

Toni Leppinen

Musiikkivideon suunnittelu, käsikirjoitus ja kuvaaminen

Opinnäytetyö

Syksy 2009

Tekniikan yksikkö

Tietojenkäsittely

Mediaryttäjäisyys



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖN TIIVISTELMÄ

Koulutusyksikkö: Tekniikan yksikkö

Koulutusohjelma: Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Mediaryrittäjyyden suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Toni Leppinen

Työn nimi: Musiikkivideon suunnittelu, käsikirjoitus ja kuvaaminen

Ohjaaja: Tarja Keski-Mattinen

Vuosi: 2009

Sivumäärä: 104

Liitteiden lukumäärä: 5

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa musiikkivideon käsikirjoitus Fireheart-nimisen gospel-yhtyeen Muistikuvia-nimiseen musiikkikappaleeseen painottaen semioottista merkitysten luomista. Työn teoriaosuudessa käsitellään yleisesti musiikkivideoteollisuutta, semiotiikan eli yleisen merkkiopin keskeisiä käsitteitä sekä perehdytään video-ohjelman suunnittelemisen, käsikirjoittamisen ja kuvaamisen eri osa-alueisiin. Lopuksi analysoidaan Muistikuvia-videon käsikirjoitusprosessia sekä käsikirjoituksen sisältöä semiotikkaan kuuluvien Barthesin koodien avulla.

Musiikkivideoiden kehityksen pohjalla on jo 1900-luvun alussa kehittynyt audiovisuaalisuus: äänen ja kuvan yhdistäminen. 1960-luvulla ihmisten korostunut kuvatietoisuus sekä populaarimusiikin ja avantgardistisen videotaiteen yhdistyminen loivat edellytykset musiikkivideoilmiön läpimurrolle. Musiikkivideoteollisuus alkoi 1970-luvun lopussa Queen-yhtyeen Bohemian Rhapsody -videon osoitettua musiikkivideon kaupallisen potentiaalin ja varsinainen musiikkivideoiden aikakausi alkoi Music Televisionin lanseeraamisen myötä vuonna 1981. Musiikkivideot ovat osittain rajoja rikkovia kulttuurisesta perinnöstä ammentavia taideteoksia, osittain artistia markkinoivia mainoksia. Nykyinen kehittynyt tekniikka mahdollistaa musiikkivideoiden laajan, nopean ja helpon tuotannon myös aloittelijoille.

Muistikuvia-videon käsikirjoitusprosessin aikana syntyi synopsis, treatment, kohtausluettelo, varsinainen käsikirjoitus sekä yksityiskohtainen kuvakäsikirjoitus. Kirjoitusprosessissa otettiin huomioon Fireheartin musiikillisen toiminnan uskonnollinen tarkoitus, jota pyrittiin tuomaan esiin käsikirjoituksessa semioottisia merkityksiä luomalla. Lopputuloksena syntyi 28 kohtausta sisältävä käsikirjoitus, jonka pohjalta musiikkivideon kuvaukset pystyttiin aloittamaan.

Asiasanat: musiikkivideot, käsikirjoittaminen, semiotikka, videokuvaus

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Technology
Degree programme: Business Information Technology
Specialisation: Media Entrepreneurship

Author: Toni Leppinen

Title of the thesis: Scriptwriting of a music video

Supervisor: Tarja Keski-Mattinen

Year: 2009 Number of pages: 104 Number of appendices: 5

The aim of this thesis is to scriptwrite a music video for a gospel band called Fireheart. The theory part covers the basics of the music video industry and semiotics, which is a branch of science that was taken into consideration especially in the process of scriptwriting. This thesis also studies how to plan, scriptwrite and record a video in general. In the end both the process of scriptwriting and the script itself are analyzed.

The development of music videos started in the early 1900's when movies and sound were connected for the first time in the history of mankind. Increased visual awareness in the 1960's and the unification of pop music and experimental video art created the ground for the break-through of music videos. The industry of music videos was born in the late 1970's when the video for Queen's "Bohemian Rhapsody" proved the financial potential of music videos. The actual era of music videos started in the year 1981 together with Music Television. Music video is an independent groundbreaking form of art but also an advertisement for an artist. Modern technology enables wide, fast, cheap and easy production of music videos even to amateurs.

The scriptwriting process of the Fireheart's video progressed slowly but surely taking every step from a synopsis to a detailed storyboard. The religious point of Fireheart's musical action was taken into consideration in the process of writing. The final outcome was 28 scenes, packed with planned religious meanings.

Keywords: music video, scriptwriting, semiotics, video recording

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

SISÄLTÖ.....4

KÄYTETYT TERMIT JA LYHENTEET.....8

JOHDANTO.....13

MUSIIKKIVIDEO.....14

1.1 Musiikkivideon lyhyt historia.....14

1.2 Uudenlainen kuvallinen ilmaisu.....15

1.3 Populaarikulttuuri televisiossa ennen Music Televisionia.....17

1.4 Music Television.....18

1.5 Erilaisia musiikkivideoiden lajityyppejä.....20

1.5.1 Seksuaalisuus ja seksismi musiikkivideoissa.....21

1.5.2 Huumori musiikkivideossa.....24

1.5.3 Animaatiovideo.....25

1.5.4 Poliittinen video.....25

1.5.5 Fantasiavideo.....26

1.6 Musiikkivideoiden markkinat.....28

1.7 Suomalainen musiikkivideo.....30

1.7.1 Suomalaisia musiikkivideo-ohjaajia.....30

1.7.2 Musiikkivideot suomalaisessa televisiossa.....32

1.7.3 Jyrki.....32

1.7.4 Kohti erilaisia muotoja33

1.7.5 Kolme lajityyppiä.....35

SEMIOTIIKKA.....36

1.8 Semiotiikan lyhyt historia.....36

1.9 Kieli ja merkitys.....40

1.10 Teksti, kieli ja subjekti.....41

1.11 Barthesin koodit.....42

1.11.1 Hermeneuttinen koodi.....	42
1.11.2 Denotaatio.....	43
1.11.3 Konnotaatio.....	43
1.11.4 Toiminnan koodi.....	44
1.11.5 Seemien koodi.....	44
1.11.6 Referenssikoodi.....	45
1.11.7 Symbolien koodi.....	45
VIDEON SUUNNITTELU.....	46
1.12 Audiovisuaalisen tuotteen suunnittelu.....	46
1.13 Muoto.....	46
1.14 Samastuminen.....	47
1.15 Sensaatio	47
1.16 Dramatisointi.....	47
1.17 Kertomuksen eteneminen.....	48
1.18 Istutus ja ennakointi.....	48
1.19 Draaman rakenne eli esittely, kehittely ja kertaus.....	49
1.20 Katsojan mielikuvitus.....	49
1.21 Valmisteleva työ.....	50
1.22 Konkreettiset esivaiheet.....	50
1.23 Kuvausryhmä.....	51
1.24 Tallennus.....	52
1.25 Ohjaus.....	52
1.26 Kuvakerronta.....	52
1.27 Erilaisia kuvia.....	53
1.28 Aika.....	54
1.29 Jatkuvuus.....	55
1.30 Kuvanvaihtelu.....	55
VIDEON KUVAAMINEN.....	56
1.31 Kotivideoinnin historia.....	56
1.32 Videokameran ominaisuudet.....	58
1.33 Kuvausasento, tarkennus ja valkotasapaino.....	59
1.34 Valotus, suljinaika ja zoom.....	60
1.35 Kuvan sommittelu eli komponointi.....	61

1.36 Kameran liikkeet ja ottojen pituus.....	61
1.37 Suojaviiva ja huomiopiste.....	62
1.38 Valaistus	63
1.39 Kuvauspaikat ja niiden ongelmat.....	63
1.40 Laulun ja soiton näytteleminen.....	65
1.41 Laki ja videokuvaus.....	66
1.42 Tekijänoikeudet videokuvauksessa.....	66
VIDEON KÄSIKIRJOITTAMINEN.....	68
1.43 Treatment.....	68
1.44 Kohtausluettelo	68
1.45 Käsikirjoitus.....	69
1.46 Kuvakäsikirjoitus.....	71
1.47 Ohjaus- ja leikkauks käsikirjoitus.....	72
1.48 Kohtaus.....	72
1.49 Alku, nimi ja muuta.....	73
1.50 Käsikirjoituksen ulkoasu.....	74
1.51 Käsikirjoituksen analysointi.....	74
1.52 Rakenteellinen arviointi.....	75
1.53 Sisällöllinen ja tuotannollinen arviointi.....	75
MUISTIKUVIA-VIDEON SUUNNITTELU JA KÄSIKIRJOITTAMINEN	
76	
1.54 Synopsis.....	76
1.55 Mitä käsikirjoituksen tulee sisältää	77
1.56 Samastuminen ja tunteiden herättäminen.....	78
1.57 Pää-, rinnakkais- ja kehyskertomus.....	81
1.58 Draamallinen rakenne.....	82
1.59 Kuvakäsikirjoitus.....	85
BARTHESIN KOODIT MUISTIKUVIA-VIDEON	
KÄSIKIRJOITUKSESSA.....	88
1.60 Seemien ja symbolien koodi.....	88
1.61 Hermeneuttinen koodi ja toiminnan koodi.....	92
1.62 Referenssikoodi	96
JOHTOPÄÄTÖKSET.....	97

1.63 Ajatukset käsikirjoitusprosessin jälkeen.....	97
1.64 Käsikirjoituksen rakenteellinen arviointi.....	99
1.65 Käsikirjoituksen sisällöllinen ja tuotannollinen arviointi.....	100
1.66 Tavoitteista.....	101
LÄHTEET.....	103

KÄYTETYT TERMIT JA LYHENTEET

Androgynia	Sekä miehen että naisen piirteiden esiintyminen samassa henkilössä, sukupuolen epämääräisyys.
Antropologia	Ihmistiede, ihmisen ruumiillisten ja kulttuuriominaisuuksien tutkimus.
Avantgarde	Kokeellinen tai uraauurtava taiteellinen suuntaus.
Behaviorismi	Pelkästään ulkoisesti havaittavaa käyttäytymistä tutkiva psykologian haara.
Camp	Populaarikulttuurin ilmiö, joka on suosittu nimenomaan siksi, että se on mauton, kummallinen, yliampuva tai räikeä. Camp-elokuville on tyypillistä valtavirran tyyliä poikkeaminen ja elokuvassa <i>camp</i> tarkoittaa sen tekijöiden viljelemiä viitteitä siitä, että he tajuavat sen olevan huono tai outo.
Denotaatio	Sanan kielenulkoiseen maailmaan viittaava merkitys (vrt. <i>konnotaatio</i>).
Dystopia	Tulevaisuuden epätoivottava yhteiskunta (vrt. <i>utopia</i>).
Editoida	Koostaa, muokata videonauhoite esitysvalmiiksi.
Estetiikka	Kauneutta ja taidetta tutkiva tiede.

Firewire	Tietokoneen ulkoisten oheislaitteiden liitännästandardi, joka mahdollistaa erittäin nopean tiedonsiirron. Firewire on Applen tavaramerkki.
Foneemi	Puhutun kielen pienin merkityksiä erottava yksikkö.
Glamour	Lumous, viehätysvoima, vetovoima, kiehtovuus.
Ikoni	Merkki, joka on jollakin tasolla tarkoitteensa kuva.
Indeksi	Osoitin, osoittava merkki, viite.
Intertekstuaalinen	Tekstien välinen.
Jälkistrukturalismi	Strukturalismiin kriittisesti suhtautuva suuntaus, joka katsoo merkitysten tutkimuksen olevan itsessään sosiaalinen tai kulttuurinen tuote ja siksi kaikki tulkinnat ja totuudet ovat aina subjektiivisia (vrt. <i>strukturalismi</i>).
Kitsch	Huonona pidetystä tai (jopa tietoisesti) huonosti tehdystä taideteosta; tulinataide; rihkama.
Klisee	Kulunut idea tai ilmaus.
Konnotaatio	Sanan sisältöä täydentävä vivahde, sivumerkitys, joka voi vaihdella yksilöittäin tai puhujaryhmittäin, esim. sanaan <i>kesä</i> voi liittyä konnotaatio 'lämmen, miellyttävä loma-aika' (vrt. <i>denotaatio</i>).
Lip-sync	Laulamisen näyttelemisessä tarvittava tekniikka, jossa laulajan huulet liikkuvat täsmälleen ääniraidan mukaan.
Live	Suora lähetys.

Logosentrinen	Puheeseen keskittyvä, puhekeskeinen.
Metafora	Vertaukseen perustuva havainnollistava kielellinen ilmaisu, kielikuva, esim. <i>lähteen silmä</i> .
Metonymia	Ilmauksen tai sanan korvaaminen toisella, joka liittyy asiaan läheisesti, esim. <i>Kymppi päästä (henkeä) kohden</i> .
Modifioida	Muuttaa hieman, muuntaa, kehittää.
Montaasi	Kuvakooste.
New wave	Uusi aalto. 1970-luvun lopun ja 1980-luvun alun rockmusiikki, joka kehittyi Yhdysvalloissa ja Euroopassa punkin jälkeen ja on sen jonkinlainen siistitympi muoto.
Nostalgia	Menneisyyden kaipaus.
Notaari	Virkamies, joka mm. antaa todistuksia, pitää pöytäkirjoja ja toimii esittelijänä.
Panoroida	Kuvata elokuva- tai videokameraa vasempaan tai oikeaan kääntäen (vrt. <i>tiltata</i>).
Paradigma	Sanan taivutusmuotojen kokonaisuus, taivutuskaava; Tieteenalalla tietynä aikana yleisesti hyväksytty suuntaus, ajatuskaava tai periaatteet.
Parodia	Ivallinen, piikittelevä mukaelma jostakin tunnetusta ja vakavasta aiheesta tai teoksesta.
Postmodernismi	1970-luvulla modernismin pohjalta syntyneistä taiteen ja kirjallisuuden suuntauksista, joissa mm. yhdistellään

vapaasti erilaisia (perinnäisiä) tyyliä ja ammennetaan populaarikulttuuria.

Pragmatiikka	Kielitieteellinen alue, jossa tarkastellaan kielen käytön riippuvuutta (puhe)tilanteesta sekä puhujan (ja kuulijan) asenteista ja tarkoituksista.
Premissi	Päälause; ehto, lähtökohta, rajoitus, edellytys.
Privilegio	Etuoikeus, erioikeus.
Promootio	Tuotteen tai asian myynnin edistämiseen tähtäävä markkinointiviestintä ja tuote-esittelytoiminta.
Psykoanalyysi	Sigmund Freudin kehittämä psykologinen ja psykiatrinen oppi ja hoitomenetelmä, jossa potilasta autetaan tiedostamaan piilotaajuudet sielunelämän ristiriidat.
Referenssi	Tiedon vahvistus, viite, viitesuhde.
Representatiivinen	Edustuksellinen; Tunnusomainen, kuvaava, edustava.
Semantiikka	Sanojen sekä muidenkin kielellisten ilmausten merkitystä tutkiva tieteenhaara, merkitysoppi.
Semiologia	Sveitsiläisen lingvistin Ferninand de Saussuren (1857-1913) käyttämä termi <i>semiotiikasta</i> .
Semiotiikka	Merkkijärjestelmien tutkimus, yleinen merkkioppi.
Slapstick	Kermakakku- ja muuta fyysistä komediaa ja farssia painottava teatteri- ja elokuvataiteen laji.

Storyboard	Kuvakäsikirjoitus.
Struktualismi	Suuntaus, joka katsoo merkitysten olevan sosiaalisesti tai kulttuurisesti rakennettuja tuotteita (vrt. <i>jälkistruktualismi</i>).
Surrealismi	Kuvataiteen ja kirjallisuuden suuntaus, jonka lähtökohtana ovat unet, alitajunta yms.
Synopsis	Tiivistelmä tai yleiskuvaus esimerkiksi visuaalisesta tai kirjallisesta teoksesta. Synopsis pyrkii kuvailemaan teoksen sisältöä ja tuotantoa vastaamalla muun muassa kysymyksiin <i>miksi, mitä, kenelle ja miten</i> (vrt. <i>treatment</i>).
Syntagma	Kahden tai useamman sanan muodostama liitto, sanaliitto (esim. <i>kesken kaiken</i>).
Syntaktiikka	Semiotiikan osa-alue, joka käsittelee merkin ja muiden merkkien välisiä suhteita.
Tiltata	Nimitys pystysuuntaiselle kameran liikkeelle (vrt. <i>panoroida</i>).
Treatment	Synopsiksen ja käsikirjoituksen välivaihe, joka kuvaa ohjelman rakenteen ja juonen, mutta juonta ei ole siinä vielä jaettu kohtauksiksi (vrt. <i>synopsis</i>).
Utopia	Ihanneyhteiskunta (vrt. <i>dystopia</i>).

(Nurmi, T., Rekiaro, I, Rekiaro, P & Sorjanen, T. 2004)

JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön pääasiallinen tavoite on suunnitella ja toteuttaa musiikkivideon käsikirjoitus Fireheart-nimiselle gospel-yhtyeelle, jonka toiminnan tarkoituksena on heidän MySpace-internetsivujensa mukaan ”herätellä kuulijaa ajattelemaan omaa suhdettaan Jumalaan”. Tämä lause toimi johtoajatuksena koko produktiolle. Yhtye halusi musiikkivideon tehtäväksi kappaleestaan ”Muistikuvia”, jonka sanoitus puolestaan määritteli käsikirjoitettavan tarinan aiheisällön.

Työn ensimmäinen teoriakappale käsittelee musiikkivideoalaa kokonaisuutena käsittäen musiikkivideoteollisuuden syntyhistorian ja kehityksen, musiikkivideoiden luonteen suhteessa muuhun visuaaliseen kerrontaan sekä erilaiset musiikkivideoiden lajityypit ja markkinat. Ensimmäisen kappaleen lopussa perehdytään vielä suomalaiseen musiikkivideoteollisuuteen.

Musiikkivideoalan jälkeen käsitellään semiotikkaa eli yleistä merkkioppia; sen historiaa, yleisimpiä käsitteitä ja tieteenalan kehitykseen vaikuttaneita henkilöitä. Tämä siksi, koska Muistikuvia-musiikkivideon käsikirjoituksessa on keskitytty nimenomaan merkitysten luomiseen.

Seuraavat kolme kappaletta syventyvät yleisesti video-ohjelman suunnitteluun, kuvaamiseen ja käsikirjoittamiseen. Periaatteena on, että kaikista kolmesta aihealueesta olisi koottu tietoa mahdollisimman monipuolisesti.

Lopuksi raportoidaan käsikirjoitusprosessia aina synopsispalaverista yksityiskohtaiseen kuvakäsikirjoitukseen sekä analysoidaan Muistikuvia-käsikirjoitusta semiotikkaan kuuluvien Barthesin koodien avulla.

MUSIIKKIVIDEO

1.1 Musiikkivideon lyhyt historia

Elokuvien yhdistäminen populaarimusiikkiin on vanha ilmiö. Vuonna 1895 Thomas Alva Edison patentoi äänellisen katselulaitteen ja jo 1900-luvun alussa esitettiin elokuvia, joissa äänilevy oli synkronoitu elokuvanpätkään. Klassiset musikaalit olivat suosittuja 1930-1950-luvuilla ja rock-elokuvista puolestaan tuli suuri ilmiö 1970- ja 1980-luvuilla. (Alanen & Pohjola 1992, 68-69.) Myös 1900-luvun alun mykkäelokuvat ja Max Fleisherin piirretyt, jotka oli leikattu niissä käytetyn musiikin rytmin mukaan, voidaan nähdä suureksi osaksi musiikkivideon kehitystä. (Modinos 2003, 128.)

Musiikkivideoilmiön pohjalla on popmusiikkiin liittyvien yhteisten miellelyhtymien kollektiivinen muisti, yhteinen historia, joka alkaa uudenlaisen popmusiikin läpimurrosta 1950-luvulla. Tämän uudenlaisen popmusiikin voittokulku jatkuu vielä tänä päivänäkin vaikka aluksi sitä epäiltiin monilla tahoilla ohimeneväksi pintailmiöksi. (Alanen & Pohjola 1992, 40.)

Antti Alasen ja Ilppo Pohjolan teoksessa ”Sähköiset unet” kerrotaan, kuinka 1960-luvulla ihmisten kuva- ja televisiotietoisuus mahdollisti kuvallisen kentän kaavojen ja kliseiden omaksumisen uudella ja ylettömällä, jopa parodisella tavalla. Vajaa kaksi vuosikymmentä myöhemmin syntynyt musiikkivideoteollisuus ilmentää tätä uudenlaista tietoisuutta. (Alanen & Pohjola 1992, 117.)

Alanen ja Pohjola toteavat myös, että ”musiikkivideot kohosivat 1980-luvulla kuvallisen kulttuurin merkittävimmäksi ilmiöksi”. Näin syntyi uudenlaisen katsomisen kulttuuri: toisen polven televisio- ja videokulttuuri, jossa vallitsi laaja tietoisuus tyylihistoriasta ja toisen asteen merkityksistä. (Alanen, Pohjola 1992, 36.)

Lähes kaikki musiikkivideoissa niiden läpimurtokaudella käytetyt erikoistehosteet oli kuitenkin tunnettu jo aikaisemminkin. Syy läpimurtoon ei siis ollut uusi tekniikka, vaan pikemminkin korostunut kuvatietoisuus avainsanoinaan ”the look”, ”the image” ja ”the face”. Toinen keskeinen tekijä musiikkivideoiden läpimurtoon oli televisiolähetysten äänentoiston paraneminen. (Alanen & Pohjola 1992, 37, 55.)

Musiikkivideoiden ainekset olivat siis entuudestaan tuttuja, mutta niistä oli keitetty ennen näkemätön ”sähköinen keitos välähdyksinä etenevää kuvavirtaa”. Uutta oli kokonaisilmiö ja -vaikutus. Noin kymmenessä vuodessa eli 1990-luvulle tultaessa videoita oli tehty jo 30 000 - 40 000 kappaletta. (Alanen & Pohjola 1992, 36, 39.)

1.2 Uudenlainen kuvallinen ilmaisu

Antti Alasen ja Ilppo Pohjolan (1992) teoksessa ”Sähköiset unet” kerrotaan, että ”musiikkivideo korostaa kaikkia elokuvalla ominaisia ilmaisumahdollisuuksia kuten hidastusta, nopeutusta, ristikuvaa, kuvakulmia, kamera-ajoja ja zoomauksia aina häiritsevyyteen asti” (Alanen, Pohjola 1992, 120) ja musiikkivideoita voidaankin pitää pikakurssina kuvallisen ilmaisun historiasta. Keinotekoisuus saavuttaa musiikkivideoissa joskus tason, johon edes kitsch tai camp-huumori eivät yllä. (Alanen & Pohjola 1992, 39.)

Jos tyypillisessä Hollywood-elokuvassa kuva vaihtuu 3 - 7 sekunnin välein, musiikkivideoissa kuva vaihtuu keskimäärin yhden tai kahden sekunnin välein, eli yhtä usein kuin nykyisissä televisiomainoksissa. (Gaskell 2004, 10.) Musiikkivideo onkin lähempänä mainosta kuin elokuvaa: musiikkivideon avulla promotoidaan videon musiikkikappaletta sekä esittävää artistia.

Voidaan sanoa, että ajallinen pituus on ainoa rajoitus, joka musiikkivideoilla on. Paikka, logiikka ja järki on rikottu lukemattomissa musiikkivideoissa siitä yksinkertaisesta syystä, että musiikkivideon ääniraidalla soi musiikkikappale, joka etenee katkeamattomasti alusta kohti loppuaan riippumatta siitä mitä kuvassa

tapahtuu. Jos esimerkiksi Hollywood-elokuvassa henkilöiden välinen dialogi jatkuisi katkeamattomana henkilöiden vaihtaessa yhtäkkiä sijaintiaan, se ei toimisi. Musiikkivideoissa se on sallittua. (Gaskell 2004, 10.)

Musiikkivideot ovatkin lähempänä videotaidetta kuin perinteistä elokuvaa, joskin nämä kaksi tulevat koko ajan lähemmäksi toisiaan. Nykyään elokuvissa nähdään musiikkivideoille tyypillisiä ratkaisuja ja musiikkivideot lainaavat ideoita perinteisestä elokuvasta. (Gaskell 2004, 11.)

TV-sarjoista muun muassa Miami Vice ja Twin Peaks irtautuivat kerronnallisuudesta ja molemmissa musiikilla oli suuri rooli. Näitä sarjoja voidaankin pitää musiikkivideoilmiön laajentumina. (Alanen & Pohjola 1992, 20.)

Ajallisen keston puolesta tarinallisia musiikkivideoita voidaan pitää lyhytelokuvina, joiden kokonaiskesto on noin 1-15 minuuttia. (Leino 2003, 50.)

Leino (2003) kertoo lyhytelokuvien tekemisen sopivan hyvin esimerkiksi elokuva-alan opiskelijoiden ensimmäiseksi harjoitustyöksi. Lyhytelokuvien teossa on pienemmät taloudelliset riskit kuin pitkien elokuvien teossa, mikä taas mahdollistaa lyhytelokuvien rohkeamman ilmaisun. Lisäksi lyhytelokuvan vahvuus pitkään elokuvaan on sen intiimiys, eli katsojat kokevat lyhytelokuvien tarinat yleensä aihepiiriltään läheisimmiksi kuin pitkien elokuvien tarinat. Pitkissä elokuvissa voidaan syventyä päähenkilöiden lisäksi myös sivuhenkilöihin pitkiksikin ajoiksi, kun taas lyhytelokuvissa on yleensä vain yksi päähenkilö, jonka näkökulmassa pysytään koko teoksen ajan. (Leino 2003, 50-53.)

Draaman kaarta noudattavat tarinalliset musiikkivideot voidaan siis määritellä lyhytelokuviksi, mutta Cultural Studies -lehden päätoimittaja Lawrence Grossberg on kuitenkin todennut, että musiikkivideota on turha yrittää määritellä kaikenkattavasti, koska samalla tavalla kuin Music Television, myös musiikkivideo pyrkii alituisen muutokseen. (Modinos 2003, 143.)

Ritva Mitchellin toimittamasta, vuonna 1985 ilmestyneestä teoksesta ”Uusi teknologia, taiteet, taidepolitiikka” saa hyvän käsityksen siitä, millaisena

musiikkivideot koettiin niiden juuri ilmestyttyä populaarikulttuuriin. Teoksessa Heikki Valkonen kirjoittaa muun muassa, että ”ensikertalaista katsojaa rockvideoiden maailmankuva saattaa hätkähdyttää ahdistuneisuudellaan, jopa väkivaltaisuuksillaan” ja ”mikäpä sopsikaan tähän aikaan paremmin kuin nuoriso, joka kasvaa sarjafilmiin ja TV-pelien ääressä, nauttii myös populaarimusiikkiannoksensa suoraan kuvaputkelta”. (Valkonen 1985, 123-125.)

Musiikkivideoiden myötä avantgarden ja kaupallisuuden välinen vastakohtaisuus katosi, mediataide ja populaarikulttuuri yhdistyivät sekä raja korkea- ja populaarikulttuurin välillä hämärtyi. (Alanen & Pohjola 1992, 39-40.) Musiikkivideot räjäyttivätkin tietoisuuteen uudenlaisen kuvallisen ilmaisukentän, joka oli ollut entuudestaan tuttu vain pienelle avantgardistiselle erikoisharrastajapiirille. (Alanen & Pohjola 1992, 20.)

1.3 Populaarikulttuuri televisiossa ennen Music Televisionia

Populaarikulttuuri on aina ollut osa televisiotarjontaa. Amerikkalaisen television kulta-aikaan (noin vuodet 1948 -1960) kuuluvat Paul Whiteman's Tv Teen Club, Face the Music, Your Hit Parade, The Peter Potter Show, Upbeat ja The Big Record. Näissä ohjelmissa esiinnyttiin lähes aina *livenä* eli suorana lähetyksenä. Kansalliseksi instituutioksi nousi Amerikassa vuonna 1956 American Bandstand, kun Dick Clarke ryhtyi isännöimään sitä. Englannin televisiossa pyöri puolestaan muun muassa Juke Box Jury-, Top of the Pops- sekä Ready Steady Go! -nimisiä musiikkiohjelmia. (Alanen & Pohjola 1992, 108-109.)

Vuonna 1978 alkoi Englannissa The Kenny Everett Video Show (jota esitettiin Suomessa nimellä Videoviihdettä), joka oli suuri harppaus popvideoilmaisulle. Ohjelma koostui monesta erilaisesta elementistä, kuten musiikkivideoista, liveesityksistä, komiikasta, videotrikeistä sekä Hot Gossip -tanssiryhmästä. (Alanen & Pohjola 1992, 113.)

Queen-yhtyeen vuoden 1975 promootiovideo kappaleeseen ”Bohemian Rhapsody” merkitsi musiikkivideon kaupallista läpimurtoa, kun kappale, joka oli liian vaikea soitettavaksi livenä, ponkasi brittien singlelistan kärkeen Top of the Pops -televisio-ohjelman joustettua periaatteestaan, että brittiläiset kappaleet tulisi esittää ohjelmassa aina suorana. Kappale nousikin videonäkyvyytensä ansiosta singlelistan ykköseksi ja pysyi siellä kolme kuukautta. Tämä osoitti musiikkivideoiden voiman. Varsinainen musiikkivideoteollisuus käynnistyi juuri 1970-luvun lopussa. (Alanen & Pohjola 1992, 53, 153.)

1.4 Music Television

Varsinainen musiikkivideoiden aikakausi nähdään alkaneen kuitenkin vasta 1.8.1981, kun Music Television aloitti toimintansa Amerikassa. New wave -yhtye Buggles julkaisi 1970-luvun lopussa kappaleen ”Video Killed the Radio Star”, josta tehty musiikkivideo oli ensimmäinen Music Televisionissa esitetty video. ”Televisiolla ei ollut koskaan ollut tällaista vaikutusta, eikä televisio olisi tämän jälkeen koskaan entisensä”, todettiin The New York Timesissa Music Televisionin aloitettua toimintansa. Vuoden kuluttua sama lehti kirjoitti, että Music Television ”laajentaa television yleensä yllätyksetöntä kielioppia”. (Alanen & Pohjola 1992, 41.)

Toisaalta musiikkivideota myös vastustettiin. ”Epäilyttävää” aineistoa esittävä media on aina aluksi huolestuttanut joitakin ihmisiä. Näin oli käynyt jo radion, äänilevyjen ja television kanssa. (Modinos 2003, 128.) Musiikkivideoiden jälkeen ollaan oltu huolestuneita esimerkiksi internetistä.

Enemmän kuin millään muulla kanavalla television historiassa, Music Televisionilla oli voimakas kuvallinen identiteetti, johon kuului muun muassa parhaiden ammattilaisten suunnittelemat surrealistiset MTV-tunnukset. Mullistavinta Music Televisionissa oli kuitenkin uuden katselukulttuurin vakiinnuttaminen. Perinteiselle televisiolle ominaisen rituaalimaisen ohjelmavirran tilalle tuli katselutavaltaan

vaihteleva seuranta. Musiikkivideokanavaa ei katsota niin kuin tavallista televisiota. Siinä ei ole kysymys kerronnasta, vaan vaihtuvista, välähdyksinä katoavista tunnelmista (Alanen & Pohjola 1992, 45, 49.)

Musiikkivideoiden arkipäiväistyessä mainosten ja sekalaisten videoiden mosaiikki sai kuitenkin kritiikkiä MTV:n katsojilta. Kanavan ohjelmarakennetta muutettiin perinteisempään muotoon, jolloin katsojat pystyivät seuraamaan vain niitä ohjelmia, joissa esitettiin heille mieluisia videoita. Syntyi erilaisia ohjelmia, kuten Headbanger's Ball, Alternative Nation, Europe Top20 ja Most Wanted. (Modinos 2003, 136.)

Vielä 1980-luvulla kanavan tarjonta koostui lähes täysin tauottomasta musiikkivideoiden virrasta ja kanavan syntymisen myötä syntyi myös uusi ammattikunta - video jockey eli VJ tai "veejay" (Alanen & Pohjola 1992 , 43-44.)

Vaikka musiikkivideota pidettiin uudenlaisen kuvallisen kerronnan ideaalina ilmentymänä, MTV:n aloitettua musiikkivideoiden sirpalemaisuuksia, kiihkeätempoisuus ja lyhytjännitteisyys nähtiin myös negatiivisena asiana: ajateltiin, kuten ajatellaan varmasti osittain vielä edelleenkin, että musiikkivideosukupolven keskittymiskyky on huono. (Modinos 2003, 124-125.)

Music Televisionin katsojamäärä oli vuoden 1981 lopussa 2,1 miljoonaa taloutta. Kymmenen vuotta myöhemmin kanavaa seurasi jo 59,2 miljoonaa taloutta. (Alanen & Pohjola 1992, 41.)

Vuonna 1984 kanava lanseerattiin Japanissa ja kolmen vuoden kuluttua siitä Australiassa ja Euroopassa. Espanjankielinen MTV Internacional aloitti latinalaisessa Amerikassa vuonna 1988, samana vuonna kuin MTV alkoi näkyä myös Suomessa, ja kaksi vuotta myöhemmin aloitti portugalinkielinen MTV Brazil. Syksyllä vuonna 1991 näitä kanavia seurasi yli 123 miljoonaa taloutta. (Alanen & Pohjola 1992, 41.)

Jos MTV:n ohjelmatietoja tarkastellaan näin 2000-luvulla, huomataan, että ohjelmien pääpaino on siirtynyt selvästi musiikkivideoista erilaisiin tosi-tv-ohjelmiin.

Lokakuussa vuonna 2007 SBS Media tiedotti, että Suomen sen hetkinen ainoa läpi vuorokauden musiikkia esittävä kanava, The Voice TV, oli noussut Suomessa musiikki-tv-kanavien katsojaluvuissa kärkeen. (SBS Media 2007.)

1.5 Erilaisia musiikkivideoiden lajityyppejä

Antti Alanen ja Ilppo Pohjola (1992) vertailevat musiikkivideota ja elokuvaa teoksessaan ”Sähköisiä unia” seuraavalla tavalla:

Musiikkivideoiden ilmaisu on niin moniaineksista, että sen jäsentymisestä lajeiksi ei voi puhua siinä mielessä kuin esimerkiksi elokuvan tai televisiosarjojen osalta. Musiikkivideon suhde esimerkiksi elokuvan lajeihin on pikemminkin niiden rikkominen ja sekoittaminen kuin suoranainen omaksuminen.

(Alanen, Pohjola 1992, 56.)

Musiikkivideot voidaan kuitenkin jakaa väljästi neljään päätyyppiin: 1) artistia esittelevät esiintymisvideot, 2) tiettyyn kuvaideaan perustuvat tarinalliset videot, 3) esiintymis- ja kuvaideavideon yhdistelmät ja 4) esiintymisvideot, joissa on miellelyhtymävälähdyksiä. Toisaalta kirjallisuuden ja kulttuurin tutkija E. Ann Kaplan esitteli vuonna 1987 pitemmälle menevän jaottelun, jonka osat ovat romanttinen (1960-luvun pehmeä rock), yhteiskunnallisesti kantaaottava (1960- ja 1970-lukujen poliittisesti suuntautunut musiikki), nihilistinen (heavy metal), klassinen (perinteinen kuvakerronta) ja postmodernistinen (perinteistä kuvakerrontaa särkevä) video. Aaltosen ja Pohjolan mukaan suuntaukset esiintyvät lähes aina kuitenkin murrettuina, rikottuina, etäännytettyinä ja tietoisesti välineellistettyinä. (Alanen & Pohjola 1992, 56-57.)

Musiikkivideoita on kritisoitu paljon niiden kliseisyydestä ja katsojien passivoimisesta. Musiikkivideoista suurin osa on rutiinitavaraa, mutta myös

kestävää aineistoa on tuotettu hämmästyttävän paljon. (Alanen & Pohjola 1992, 63.)

Alasen ja Pohjolan (1992) mukaan:

Musiikkivideoiden lähtökohtana on tietoisuus siitä, että kaikki ilmaisu perustuu valmiisiin materiaaleihin, kulttuurin ehdollistamiin merkkeihin ja kielioppisääntöihin. Niitä käytetään tietoisena siitä, että kyseessä on lainaus. Luomiseen liittyy erottamattomana osana tuhoaminen: kuva repeilee ja räjähtelee muistutuksena siitä, että se on antikvariaatista saatua käytettyä tavaraa. Ilmiön mahdollisti toisen ja kolmannen polven televisiokulttuuri. (Alanen & Pohjola 1992, 117.)

Musiikkivideo on tarjonnut uuden välineen minuusleikkiin: popkulttuurin tähdet tarjoavat valikoiman samaistumis-, heijastus- ja torjuntamalleja. Muutaman minuutin videossa artisti voi vaihtaa rooliaan monta kertaa. Esimerkiksi Kinksien videossa Predictable päähenkilö kulkee läpi 1950-luvun punkista 1960-luvun pilviveikon kautta 1970-luvun pukumieheksi. (Alanen & Pohjola 1992, 123.) Samanlainen idea on Red Hot Chili Peppersin videossa Dani California, jossa yhtye käy läpi koko rock-musiikin kehityksen 1950-luvulta nykypäivään.

1.5.1 Seksuaalisuus ja seksismi musiikkivideoissa

Ian: They are not gonna release the album because they have decided that the cover is sexist.

Nigel: Well, so what? What's wrong with being sexy?

Ian: Sex-ist.

David: -ist, not sexy.

(- elokuvasta "This Is Spinal Tap".)

Amerikkalainen pop-ikoni Madonna käyttää seksuaalisuutta mestarillisesti hyväkseen, mikä on nähtävissä erityisen hyvin hänen musiikkivideoissaan. Madonna on tehnyt provokatiivisia videoita yli kaksikymmentä vuotta, eivätkä ihmiset ole saaneet vielääkään tarpeekseen. Myös Britney Spears tietää, kuinka seksuaalisella visuaalisuudella kannattaa markkinoida. (Gaskell 2004, 20.)

Atte Oksanen (2009) kertoo teoksessaan "Äärimmäistä kulttuuria" seuraavasti:

Viimeisen 50 vuoden aikana on pidetty monia asioita hyvin kumouksellisina. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi tupakointi, miesten pitkät hiukset, naisten lyhyet hiukset, parrat, minihameet, bikinit, heroini, jazz, rock, punk, reggae, rap, tatuoinnit, kainalokarvat, graffitit, surffausta, skootterit, lävistyksiset, ohuet kravattit, rintaliivittömyys, homoseksuaalisuus, marihuana, revityt vaatteet, hiusgeeli, mohikaanit, afrot, ehkäisy, postmodernismi, kuvioitunut housut, luomuvihannekset, maihinnousukengät ja rotujenväliset suhteet. Lukuun ottamatta ehkä kainalokarvoja ja luomuvihanneksia nämä kaikki asiat voidaan löytää nykyään Britney Spearsin musiikkivideolta. (Oksanen 2009, 135.)

Musiikkivideoita on aina arvosteltu seksuaalisista stereotyyppioista. Naisia on nähty halvennettavan alistamalla heidät erilaisiin kaavoihin, kliseisiin ja rooleihin. Musiikkivideot ovat hahmotelleet uudelleen seksuaalisuuden kenttää jo 1960-luvulta alkaen. Miehet alkoivat omaksua naisellisia piirteitä ja toisinpäin. Myös biseksuaalisuus ja androgynia ovat liittyneet moniin poptähtiin 1960-luvun lopusta lähtien. (Alanen & Pohjola 1992, 136.) Esimerkkeinä voidaan mainita mm. David Bowie, joka oli yksi musiikkivideon tienraivaajista ja 2000-luvulla suosionsa huipulle noussut Marilyn Manson.

Parodiaa aiheesta on tehnyt muun muassa Spinal Tap -yhtye, jonka Bitch School -videossa on paljon viitteitä naisten esineellistämistä ja alistamisesta. Eräässä YouTuben videopalvelustakin löytyvässä haastattelussa yhtye kuitenkin väittää,

täysin vakavin ilmein, kappaleen kertovan koirista ja niiden kouluttamisesta. Yhtyeen fiktiivisestä diskografiasta löytyy myös muita aiheella leikitteleviä kappaleita, kuten esimerkiksi ”Swallow My Love”.

Kristian Blombergin, Irma Hirsjärven ja Urpo Kovalan (2005) toimittamassa teoksessa ”Totutun tuolla puolen” Tuija Modinos tarkastelee musiikkivideoita populaarikulttuurin valtavirran ilmiönä. Hän kirjoittaa, että:

Billy Idolin musiikkivideossa Flesh for Fantasy (1983) tiivistyy tehokkaasti se, mikä usein ensimmäiseksi tulee mieleen tai nousee keskusteluun akateemisissa artikkeleissa tai muussa kirjoittelussa, kun musiikkivideoita kritisoidaan yhtenä populaarikulttuurin kaupallisena ilmiönä: vähäpukeiset, viettelevät, esineellistetyt naiset. Tuoreempia esimerkkejä tällaisista miehisistä fantasioista (määre, jolla muun muassa Michael Shore on musiikkivideoita kuvaillut) tarjoavat esimerkiksi Jojo: Woman’s Touch (1988), Warrant: Cherry Pie (1990), K7: Come Baby Come (1994) ja 50 Cent: Candy Shop (2005). (Modinos 2005, 223.)

Modinos jatkaa toteamalla, että fantasialla ja musiikkivideolla on myös yhteys, joka ei pelkistä naisen paljaaseen pintaan ja miehisiin mielikuviin: musiikkivideoiden joukossa on myös esteettisesti, sisällöllisesti, kulttuurisesti ja poliittisesti mielenkiintoisia kuvitelmia. (Modinos 2005, 223.)

Modinos väittää kuitenkin, että ”musiikkivideoiden pääasiallinen levitysväylä MTV on omilla linjauksillaan ja valinnoillaan ylläpitänyt ja ruokkinut seksistisiä naiskuvia”. Hänen mukaansa MTV määritteli taipaleensa alkupuolella kohdeyleisönsä valkoisiksi, keskiluokkaisiksi nuoriksi miehiksi ja heille tarjottiin tyyppillistä naisia objektoivaa ja stereotypoivaa linjaa. (Modinos 2005, 234-235.)

Menestyneistä vahvoista naisartisteista Modinos nostaa esiin muun muassa Madonnan, Annie Lennoxin ja Aretha Franklinin, jotka ovat musiikkivideoissaan tuoneet esiin rajoja rikkovia naiskuvia, kyseenalaistaneet naisia väheksyviä arvoja ja asenteita sekä liputtaneet tyttöenergian puolesta jo paljon ennen Spice Girlsin

”girlpoweria”. Musiikkivideoita ja Music Televisionia onkin pidetty naisartisteille sopivana itseilmaisun kanavana ja välineenä. Niinpä MTV on 1990-luvulta lähtien joutunut ottamaan naisartistit ja -katsojat aivan uudella tavalla huomioon. (Modinos 2005, 234-235.)

Robert Palmerin vuoden 1986 Addicted to Love -videota pidetään avoimen seksistisenä. Videossa neljä meikattua, minihameista naista, ovat soittavinaan instrumenttejaan ja kameran linssi ”hyväilee” heitä, kuin miehinen katse, pysähtyen välillä ”strategisiin” kohtiin. Palmer ei luo koko kappaleen aikana kertaakaan katsettaan näihin naisiin. He ovat kirjaimellisesti pelkkää rekvisiittaa. Videota ovat kommentoineet omissa töissään muun muassa Paula Abdul videollaan Forever Your Girl sekä Shania Twain, joka teki aiheesta parodian videollaan Feel Like a Woman. (Modinos 2005, 235-236.)

Madonna, En Vogue, Courtney Love, Shirlie Manson ja Skunk Anansie ovat kaikki saaneet ristiriitaisen vastaanoton, koska heidän videonsa eivät aina ole noudattaneet perinteisiä seksuaalisuuden kuvauksia. Väärinymmärretyiksi ovat tulleet myös monet naispuoliset rap-artistit, joiden lyriikoissa ja videoilla vastustetaan seksismiä, naisiin kohdistuvaa väkivaltaa ja naisten esineellistämistä. (Modinos 2005, 237.)

1.5.2 Huumori musiikkivideossa

Huumori musiikkivideossa on luonnollisesti lähes täysin visuaalista. Joissakin videoissa voi olla myös dialogi, mutta tällainen on harvinaista. Intertekstuaalisuus videon kuvan ja ääniraidan välillä voi myös synnyttää komiikkaa, joko tahallista tai tahatonta.

Ed Gaskell (2004) kertoo kirjassaan ”Make Your Own Music Video” huumorista musiikkivideossa. Hänen mukaansa huumori voi hyvin toimia vielä käsikirjoituksessa, mutta kuvaus tai leikkaus voi pilata sen. Huumorin käytössä

musiikkivideossa on myös uhkana se, että koko yhtyettä ja markkinoitavaa tuotetta pidetään vitsinä. Gaskell pohtii, että huumoria näkee videoissa harvoin siksi, että toimivaa komediaa on vaikea toteuttaa. Musiikkiteollisuuden liikemiehet eivät halua ottaa taloudellista riskiä siinä, että myytävää tuotetta promoiva musiikkivideo kääntyisikin itseään vastaan. (Gaskell 2004, 38-39.)

1.5.3 Animaatiovideo

Nykypäivän tekniikka on niin kehittynyttä, että kuvasta ei pysty enää varmasti sanomaan, onko se aito vai onko sitä käsitelty tietokoneella. Viime vuosina animaatiota onkin alettu arvostaa sekä taiteena että lasten lisäksi myös aikuisille suunnattuna viihteenä, mikä näkyy esimerkiksi animaatioelokuvien tarjonnan kasvuna elokuvateattereissa.

Paul Wells (2007) kertoo kirjassaan ”Scriptwriting” animaation olevan tämän vuosituhannen visuaalinen kieli. Animaatiota löytyy kaikkialta: lastenfilmeistä, mainoksista, harrastelijavideoilta, filmifestivaaleilta, internetistä, matkapuhelimista ja julkisista näyttelyistä. (Wells 2007, 7.)

Amerikkalainen Green Jelly -yhtye teki kaikkiin vuoden 1992 Cereal Killer -albuminsa kappaleisiin musiikkivideon. Animaatiovideo levyn Three Little Pigs -kappaleesta parodioi hienosti alkuperäistä satua kolmesta pienestä porsaasta: videolla iso paha susi ajaa Harley Davidsonilla ja porsaas polttavat marihuanaa.

1.5.4 Poliittinen video

Amerikkalaisen System Of A Down -yhtyeen video kappaleesta ”Boom” on hyvä esimerkki poliittisesta kannanotosta. Video kritisoi Yhdysvaltain (erityisesti George W. Bushin ajan) politiikkaa ja se on kuvattu sodan vastaisessa mielenosoituksessa. Videon on ohjannut toinen tunnettu ”Bushin vastustaja”,

dokumentaristi Michael Moore, joka on tunnettu erityisesti menestyneistä *Bowling for Columbine* ja *Fahrenheit 9/11* -dokumenteistaan.

Ed Gaskellin (2004) mukaan yhtye voi olla poliittisesti aktiivinen, mutta vaarana on tietyn poliittisen yleisönsosan vieraannuttaminen yhtyeen fanipohjasta, mikä taas vähentää levynmyyntiä sekä muuta taloudellista tuloa. Tästä syystä melko harva yhtye onkin julkisesti poliittinen. Poliittisia mielipiteitään julkituoneita, lähes kaikkien tuntemia pop-artisteja ovat muun muassa Bono, Madonna ja Michael Jackson. (Gaskell 2004, 40.)

Hyväntekeväisyyskonsertit ja -levytykset ovat ehkä suurelle yleisölle näkyvin musiikin ja politiikan kombinaatio. Musiikkivideo on kuitenkin vahva poliittisen sanoman esiintuomisen väline: vaikka videon katselija ei kuuntelisi musiikkikappaleen sanoja, hän kuitenkin katsoo visuaalista sanomaa. (Gaskell 2004, 40.)

Hippiliikkeellä oli ”make love not war” -sanomansa, punkkareilla anarkiansa. Tällä vuosituohannella esimerkiksi George W. Bushin, ja sodan yleensä, vastustaminen on ollut musiikkialalla esillä. Sodanvastaista sanomaansa ovat eräät artistit tuoneet voimakkaasti esiin, toiset hieman kevyemmin: esimerkiksi Madonna ja George Michael vaatetuksellaan. (Gaskell 2004, 40-41.)

1.5.5 Fantasiavideo

Tuija Modinos (2005) kirjoittaa *Totutun tuolla puolen* -teoksessa, että musiikkivideoista kirjoitettaessa muodostuu ongelmaksi niiden runsaus ja monipuolisuus, mutta kaiken kirjon keskellä fantasia on edelleen mukana keskustelussa musiikkivideoiden historiasta, estetiikasta, sisällöistä, kuluttamisen käytänteistä ja musiikkivideon mahdollisista vaikutuksista puhuttaessa. Hänen mukaansa ”fantasia on (ollut) luontevasti keskeisellä sijalla sekä musiikkivideoita että niitä esittäviä kanavia ja ohjelmia kuvailtaessa”. Hän kertoo myös Marsha

Kinderin todenneen, että ”musiikkivideoita kuvaavat parhaiten kerronnan rakenne ja unenomainen kuvailmaisuus, sekä näiden kiinteä yhteys katsoja-kuluttajan henkilökohtaisiin fantasioihin”. Modinosin mukaan Kinder nostaa esiin erityisesti eroottiset, masokistiset ja romanttiset kuvitelmat. ”Kinderin tulkinnassa musiikkivideot rakentavat erilaisia mielikuvitusmaailmoja, joiden kuvastot siirtyvät toistuvan katselun seurauksena osaksi katsojan omia fantasioita”, Modinos toteaa. (Modinos 2005, 224-226.)

Musiikkivideot tukeutuvat fantasian tyylikeinoin muun muassa silloin, kun ne tarjoavat erilaisia identiteetin rakennusaineita. Rajojen rikkominen ja oman todellisuuden luominen on hyvin käytetty idea ja ilmaisukeino musiikkivideoissa. Muun muassa Michael Jackson ja Backstreet Boys ovat käyttäneet videoissaan zombie- ja hirviötematiikkaa ja islantilaisen Björkin Human Behaviour -videolla seurataan tarinaa siitä, kuinka karhu jahtaa metsästäjää välillä juosten, välillä autoa ajaen. Björk käyttää erilaisia kuvallisia rinnastuksia ja kuvan, sanan ja musiikin välisiä suhteita kysyäkseen ”kuka luo ja tuhoaa elämää, kuka synnyttää tai syö kenet, kuka haluaa ja mitä, missä on ero tai samuus ja millainen se on.” (Modinos 2005, 226.)

Fantasian tyylikeinoja hyödyntävissä videoissa nähdään monenlaisia olentoja: menninkäisiä ja kääpiöitä, haltijoita ja keijuja. Esimerkiksi Madonnan Dear Jessie (1989), Spice Girlsin Viva Forever (1997) ja Gwen Stefanin What You Waiting For (2004) -musiikkivideot sisältävät tällaisia elementtejä. Peter Gabrielin vuoden 1986 Sledgehammer-videossa päättömät kanat tanssivat lattialla laulajan pään käydessä läpi erilaisia muodonmuutoksia ja Aha-yhtyeen Take on Me -videolla lehteä lukeva tyttö imaistaan sarjakuvan kaksiulotteiseen maailmaan. (Modinos 2005, 227.)

Kuten dystopia, utopia ja science fiction, myös fantasia kritisoi yhteiskunnallisia oloja. Vastakkain asetetaan hyvä ja paha, valo ja pimeys sekä elämä ja kuolema. Soundgardenin Black Hole Sun -video kritisoi amerikkalaisen keskiluokan arvoja. George Michael ja Michael Jackson ilmaisevat puolestaan Shoot the Dog ja Leave Me Alone -animaatioidensa kautta mielipiteensä mediasta. (Modinos 2005, 228-229.)

1.6 Musiikkivideoiden markkinat

Ed Gaskell (2004) kirjoittaa teoksessaan "Make Your Own Music Video", että ennen kuvia myytiin musiikilla, nykyään asia on päinvastoin: kuvilla myydään musiikkia. Klassinen musiikki taidegallerioissa ja erilaisten klubien ja diskosten videoseinät ovat yhtenä osoituksena tästä. Musiikin avulla luodaan stimuloiva ympäristö, jossa ihmisten oletetaan viettävän mielellään aikaa ja olevan ostopäätöksille alttiita. Musiikkivideot kauppaavat samalla tavalla artistia ja luovat artistille toivotunlaisen, muistettavan imagon. Pelkkä radiosoitto ei enää auta: nykypäivän ihminen katsoo enemmän televisiota kuin kuuntelee radiota. (Gaskell 2004, 8.)

New York Dolls ja Sex Pistols -yhtyeiden managerina tunnetuksi tullut Malcolm McLaren on todennut, että ikävystyttävistä muusikoista tulee videon avulla mielenkiintoisia. "Heidät paketoidaan ja jalostetaan ja heitä hyväksikäytetään videon avulla. On kysymys tästä: osta minut, osta minut, osta minut. Myy, myy, myy, osta, osta, osta". (Alanen & Pohjola 1992, 53.)

Antti Alanen ja Ilppo Pohjola (1992) toteavat teoksessaan "Sähköiset unet", että:

Rockvideot ovat promootiota, markkinointia, myynninedistämistä ja mainontaa. Niiden pohjana on tavaran rakenne, ne ovat taideteollisuutta. Ne ovat lähtökohdaltaan periaatteellisessa ristiriidassa Kantin estetiikan kanssa ("taidetta on se mikä tuottaa pyyteetöntä esteettistä nautintoa"). Toisaalta niihin jää myynninedistämistehtävän ohella vapaa tila, luovuuden alue, joka ei ole välttämättömällä logiikalla alistettu kaupanteon tarpeille. (Alanen & Pohjola 1992, 140.)

Queenin video Bohemian Rhapsody –kappaleesta osoitti musiikkivideoiden voiman. Musiikkivideoiden todettiin tehostavan huomattavasti levyjen menekkiä ja nopeuttavan uusien esiintyjien läpimurtoa. Lisäksi video havaittiin parhaaksi tavaksi luoda artistille itsenäinen supertähti-identiteetti. (Alanen & Pohjola 1992, 53.)

Musiikkivideo on mainosväline artistille ja hänen taiteelleen, mutta myös kaupalliselle tuotteelle, levytetylle musiikille. Musiikkitelevisiion myötä kappaleita alettiin kirjoittaa nopeasti pelkästään videota silmälläpitäen. Joidenkin aitoutta ja rehellisyyttä korostavien artistien mielestä videot olivat kuitenkin vain pakollinen suuntaus, josta ei ollut varaa jäädä pois. (Alanen & Pohjola 1992, 53, 55.)

Liikemiehet, promoottorit ja tuottajat yrittävät ennakoida kuluttajien toimintaa ja markkinoilla liikkuu todella isot summat rahaa. Monesti itse artisti jääkin pelkäksi tuotteeksi, minkä takia monet artistit keskittyvätkin pelkästään taiteeseen ja pysyttelevät erossa kaikesta liiketoimintaan liittyvästä. (Gaskell 2004, 21.)

Musiikkivideoista tuli lähes pakollinen markkinointikeino, joka kasvatti tarvittavaa pääomaa sekä taloudellista riskiä. Monet yhtyeet kuitenkin nousivat 1980-luvun alussa tietoisuuteen juuri Music Televisionissa pyörineiden videoidensa ansiosta. Tällaisia yhtyeitä olivat muun muassa Ultravox ja Depeche Mode. (Alanen & Pohjola 1992, 37.)

Alun perin ilmaiseksi myynninedistämisaineistoksi tehdyt musiikkivideot muuttuivat läpimurtonsa jälkeen maksulliseksi aineistoksi, jonka käytöstä alettiin maksaa korvauksia. Videot ilmestyivät myös kauppojen hyllyille kuluttajien ostettaviksi. (Alanen & Pohjola 1992, 56.)

Vielä 1980-luvulla musiikkivideoilla markkinoitiin lähes ainoastaan pop- ja rock-yhtyeitä ja -artisteja. Nykyään musiikkivideoilla markkinoidaan kuitenkin lähes kaikkien musiikkilajien edustajia oopperasta lastenlauluihin. (Kärjä 2007, 185.)

1.7 Suomalainen musiikkivideo

Vuonna 1929 tehtiin Suomessa ensimmäiset levyäänielokuvat ja 1950-luvulla alkoi uuden visualisoinnin aika rock-musiikin tulemisen myötä. (Alanen 2002a , 78-79.)

Vuodesta 1992 alkaen on ”Ääni- ja kuvatalennetuottajien Liitto” palkinnut parhaat musiikkivideot ja laajimman katsauksen alaan tarjoaa Oulun Musiikkivideofestivaalit, jotka on järjestetty vuodesta 1994 lähtien. (Alanen 2002a, 83.)

Suomalaisesta musiikkivideosta tuli ilmiö 1980-luvulla. Seuraavalle vuosituhannele siirryttäessä videot olivat jo alkaneet saamaan osuutta kotimaan markkinoinnissa, kunnes ne pian muuttuivat kansainvälisesti merkittäviksi. (Alanen 2002a, 78-79.)

Tuija Modinosin ja Annika Suonisen toimittamassa Merkillinen media -teoksessa Modinos esittelee tutkimustuloksia, joiden mukaan suomalaisen musiikkivideon kansainvälinen merkittävyys ei ole ainoastaan eri artistien menestyksestä johdettu päätelmä, vaan suomalainen nuoriso pitää suomalaisia videoita oikeasti vertailukelpoisina ulkomaalaisiin vastineisiinsa verrattuna. (Modinos 2003, 146.)

1.7.1 Suomalaisia musiikkivideo-ohjaajia

Suomessa esimerkiksi Leningrad Cowboys -yhtye sai omanlaisensa visuaalisen ilmeen Aki Kaurismäen ohjaamien elokuvien myötä. Kaurismäen jälkeen yhtyeen

videovastaavaksi siirtyi yhtyeen jäsen Sakke Järvenpää. Aknestik-yhtyeen Jukka Takalo ohjasi myös videoita omalle yhtyeelleen, jonka lisäksi hän on perustanut edellä mainitut Oulun musiikkivideofestivaalit. Muita omalle yhtyeelleen videoita ohjanneita muusikoita ovat muun muassa Apulannan entinen basisti Tuukka Temonen sekä Don Huonojen Kie von Hertzen. Noin parisataapäisestä harrastajajoukosta nousi lopulta parikymmentä johtavaa ohjaajaa vastaamaan suurimmista ja vientikelpoisimmista tuotannoista. (Alanen 2002a, 79-80.)

Säveltäjä, sanoittaja ja mainosohjaaja (Jenkki- , Elovena- ja Grandi-mainokset) Juha Tapaninen on myös musiikkivideo-ohjaajana monipuolinen. Hän on käsitellyt parodisesti niin glamouria kuin nostalgiaakin. Hänen töistään voi löytää myös konstailemattoman kansanhuumorin ymmärrystä. (Alanen 2002a, 79-80.)

Absurdeista töistään parhaiten tunnettu Sökö Kaukoranta, jonka tuotanto alkaa jo vuodesta 1988, on ohjannut muun muassa Stratovariuksen, Jimi Tenorin ja Jonna Tervomaan videoita. Alan muita veteraaneja Suomessa ovat monissa erilaisissa töissä kunnostautunut parivaljakko Tommi Tikka ja Aulis Moisio sekä elokuvatuottaja ja -ohjaaja Claes Olsson, joka on tehnyt elokuvatuotantoihinsa kunnianhimoiset esittelyfilmit sekä ohjannut useita M. A. Nummisen videoita. Kokeellisemmän elokuvan ohjaaja Mika Taanila on ohjannut palkittuja videoita 22-Pistepirkolle, Circlelle ja Kauko Röyhkälle. (Alanen 2002a, 79-80.)

Ultra Bra -yhtyeen minidraama-tyyppisistä videoista vastasivat tunnetut elokuvaohjaajat Aleksis Bardy ja Aki Louhimies. Pete Riski puolestaan loihti Nylon Beatille parodisia saippuaopperoita. (Alanen 2002a, 79-80.)

Suomalaisen popmusiikin kansainvälisestä läpimurrosta voidaan kiittää ainakin osittain tasokkaita musiikkivideo-ohjaajia. Tähän listaan kuuluvat muun muassa Finn Anderson, Tommi Pietiläinen, Miikka Lommi, Pasi Pauni, Juuso Syrjä ja Taku Kaskela. Ulkomailla ehkä tunnetuin suomalainen musiikkivideoiden ohjaaja on kuitenkin Antti Jokinen, joka on tehnyt videoita sellaisille suurille maailmantähdille, kuten Eminemille, Shania Twainille, Celine Dionille, Will Smithille sekä Beyoncélle. (Alanen 2002a, 79-80.)

1.7.2 Musiikkivideot suomalaisessa televisiossa

Musiikkivideoiden tekeminen on tuskin koskaan taloudellisesti kannattavaa, ja ohjaajat saavatkin pääasialliset tulonsa mainosten tekemisestä. Useimmat suomalaiset musiikkivideot on tehty rakkaudesta taiteeseen ja puhtaasta tekemisen ilosta. Mediaoppilaitokset ja videopajat ympäri Suomea koulivat uusia tekijöitä markkinoille. Ensimmäiset suomalaiset musiikkivideoita näyttäneet televisio-ohjelmat olivat 1960-luvulla alkaneet Nuorten tanssihetki ja Levyraati sekä Ohimennen, Valmiina... pyörii, Jatkoaika, Iltatähti ja YLE:n Lista Top 40. (Alanen 2002a, 80-81.)

Minimalismiin perustuva M. A. Nummisen Sähkökvartetin tulkinta kappaleesta Kaukana väijyy ystäviä ja primitiivisiä videotehosteita kokeileva Those Lovely Hulahandsin Oma nainen olivat vuonna 1969 ensimmäisiä kokeellisia musiikkivideoita Suomessa. Kuusi vuotta myöhemmin televisiosta tuli Velto Virtasen uuspsykedeelinen Elektroninen xtaasi -esitys. Suomi-campia edustavat puolestaan euroviisujen suomalaiset esikarsintavideot. (Alanen 2002a, 80-81.)

Maria Guzenina juonsi 1990-luvulla Music Television Europessa. Ulkomaalaisia vivahteita suomalaisten televisioruutun toi myös No TV -ohjelman Baba Lybeck. (Alanen 2002a, 80-81.)

1.7.3 Jyrki

Ensimmäinen päivä syyskuuta vuonna 1995 alkoi MTV3-kanavalla Jyrki-niminen nuorten iltapäiväohjelma. Jyrki lähetettiin viitenä iltapäivänä viikossa kuuden

vuoden ajan ja se oli ensimmäinen suomalainen televisio-ohjelma, joka tarjosi videoita nähtäväksi päivittäin. Jyrki poiki erilaisia rinnakkaisohjelmia. Näitä olivat tanssiohjelma Jyrki Electric Circus, yhden esiintyjän erikoisohjelma Intimate & Interactive, Jyrki Countdown -videolista sekä Live@Jyrki-konserttitaltiointi. Vuoden parhaat musiikkivideot palkittiin Jyrki Video Awards -kilpailussa ja perinteikkäät rockin suomenmestaruuskilpailut korvautuivat Jyrki Hit Challenge -kilpailulla. (Alanen 2002a, 82-83.)

Kuuden vuoden aikana Jyrki-ohjelmia tehtiin 2901 kappaletta, joissa nähtiin vuosittain noin 4000 musiikkivideota. Jyrkissä työskenteli juontajana monia eri yhteyksistä tunnetuksi tulleita henkilöitä, kuten esimerkiksi Joonas Hytönen, Katja Ståhl, Mikko Silvennoinen ja Marika Makaroff. (Alanen 2002a, 82-83.)

Kun Jyrki lopetettiin 21. joulukuuta 2001, otti kokeellinen Moon TV -kanava vastuun musiikkivideoiden esittämisestä Suomessa. Levy-yhtiöiden vähäisestä luottamuksesta johtuen kanava lopetettiin kuitenkin jo vuonna 2003. Samoihin aikoihin MTV Nordic alkoi esittää kansainväliseen levitykseen tarjottuja suomalaisia musiikkivideoita. (Alanen 2002a, 82-83.)

1.7.4 Kohti erilaisia muotoja

Monia suomalaisia poptähtiä on esiintynyt mainoksissa. Esimerkiksi Anna Hanskin ”Jos et sä soita” -kappale mainosti kaukopuheluja ja Johnny kehotti nuorisosäästäjäksi. (Alanen 2002a, 83.)

Kotimaisista elokuvista alettiin valmistaa musiikkitrailereita 1990-luvulla. Kirjoitetun tekstin mahdollisuutta hyödyntävät karaokevideot saivat suuren suosion Suomessa ja uusia musiikkivideoiden levityskanavia tarjosivat yleistyvät matkapuhelimet ja tietokoneet. (Alanen 2002a, 83.)

VHS- ja Betamax-nauhoilla alettiin julkaista 1980-luvulla suomalaisia musiikkivideoita. Ennen vuosikymmenen vaihdetta kehittyi VHS:n äänentoisto CD-laatuiseksi. Myös Music Television panosti laadukkaaseen ääneen, joten kuluttajan ei tarvinnut ostaa enää erillisiä äänitteitä nauttiakseen tallennetusta musiikista. (Alanen 2002a, 83.)

Kuvallisesti VHS:ää paljon parempi DVD-formaatti uudisti tallennelevityksen vuosituhanteen vaihteessa. DVD:n etuina VHS:ään olivat parempi tekninen laatu, tallennuskapasiteetin suuruus ja valikkorakenne, joka helpotti tuotteen käyttämistä. (Alanen 2002a, 83.)

Ensimmäinen suomalainen pop-DVD oli The 69 Eyesin Wasting Dawn -musiikki-DVD-single, joka julkaistiin vuonna 1999. Heti perään monet muut Suomen kärkipään artistin toivat markkinoille omat DVD-julkaisunsa, joihin oli sisällytetty oheismateriaaliksi esimerkiksi valokuvagallerioita ja yhtyeen historiaa käsitteleviä osuuksia. Erilaisten lisäosuuksien vuoksi DVD-julkaisuille kertyi pituudeksi monesti useita tunteja. Ensimmäisiä musiikki-DVD:n julkaisseita suomalaisia yhtyeitä olivat muun muassa Aknestik, Apulanta, CMX, Don Huonot, Eläkeläiset, Nylon Beat, Popeda, Sielun Veljet ja Yö. Myös Apocalyptica, Stratovarius ja Nightwish pääsivät DVD-julkaisujensa myötä ”ylpeilemään” maailmanvalloituksillaan yhä laadukkaammassa formaatissa. (Alanen 2002a, 83.)

On outoa, että musiikkivideot ovat täynnä kliseitä, vaikka muoto tarjoaa erittäin laajat kuvalliset mahdollisuudet. Suomalaiset tekijät ovat ottaneet oppia ulkomailta, joten tšekäläisetkin videot toistavat samoja kliseitä, vaikka joukkoon on onnistuttukin saamaan myös jotain omaperäisyyttä, kuten esimerkiksi Lapin arktisia näkymiä ja asumattomia erämaita. Esimerkiksi Ruoska-nimisen heavy-yhtyeen Kiroan-videossa vuodelta 2003 esitellään saunaa ja muuta perinteistä suomalaista kuvastoa. Tuskin missään muussa maassa tehdyissä musiikkivideoissa korostuu niin paljon pimeys ja pakkanen kuin suomalaisissa. Toisaalta suomalaisissa musiikkivideoissa on myös tuotu esiin paljon maassamme asuvia etnisiä vähemmistöjä ja erilaisia kulttuureja. (Alanen 2002a, 83.)

Englannin kielen yleistyminen, kansainvälisyys ja ammattimaisuus näkyy 2000-luvun suomalaisessa musiikkivideossa. Hanoi Rocks ja Leningrad Cowboysin avaamaa polkua ovat kulkeneet Apocalyptica, HIM, Darude, Bomfunk MC's Nightwish, Stratovarius, The 69 Eyes, Kemopetrol, Kwan, Emmi ja The Rasmus. Heidän videonsa tunnetaan kansainvälisesti, vaikkakin vaarana on näiden yhtyeiden kansallisen identiteetin katoaminen. (Alanen 2002a, 85.)

1.7.5 Kolme lajityyppiä

Jake Nymanin, Pekka Gronowin ja Jukka Lindforsin (2002) toimittamassa teoksessa Suomi Soi 3 esitellään kolme erilaista suomalaisen musiikkivideon lajityyppiä, jotka kohosivat esiin 2000-luvulla. Nämä ovat heavy metal, hiphop ja tekno/dance. (Alanen 2002b, 82.)

Jukka Takaloa (2002) vapaasti mukaillen suomalainen kotikutoinen hevivideo on tehty lähes ilman budjettia ja siinä käytetään heiluvia värivaloja. Kuvauspaikkana on käytetty läheistä autiota tehdasrakennusta, jossa kylän kaunein tyttö tanssii alastomana siluettina. Uhoava laulaja huutaa täyttä kurkkua, kuvat ovat häiritsevän pitkiä ja niissä näkyy jotakin, jonka piti näyttää vereltä. Zoom-efektiä käytetään kitarasoolon visualisoimiseen. Stroboa käytetään silloin kun laulaja kokee tunnekuohun videon naisen kanssa. Lopuksi laulaja lähtee kävelemään lumihankeen ja video loppuu soramontun laidalla palavaan nuotiotuleen. (Alanen 2002b, 82.)

Amerikkalainen äärisovinismi on sovitettu suomalaiseen tasa-arvoon yllättävän hyvin. Hannu Peltomaan ohjaaman Raptorin Moe! -teoksen primitiivisyydestä on kehitytty moniin suuntiin. Seremoniamestarin Chillaa meitä kanssa -video esittää sankarit eläkeläisinä palvelutalossa ja Paleface puolestaan visualisoi yhteiskunnallisen julistuksen. (Alanen 2002b, 82.)

Konemusiikin visualisointiin on Suomessakin käytetty kauan kokeilevia avantgarde- ja animaatiovideoita budjetista riippumatta. Tunnetuimmat

suomalaiset tekno/dance-genren videot ovat tehty Darudelle ja Bomfunk MC's -yhtyeelle. (Alanen 2002b, 82.)

SEMIOTIIKKA

1.8 Semiotiikan lyhyt historia

Vuoden 2004 Suomen kielen sivistyssanakirjan mukaan semiotiikka tarkoittaa merkkijärjestelmien tutkimusta ja yleistä merkkioppia. Termi on helppo sekoittaa sanaan semantiikka, joka puolestaan tarkoittaa sanojen sekä muiden kielellisten ilmausten merkitystä tutkivaa tieteenhaaraa, merkitysoppia. (Nurmi, Rekiaro, Rekiaro & Sorjanen 2004, 402.)

Semiotiikkaa ei välttämättä tarvita minkäänlaisen kuvan tai tekstin tulkintaan, mutta visuaalisen kulttuurin tutkimuksessa sen perusteiden tunteminen on kuitenkin erittäin hyödyllistä. Ensinnäkin koko teoreettinen keskustelu representaatioista perustuu semiotiikkaan. Lisäksi semiotiikka on ollut 1950-luvun lopusta lähtien mediakuvien tutkimisen keskeinen metodinen lähestymistapa. (Seppänen 2005, 107.) Representatiivinen tarkoittaa tunnusomaista, kuvaavaa ja edustavaa (Nurmi, Rekiaro, Rekiaro & Sorjanen 2004, 376.)

Jo Platon pohti kielen alkuperää. Aristoteles puolestaan käsitteli nimisanoja teoksissaan "Runousoppi" ja "Tulkinnasta". Stoalaiset ja epikurolaiset väittelivät luonnossa vapaasti esiintyvien sekä erikseen sovittujen merkkien eroista jo 300 vuotta ennen ajanlaskun alkua, ja keskiajalla Augustinuksen opetukset laskivat

peruskiven länsimaiselle merkkifilosofialle. Englantilainen fransiskaanimunkki Vilhelm Okkamilainen (n. 1285-1349) jakoi merkit pääluokkiin ”henkiset ja yksityiset” ja ”puhuttu, kirjoitettu ja julkiseksi tarkoitettu” ja John Locke (1632-1704) näki merkitystapahtumien tarkastelussa perustan uudelle logiikalle. Mutta vasta Ferninand de Saussuren (1857-1913) ja Charles Sanders Peircen (1839-1914) myötä semioottinen tietoisuus heräsi täydessä merkityksessään. (Cobley & Jansz 1998, 4-7.)

Jos tieteenalan tunnusmerkkinä pidetään, että uusi tiedon ala, tutkimuskohde ja ainakin muutama sen käsite on määritelty, voidaan semiotiikan tieteenä nähdä syntyneen filosofi John Locken myötä, joka jakoi kaiken inhimillisen tietämyksen kolmeen osaan: fysiikkaan, pragmatiikkaan ja semiotiikkaan. (Seppänen 2005, 107.)

Ferninad de Saussure analysoi kielen tilaa yleisellä tasolla ja määritteli kielellisen merkin kaksipuolisena kokonaisuutena. Toista puolta merkistä hän kutsui merkitsijäksi (signifiant), merkin materiaaliseksi aspektiksi. Puhuttaessa se on itse ääni, konkreettinen värinä. Merkitty (signifié) puolestaan on merkitsijästä erottamaton mentaalinen käsite, ajatus. (Cobley & Jansz 1998, 8-11.)

Merkitsijän ja merkityn välinen suhde on mielivaltainen. Sama merkitsijä ei synnytä aina yhteistä ajatusta merkittävästä. Esimerkiksi sana ”koira” ei saa suomen kieltä taitamatonta ajattelemaan koiraa. Koiran haukkuminen puolestaan yleensä saa. (Cobley & Jansz 1998, 8-17.)

Saussuren mukaan yhden merkin eroaminen jostain toisesta merkistä mahdollistaa koko kieliyhteisön olemassaolon. Kieli on sosiaalinen järjestelmä, joka voidaan jakaa kahteen osatekijään: 1) langue, joka on merkkien varasto eli esimerkiksi yhteinen sanavarasto, ja 2) parole, joka tarkoittaa merkeistä rakennettuja yksittäisiä puhunnoksia. (Cobley & Jansz 1998, 8-17.)

Saussure näki siis merkin kaksipuolisena, kun taas Charles Sanders Peirce näki merkin koostuvan kolmoissuhteesta, joka on monimutkainen. Peirce jakaa kaikki ilmiöt kolmeen eri kategoriaan: ”ensiys” eli puhdas tunne, ”toisuus” eli faktat, jotka

syntyy kahden ilmiön välisestä suhteesta, ja ”kolmannuus” eli yleisten lakien kategoria. Peirce yritti myös luokitella eri merkkityyppejä ja päätyi lopulta hämmentävään 59 049 merkin teoriaan. (Cobley & Jansz 1998, 18-30.)

Janne Seppänen toteaa teoksessaan *Visuaalinen kulttuuri* (2005, 110), että Saussuren alulle panemaa semiotiikan haaraa kutsuttiin strukturalistiseksi ja Peirceen puolestaan liitetään termi ”pragmatismi”. Pragmatiikan sanakirjamääritys on ”Kielitieteen alue, jossa tarkastellaan kielen käytön riippuvuutta (puhe)tilanteesta sekä puhujan (ja kuulijan) asenteista ja tarkoituksista”. (Nurmi, Rekiaro, Rekiaro & Sorjanen 2004, 346.)

Tiedotusopin professori Risto Kunelius tiivistää Peirceen käyttöpainotteisen semiotiikan niin, että 1) tulkinta on jatkuva prosessi, 2) tulkinnat syntyvät sosiaalisen toiminnan luomissa käytännöissä ja niiden konteksteissa, 3) merkitykset ja tulkinnat todellisuudesta ovat yhteisöllisiä ja 4) merkitykset liittyvät viime kädessä käytäntöihin ja todellisuudessa toimimiseen ja ne eivät voi olla siksi kokonaan sopimuksenvaraisia. (Seppänen 2005, 110.)

Tanskalainen kielitieteilijä Louis Hjelmslev (1899-1965) ajatteli, että merkillä olisi toinenkin ulottuvuus, Saussuren esittämän denotatiivisen ulottuvuuden lisäksi. Tähän toiseen ulottuvuuteen on sisällytetty merkin itsensä ulkopuolelta tulevaa tietoa. Eli merkitsijän ja merkityn välisen suhteen lisäksi olisi suhde merkin ja merkin ulkopuolisen merkkijärjestelmän välillä. Merkillä olisi siis kyky konnotoida. (Cobley & Jansz 1998, 39-40, 42.)

Roland Barthes (1915-1980) esittää kirjassaan *Mytologioita* pohdintoja muun muassa stripteasesta, Citroënista, pesuaineiden vaahdosta, Greta Garbon kasvoista, pihvistä, ja ranskalaisista perunoista ja osoittaa näitä arkipäiväisiä asioita koskevissa esseissään konnotaatioiden olemassaolon. Barthesin mukaan konnotaatioprosessi koetaan niin luonnollisena ja välittömänä, että denotaatiota ja konnotaatiota on lähes mahdoton erottaa toisistaan. Denotaatiosta siirrytään konnotaatioon lähes välittömästi ja huomaamatta. Barthes oli osa strukturalismia, 1950- ja 1960-lukujen älyllistä suuntausta. (Cobley & Jansz 1998, 43-53.)

Claude Lévi-Strauss (s.1908) on antropologi ja keskeinen strukturalisti, jonka mukaan perinteisen antropologian ja kielitieteen virhe oli siinä, että niissä tarkasteltiin termejä niiden välisten suhteiden eli arvojen sijaan. Kielessä yksittäiset foneemit eli perusäänet ovat samanarvoisia ja ne ovat vaihdettavissa johonkin erilaiseen ja verrattavissa toisiin samanlaisiin. Kuten raha voidaan vaihtaa hyödykkeeseen tai verrata toiseen valuuttaan, myös sana voidaan vaihtaa ajatukseen tai sitä voidaan verrata toiseen sanaan. (Cobley & Jansz 1998, 53-57.)

Jälkistrukturalismin katsotaan alkaneen Pariisin toukokuun 1968 opiskelijamellakoiden jälkimainingeissa. Strukturalismissa subjektin nähtiin olevan struktuurin osa eikä itsenäinen toimija. Tällaista antihumanistista ajatusta jälkistrukturalismi kritisoi. Ranskalaisen kielitieteilijän Émile Benvenisten mukaan merkkien käyttäjät oppivat merkitsijän ja merkityn välisen suhteen nuorella iällä niin perusteellisesti, että mitään eroa niiden välillä ei enää myöhemmin koeta. Subjektin ja merkityssysteemin välinen suhde on monimutkainen. Todellisuudessa subjekti on kielijärjestelmän ulkopuolella vaikka syvään juurtunut suhde merkitsijän ja merkityn välillä aiheuttaa illuusion kielen läheisyydestä. Se, mitä subjekti tuntee, ei ole sama asia kuin se kuinka hän sen ilmaisee. ”Puhdas” merkitty on olemassa ainoastaan merkin käyttäjän mielessä. (Cobley & Jansz 1998, 67-76, 78.)

Jacques Derrida hyökkää lähestulkoon kaikkia niitä länsimaisia filosofiä vastaan, jotka olettavat, että sanalla on rationaalinen kyky selittää maailma. Hänen mukaansa Saussure privilegioi puheen suhteessa kirjoitukseen, joka on todiste de Saussuren logosentrisyydestä. Derridan ajatus ”différancesta” tarkoittaa sitä, että merkin arvo tulee esiin vasta kun seuraava merkki ”modifioi” sitä. Esimerkiksi lauseessa yksi erillinen sana saa arvonsa vasta seuraavan sanan arvoitettua sen. Samalla tavalla kokonaisia tekstejä arvottaa intertekstuaalisuus. (Cobley & Jansz 1998, 88-98.)

Amerikkalaista semiotiikkaa pohjustaa vahva Raamatun tulkinnan traditio, joka ulottuu aina 1600-luvun puritaaneista perustuslain kautta nykypäivän poliittisesti korrektiin (tai epäkorrektiin) kielenkäyttöön. Eurooppalaisesta semiotiikasta poiketen, amerikkalainen semiotiikka ottaa huomioon myös eläinsemiotiikan. Charles Morrisin (1901-1979) behavioristinen semiotiikka käsitteli muun muassa

ääntä merkinä: kissa oppii yhdistämään tietyn äänen ruokaan ja näin ollen esimerkiksi rapina toimii merkinä, joka edustaa objektia eli ruokaa. Ärsykeobjekti synnyttää reaktioita, jotka suuntautuvat tiettyyn päämäärään. Ihmisten kohdalla behaviorismi on ongelmallisempaa. (Cobley & Jansz 1998, 101-108, 113.) Tunnetuin esimerkki behaviorismista lienee Pavlovin koirat.

Claude Shannon (s.1916) ja Warren Weaver (s. 1921) esittelivät mallin, joka kuvaa informaation siirtymistä lähteestä välietappien kautta määränpäähänsä. Mallin etuna oli, että se otti huomioon informaation siirtymisen monimutkaisuuden. Weaver sovelsi mallia ihmisten väliseen kommunikointiin. (Cobley & Jansz 1998, 115-116.)

Charles Morris jakoi semiotiikan kolmeen osa-alueeseen: 1) syntaktiikka, joka käsittelee merkin ja muiden merkkien välisiä suhteita, 2) semantiikka, joka käsittelee denotaatiosuhteita ja 3) pragmatiikka, joka koskee merkin ja tulkitsijoiden välisiä suhteita. Nämä alueet vastaavat hyvin nykykielitieteessä käytettyjä jaotteluja. (Cobley & Jansz 1998, 118.)

Tärkeimpiä käsitteitä nykypäivän semiotiikassa ovat edellä olevassa tekstissä mainittujen lisäksi muun muassa ikoni (merkki, joka on jollain tasolla tarkoittensa kuva), indeksi (osoitin, osoittava merkki, viite, esimerkiksi savu on tulen indeksi), metonymia (ilmauksen tai sanan korvaaminen toisella, joka liittyy asiaan läheisesti), metafora (vertaukseen perustuva havainnollistava kielellinen ilmaisu, kielikuva), paradigma (sanan taivutusmuotojen kokonaisuus, taivutuskaava) ja syntagma (kahden tai useamman sanan muodostama liitto, sanaliitto). (Seppänen 2005, 125.)

1.9 Kieli ja merkitys

Cherbourgissa marraskuussa vuonna 1915 syntynyt Roland Barthes oli tutkija, semiootikko, filosofi ja kirjailija sitoutumatta kuitenkaan itse yhteenkään näistä

rooleista. Hän julkaisi tunnetuimman teoksensa ”Mytologioita” vuonna 1957. (Veivo 1995, 53, 85.)

Sveitsiläisen lingvistin Ferninand de Saussuren teos ”Yleisen kielitieteen kurssi” vaikutti Roland Barthesin ajattelun kehitykseen. Teoksessa havainnoidaan kielen luonnetta pelkkänä muotona ja erona sekä kielen ylivaltaa suhteessa kielen käyttäjään. Saussuren mukaan kielijärjestelmä hallitsee puhujaa. Puhuja ei pysty ilmaisemaan itseään kuin kielijärjestelmien rajoitusten puitteissa. Saussure esitti myös ajatuksen uudesta merkkejä tutkivasta tieteestä, semiologiasta (Saussure kutsui semiotiikkaa semiologiaksi). Saussuren kielisysteemin peruselementti on lingvistinen merkki, joka muodostuu merkitsijästä ja merkitystä. Jälkistrukturalismin syntyyn vaikutti tällainen merkitsijän ja merkityn kiinteään suhteeseen kohdistettu kritiikki. (Veivo 1995, 54-56.)

Lea Rojolan mukaan sana ”kieli” esiintyy keskeisessä asemassa Barthesin tuotannossa. Kiinnostus kommunikaatioon ja kieleen alkoi Saussuren ja uuden kielitieteen myötä. (Rojola 1995, 83.)

1.10 Teksti, kieli ja subjekti

Barthesin mukaan yksilön merkityksiä tuottava toiminta on mahdollista vain kulttuurissa olevien merkityksenmuodostuksen sääntöjen, koodien avulla. Niiden ulkopuolelle ei Barthesin mielestä ole pääsyä. Vuonna 1970 ilmestyneessä teoksessaan S/Z Barthes käytti ”teos”-sanan sijaan sanaa ”teksti”. Ero näiden sanojen merkitysten välillä on se, että teos on ”pala ainetta, se vie hyllytilaa”, kun taas teksti on ”metodologinen kenttä”. Barthesin mukaan myös teksti on aina jonkin toisen tekstin interteksti. (Lehtonen 2004, 298-299.)

Myös kielitieteen ja psykoanalyysin piirissä syntyneet ajatukset kieltä ja sitä käyttävän yksilön suhteesta vaikuttivat Barthesin ajatteluun. Hänen näkemyksensä kirjallisuudentutkimuksesta sai vaikutteita Émile Benvenisten havainnoista

yksilöllisyyden ilmenemisestä kielessä: esimerkiksi ”minä” ja ”sinä” ovat merkkeinä tyhjiä ja niiden referenssi määrittyy vain lausuntatilanteessa. (Veivo 1995, 57-58.)

1.11 Barthesin koodit

Vuoden 1970 teoksessaan S/Z Barthes analysoi 240 sivun verran 30 sivun pituista Balzacin novellia Sarrasine. Teoksessaan Barthes jakaa Balzacin novellin mielivaltaisiin yksiköihin, leksioihin ja tarkkailee sen jälkeen tekstin merkitysten liikettä viiden koodin avulla. Nämä koodit ovat hermeneuttinen koodi, merkityksen yksiköt eli seemit, symbolinen kenttä, proaireettinen eli toiminnan koodi ja referenssikoodi, joka on kulttuurisista koodeista muodostuva kokonaisuus. Barthes jakaa ne kahteen eri kategoriaan: luettaviin ja kirjoitettaviin. Luettavat ovat sellaisia, joihin ei voi vaikuttaa ja kirjoitettavat sellaisia, joihin pystyy. Hermeneuttinen ja toiminnan koodi ovat näistä viidestä koodista luettavia. (Veivo 1995, 71-72.)

1.11.1 Hermeneuttinen koodi

Harri Veivon (1995, 72) mukaan hermeneuttinen koodi ilmenee arvoituksina ja niihin annettavina ratkaisuin. Ratkaisua voi pitkittää erilaiset harhautukset ja epämääräisyydet. Esimerkiksi tekstin otsikko on jo hermeneuttinen koodi: Mitä tämä otsikko pitää allaan? Vastaus selviää tekstiä lukemalla. (Veivo 1995, 72.)

1.11.2 Denotaatio

Hermeneuttisessa koodissa ovat keskeisessä asemassa käsitteet denotaatio ja konnotaatio. Denotaatio tarkoittaa merkin objektiivista, esiintymiskontekstista riippumatonta ja arvovapaata merkitystä. (Veivo 1995, 72.)

Tuomo Mörän, Inka Salovaara-Moringin ja Sanna Valtosen toimittamassa Mediatutkimuksen vaeltava teoria -teoksessa Mikko Lehtonen kertoo Barthesin kirjoittaneen Kuvan retoriikka -esseessään, että ”Denotatiivinen kuva luonnollistaa symbolisen sanoman, tekee viattomaksi konnotaation erittäin tiheän semanttisen keinotekoisuuden”. Barthesin mukaan denotaatio on siis kuvan ensimmäinen kerros, se mitä tai mikä kuvassa on kuvattu. Denotatiivinen merkitys syntyy siis siitä, että katsoja tunnistaa sen mitä kuvassa on ja mitä siinä tapahtuu. (Lehtonen 2004, 303-304.)

1.11.3 Konnotaatio

Konnotaatio on luonteeltaan arvottava ja kontekstisidonnainen merkitys. Konnotaatio syntyy denotaatiosta. Esimerkiksi luonnollisen kielen sana saa uuden, syvemmän merkityksen. (Veivo 1995, 72.)

Barthes tarkoittaa konnotaatiolla kuvan toista kerrosta, arvoja ja ajatuksia, jotka ilmaistaan sen kautta mitä ja kuinka kuvattu kuvataan. Mikko Lehtonen kirjoittaa teoksessa Mediatutkimuksen vaeltava teoria, että ”konnotaatio sisältää kaiken mitä kuvatut ihmiset, paikat ja oliot edustavat ja mistä ne ovat merkkejä” (Lehtonen 2004, 303.)

Anne Sivuoja-Gunaratman kirjoittaa Harri Veivon toimittamassa Vastarinta / resistanssi -teoksessa, että kuviin liittyvät symboliset merkitykset vaativat kuvan katsojalta merkittyjen ja merkitsijöiden yhdistämistä, johon vaikuttaa kuvan

katsojan kulttuurinen tausta. Esimerkiksi kulta on alkuaine, mutta myös rikkauden merkki. (Sivuoja-Gunaratman 2007, 55.)

1.11.4 Toiminnan koodi

Proaireettinen eli toiminnan koodi koostuu pieniin osiin jakautuvista toiminnoista ja tapahtumista, jotka havaitaan, kootaan yhteen ja nimetään. Toiminnan havaitseminen on jatkuvaa liikettä. Toiminnan koodi perustuu kokemukseen: jo nähdyn, luetun ja tehdyn muodostamaan tietoon. Toiminnan koodi yhdessä hermeneuttisen koodin kanssa pakottaa tekstin loogis-lineaariseen järjestykseen ja rajoittaa siten sen merkityksiä. Arvoitus ja toiminta etenevät vain alusta loppuun. Hermeneuttinen koodi ja toiminnan koodi tekevät täten tekstistä luettavan pakottamalla sen seuraamaan omaa järjestystään (Veivo 1995, 72, 76.)

1.11.5 Seemien koodi

Seemien koodi, symbolien koodi ja referenssikoodi eivät ole riippuvaisia lineaarisesti ja loogisesti etenevästä tarinasta. Seemi liittyy läheisesti konnotaation käsitteeseen. Konnotaatiot ovat Barthesin mukaan avain luettavan tekstin monimerkityksisyyteen: sana tai lause voi merkitä useita asioita yhtä aikaa. Veivon mukaan esimerkiksi sana ”tammi” konnotoi jyrkyyttä ja vahvuutta ja konnotatiivinen merkitys erottaa sen esimerkiksi pihlajasta ja lepästä. Kohde on siis seemiensä summa. (Veivo 1995, 76-77.)

1.11.6 Referenssikoodi

Kulttuuristen koodien kokonaisuus muodostuu sitaateista, jotka ovat lähtöisin kulttuurissa vallitsevasta yleisestä tiedosta. Sen perustana ovat tekijät, joiden perusteella toimintaa ja ilmiöitä tarkastellaan jossakin tietyssä kulttuurissa. Barthesin mukaan tekstin ”sisäisen” logiikan toiminta perustuu myös kulttuurisiin koodeihin. Myös tekstin intertekstuaalisuuden Barthes laskee kuuluvan referenssikoodiin. (Veivo 1995, 77-79.)

1.11.7 Symbolien koodi

Perustavaa laatua olevat vastakohtaisuudet ovat symbolien koodin ydin: elämä ja kuolema, maskuliininen ja feminiininen, aktiivinen ja passiivinen. (Veivo 1995, 79.)

Symboliset koodit muodostavat vastakohtaparien kautta tekstiin laajan symbolirakenteen, jossa yksittäiset seemit asettuvat paikalleen. Symbolikoodin herääminen yhtenäistää tekstin ”kuvakavalkadin”, josta tulkitsija eristää niiden yhteisen nimittäjän. (Blom 1998, 219.)

VIDEON SUUNNITTELU

1.12 Audiovisuaalisen tuotteen suunnittelu

Nykyaikaisella kalustolla myös amatöörit osaavat luoda omia videoteoksiaan. Ongelma on, että videota katsotaan yleensä passiivisesti ja katsojien keskittyminen herpaantuu pienistäkin asioista. On syytä tehdä perusteellinen suunnitelma ja analyysi toteutettavasta ohjelmasta, ennen kuin aloitetaan itse videon kuvaaminen.

Erik ja Svin Fagerholm esittävät kirjassaan ”Kerro videolla”, neljä ”peruskiveä” ohjelman tekemiselle: perusteellinen tavoitteen ja kohderyhmän sekä ohjelman sanoman ja tarvittavien välineiden arviointi. Aluksi täytyy määritellä ohjelman pää- ja osatavoitteet sekä millaisia sen katsojat ja katsomistilanteet ovat. Tavoitteet kannattaa määritellä tarkasti. Lisäksi tulee pohtia, kuinka ohjelman sanoma saadaan välitetyksi ja millaisilla välineillä se onnistuu parhaiten. (Fagerholm 1984, 9-11.)

1.13 Muoto

Ohjelman sisältö on muotoa tärkeämpi. Muoto on vain keino saada katsojat vastaanottamaan ohjelman sanoma. (Fagerholm 1984, 14.)

Videoteoksen sisällön ja muodon suunnitteleminen on helppoa, jos kohderyhmä on pieni suppea ryhmä. Esimerkiksi luontoharrastajat ovat kiinnostuneita luontodokumenteista, vaikka ne olisi toteutettu keskimääräistä huonomminkin. Jos ohjelma puolestaan koskisee katsojia jonkin uuden asian pariin tai yrittää kaupata heille jotakin uutta tuotetta tai mielipidettä, muoto voi olla ratkaiseva tekijä,

koska sen tarkoitus on pitää katsojat keskittyneinä ja kiinnostuneina katsojille uudesta asiasta.

1.14 Samastuminen

Katsojien kiinnostusta lisää, jos he voivat samastua johonkin ohjelmassa esiintyvään henkilöön. Näin ollen kannattaa käyttää ohjelmassa ihmisiä demonstroimaan haluttua asiaa, vaikka se onnistuisi muutenkin. (Fagerholm 1984, 14.) On toki vaarana, että väärin toteutettuna idea toimii itseään vastaan. Epämiellyttävä esiintyjä voi saada positiivisenkin asian vaikuttamaan negatiiviselta.

1.15 Sensaatio

Video on hyvä väline välittää tunteita. Audiovisuaalisuus mahdollistaa tarkkaan harkitun kuvan ja äänen, joiden avulla katsojaan voidaan vaikuttaa hyvinkin voimakkaasti. Riippuu niin sanotun ”sensaation” voimakkuudesta, kuinka paljon katsoja siihen reagoi. Liian voimakas tunnekuuhu voi vaikeuttaa ohjelman sanoman vastaanottamista. Sensaation voidaan nähdä tarkoittavan tunnetta, kun informaatio tarkoittaa tietoa. Ohjelman tekijöiden on hyvä erottaa nämä toisistaan jo suunnitteluvaiheessa. (Fagerholm 1984, 14-15.)

1.16 Dramatisointi

Jos ohjelman on tarkoitus välittää informaatiota, voi olla vaarana, että dramatisointi peittää sen alleen. Lyhyen ohjelman, kuten musiikkivideon tekemisessä on

vaarana lopputuloksen sekavuus, kun juonelliset ainekset ja yksityiskohdat sekaantuvat. Tämän ongelman välttämiseksi kannattaa miettiä valmiiksi videon premissi eli päälause ja pohtia jokaista videon kohtausta sen pohjalta. (Fagerholm 1984, 16.)

1.17 Kertomuksen eteneminen

Ruotsalainen dramaturgian opettaja Ola Olsson on laatinut listan kuudesta keinosta, joilla viedä juonta eteenpäin. 1) Henkilö kohtaa ongelmia halutessaan tehdä jotakin, 2) ulkoisen olosuhteet vaikeuttavat huonoa tilannetta entisestään, 3) henkilö joutuu ristiriitaan toisen henkilön kanssa, 4) katsojat saavat tietää seurauksen, mutta eivät syytä, 5) ennakoi ja saa katsojat odottamaan jotakin tiettyä tapahtumaa ja 6) henkilöllä on aikaraja tehdä jokin tehtävä. (Fagerholm 1984, 17.)

1.18 Istutus ja ennakointi

Istutus, jolle draamallinen kertomus suurelta osin perustuu, tarkoittaa tehokeinoa, jonka avulla katsoja saadaan ensin odottamaan jotakin tiettyä tapahtumaa, sitten unohtamaan sen osittain. Juuri kun katsojat vähiten odottavat, tapahtuukin odotettu, esimerkiksi murha. Istutukset saavat katsojat odottamaan jotakin jännittävää ja näin pysymään ohjelman äärellä. Istutuksen tulee vaikuttaa katsojaan alitajuisesti, mutta ennakointi puolestaan tarkoittaa yksiselitteistä ja selvää tulevan asian alleviivaamista, esimerkiksi jännittävää musiikkia kauhuelokuvassa. (Fagerholm 1984, 17-18.)

1.19 Draaman rakenne eli esittely, kehittäminen ja kertaus

Lukemattomissa elokuvissa ja näytelmissä on käytetty klassista draaman rakennetta, joka alkaa päähenkilön ja -ristiriidan esittelyllä. Keskeisten tapahtumien jälkeen esitellään perinpohjaisesti tapahtumapaikat ja sivuhenkilöt. Syventämisvaiheessa katsojat samastuvat päähenkilöön ja huippukohdassa selvitetään pääristiriita ja kaikki tarinan teemat kootaan yhteen. Tällaiselta perinteiseltä kerronnan rakenteelta ei voi oikein vältyä edes yrittämällä: Takaumat ja rinnakkaiset tarinat vain vahvistavat kerronnan klassista rakennetta. (Fagerholm 1984, 18-19.)

1.20 Katsojan mielikuvitus

On hyvä jättää katsojien mielikuvitukselle tilaa, eikä kertoa kaikkea liian yksityiskohtaisesti. Täten ohjelman tekijät voivat keskittyä olennaiseen ilman suuria budjetteja ja puitteita. Turhat rekvisiitat, vuorosanat ja kohtaukset tulee karsia pois. Myös roolihenkilöiden määrään kannattaa kiinnittää huomiota. (Fagerholm 1984, 19.)

Musiikkivideossa tilanne on siinä mielessä eri, että vuorosanoja niissä harvemmin käytetään ja rekvisiitalla on usein suurikin merkitys. Mutta koska musiikkivideo on useimmiten vain muutaman minuutin kokonaisuus, kohtausten määrä ja kesto tulee olla vähäinen, jos videolla ylipäättään käytetään tarinallista kerrontaa. Vuorosanattomassa videossa myös erilaiset tunteet tulee välittyä tekojen, ei vuorosanojen avulla.

1.21 Valmisteleva työ

Suunnittelemalla ohjelman sisällön ja teknisen toteutuksen tarkasti etukäteen, tekijät säästävät arvokasta aikaa. On kuitenkin tapauskohtaista, kuinka paljon raakamateriaalia kannattaa hankkia ennen työn editointia. Erik ja Siv Fagerholm neuvovat kirjassaan, että vähäinen raakamateriaali on hyvä asia, jos se on kunnolla harkittua. Toisaalta editoijalle runsaasta materiaalista on hyötyä, koska monesti ei aina tiedetä tarkasti materiaalin sopivuutta muuhun kokonaisuuteen, ennen kuin osat laitetaan konkreettisesti peräkkäin. Esimerkiksi tarinallisessa musiikkivideossa kannattaa kuvata kohtauksista muutama erilainen ja eripituinen versio, joista sitten editointivaiheessa valitaan paras. (Fagerholm 1984, 26.)

Alkuinnostuksen ei kannata antaa sokaista, vaan aluksi kannattaa analysoida ohjelman koostumusta ja aihetta. Liian laaja ja kunnianhimoinen aihe saattaa tehdä ohjelmasta pintapuolisen, epäkiinnostavan ja vaikeasti ymmärrettävän. (Fagerholm 1984, 26.)

1.22 Konkreettiset esivaiheet

Ennakkotutkimus ja taustatietojen hankkiminen on tärkeä vaihe. Kirjat, lehdet ja haastattelut tarjoavat teoreettista tietoa valitsemasi aiheesta. (Fagerholm 1984, 28.)

Esimerkiksi musiikkivideota kuvatessa täytyy myös selvittää kuvauspaikat ja niihin tarvittavat mahdolliset luvat, videolla esiintyvät henkilöt ja mahdolliset palkkiot sekä sopimukset. Budjetti ja aikataulu kannattaa laatia ennen käsikirjoittamista. Kuvauspaikkoihin ja esiintyjiin kannattaa tutustua konkreettisesti ajan kanssa ennen kuvausten aloittamista. Tämä helpottaa ohjelman tekemistä, kun paikat ja henkilöt ovat entuudestaan tuttuja. Näin tiedetään henkilöiden vahvuudet ja heikkoudet sekä kuvauspaikkojen tarjoamat mahdollisuudet ja rajoitteet. Kuvausaikataulu kannattaa jakaa kaikille projektiin osallistujille, että jokainen

tietää, missä kenenkin tulee olla ja koska. Kuvauskaluston ja -rekvisiitan kuljettamiseen ja pystyttämiseen kuluva aika kannattaa huomioida aikataulua tehtäessä, muuten aikataulusta voi tulla liian tiukka.

Ohjelmaa ideoitaessa kannattaa kirjoittaa erilaisia hahmotelmia paperille useaan kertaan ennen lopullisia päätöksiä. Ideoiden kirjaaminen muistiin auttaa muistamaan hyvät ideat ja hahmottamaan kokonaisuuden.

Ohjelmaluonnos eli synopsis on ylimalkainen kuvaus tehtävästä ohjelmasta, sen tarkoituksesta ja toteutustavasta. Sisältö rakenne kannattaa kuvata graafisesti, jolloin ohjelman pituutta kuvaava viiva jaetaan ohjelman sisältämien kohtausten mukaan osiin. Näin yhdestä kuvasta näkee, kuinka suuren osan mikäkin kohtaus saa. (Fagerholm 1984, 32.)

Graafisesta kuvauksesta saa moniulotteisen värejä käyttämällä. Vaikka ohjelman suunnittelee kuinka tarkasti tahansa, käytännön todellisuus on usein erilainen kuin teoria. Kuvausvaiheessa ei kannata noudattaa käsikirjoitusta orjallisesti, jos tuntuu, että jokin toinen toteutustapa on luonnollisempi ja parempi.

1.23 Kuvausryhmä

Lyhyttäkin videota kuvattaessa kuvausryhmään kannattaa hankkia useampi henkilö hoitamaan eri vastuualueita. Ei ole kenenkään edun mukaista, jos ohjelman tekijät riitelevät asioista ilman, että kenenkään ääni painaa enemmän kuin toisen. Esimerkiksi kuvaajan, joka etsii parhaat kuvakulmat ja käyttää kameraa, on vaikea toimia samalla ohjaajana, jonka haasteelliseen työnjohtajan tehtävään sisältyy monia erilaisia asioita: hän ohjaa esiintyjä, tutkii käsikirjoitusta ja antaa ohjeita. Ohjelmasta riippuen tarvitaan lisäksi muun muassa valaisija, äänittäjä ja puvustaja. (Fagerholm 1984, 43-46.)

1.24 Tallennus

Otokset kannattaa suunnitella ja harjoitella hyvin, ja niiden on tuettava kerrottavaa asiaa. Kameran tulee aina kuvata yhtä asiaa kerrallaan ja kamera-ajojen tulee alkaa ja päättyä pysähtyneeseen kuvaan editoinnissa tapahtuvan kohtausten yhdistämisen vuoksi. Lisäksi jalustaa kannattaa käyttää aina kun mahdollista. (Fagerholm 1984, 43-46.) Kuvamateriaali on lisäksi hyvä käydä läpi joka kuvauspäivän päätteeksi ja tehdä siitä muistiinpanoja esimerkiksi editointia varten. (Fagerholm 1984, 100.)

1.25 Ohjaus

Ohjaajan tehtävä on välittää ajatuksensa ja näkemyksensä esiintyjille selkeästi ja estottomasti, sekä puuttua havaitsemiinsa epäkohtiin heti. Ohjaajan tulee rohkaista esiintyjä, saada heidät kohtauksen vaatimaan tunnelmaan ja kertoa heille syy, jos jokin kohtaus joudutaan ottamaan uudestaan. Esiintyjän tulee tietää, oliko vika hänessä vai jossakin muussa asiassa. (Fagerholm 1984, 47-48.)

1.26 Kuvakerronta

Pelkästään kohtausten sisältö ei ratkaise lopputulosta. Myös se, kuinka kohtaukset liitetään toisiinsa, ja mitä edellisissä ja tulevissa kohtauksissa on, merkitsee. Otoksien pituudella ja kuvan rajaamisella on myös merkitystä. (Fagerholm 1984, 64.)

1.27 Erilaisia kuvia

Jaakko Välikylä listaa Digivideokoulu-kirjassaan kahdeksan erilaista kuvakokoa ja kertoo tällaisten vakiintuneiden kuvan rajaustapojen auttavan kuvausryhmän yhteistä kommunikointia. Lisäksi leikkauksessa tulisi muistaa, että kahden kohtauksen välisen kuvakoon ero tulisi olla ainakin kaksi kuvakokoa, koska muuten leikkaus näyttää luonnottomalta. (Välikylä 2005, 36.)

Välikylän mukaan (2005, 36-37) kuvakoot ovat:

- yleiskuva (YK), joka toimii kohtauksen johdantona, esittelee ympäristön eikä takerru yksityiskohtiin.
- suuri kokokuva (SKK), joka on yleensä suurin kuvakoko sisätiloissa. Suuri kokokuva on suurin kuvakoko, jossa kuvattava kohde erottuu.
- kokokuvassa (KK) kuvattava ihminen on kuvan korkuinen, mutta taustallakin on kuvan kannalta arvoa.
- suuri puolikuva (SPK) on yleisin tapa aloittaa kohtaus. Se rajaa ihmisen polvien korkeudelta ja kohde vie huomion taustalta.
- puolikuva (PK) rajaa ihmisen navan kohdalta ja kasvonilmeillä on merkitystä, ympäristöllä ei niinkään. Puolikuva on hyvin tyypillinen tapa rajata kuva.
- puolilähikuvaa (PLK) käytetään puhekohtauksissa, esimerkiksi uutisissa. Siinä henkilö on rajattu kainaloiden kohdalta. Kasvonilmeet korostuvat, mutta eivät vielä häiritsevästi.
- lähikuvassa (LK) henkilö on rajattu hartioista, tausta on merkityksetön. Passikuvissa käytetään lähikuvaa.
- erikoislähikuva (ELK) on rajattu kuva esimerkiksi silmästä tai suusta.

Erik ja Siv Fagerholm puolestaan määrittelevät kuvakoot Kerro videolla -teoksessaan hieman eri tavalla. Heidän mukaansa yleiskuvaa käytetään laajaan miljöön ja atmosfäärin kuvaamiseen, kokokuvaa liikkeen suunnan ja tarkoituksen

sekä päähenkilön tekemisen kuvaamiseen. Puolikuva puolestaan näyttää kokonaisuuden, mutta jo hieman yksityiskohtia ja lähikuvassa on katsojan kannalta viehättävää liikettä, tunnetta ja jännitystä sekä yksityiskohtia, jotka eivät jää epäselviksi. Erikoislähikuva on tiukasti rajattu ja näyttää usein arvoitukselliselta. Liikkumattomaksi kuvaksi sanotaan sellaista kuvaa, jossa kuvakulma pysyy samana riippumatta kuvan tapahtumista. Still-kuvat ovat liikkumattomia kuvia, joissa tapahtumatkin ovat pysähtyneet. (Fagerholm 1984, 66-68.)

Videokuvauksessa kuvasuhde on joko normaali 4:3 tai laajakuva 16:9. Videokuvaus ei tunne pystykuvaa, mutta kameran mahdollisuus liikkeeseen kompensoi puutetta. Symmetrisesti kuvaan jakautuvat elementit luovat psykologisia mielleyhtymiä vakauteen, levollisuuteen ja seesteisyyteen. Pakopiste, eli piste mihin kuvan suorat linjat johtavat, ohjaavat puolestaan katsojien huomiota. (Ang 2006, 62-63.)

1.28 Aika

Ajankäytöstä on oltava tietoinen koko ajan: Kuinka paljon aikaa omistetaan ohjelman eri jaksoille, kuinka paljon katsojat puolestaan tarvitsevat aikaa omaksuakseen esitetyn asian. (Fagerholm 1984, 74-76.)

Tarinallisessa musiikkivideossa ongelmaksi nousee sen ajallinen kesto. Muutamassa minuutissa täytyy kertoa kokonainen tarina, ja esiintyvää yhtyettäkin olisi ehkä näytettävä joissakin kohdissa. Sen takia kohtausten tulee olla lyhyitä ja ytimekkäitä.

1.29 Jatkuvuus

On kaksi tärkeää sääntöä, jotka tulisi muistaa: Katsoja luulee, että toisiaan seuraavat kuvat kuuluvat yhteen, ellei tehdä erityisen selväksi, ettei näin ole. Toisekseen, katsoja luulee olevansa samassa ympäristössä, ellei maisemanvaihdosta tehdä erityisen selkeästi. (Fagerholm 1984, 77-81.)

Jos video-ohjelman kuvien jatkuvuus on tehty oikein, katsoja ei koe katsovansa enää videota, vaan kokee olevansa läsnä tapahtumissa. Kaikkien liikkeen tulee olla saumatonta ja turhia muutoksia kuvassa tulee välttää. Paha virhe on esimerkiksi muuttaa henkilön kulkusuuntaa kesken kaiken ilman syytä. (Fagerholm 1984, 77-81.)

Kaksi peräkkäistä kohtausta tulee kuvata niin, että edellinen kohtaus kuvataan osittain jälkimmäisen ”päälle” eli esiintyjä jatkaa kohtausten rajan yli ennen kuin kuvaaminen loppuu. Tämä auttaa editoinnissa. (Fagerholm 1984, 77-81.)

Täytyy muistaa, että pienetkin asiat vaikuttavat todellisuusilluusion luomiseen. Esimerkiksi puhtaat vaatteet katutappelon jälkeen, itsestään liikkuvat tavarat ja kellonajan edestakainen hyppiminen rikkovat tämän illuusion. Joissakin elokuvissa on onnistuttu käyttämään jatkuvuuden rikkomista tehokeinona. Esimerkiksi mustavalkoisessa ”Schindlerin listassa” käytetyt värivälähdykset toimivat hienosti. (Ang 2006, 210.)

1.30 Kuvanvaihtelu

On hyvä muistaa, että jokainen kuvanvaihto vie katsojan huomion ohjelman sisällöstä itse välineeseen. Siksi jokaisen kuvanvaihdon tulee olla perusteltu. Yksi perustelu kuvanvaihdolle kuitenkin on myös katsojan mielenkiinnon säilyttäminen. Yhtä ja samaa kuvaa on puuduttavaa katsoa kauan. Editoinnissa ja koostamisvaiheessa voidaan luoda tehovaikutelmia, kun näytetään vain parhaat

kuvat ja nekin nopeassa tahdissa. Kun useampi kuva yhdistetään, ne ovat periaatteessa enemmän kuin osiensa summa. Kukin yksittäinen kuva saa jotakin uutta, kun sen ympärille asetetaan muita kuvia. Kannattaa myös säilyttää edellisistä kohtauksista jotakin tuttuja elementtejä seuraaviin kohtauksiin ja pitää pääkohde tai päähenkilö mahdollisimman samassa kohdassa ruutua. Asioiden mystinen ilmestyminen ja katoaminen sekä päähenkilön liikkuminen ruudun laidasta laitaan tuntuu katsojasta häiritsevältä. (Fagerholm 1984, 81-83.)

VIDEON KUVAAMINEN

1.31 Kotivideoinnin historia

Analogiset videokamerat tulivat markkinoille 1980-luvulla, mutta jo kolme vuosikymmentä aikaisemmin ihmiset olivat tutustuneet videokuvaukseen kaitafilmikameroiden avulla. Kaitafilmikameroiden haittana olivat kuitenkin nauhan kallis hinta, kertakäyttöisyys ja nauhan kehittäminen, toisaalta kaitafilmikamerat saivat aikaan parempaa jälkeä. Digitaaliset kamerat tulivat markkinoille 1990-luvulla. Kopiointi ei enää huonontanut kuvanlaatua, mikä oli ollut analogisten kameroiden ongelma. (Välikylä 2005, 2-3.)

Digitaalinen video oli kumouksellinen muutos. Nykyisin, kiitos teknisen kehityksen, yksi ihminen pystyy tuottamaan televisiotasoista kuvan- ja äänenlaatua, leikkaamaan ja jälkituottamaan teoksensa sekä saattamaan sen maailmanlaajuiseen jakeluun (internetin avulla) yksin kotoaan käsin. (Ang 2006, 8.)

Suurikin projekti on mahdollinen yksityishenkilölle: Materiaalia voidaan kuvata halvalla satoja tunteja. Materiaalimäärään, jonka säilömiseen tarvittiin ennen rekkakontti, tarvitaan nyt yksi pahvilaatikko ja leikkaus vie aikaa, mutta ei vaadi taloudellista panostusta. (Ang 2006, 204.)

Vuonna 1995 esiteltiin DV-, eli Digital Video -formaatti. Siinä käytetään nykyään periaatteessa vain yhdenlaista kasettia: miniDV. Muitakin kasettimuotoja on lanseerattu, mutta ne ovat menestyneet heikosti. Nykyisellä vuosituhannella laitevalmistajat ovat esitelleet laitteita, joilla voidaan tallentaa video suoraan optiselle levyille, esimerkiksi DVD:lle, jonka etuna on suuri tallennuskapasiteetti ja nopeus. (Välikylä 2005, 3-5.)

Tom Ang (2006, 4) listaa kuusi erilaista digitaalisen videon tallennusvälinettä:

- MiniDV eli lyhyt DV-kasetti, jonka tallennusaika normaalinopeudella on yksi tunti.
- MicroMV, joka on pienin nykyisistä kasettityypeistä ja jonka kameravalikoima on suppea ja tulevaisuus epävarma.
- Digital8 on laadukas ja edullinen, mutta isompi kuin MiniDV-kasetti.
- Hi8 on analoginen versio Digital8-kasetista. Hi8 on huonolaatuisempi kuin DV-kasetti.
- Muistikortit ovat kalliita ja niissä on lyhyt tallennusaika. Joissakin pienikokoisissa kameroissa käytetään muistikortteja.
- DVD (Digital Versatile Disc) -levyn etuna on, että niitä voidaan toistaa sellaisenaan DVD-soittimella tai tietokoneen DVD-asemassa.

Digitaalisen videokuvan resoluutio on 720 kertaa 576 pikseliä. Videon kuvanopeus on 25 eli niin monta kuvaa näytetään sekunnissa. (Välikylä 2005, 4.)

1.32 Videokameran ominaisuudet

Videokuvaajan omat tarpeet ratkaisevat, millainen kamera on paras. Kameravalikoima markkinoilla on laaja ja siksi kannattaa miettiä ennen ostopäätöstä millaisen kamerasuorituksen oikeasti tarvitsee.

Välikylän (2009) mukaan kamerasuorituksen Firewire-liitännän kaksisuuntaisuus on tärkeä ominaisuus. Firewire on liitäntä, jonka avulla video siirretään laadun heikkenemättä kameralta tietokoneelle, kaksisuuntaisessa liitännässä myös siirto tietokoneelta kameraan onnistuu. Tämä on tärkeää esimerkiksi siksi, koska videotiedostot vievät tietokoneen kovalevytilaa erittäin runsaasti. (Välikylä 2005, 9.)

Digitaalikameroissa käytetään kuvakennoa videokuvan muodostukseen. Välikylän mukaan suuri kuvakenno on pienempää parempi, koska se on herkempi. Markkinoilta löytyy yksi- ja kolmekennoisia kameroita, joista jälkimmäisessä on parempi värintoisto ja herkkyys, mutta ne ovat myös fyysiseltä kooltaan suurempia ja hinnaltaan kalliimpia. (Välikylä 2005, 10.)

Välikylän mukaan käytettävyydeltään parhaan kamerasuorituksen löytää vain kokeilemalla erilaisia malleja. Tärkeitä ominaisuuksia ovat esimerkiksi hyvä kuvausote ja tärkeiden näppäinten sopiva sijainti. Turhia ominaisuuksia ovat puolestaan muun muassa digitaalinen zoom, joka ”romahduttaa kuvan laadun totaalisesti” ja digitaaliset tehosteet, joita ei saa jälkikäteen poistettua ja jotka kaikki voidaan toteuttaa myös videon editoinnissa. (Välikylä 2005, 13-16.)

Hyvistä apuvälineistä ja lisätarvikkeista Välikylä luettelee muun muassa tehokkaan ja laadukkaan vara-akun, tarpeeksi tukevan jalustan, erillisen pallomikrofonin, joka kaappaa ääntä joka suunnasta, optiikkaa ultraviolettivalolta, lialta ja naarmuilta suojaavan UV-suodattimen, heijastuksia ehkäisevän polarisaatio-suodattimen, laajakulmalinssin sekä tukevan ja tilavan kameralaukun. (Välikylä 2005, 21-24.)

1.33 Kuvausasento, tarkennus ja valkotasapaino

Vakaa kuvausasento lieventää katsojan kannalta ärsyttävää kuvan heilumista ja tärinää. Vakaan kuvausasennon lähtökohta on rennot lihakset ja painon jakautuminen molemmille jaloille. Lisäksi käsien tulisi olla tuettuna vartaloon, kamera pään tai vatsan korkeudella, ja taukoja täytyy pitää aina kun lihakset jännittyvät liikaa. Tärkeintä on kuitenkin löytää itselleen paras asento kameran muotoilusta riippuen. (Välikylä 2005, 25-28.)

Tom Ang neuvoo (2006) pitämään polvet hieman notkolla, mutta paras tapa on välttää vapaata seisomista kokonaan ja nojata joko seinään tai johonkin muuhun raskaaseen kohteeseen. Myös polviasento on tuen puutteessa hyvä, mutta liikkumisen kannalta hieman rajoittava. (Ang 2006, 26.)

Käyttäjän ei yleensä tarvitse huolehtia tarkennuksesta, koska kamera tekee sen automaattisesti. Manuaalista tarkennusta tarvitaan ongelmatapauksissa, kuten nopeasti liikkuvissa tai kameraan nähden viistoissa tai kontrastittomissa kuvauskohteissa sekä hämärässä valaistuksessa. Pienimmissä kameroissa manuaalinen tarkennus voi kuitenkin olla onnettomasti toteutettu. (Välikylä 2005, 25-31.)

Aivan kuten ihmisen, myös kameran täytyy sopeutua valoisuuden muutoksiin. Kaikista kameroista löytyykin valkotasapainon säätö täysin automaattisena. Kun kuvataan sekavalossa (esimerkiksi sisätilan hehkulampun ja ulkoa tulevan auringonvalon sekoituksessa), täytyy valita kameran asetuksista valkotasapaino, joko sisä- tai ulkotilojen mukaan. Sekavalo onkin ongelma, jota tulisi välttää. (Välikylä 2005, 25-31.)

1.34 Valotus, suljinaika ja zoom

Yleensä automaattivalotus säätelee kuvakennolle pääsevän valon määrää. Se mittaa kuvan valoisuutta useista eri pisteistä ja tekee kompromissin kuvan valotuksesta niiden mukaan. Aivan kuten valokuvauksessakin, myös videokuvauksessa valotus on erittäin tärkeässä asemassa onnistuneen kuvan aikaansaamiseksi. Kannattaa pitääkin tarkka huoli siitä, ettei video-ohjelman eri kohtausten valotus heittele häiritsevästi. Digitaalisten kameroiden huono herkkyys tekee valotuksen onnistumisesta vaikeaa, koska ne eivät pysty toistamaan samanaikaisesti sävyjä monelta eri kirkkausalueelta. (Välilylä 2005, 32-33.)

Kuvaaja pystyy manuaalisesti muuttamaan kuvakennolle pääsevän valon määrää, mikä periaatteessa tarkoittaa automaattivalotuksen lähtötason muuttamista. (Välilylä 2005, 32-33.)

Suljinajaksi sanotaan sitä aikaa, kuinka kauan valoa pääsee kennolle. Videokuvauksessa suljinaika on toissijainen asia, mutta esimerkiksi hämäräkuvauksessa suljinaikaa voidaan pidentää. Pitkä suljinaika tekee kuvasta kuitenkin nykivän. Suljinaikaa voidaan myös lyhentää, mutta se vaatii paljon valoa ja tekee kuvasta helposti liian terävän. (Välilylä 2005, 34.)

Nykyajan kameroissa on yleensä sekä optinen että digitaalinen zoomaustoiminto. Välilylän mukaan digitaalinen zoom heikentää kuvan laatua ja siksi se kannattaa poistaa toiminnasta. Välilylä kertoo, että kuvauksen aikainen zoomin liiallinen käyttö on aloittelijamainen virhe: Zoomaus on ihmissilmälle luonnotonta ja se tekee kuvasta rauhattoman. Tietenkin zoomaus on tietyissä tilanteissa perusteltua, mutta kuvan elävöittämiseksi kannattaa mieluummin siirtää itse kameraa. Zoomin ammattimaisella käytöllä voidaan luoda vaikuttavia tehokeinoja, mutta amatöörien käytössä zoomaus vaikuttaa helposti negatiivisesti: kuva muuttuu sekavaksi ja töksähteleväksi. (Välilylä 2005, 35-36.)

1.35 Kuvan sommittelu eli komponointi

Rauhallisuus ja luonnollisuus ovat adjektiiveja, jotka kuvaavat hyvin sommiteltua kuvaa. Esimerkiksi nivelten kohdalta rajattu ihminen on rajattu huonosti, koska tämä näyttää luonnottomalta. Myöskään kuvasta ”ulos” katsova ihminen ei näytä hyvältä, ellei kyseessä ole ammattimaisesti toteutettu tehokeino. (Välikylä 2005, 38.)

Kultainen leikkaus tarkoittaa minkä tahansa janan jakamista niin, että pidemmän osan suhde koko janaan on sama kuin lyhemmän osan suhde pidempään osaan (suhdeluku on 8:13). Sommittelussa kannattaa käyttää apukeinona kultaisen leikkauksen mukaan määritellyjä pisteitä, koska silloin sommittelu vaikuttaa kaikista luonnollisimmalta. (Välikylä 2005, 41.)

Erik ja Siv Fagerholm (1984) kertovat kirjassaan ”Kerro videolla” komponoinnista eli kuvasomittelusta. Heidän mukaansa se on tärkeää, koska hyvä videokuva on rakenteeltaan yksinkertainen ja mielenkiintoisten yksityiskohtien määrä on vähäinen. Hyvässä videokuvassa on vain yksi pääkohde ja pakolliset sivukohteet on pidetty lähes huomaamattomina. Kulttuuristamme johtuen katse etenee vasemmalta oikealle ja tämän hyvä videokuva ottaa huomioon. Syvyysvaikutelman aikaansaamiseksi voi esimerkiksi antaa etualalla olevien esineiden peittää osittain takana olevat. Lisäksi laajakulmaobjektiveilla, valolla, epäterävyydellä ja kamera-ajoilla voi luoda kuvan syvyydestä. (Fagerholm 1984, 70-73.)

1.36 Kameran liikkeet ja ottojen pituus

Kuvatessa tulisi pyrkiä mahdollisimman rauhallisiin liikkeisiin. Myös jalustan säätöjen tulisi olla sellaiset, että kameran liike ei ala nytkähtämällä. Vaakasuoraa kameran kääntämistä kutsutaan panoroinniksi, jonka tarkoituksena on kuvata joko liikkuvaa kohdetta tai kohdetta, joka ei mahdu kerralla kuvaan. Tilttaus puolestaan

on nimitys pystysuuntaiselle kameran liikkeelle. Sitä käytetään samoin peruseriaattein kuin panorointiakin. (Välilylä 2005, 42.)

Välitalon mukaan kymmenen sekuntia on yhden oton vähimmäispituus. Leikkausvarasta ei kannata tinkiä halvan videonauhan vuoksi. Katsojan kannalta pitkä kohtaaminen on joko hyvä tai huono asia: riippuu onko kuvassa paljon sisäistämistä, kuten esimerkiksi tapahtumia tai tekstiä. (Välilylä 2005, 43-44.)

1.37 Suojaviiva ja huomiopiste

Aloittelevien videokuvaajien usein unohtama suojaviiva on erittäin tärkeä asia ja se on otettava huomioon aina kun kameraa siirretään. Suojaviiva tarkoittaa rajaa, jonka ylitettäessä tapahtumat kuvassa vaihtavat suuntaa tai paikkaa. Esimerkiksi henkilö, joka kävelee oikealle, käveleekin seuraavassa kuvassa vasemmalle, jos kamera on yhtäkkiä vaihtanut paikkaa henkilön toiselle puolelle. Suojaviivan voi ylittää, mutta se tulee tehdä niin, että katsojat huomaavat kameran vaihtavan paikkaa. (Välilylä 2005, 44-46.)

Katse kiinnittyy kuvassa aina johonkin pisteeseen. Erilaisin tehokeinoin, esimerkiksi valaistuksella ja äänillä, katsojan valitsemaan huomiopisteeseen pystyy vaikuttamaan. Katse kohdistuu luonnostaan ylävasemmalle, oikean alakulman ollen huonoin luonnollinen huomiopiste. Videon editoinnissa tulee muistaa huomiopisteet. Ne tulisivat olla peräkkäisissä kuvissa suurin piirtein samassa kohdassa kohtausten jatkuvuuden vuoksi. Toisaalta kauan samassa kohdassa oleva huomiopiste voi kyllästyttää katsojaa. (Välilylä 2005, 46-48.)

1.38 Valaistus

Digitaaliset kamerat eivät ole kovin hyviä erottelemaan kontrasteja, joten tarvitaan valaistusta, jolla sekä saadaan lisävaloa että tasoitetaan valoeroja. Lisäksi valaistuksella voidaan elävöittää kuvaa ja luoda kuvaan tietynlainen tunnelma. Jaakko Välikylä kertoo, että värien ja kontrastien erottaminen vaikeutuu, jos kuvakennolle, joka on videokameran ydin, pääsee vain vähän valoa. Tavallisilla kuluttajakameroilla kuvattaessa jo normaali sisävalaistus voi osoittautua liian vähäiseksi ja kuvan värit ovat latteita. (Välikylä 2005, 55-56.)

Välikylän (2005, 56-57) mukaan ”heijastamalla ja pehmentämällä auringonvaloa voidaan tehdä ihmeitä” eikä heijastamiseen aina tarvita muuta kuin styroksia tai valkoista paperia. Myös esimerkiksi jalalliset työmaavalot ovat kuluttajaystävällinen vaihtoehto kalliille kuvausvaloille, joskin ne ovat käyttömahdollisuuksiltaan rajoittuneita: valokeilaa ei voi säätää ja siinä on epätasaisuuksia.

Valojen käytössä tulee muistaa olla varovainen, koska valot kuumenevat melko paljon. Lisäksi kalliit polttimot rikkoutuvat helposti. (Välikylä 2005, 58.)

Kolmipistevalaisu on hyväksi havaittu yksittäisen kohteen valaisutapa. Kolmipistevalaisussa yksi valo on kohteen pään takana ja se irrottaa kohteen taustastaan ja valaisee hiukset ja olkapäät. Päävalo sijoitetaan parin metrin korkeuteen 45 asteen kulmaan kohteen etupuolelle. Kolmas valo tasoittaa päävalon tekemiä varjoja ja se sijoitetaan samalla tavalla kuin päävalo, mutta vastakkaiselle puolelle. (Välikylä 2005, 58.)

1.39 Kuvauspaikat ja niiden ongelmat

Sisäkohtaukset ovat ulkokohtauksia rauhallisempia ja sään puolesta miellyttävämpiä tehdä. Yksi kuvauspaikka on parempi kuin moni, koska näin

säästetään aikaa, vaivaa ja rahaa. Sama pätee esiintyjien määrään. (Ang 2006, 218-219.)

Kuvaaminen on hyvin vapaata esimerkiksi Suomessa ja Ruotsissa, mutta esimerkiksi Ranskassa jopa julkisten rakennusten kuvaamiseen voidaan tarvita kuvauslupa. (Ang 2006, 136.)

Tom Ang (2006, 136-137) listaa kuvaajan käsikirjassaan muutaman ongelmallisen tilanteen kuvauspaikkojen suhteen sekä kertoo niihin ratkaisut:

- Kuvauspaikkaan etukäteen tutustuminen helpottaa tilankäytön suunnittelua eikä aikaa kulu turhaan ihmisten ja tavaroiden sijoitteluun.
- Kuvauspaikan omistajille kannattaa kertoa koko kuvauksiin vaadittavan henkilöstön ja kaluston määrä. Näin produktion koko ei tule heille yllätyksenä ja vältetään heidän turha hermostuminen tai luvan peruuttaminen.
- Vaativissa olosuhteissa kannattaa huolehtia harrastelijoille tarkoitetuista kuvauslaitteistoista, koska ne rikkoontuvat helposti sateessa tai pakkasessa. Erityisesti akku on pidettävä pakkasessa lämpimänä.
- Koska nykyään kuvataan paljon juhlissa, on tärkeä sopia pelisäännöt muiden kuvaajien kanssa konfliktien välttämiseksi.

Lisäksi Ang (2006, 136-137) kertoo muutaman seikan kuvauspaikkojen kuvausluvista:

- Amatööritä näyttäminen (pieni kamera ja kuvaaminen käsivaralla) pitää yleensä kuvaamisen kieltäjät poissa, jos kuvaa esimerkiksi ostoskeskuksessa tai muussa yleisölle avoimessa, mutta yksityisomistuksessa olevassa paikassa.
- Yleensä aidat estävät pääsyn kielletylle alueelle, mutta joskus aidat ovat pystytetty koristeeksi ja niiden takia ei tarvitse lopettaa kuvaamista. Aidat ja muut esteet voivat olla esteettisesti kauniita tai kertoa jotain omistajastaan.

- Tapahtumien, virastojen tai yritysten ulkopuolisilta suljettuihin tiloihin on yleensä lähes mahdotonta päästä kuvamaan. Suunnittelu, vaivannäkö, hyvä tuuri, yhteyshenkilö tai vastapalvelus saattavat kuitenkin avata ovet kiellettyihinkin paikkoihin.
- Kaikilta kuvaamiltaan henkilöiltä kannattaa pyytää kuvauslupa ja maksaa heille lisäksi korvaus, jos aikoo käyttää kuvamateriaaliaan kaupallisiin tarkoituksiin. Muutoin saattaa joutua maksamaan heille korvauksia.

1.40 Laulun ja soiton näyttelemine

Laulun näyttelemisestä käytetään termiä ”lip-sync”. Lip-sync tarkoittaa sanan mukaisesti sitä, että laulajan huulet tulisivat liikkua videolla oikeaan tahtiin ääniraidan laulun kanssa: Katsojien tulee todella uskoa, että laulaja laulaa ja bändi soittaa videolla kuultavan kappaleen. Katsojien tulee uskoa, että kyseessä on sama bändi, jonka levyn he ovat mahdollisesti ostaneet, tai aikovat ostaa. Lip-sync on laulajalle haasteellista, koska se tulee tehdä oikealle tempolla ja luonnollisen näköisesti. Ylinäyttelemine pilaa usein katsomisnautinnon ja saa katsojat ajattelemaan, että kyseessä on jonkinlainen huijaus. Myös videon editoijan tulee olla erittäin tarkka, että kuva leikataan millilleen oikeaan kohtaan. (Gaskell 2004, 12-13.)

Bändin soiton näyttelemine on helpompi toteuttaa. Soittokuvia voidaan käyttää esimerkiksi aivan eri kappaleen nauhoituksesta tai soittoa voidaan kuvata sellaisesta kuvakulmasta, että musiikista ymmärtävä katsoja ei näe esimerkiksi mitä sointuja kitaristi kuvassa käyttää ja koska hän niitä vaihtaa. (Gaskell 2004, 14.)

Bändille on luultavasti eduksi, että se näytetään musiikkivideolla esittämässä omaa musiikkiaan, vaikka ääniraita olisikin studiossa äänitetty. Useimmat yhtyeet haluavat mainetta nimenomaan esiintyjinä ja haluavat videoidensa avulla lisätä levynmyyntiään, mutta myös lisää katsojia keikoilleen.

1.41 Laki ja videokuvaus

Videon teossa täytyy ottaa huomioon myös laki. Sopimukset ja tekijänoikeudet tulee olla kunnossa varsinkin jos video esitetään julkisesti jossakin. Nykyisin tämä tarkoittaa useimmiten internetiä. Projektin osapuolten väliset väärinymmärrykset ja riitatilanteet vältetään yleensä kattavan sopimuksen tekemisellä.

Angin (2006, 252) mukaan näyttelijöiden kanssa tehtävään näyttelijäsopimukseen tulee määritellä näyttelijöiden esityksen käyttöoikeuksien laajuus suhteessa valmiin teoksen esittämiseen, levittämiseen ja myyntiin. Lisäksi siinä tulisi määritellä käyttöoikeudet markkinointimateriaalin (esimerkiksi julisteiden) suhteen. Vaikka näyttelijäsopimukset tulee tehdä kaikkien videossa esiintyvien kanssa, ei ole tarpeen (eikä edes mahdollista) tehdä sopimusta kaikkien taustalla liikkuvien henkilöiden kanssa, jos video on kuvattu esimerkiksi keskellä kaupunkia.

Vakuutusasiat kannattaa hoitaa kuntoon, jos on pienikin mahdollisuus, että kuvauspaikalla sattuu onnettomuus. On myös mahdollista vakuuttaa kuvausmateriaali esimerkiksi tietokoneen kovalevyn hajoamisen varalta, joskaan kaikki vakuutusyhtiöt eivät tarjoa tällaisia vakuutuksia. (Välikylä 2005, 253.)

1.42 Tekijänoikeudet videokuvauksessa

Käsikirjoittajalle syntyy tekijänoikeus käsikirjoitukseensa automaattisesti ilman erillisiä toimenpiteitä. Käsikirjoituksen voi kuitenkin allekirjoituttaa notaarilla, säilyttää juristilla tai rekisteröidä Yhdysvalloissa tai Britanniassa. (Välikylä 2005, 254.)

Tekijänoikeudet eivät suojaa ideoita vaan niiden toteutustapaa. Hyvistä ideoista ei siksi kannata kertoa julkisesti, jos haluaa toteuttaa ne itse ensimmäisenä. (Välikylä 2005, 254.)

Kuten vertaisverkkojen ylläpitäjien oikeudenkäyntiuutisista on voinut päätellä, tuotantoyhtiöt ovat tällä vuosituhanella puuttuneet herkästi tekijänoikeusrikkomuksiin. Siksi kannattaakin olla erityisen tarkka videolla käytettävän musiikin ja muun tekijänoikeuksien alaisen materiaalin suhteen.

Kaikille, jotka ovat osallistuneet luovalla tai omaperäisellä tavalla video-ohjelman tekemiseen syntyy Suomessa automaattisesti tekijänoikeus teokseen. Suuremmissa produktioissa tekijänoikeudet kuitenkin yleensä siirretään sopimuksella tuottajalle. Monissa muissa maissa tekijänoikeus on säädetty suoraan tuottajalle. (Ang 2006, 255.)

Jos tavaramerkillä tai tekijänoikeuksilla suojattua materiaalia näkyy videolla taustalla tai muuten toisarvoisessa asemassa (jos materiaali voidaan korvata muulla samanlaisella mutta erimerkkisellä), ei käyttö lupaa tarvita. (Ang 2006, 92.)

Jos videolla on kohtauksia esimerkiksi julkisista tiloista, joissa on paljon ihmisiä, heiltä kaikilta on mahdotonta pyytää lupaa kuvaamiseen. Tilanne on ongelmallinen eikä siihen ole yksiselitteistä ratkaisua. Eettisesti kyseenalainen neuvo on, että mitä kauempana kuvauspaikasta ohjelma esitetään, sitä helpommin säästyy korvausvaatimuksilta. Esimerkiksi Ranskassa voi joutua syytteeseen yksityisyyden loukkaamisesta, vaikka ohjelmaa ei esitetäisi televisiossa. Jokaisella valtiolla on oma lainsäädäntönsä yksityisyyssuojan suhteen. (Ang 2006, 93.)

VIDEON KÄSIKIRJOITTAMINEN

1.43 Treatment

Treatment on pituudeltaan vaihteleva synopsiksen ja varsinaisen käsikirjoituksen välimuoto ja koko tarinan kattava juonen tiivistelmä, jota ei ole jaettu kohtauksiin. Treatmentin kirjoittaminen auttaa havaitsemaan juonen epäloogisuudet ja tarinan rakenteelliset ongelmat. (Aaltonen 2002, 108-109.)

1.44 Kohtausluettelo

Treatmentin sijaan voidaan tehdä kohtausluettelo. Kohtausluettelossa kohtaukset nimetään, numeroidaan ja merkitään EXT- ja INT-merkinnöillä sen mukaan kuvataanko kohtaus sisä- vai ulkotiloissa. EXT-merkintä tarkoittaa ”eksteriööriä” eli

ulkona kuvattavaa kohtausta. INT-merkintä tarkoittaa puolestaan ”interiööriä” eli sisällä kuvattavaa kohtausta. (Aaltonen 2002, 109.)

1.45 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus, on tarkka kohtauksiksi jaettu kuvaus siitä, mitä kameran edessä tapahtuu. Tekniset ratkaisut on hyvä jättää ohjaajalle: Käsikirjoitukseen tulee kirjoittaa vain se, mitä kuvassa tapahtuu. Hyvän käsikirjoituksen elementteihin lukeutuu runsaasti käytetyt verbit ja substantiivit sekä kuinka oikeanlainen tunnelma toteutetaan konkreettisesti. (Aaltonen 2002, 114.)

Tärkeät asiat kannattaa tuoda esille useammalla eri keinolla, mutta kuitenkin niin, ettei se tunnu katsojasta jankkaamiselta. Täytyy kuitenkin muistaa, että hyvä elokuvakerronta on silti lyhyttä ja tiivistä. Käsikirjoittajan täytyy myös miettiä mitä katsoja tietää etukäteen ja mitä katsojalle milloinkin paljastetaan. Informaatio (aika, paikka, näkökulma, teema) kannattaa draamallisessa ohjelmassa sijoittaa pääosin tarinan alkupuolelle. (Aaltonen 2002, 116-117.)

Vaikka käsikirjoitus tulisi kirjoittaa mahdollisimman tarkkaan, sitä ei kuitenkaan tulisi noudattaa orjallisesti. Hyvä käsikirjoitus antaa aina tilaa myös näyttelijöiden ja kuvaajan luovuudelle. Jos käsikirjoitus osoittautuu kuvaustilanteessa ongelmalliseksi, sitä tulisi muuttaa. Huonoin vaihtoehto on, että käsikirjoitusta noudatetaan väkisin, vaikka olisi ilmiselvää, että lopputulos kärsii siitä.

Yksityiskohtaisen käsikirjoituksen etuina on, että ei tarvitse muistaa kaikkea suunnittelemaansa ulkoa ja yhden koulukunnan mukaan yksityiskohtainen käsikirjoitus onkin hyvän teoksen perusedellytys. Vastakkainen koulukunta luottaa puolestaan niin sanottuun ”shoot and run” -menetelmään: Liiallinen suunnittelu rajoittaa luovuutta ja tapahtumien luonnollista kulkua. Käsikirjoitusta voidaankin pitää ikään kuin tapauskohtaisena karttana, joka tehdään niin yksityiskohtaiseksi kuin tilanne vaatii. (Ang 2006, 122.)

Joka tapauksessa, käsikirjoituksesta voidaan poiketa, jos tilanne niin vaatii (ja aikataulu sallii) ja materiaalia kannattaa kuvata enemmän kuin käsikirjoituksen vaatima vähimmäismäärä. Ylimääräisestä materiaalista (esimerkiksi sama kohta monesta kuvakulmasta tai eri tempolla) on apua ainakin editointivaiheessa. Lisäksi kasetit ovat halpoja, joten taloudelliset kustannukset ovat minimaaliset potentiaaliseen hyötyyn verrattuna. (Ang 2006, 122.)

Tom Ang (2006, 222-223) kertoo, että ei ole mitään yleispätevää kaavaa, jonka mukaan käsikirjoitusta tulisi kirjoittaa. Sen sijaan voidaan listata tärkeimpiä asioita, joita käsikirjoituksessa tulisi olla:

- kohtauksen numero, nimi, tapahtumapaikka ja esiintyvät henkilöt
- kohtauksen visuaalinen ja toiminnallinen sisältö
- tarkennukset ja zoomaukset
- normaalista poikkeavat siirtymät kohtausten välillä.

Ang listaa myös asioita, joiden takia käsikirjoitus kannattaa tehdä:

- säästät resursseja, kun tiedät mitä ja miksi teet.
- avustajat tietävät mitä ja miksi he tekevät.
- budjetin laatiminen helpottuu.
- ohjaaminen, kuvaaminen ja leikkaaminen helpottuu.
- kuvakäsikirjoitus auttaa hahmottamaan kohtaukset, niiden vaihtumisen ja tahdin sekä kuvaus- ja kuvakulmat.

- kuvauspaikkojen etsiminen ja lavastusratkaisut helpottuvat.
- käsikirjoitus tarjoaa pohjan inspiraatiolle.

(Ang 2006, 205.)

1.46 Kuvakäsikirjoitus

Ohjaaja tai kuvaaja tekee yleensä kuvakäsikirjoituksen eli storyboardin. Siinä kohtaukset on jaettu kuviksi, joista selviää esimerkiksi millaisilla kuvakulmilla tarina välittyy parhaiten. Piirrosten ei tarvitse olla taideteoksia, riittää että niistä saa selvää. Kuvat numeroidaan ja niiden oikealle puolelle merkitään kuvakoko, kameran liikkeitä ja lyhyt toimintakuvaus. Kuvakoot on yleensä jaettu yleiskuvaan (YK), laajaan kokokuvaan (LKK), kokokuvaan (KK), laajaan puolikuvaan (LPK), puolikuvaan (PK), puolilähikuvaan (PLK), lähikuvaan (LK) ja erikoislähikuvaan (ELK). Kuvaan voidaan merkitä myös sen kesto. (Aaltonen 2002, 138-139.)

”Kuvakäsikirjoitus on kuin sarjakuvaversio elokuvasta: Jokainen ruutu tiivistää toiminnan ja kertoo myös kuvauskulmista ja valaisusta”, kertoo Tom Ang kuvaajan käsikirjassaan. (Ang 2006, 224.)

Jaakko Välikylän (2005) mukaan kuvakäsikirjoitus on elokuvan suunnittelun yksityiskohtaisin muoto. Kuvakäsikirjoituksessa yhtä ottoa vastaa aina yksi kuva, joka kertoo kuinka otot rajataan ja sommitellaan. Piirrosjäljellä ei ole väliä, kunhan siitä saa selvän ja mittasuhteet ovat oikein. Kuvakäsikirjoitukseen voidaan liittää myös tekstiä, jossa esimerkiksi selitetään kuvan tapahtumia, ohjeistetaan rajauksissa ja kameran liikkeissä sekä zoomauksessa. (Välikylä 2005, 50.)

Kuvakäsikirjoitus on siinä mielessä vapaaehtoinen, että sen voi jättää kuvaajan huoleksi, jos esimerkiksi kuvakulmat ovat käsikirjoittajalle epäselvät. Kuvakäsikirjoitusta voi myös lyhentää eli tehdä kuvat vain tärkeimmistä kohtauksista. (Ang 2006, 224.)

1.47 Ohjaus- ja leikkauskäsikirjoitus

Ohjaaja tekee itselleen usein ohjauskäsikirjoituksen. Se on ohjaajan henkilökohtainen työkalu, joka sisältää usein huomioita esimerkiksi kuvauskalustosta, valaisusta ja näyttelijäntyöstä. Ohjaaja Francis Ford Coppolan ohjauskäsikirjoitus sisältää yleensä esimerkiksi lyhyen sisällöllisen selvityksen, henkilöiden karakterisoinnin, henkilöiden välisen vuorovaikutuksen luonteen, ajoituksen kunkin kohtauksen suhteellisen tärkeyden mukaan, kohtauksen atmosfääriin ja tunnelman sekä listan mahdollisista ja todennäköisistä virheistä. (Aaltonen 2002, 144-146.)

Kun ohjelman kuvaukset on suoritettu, tarvitaan leikkauskäsikirjoitusta. Ensin kannattaa katsoa kaikki kuvattu materiaali läpi, josta käsikirjoittaja ja leikkaaja tekevät muistiinpanoja siitä, missä mikäkin kohtaus sijaitsee, mikä näyttää käyttökelpoiselta ja mikä taas ei. (Aaltonen 2002, 146.)

Ulkopuolinen ja objektiivinen mielipide materiaalista on hyvä kysyä, koska tekijät ovat usein kiintyneet materiaaliin esimerkiksi työmäärän ja taloudellisen panostuksen mukaan, eivätkä he näin ollen aina pysty näkemään sitä, mikä on oikeasti parasta materiaalia. (Aaltonen 2002, 147.)

Leikkauskäsikirjoitus on pääasiassa ohjelman leikkauksen suunnitelma, jossa tehdään viimeiset mahdolliset muutokset lopulliseen tuotteeseen. Esimerkiksi kohtausten järjestystä ja kestoja voidaan vielä muuttaa valmiin materiaalin katsomisen pohjalta tehtyjen havaintojen mukaan. (Aaltonen 2002, 147.)

1.48 Kohtaus

Ajallisesti ja paikallisesti rajattua tilannetta kutsutaan elokuvan kohtaukseksi. Tarinan jakaminen kohtauksiksi helpottaa kuvausaikataulun ja budjetin laatimista, mutta myös kokonaisuuden, ja siinä mahdollisesti ilmenevien epäloogisuuksien

hahmottamista. Kohtaukset jaetaan muistamisen helpottamiseksi numeroin ja nimin, sekä INT- ja EXT-merkein sen mukaan tapahtuuko kohtaaminen sisä- vai ulkotiloissa. Myös tavanomaisesta poikkeava kuvauspaikka ja vuorokaudenaika on hyvä mainita. (Aaltonen 2002, 117-119.)

Kohtaaminen päättyy, kun sen tarkoitus on täytetty. Kohtauksen tarkoitus on viedä juonta eteenpäin ja kertoa uusia asioita. Kohtauksen alku on oltava kiinnostava ja kohtauksen tulee sisältää jonkinlainen jännite tai konflikti. Jos kohtauksessa ei ole mitään, jolla yritetään kertoa jotakin, se on turha. (Aaltonen 2002, 117-119.)

Ruotsalainen elokuvadramaturgi ja teoreetikko Ola Olsson jakaa kohtauksen alkusysäykseen, esittelyyn, syventämiseen, ristiriidan kärjistymiseen, ratkaisuun ja häivytykseen. Näitä kaikkia on kuitenkin turha yrittää tunkea väkisin samaan kohtaukseen. (Aaltonen 2002, 117-119.)

Kohtauksen suhde toisiin kohtauksiin rytmittää kokonaisuutta ja siirtymät niiden välillä ovat tärkeitä. Kohtauksia kirjoitettaessa täytyy myös hahmottaa tulevat tapahtumat ja tavallaan petata niitä etukäteen. (Aaltonen 2002, 117-119.)

1.49 Alku, nimi ja muuta

Alku ratkaisee sen millä asenteella katsoja lähtee ohjelmaa seuraamaan, jos yli päänsä lähtee, ja siksi sen tulisi olla jollakin tavalla tehokas ja mielenkiintoinen. Ola Olsson on listannut monia erilaisia aloitusmahdollisuuksia, kuten esimerkiksi epätavallinen miljö, käsittelytapa tai näkökulma. Myös ohjelman nimeen tulee kiinnittää huomiota, koska se herättää katsojassa mielikuvia ja odotuksia ohjelmasta. (Aaltonen 2002, 119-126.)

1.50 Käsikirjoituksen ulkoasu

Ulkoasun kannalta tärkeintä on, että teksti on selkeää ja ymmärrettävää. Isot rivivälit ja marginaalit mahdollistavat muistiinpanojen kirjoittamisen käsikirjoituspaperiin. Yksipalstainen käsikirjoitus sopii hyvin musiikkivideoon, koska siinä ei tarvita erikseen tilaa puheelle ja muille äänille, jotka ovat tärkeitä esimerkiksi markkinointivideoissa. (Aaltonen 2002, 126-132.)

Käsikirjoituksen kansilehteen kirjoitetaan keskelle isolla ohjelman ja kirjoittajan nimi. Kirjoittajalla on tekijänoikeus tuotteeseensa. (Aaltonen 2002, 126-132.)

Käsikirjoituksen alussa on yleensä synopsis, rooliluettelo, treatment, kohtausluettelo ja joskus sitaatti, joka kuvaa ohjelman henkeä. Jos kyseessä on tilausohjelma, on hyvä myös mainita kohderyhmä, ohjelman tavoitteet, käyttötavat, tyyli ja toteuttamistapa. Näin välitetään keskeiset asiat kaikille projektiin osallistujille. (Aaltonen 2002, 126-132.)

1.51 Käsikirjoituksen analysointi

Kun käsikirjoitus on kirjoitettu tarpeeksi monta kertaa läpi ja kaikki virheet on korjattu, käsikirjoitus analysoidaan. Hyvä tapa on antaa jonkun ulkopuolisen henkilön lukea se läpi, koska kirjoittaja on usein ”liian lähellä” kirjoitustaan eli tavallaan sokea näkemään epäkohtia. Hyvät ideat kannattaa ottaa vastaan, mutta kompromissien teko yleensä heikentää lopputulosta. Käsikirjoituksen eri versioihin kannattaa kirjata selkeästi päivämäärät ja mitä on kenenkin kanssa sovittu, muuten sekaannusten mahdollisuus on ilmeinen. Muutoksia tehtäessä kannattaa miettiä kokonaisuutta. Jokin pieni muutos voi aiheuttaa dominoefektin, jolloin monia muitakin kohtia pitää muuttaa. (Aaltonen 2002, 133-134.)

1.52 Rakenteellinen arviointi

Rakennetta kannattaa arvioida objektiivisesti. Draamallisessa rakenteessa on lukemattomia kohtia, joita voi pohtia. Esimerkiksi päähenkilön kiinnostavuus ja tavoitteet, tarinan kehitys, juonen pääkohdat, kohtausten pituus ja siirtymät, ja niin edelleen. (Aaltonen 2002, 134-135.)

1.53 Sisällöllinen ja tuotannollinen arviointi

Sisällöllisen ja tuotannollisen arvioinnin aikana kannattaa keskittyä muun muassa seuraaviin kysymyksiin: onko tosiasiat kunnossa, mitkä olivat tavoitteet ja vastaako käsikirjoitus niitä, riittääkö budjetti, onko käsikirjoitus tarpeeksi pitkä (sivu yksipalstaista käsikirjoitusta vastaa noin minuuttia valmista tuotosta), onko aika käytetty juonen kannalta tärkeisiin asioihin. (Aaltonen 2002, 136-137.)

MUISTIKUVIA-VIDEON SUUNNITTELU JA KÄSIKIRJOITTAMINEN

1.54 Synopsis

Erik ja Svin Fagerholmin "Kerro videolla" -teoksessa kerrotaan, että video-ohjelman tekemiselle on olemassa tietynlaiset peruskivet. Ne ovat perusteellinen tavoitteen ja kohderyhmän sekä sanoman ja tarvittavien välineiden arviointi. Tavoitteet voidaan jakaa osa- ja päätavoitteiksi ja videon kohderyhmää pohtiessa tulee miettiä, minkälaisia videon katsojat ja katsomistilanteet ovat. (Fagerholm 1984, 9-11.)

Ennen kuin musiikkivideota ja sen käsikirjoitusta aletaan suunnittelemaan tarkasti, tulee käsikirjoittajan ja musiikkivideon "tilaajan" eli yhtyeen, jolle video toteutetaan, pitää keskenään synopsispalaveri, jossa määritellään edellä mainitut peruskivet videon tekemiselle. Synopsispalaveri on tärkeä, koska ilman projektin eri osapuolten yhteisymmärrystä ja yhteneviä tavoitteita voi koko projekti pahimmassa tapauksessa kaatua erimielisyyksiin. Molempia osapuolia tyydyttävän lopputuloksen aikaansaamiseksi sekä videon tilaajan, että toteuttajan tulee kunnioittaa toistensa mielipiteitä ja sopia videontekoprojektin kaikista osa-alueista ennen varsinaisen videonteon aloittamista.

Fireheart-yhtyeen Muistikuvia-videon toteutuksen synopsisessa (liite 1) määritellään projektin tavoitteiksi yhtyeen hengellisen sanoman esiintuominen visuaalisessa muodossa, visuaalisen promootiomateriaalinen tuottaminen heidän studiolevylleen sekä videon tekijöiden opinnäytetyön tekeminen. Hengellinen sanoma tarkoittaa tässä sitä, että videolla pyritään rohkaisemaan ongelmiensa kanssa kamppailevia, uskostaan luopuneita ihmisiä aloittamaan jälleen kristinuskon mukainen elämä. Kohderyhmäksi synopsisessa määritellään 12 - 35-vuotiaat yhtyeen nykyiset ja potentiaaliset kuuntelijat, jotka käyttävät internetiä. Tämä siksi, koska videota esitetään ainoastaan internetissä. Synopsisessa

videon päälauseeksi eli premissiksi kerrotaan ”Jos pysyt uskossa, et ajaudu huonoon elämään”. Tämä lause on käsikirjoituksen kannalta oleellinen, koska se määrittelee sen, mitä yhtye haluaa videolla tuoda sen katsojille julki.

1.55 Mitä käsikirjoituksen tulee sisältää

Koska musiikkivideoiden katsojien keskittyminen herpaantuu helposti, musiikkivideon käsikirjoituksen tulee olla mahdollisimman mielenkiintoinen ja omaperäinen. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että videolla tulisi olla yhtyeen soiton esittelemisen lisäksi myös jotakin muuta, kuten esimerkiksi juonellinen tarina, jonka toteuttamiseen tulisi tietenkin panostaa myös visuaalisesti.

Fireheartin ”Muistikuvia”-laulussa on selkeä uskonnollinen sanoma, ja yhtye määritteleekin toimintansa tarkoituksiksi kuulijoidensa rohkaisemisen miettimään omaa suhdettaan Jumalaan. Tämän tiedon valossa Muistikuvia-laulun musiikkivideon tulee sisältää jonkinlainen yhtyeen sanomaa kuvastava tarina tai opetus, jonka avulla yhtye toteuttaisi toimintansa tarkoituksen. Myös yhtyeen soittoa tulee kuvata, koska musiikkivideo on yhtyeen sanoman eteenpäin viemisen lisäksi myös yhtyettä itseään esittelevä ja promotoiva väline, jonka avulla yhtye yrittää laajentaa kuulijakuntaansa.

Videon tarinan tulee pohjautua myös synopsiksessa määriteltyyn videon premissiin eli päälauseeseen ”Jos pysyt uskossa, et ajaudu huonoon elämään” sekä Muistikuvia-kappaleen sanoitukseen, joka kertoo ihmisestä, joka on lapsena uskonut Jumalaan, mutta aikuisena luopunut uskostaan.

Videon käsikirjoituksessa (liite 4) tulee siis näkyä Fireheart-yhtyeen toiminnan tarkoitus, yhtyettä itseään esittelevä ja markkinoiva näkökulma, synopsiksessa määritelty videon premissi sekä Muistikuvia-kappaleen sanoitus. Käsikirjoitukselle määriteltiin synopsiksessa myös seuraavanlaiset raamit ja suuntaviivat: ”Videon alussa päähenkilö on syrjäytynyt nuori, joka kamppailee kaikenlaisten ongelmien,

pääasiassa päihteiden kanssa. Videossa seurataan hänen elämäänsä lyhyen hetken, esimerkiksi yhden päivän ajan”. Muistikuvia-kappaleen musiikkivideo on käsikirjoitettu näiden viiden vaikuttajan mukaan.

Vaikka videoteoksen sisältö on yleensä muotoa tärkeämpi, Fireheartin Muistikuvia-videossa muoto on korostuneessa osassa. Tämä siksi, että yhtye yrittää ”kaupata” videolla tietynlaista sanomaa, joka on suunnattu ihmisille, jotka elävät sanoman vastaista elämää. Toisin sanoen sisältö on videossa (vaikeasti) myytävä tuote, ja sitä yritetään myydä juuri muodon avulla. Kuten synopsiksessakin todetaan, videon tarkoituksena ei ole olla saarnaava tai moittiva, vaan lähinnä toteava. Tämä siksi, että uskonnollista sanomaa on helpointa tuoda esiin hienovaraisesti, jopa piilotettuna, koska useimmat ihmiset ovat videoprojektin kaikkien osapuolten kokemuksen mukaan herkkiä uskonnollisten kysymysten suhteen, eivätkä siedä suoraa ”julistamista”. Tästä syystä videon tyyliä määriteltiin synopsispalaverissa ”tragikoominen inhorealismi”: Tarinan halutaan olevan ennen kaikkea traaginen ja realistinen. Koomiset elementit toimivat pirsteilykeinoina muutoin niin synkälle aiheelle. Uskonnollisen sanoman on tarkoitus tulla esiin tarinassa lähinnä ”rivien välissä”.

1.56 Samastuminen ja tunteiden herättäminen

Koska synopsispalaverissa määriteltiin käsikirjoitukselta vaadittavat ominaisuudet melko tarkasti, itse käsikirjoituksen tarina oli suhteellisen helppo ideoida, vaikka itse kirjoitusprosessi olikin aikaa vievä.

On hyvä, jos (minkä tahansa) tarinan kuuntelijat tai katselijat voivat samastua sen päähenkilöön, koska se lisää tarinan kiinnostavuutta. Tarinan tulisi siis olla realistinen, aivan kuten synopsikseen oli määritelty.

Olisi myös hyvä, jos Muistikuvia-musiikkivideo välittäisi Fireheart-yhtyeen sanoman tunteiden, mutta myös puhtaan informaationvälityksen keinoin.

Realistinen kerronta on informaatiopainotteista: Jos teet asian A, tapahtuu sinulle asia B. Mutta myös katsojien tunteiden herättäminen on tärkeää. Tarkkaan harkittu kuvan ja äänen yhdistäminen on hyvä keino välittää tunteita, eli synnyttää katsojissa niin sanottu ”sensaatio”.

Videon tarina voidaan kokea tragediana tai komediana. Uskovaisille ihmisille tarina näyttäytyy etäisenä ja luultavasti traagisena, useimmat ihmiset näkevät tarinassa luultavasti myös komediallisia piirteitä ja tarinan päähenkilön kaltaista elämää viettävät katsojat näkevät tarinassa puolestaan itsensä ja pitävät sitä realistisena ja traagisena. Näin videon tyylilaji tragikoominen inhorealismi ottaa siis huomioon synopsisessa määritellyn kohderyhmän, johon kuuluu siis sekä jo uskossa olevat, että ne, joiden mielipiteisiin ja elämäntapaan yhtye yrittää vaikuttaa.

Kuinka kohtauksiin on siis saatu käsikirjoitettua samastuminen päähenkilöön ja tunteiden herättäminen yleisesti? Kuten sanottua, päähenkilöön samastuvat tässä tapauksessa päähenkilön kaltaista elämää viettävät tai viettäneet ihmiset: alkoholistit. Alkoholistin arkea kuvaamalla tuodaan tarinaan realismia. Tarinan alussa päähenkilö on ”sammunut” vaatteet yllään ja tyhjiä pulloja ei ole siivottu pois lattialta. Heti herättyään päähenkilö juo lisää alkoholia tärisevin käsin ja lähtee pian hakemaan lisää juotavaa. Tällainen on tyypillistä alkoholistin elämää, joka ”normaaleissa” ihmisissä aiheuttaa lähinnä sääliä.

Kolmannessa kohtauksessa päähenkilö katselee haikeana onnellisesta menneisyydestään kertovaa valokuvaa, minkä on tarkoitus synnyttää katsojissa myötätuntoa päähenkilöä kohtaan.

Lisää myötätuntoa päähenkilöä kohtaan pyritään herättämään enkelin laulun ja päähenkilön toiminnan intertekstuaalisuudella kohtauksessa kuusi, jossa päähenkilö ohittaa kadulla enkelin, joka laulaa ”Taivaan isä sua suojelee missä ikinä kuljetkin”.

Alkoholistin elämää kuvastavaa realismia ja samastumis pohjaa syntyy lisää kohtauksesta kahdeksan eteenpäin, kun nousuhumalaan päästyään päähenkilöstä tulee sekä iloinen, että toiminnaltaan harkitsematon. Tämä kuvastuu hänen

hoipertelemisenaan autoilijan edessä ja hänen yrityksenään ottaa fyysistä kontaktia täysin tuntemattomaan ihmiseen.

Kohtauksessa kymmenen päähenkilö on jo niin huonossa kunnossa, että joutuu oksentamaan. Tämä alleviivaa yhden potentiaalisen katsojaosan samastumista päähenkilöön. Toinen osa katsojista alkaa puolestaan säälimään häntä entistä enemmän.

Kotiin palattuaan päähenkilö istahtaa pöydän ääreen. Pöydällä näkyy huumausaineen suonensisäisen käytönkin mahdollistava lääkeruisku. Tämän objektin on tarkoitus herättää katsojissa pahaenteisyyden tunne, joka saa lakipisteensä kohtauksessa kahdeksantoista, jossa näytetään käsi, joka kuumentaa nestettä sisältävää ruokalusikkaa kynttilänliekin yllä. Samankaltainen kohtaaminen on myös Quentin Tarantinon vuoden 1994 menestyselokuvassa *Pulp Fiction*. Tällainen intertekstuaalisuus ja viittaus toiseen kulttuurituotteeseen liittyy myös seuraavassa pääkappaleessa käsiteltävään Barthesin referenssikoodiin.

Ennen kuin päähenkilö istahtaa kotiin palattuaan pöydän ääreen, hän tuijottaa humalaisia kasvojaan peilistä kohtauksissa 14 ja 15. Näissä kohtauksissa on pyritty herättämään katsojissa tunteita, tai ainakin pitämään katsojat "hereillä", jälleen intertekstuaalisuuden avulla: Kun päähenkilö katsoo peiliin, laulussa lauletaan "Kuka luottamuksesi rikkoi, onko jäljellä vain sirpaleet". Viimeisen sanan kohdalla peili yhtäkkiä rikkoontuu. Tapahtuma on yllättävä ja selittämätön, katsojaa hätkähdyttävä.

Muistikuvia-kappaleen C-osaan kaavailtu surrealistinen montaasi on tarkoitus olla katsojien tunteisiin esteettisesti vaikuttava kuvakokoelma kvasi-hallusinatorisia, irrationaalisia mielenmaisemia. Kohtauksen toteutus suunniteltiin pitämään käsikirjoituksen pakostakin luomista rajoittavista suuntaviivoista vapaana, joten kohtausta ei ole käsikirjoitettu, eikä sitä näin ollen käsitellä tässä enempää.

Käsikirjoituksen lopussa päähenkilö on tehnyt elämänmuutoksen. Katsojat kokevat helpotusta, jopa iloa, päähenkilön puolesta, kun hän *kiiruhtaa* enkelin luo. Onnellisen lopun kruunaavat enkelin päähenkilölle suoraan kohdennettu laulun

viimeinen virke ”kadotetun viattomuuden voit löytää uudelleen, saada rauhan sun sydämeen” ja loppukohtaus, jossa päähenkilö, enkeli ja yhtye halaavat yhdessä.

1.57 Pää-, rinnakkais- ja kehyskertomus

Koska juonellisessa musiikkivideossa tarinan kertomiseen on aikaa vain muutama minuutti (Muistikuvia-videossa viisi minuuttia ja viisitoista sekuntia), on vaarana, että videolle sisällytetyt monet erilaiset ainekset tekevät lopputuloksesta liian sekavan. Tämän ongelman välttämiseksi auttaa selvästi määritelty premissi eli videon päälause. Muistikuvia-videon synopsiksessa määritellään videon rakenne niin, että bändin soittokohtaukset muodostavat päätarinalle rinnakkaiskertomuksen, joka yhdistyy päätarinaan videon lopussa. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että päätarinan päähenkilö tapaa videon lopussa rinnakkaiskertomuksessa esiintyneen yhtyeen laulajan.

Kuten videon nimi ”Muistikuvia” kertoo, päähenkilö muistelee päätarinassa menneisyyttään, joka on ollut onnellisempi, kuin hänen nykyinen elämänsä. Synopsiksen mukaan päähenkilön onnelliseen menneisyyteen liittyvien muistikuvien esittelemine toimii videon päätarinan kehyskertomuksena, joka antaa päätarinalle perspektiivin. Reilun viiden minuutin mittaisessa videossa on täten päätarina, rinnakkaiskertomus ja kehyskertomus, joiden tulisi toimia keskenään saumattomasti niin, että videon katsoja ei kokisi videota liian sekavaksi. Tämä haaste on ratkaistu siten, että muistikuvat menneisyydestä ovat toteutettu yksinkertaisesti tuomalla tarinaan pieni menneisyyttä symboloiva elementti, valokuva, jota päähenkilö katsoo epäsäännöllisin väliajoin. Valokuvan käytön vaihtoehtona oli käyttää mustavalkoista videokuvaa lapsista, mutta se olisi ollut videon katsojien kannalta helposti liian sekavaa.

Myös videolla esiintyvä gospel-yhtye edustaa päähenkilön uskonnollista menneisyyttä. Kun päähenkilö käsikirjoituksen viidennessä ja kuudennessa kohtauksessa kulkee ohi laulavan enkelin ja Fireheart-yhtyeen jäsenten, hän ei

noteeraa heitä, koska he symboloivat menneisyyttä, johon hän ei ole valmis palaamaan. Käsikirjoituksen lopussa päähenkilö on kuitenkin tehnyt ratkaisun palata ”hyvään” elämään, mikä on visualisoitu niin, että hän juoksemalla kiihuhtaa yhtyeen luo ja haluaa laulavaa enkeliä. Viidennen ja kuudennen tarkoituksena on lisäksi virittää katsojissa loppuhuipennuksen odotus ja saada heidät pohtimaan, kuinka päähenkilö ja yhtye liittyvät toisiinsa.

Rinnakkaiskertomuksessa esiintyvä bändi ja päätarinan päähenkilö tapaavat siis videon alussa ja lopussa, mutta muuten nämä kaksi kertomuksen muotoa olisi pidettävä videolla erillään siten, että soittokohtaukset ja päätarinan eteneminen ovat selvästi erotettavissa toisistaan tarinan selkeyden vuoksi. Edellä mainittujen kolmen eri kertomuksen muodon yhdistäminen on kuitenkin enemmän videon leikkaajan kuin käsikirjoittajan vastuulla, joten käsikirjoituksessa ei ollakaan keskitytty muihin kuin päätarinan eteenpäin viemiseen draaman kaarta noudattaen.

1.58 Draamallinen rakenne

Klassisen draaman rakenteen mukaan tarina alkaa päähenkilön ja -ristiriidan esittelyllä eli esittelyjaksolla (ekspositiolla), jossa tuodaan esiin toiminnan ja draamallisen ristiriidan eli konfliktin ymmärtämiseksi tarvittavat tiedot. Koska Muistikuvia-videon tulisi kertoa uskonsa menettäneestä ihmisestä, joka kamppailee erinäisten ongelmien, lähinnä alkoholismin kanssa, videon ensimmäinen kohtaus on käsikirjoitettu niin, että kuvassa näkyy sekä viinapulloja, jotka ulkovaatteet yllään ”sammunut” päähenkilö on juonut tyhjiksi, mutta myös uskonnollista kuvastoa, kuten Raamattu ja gospel-yhtyeen levy. Näin tarinan perusristiriita, *hyvän ja pahan välinen taistelu päähenkilön sielusta*, on esitelty heti ensimmäisessä kohtauksessa. Kehyskertomuksena toimiva menneisyyden muisteleminen tuodaan myös esiin heti videon alussa kolmannessa kohtauksessa, kun päähenkilö herätessään alkaa katsoa valokuvaa itsestään. Valokuva esiintyy jo ensimmäisessä kohtauksessa nukkuvan päähenkilön vieressä lattialla, mikä

viittaa siihen, että hän on katsonut kuvaa myös ennen nukahtamistaan. Näin valokuvan eli kehyskertomuksen muistikuvien tärkeyttä yritetään alleviivata.

Päähenkilön ja -ristiriidan esittelyn jälkeen esitellään yleensä tapahtumapaikat ja sivuhenkilöt perusteellisesti. Muistikuvia-videon käsikirjoituksessa tämä vaihe on periaatteessa ohitettu, koska tapahtumapaikoilla ei viiden minuutin pituisessa tarinassa, ainakaan tässä tapauksessa, ole suurta merkitystä ja videon lähes ainoat sivuhenkilöt ovat Fireheart-yhtyeen jäsenet, jotka esitellään erillisissä soittokohtauksissa. Videolla on kaksi kohtausta, joissa on erillinen sivuhenkilö, mutta koska heidän on käsikirjoituksen mukaan tarkoitus esiintyä videolla vain muutaman hetken ajan, ei heitä ole tarpeen esitellä. Voidaankin todeta, että Muistikuvia-videon käsikirjoitus poikkeaa klassisesta draaman rakenteesta siinä, että sivuhenkilöillä ja tapahtumapaikoilla on videossa lähes olematon merkitys, mikä johtuu ainoastaan videon rajallisesta kestosta.

Syventämisvaiheessa perehdytään tarkemmin päähenkilön elämään ja annetaan katsojille mahdollisuus samastua häneen. Muistikuvia-videolla syventymisvaiheen alku tarkoittaa päähenkilön elämän seuraamista, kun hän on herännyt ja lähtenyt kaupungille ostamaan lisää alkoholia tarkoituksenaan juopua.

Viidennessä kohtauksessa päähenkilö kulkee mielisairaalan portin edessä laulavan enkelin ohitse. Tästä kohtauksesta alkaa juonen kehittäminen eli siinä tuodaan Raamattua ja gospel-levyä selvemmin uskonnollinen aspekti päähenkilön elämään, joka on kaikkea muuta kuin uskonnollisten normien mukainen. Tällaiset räikeän ristiriitaiset elementit tarinan alussa pohjustavat konfliktin kärjistymistä tarinan huippukohtauksessa eli kliimaksissa. Seuraavassa kohtauksessa päähenkilö kävelee jälleen laulavan enkelin ohitse, mutta nyt enkelillä on seuranaan neljä miestä, jotka videon soittokohtauksissa paljastuvat Muistikuvia-kappaleen esittäväksi Fireheart-yhtyeen jäseniksi. Näin rakennetaan juonellista yhteyttä päätarinan, rinnakkaistarinan ja kehyskertomuksen välille.

Kohtauksessa seitsemän päähenkilö on tullut Alkosta, kohtauksessa kahdeksan hän on jo humalassa ja on jäänyt auton alle. Yhdeksännessä kohtauksessa hän puolestaan häiritsee Raamattua lukevaa herrasmiestä. Ja kymmenennessä

kohtauksessa hän on puistossa ”piknikillä”, joka päättyy pahoinvoivan päähenkilön oksentamiseen. Juonen kannalta näissä kohtauksissa poraudutaan tarinan konfliktin muodostavista hyvyyden ja pahuuden käsitteistä jälkimmäiseen.

Koska päähenkilön käveleminen ja juominen on katsojille tylsää ja puuduttavaa seurattavaa, näihin kohtauksiin on käsikirjoitettu tarinan kannalta epäoleellisia, mutta katsojan mielenkiintoa ylläpitäviä kohtauksia, kuten esimerkiksi kohtaus, jossa päähenkilö häiriköi herrasmiestä bussipysäkillä, kohtaus, jossa hän on jäädä auton alle tai kohtaus jossa päähenkilö oksentaa puistossa. Toki esimerkiksi puistokohtaukseen on käsikirjoitettu myös symboliikkaa, mutta kyseinen symboliikka on keskivertokatsojalle hieman piilotettua, ainakaan sitä ei alleviivata tai korosteta millään tavalla. Käsikirjoituksen symboliikkaa käsitellään laajemmin seuraavassa pääluvussa.

Syventämisvaihe huipentuu päähenkilön huumeiden käyttämiseen, mikä vie päähenkilön lopullisen valinnan eteen: Hän joko valitsee lopullisen itsetuhoisen elämän tai kääntyy lapsuusmuistojensa innoittamana takaisin uskoon. Päähenkilön kriisi kärjistyy ja konflikti saavuttaa kliimaksinsa, mikä toteutettiin kuvaustilanteessa päätöksellä lopettaa huumeokuvaus päähenkilön hukuttautumiseen. Näin kuvataan juonen mustavalkoisuutta (hyvä-paha, elämä-kuolema) ja päähenkilön välttämätöntä valintatilannetta edellä mainittujen käsiteparien edessä konkreettisesti.

Huume kohtausta ei ole käsikirjoitettu ollenkaan, koska videon tekijät halusivat kokeilla taiteellista ja autenttista kuvaamista, jossa tilanne määrittelee koko kuvausprosessin etenemisen. Näin ensikertalaiset videontekijät oppivat mahdollisia tulevia videontekoprosesseja silmällä pitäen paljon siitä, kuinka paljon tarkalla käsikirjoituksella on toteutuksen kannalta merkitystä. Monissa käsikirjoitusoppaissa kerrotaankin, että hyvä käsikirjoitus sisältää myös tilaa improvisoinnille, mikä tuli huume kohtausta kuvatessa todistetuksi. Kuvaaminen on monella tapaa jopa helpompaa ja rennompaa, kun käsikirjoitus ei määrittele tekemisen tapaa, vaan tekijät saavat kokeilla hulluimpiakin ideoitaan vapaasti.

Toisaalta käsikirjoituksen puuttuminen voi tehdä lopputuloksesta sekavan, koska suunnitelmallisuus on kuitenkin asia, joka pitää kokonaisuuden kasassa. Muistikuvia-videon käsikirjoituksen huumekohtaus on kuitenkin vain osa kokonaisuudesta, eikä se siksi huonosti toteutettunakaan voi tehdä koko videosta sekavaa.

Huumekohtauksen jälkeen videon perusristiriita on ratkennut ja draamallinen käänne tapahtunut: Päähenkilö on luopunut paheellisesta elämästään ja alkanut elää taas uskossa. Hän herää jälleen ensimmäisen kolmen kohtauksen toisintona vuoteestaan ja alkaa tuijottaa menneisyyden valokuvaansa, mutta sen sijaan, että hän lähtisi jälleen viinanhakureissulle, hän lähteekin yllättäen juoksemaan hätääntyneesti jonnekin. Käsikirjoituksen viimeisissä kohtauksissa seurataan kuinka hän juoksee kohti enkeliä ja yhtyettä. Toiminta on kääntynyt näin päinvastaiseksi kuin videon alussa, jossa hän eteni kohti Alkoa. Päähenkilö on tehnyt ratkaisun hyvän ja pahan, elämän ja kuoleman edessä. Hän ottaa hyvyyden ja elämän vastaan konkreettisesti ottamalla enkelin kädestä kiinni. Jos videon tyyllilajiksi olisi määritetty tragikoomisen inhorealismien sijaan pelkkä tragedia, loppu olisi ollut kuitenkin onneton.

Näin videolle asetettu tavoite, eli yhtyeen halu kertoa, että on parempi elää uskossa kuin kärsiä paheellisen elämän tuomista ongelmista, on nyt saavutettu. Lisäksi lopussa pääkertomus nivoutuu yhteen rinnakkais- ja kehyskertomuksen kanssa, kun päähenkilö kohtaa Fireheart-yhtyeen ja palaa muistojen innoittamana takaisin uskoon, joka hänellä oli menneisyydessä.

1.59 Kuvakäsikirjoitus

Muistikuvia-videon työryhmän työnjaossa määriteltiin aluksi kuvakäsikirjoituksen (liite 5) tekeminen käsikirjoittajan sijasta videon kuvaajan ja leikkaajan vastuulle. Mutta koska videon käsikirjoittaja toimi produktiossa myös ohjaajana sekä apulaiskuvaajana, huomattiin, että käytännössä on parempi, että

kuvakäsikirjoituksen tekee käsikirjoittaja. Jos käsikirjoittaja ei olisi ollut mukana projektissa enää kirjallisen käsikirjoituksen valmistumisen jälkeen, olisi alkuperäinen työnjako ollut tietenkin parempi.

Kuvakäsikirjoitus on siis video-ohjelman suunnittelun yksityiskohtaisin muoto. Muistikuvia-musiikkivideon kuvakäsikirjoitus sisältää jokaisesta kohtauksesta ensinnäkin värillisen piirroksen, josta pystyy visuaalisesti hahmottamaan sekä käytettävän kuvakoon, että -kulman. Värejä käytettäessä on kuitenkin huomioitu, että *storyboardin* tulee olla selkeästi hahmoteltavissa myös mustavalkoisena tulosteena, koska siitä otetaan todennäköisesti useita kopiota, eikä väritulostusmahdollisuuttakaan aina ole tarjolla.

Piirretyissä kuvissa ei ole pyritty myöskään visuaalisesti kauniiseen lopputulokseen, vaan piirtämisvaiheessa on keskitytty ensisijaisesti selkeään kuvitukseen. Selkeys palveleekin kuvakäsikirjoituksen tarkoitusperiä, toisin kuin sen tarjoama mahdollinen esteettinen nautinto.

”Muistikuvia”-storyboard käsittää yhdeksän A4-kokoista paperiarkkia, joihin on jokaiseen mahdutettu kolme piirrosta. Yksi piirros vastaa yhtä kohtausta ja jokaisen piirroksen viereen on kirjattu

- sen edustaman kohtauksen nimi
- merkintä INT tai EXT sen mukaan tapahtuuko kohtaus sisä- vai ulkotiloissa
- kuvauspaikka
- kuvausaika
- kohtauksessa esiintyvät henkilöt
- lyhyt kuvaus kohtauksen tapahtumista
- merkintä kuvakoosta (esim. YK eli yleiskuva)
- mahdolliset ohjeet kuvaajalle
- merkintä siitä mihin kohtaan videon aikajanaa käsikirjoittaja on kohtauksen suunnitellut (esim. 1:00-1:13).

Vaikka kuvakäsikirjoituksen ei tarvitse olla käsikirjoittajan (Muistikuvia-produktion tapauksessa käsikirjoittaja-ohjaajan) tekemänä näin yksityiskohtainen vaan siinä voi olla informatiivista vajaan, jonka vasta videon kuvaaja tai editoija täyttävät, Muistikuvia-produktiossa päädyttiin mahdollisimman tarkkaan käsikirjoittajan suunnitelman kuvaukseen. Tämä siitä syystä, että videoproduktion toteuttajien kokemattomuudesta johtuvien mahdollisten ”lukkotilanteiden” sattuessa, jolloin kukaan ei tiedä miten toimia tai minkälaisia päätöksiä tulisi missäkin tuotantovaiheessa (esim. editoinnissa) tehdä, voidaan aina ottaa yksityiskohtainen storyboard esiin ja katsoa minkälaista ratkaisua siinä kyseiseen ongelmaan tarjotaan. Voidaankin sanoa, että Muistikuvia-videon kuvakäsikirjoitus toimii editoijalle leikkauskäsikirjoituksena, joskin leikkauskäsikirjoitus tehdään normaalisti vasta kun videon kuvaukset on suoritettu ja kuvattu materiaali katsottu läpi.

BARTHESIN KOODIT MUISTIKUVIA-VIDEON KÄSIKIRJOITUKSESSA

1.60 Seemien ja symbolien koodi

Symboleilla ei ole virallisia merkityksiä vaan ne ovat tulkittavissa ainoastaan tilannesidonnaisesti. Tässä tapauksessa symboleita on käytetty sekä käsikirjoittajan, että käsikirjoituksen tilaajan tulkintatapoja noudattaen.

Jos Muistikuvia-videon käsikirjoitusta tarkastellaan järjestyksessä ensimmäisestä kohtauksesta viimeiseen, löydetään monia tarkoituksellisia seemejä. Tuhkakuppi, viina- ja olutpullot, oksennussanko ja antabuspurkki konnotoivat huonoa elämää viettävää ihmistä. Raamattu, gospel-yhtyeen levy (kuriositeetin vuoksi kuvassa käytetään kappaleen esittävän bändin omaa levyä), akustinen kitara ja valokuva onnellisesta nuorukaisesta konnotoivat puolestaan päähenkilön onnellista menneisyyttä uskovaisena ja musikaalisena seurakuntanuorena. Symbolien koodien puolelle menevät esimerkiksi kitaran kuusi kieltä ja seinäkellon osoittama aika (6), jotka ovat ihmisen lukuja. Kun lattialla on laskettavissa kuusi tyhjää viinapulloa, saadaan apokalyptinen pedonluku 666. Päähenkilön musta vaatetus viittaa myös pimeyteen ja pahaan, maihinnousukengät puolestaan jonkinlaiseen ”kovuuteen” ja ”rankkuuteen”. Mustan lisäksi myös punainen voidaan nähdä paholaisen värinä.

Seinäkello symboloi ajan kulumista ja päähenkilön hukkaan heitettyä aikaa. Raamattu, kuten mikä tahansa kirja, symboloi tietoa ja viisautta, jonka päähenkilö edelleen omistaa, mutta jota hän ei käytä. Juuri siksi Raamattu kuvataan olevan rojun seassa ikään kuin turhakkeena.

Neljännessä kohtauksessa päähenkilö on siirtynyt ulos ja ohittaa mielisairaalan portin edessä laulavan enkelin. Enkeli konnotoi taivaallisuutta ja pyhää, jota symboloi myös hänen valkoinen vaatetuksensa. Mielisairaala konnotoi hulluutta ja enkelin voidaan nähdä seisovan portilla (joka itsessään symboloi rajaa kahden

asian välillä) ikään kuin portinvartijana ja estävän päähenkilöä luisumasta selväjärkisyydestä hulluuteen. Kohtauksen toteutus on kuitenkin ongelmallista, koska videon katsojille tulisi olla selvää, että kuvassa näkyvä rakennus on juuri mielisairaala. Yksi ratkaisu tähän ongelmaan olisi ollut kirjoittaa kohtaukseen portin takan liikkuvia valkopukuisia mielisairaalan potilaita ja hoitajia, mutta tällöin enkelin valkoinen vaatetus olisi konnotoinut myös hulluutta. Lisäksi mielisairaalan alueella kuvaaminen olisi vaatinut kuvausluvan hankkimista. Jonkinlaisen ”mielisairaala”-kyltin käyttäminen olisi taas ollut lähinnä kömpelöä. Kohtausta kuvatessa tämä ongelma ratkaistiin niin, että mielisairaalaa ei edes pyritty kuvaamaan erikoisen tarkasti. Toteutusteknisistä ongelmista johtuen kohtauksen tarjoama mielisairaus-tematiikka jätettiin siis ikään kuin oman onnensa nojaan.

Seuraavassa kohtauksessa päähenkilö ohittaa neljä nahkatakkeihin ja farkkuihin pukeutunutta, graffitien peittämään seinään nojailevaa miestä. Heidän asusteensa, kuten myös seinäpiirrookset, ovat eräällä tavalla ”rock-henkisiä”. Rock-konnotaatiolla alleviivataan kyseessä olevan bändi, joka videon musiikkikappaleen esittää. Rumpalin paita, jossa on numero 32, on viittaus Spinal Tap -yhtyeeseen, jolla legendan mukaan on ollut 32 eri rumpalia, jotka kaikki ovat kuolleet hämärissä olosuhteissa. Hänen mustat hansikkaansa alleviivaavat ensimmäistä viittausta. Spinal Tap -yhtyeellä on albumi *Smell the Glove* ja täysin nimetön ja pelkkään mustaan pakattu albumi. (This Is Spinal Tap on fiktiivinen, lähes ainoastaan rock-harrastajien tuntema pseudo- eli valedokumentti, tai ”rockumentti”, kuten elokuvassa sanotaan. Elokuvan suosion myötä bändi on kuitenkin soittanut oikeita keikkoja ja julkaissut elokuvan soundtrackin lisäksi ”Break Like The Wind” –albumin.)

Bändin lisäksi seinään nojailee edellisen kohtauksen laulava enkeli, joka päähenkilön ohittaessa hänet laulaa ”Taivaan isän rakkaus sua suojelee, missä ikinä kuljetkin”. Kyseinen lyriikka sopii kohtaukseen, koska päähenkilö konkreettisesti kulkee heidän ohitseensa ja on arvatenkin matkalla jonnekin pahaan. Päähenkilön eteneminen vasemmalta oikealle on tässä tapauksessa ristiriitaista: Oikealle eteneminen tarkoittaa konkreettisesti etenemistä, kun taas vasemmalle meneminen paluuta. Näin ollen päähenkilön tulee kulkea juuri oikealle. Mutta oikea symboloi hyvää vasemman tarkoittavan vastaavasti paha. Siksi

päähenkilön pitäisi kulkea vasemmalle, mutta tarinan etenemisen kannalta oikealle eteneminen on parempi ratkaisu.

Kuudennessa kohtauksessa näkyy Alkon kyltti ja muovipussi. Ne konnotoivat yksinkertaisesti viinanjuomista ja humalaa.

Seitsemäs kohtaus sisältää huumoria. Huumorin mukaan tuominen tässä kohtaa tarinaa on perusteltua, koska päähenkilö ja miljöö on saatu jo esiteltyä. Tragikoominen inhorealismi on tarinalle valittu tyyllilaji ja vaikka videon tarina on pohjimmiltaan traaginen, myös komiikan käyttö on perusteltua, koska huumori on erittäin tärkeä asia kaikessa taiteessa, niin musiikissa, maalauksissa, näytelmissä kuin videoteoksissakin. Vakaviakin aiheita voi kuvata huumorin avulla. Huumorin laji tarinassa on fyysistä, eräänlaista "slapstickiä", johon perinteisesti liittyy muun muassa asioiden pieleen meneminen sekä fyysisen kontaktin pettäminen. "Huumoriosuus" kestää enemmän tai vähemmän näkyvänä siihen asti, kunnes päähenkilö kohtauksessa 13 tuijottaa asunnossaan peiliin.

Yhdeksännen kohtauksen miehen hieno puku viittaa hänen olevan herrasmies, kellonvilkuilu ja bussipysäkillä seisominen hänen olevan kiireinen ja lähdössä jonnekin. Lehti tai kirja hänen kädessään on tärkeä seemi. Iltalehti tai 7 Päivää konnotoi juoruja, skandaaleja ja roskalukemista. Sanomalehti edustaa asiallisempaa linjaa, mutta Raamattu on videon tarinan kannalta paras ratkaisu.

Puistokohtauksessa on vahvaa symboliikkaa. Päähenkilö nauttii punaviiniä ja leipää sekä oksentaa ne pois. Oksennus tuo videoon suunniteltua inhorealismia, mutta tärkeimmät elementit kohtauksessa ovat nimenomaan punaviini ja leipä: "tämä on *minun ruumiini*", "tämä on *minun vereni*" (Matt.26:26-27.) Päähenkilö oksentaa ne pois, mikä symboloi inhoa Raamatun sanomaa kohtaan. Näлкä kuitenkin symboloi uskonnollisessa mielessä ihmisen hengellistä kaipuuta, joka päähenkilöllä selvästi on.

Kun päähenkilö konttaa rappusia ylös, rappusten voidaan nähdä symboloivan tietä taivaaseen; pelastukseen. Konttaaminen puolestaan symboloi etenemisen vaikeutta. Päähenkilö ei ole tässä vaiheessa matkalla "ylöspäin", mutta kohtaus on

kuitenkin pakko toteuttaa juuri näin, koska päähenkilö ei voi tulla rappusia alaskaan ilman, että hän on ensin mennyt ylös. Kotioveaan hän yrittää avata pankkikortilla, mutta ovi ei aukea. Kohtauksen symboliikka on lukko ja avain, ongelma ja ratkaisu. Päähenkilöllä on väärä ratkaisu ovenavaamisongelmaansa, mutta tilanne kuvaa myös koko hänen elämäänsä.

Päästyään sisään hän menee peilin eteen ja alkaa tuijottaa itseään. Pentti Lempiäinen kertoo Kuvien kieli -teoksessaan (2002) peilin symboloivan itserakkautta, turhamaisuutta, totuuden näkemistä itsestään sekä narsismia. Totuuden näkeminen itsestään ei sovi päähenkilön tilanteeseen, mutta muut kolme kyllä. Kohtauksessa peili rikkoutuu yllättäen. Tämä tapahtuu kohdassa, jossa videon ääniraidalla lauletaan sirpaleista. Tapahtuman tarkoitus on toimia visuaalisena tehokeinona sekä intertekstuaalisena elementtinä äänen kanssa.

Päähenkilön istuessa pöydän ääressä esiintyvät jälleen huonon elämän merkit: tupakka ja alkoholi mutta lisäksi pöydällä näkyy huumeruisku, joka enteilee pahenevaa tulevaisuutta. Valokuvat eli ”muistikuvat” pöydällä muistuttavat päähenkilön menneisyydestä. Päähenkilö tupakoi (tuli symboloi kärsimystä, tuhka katoavaisuutta), kunnes vajoaa välinpitämättömään uneen.

Seuraavaksi tulee Pulp Fiction -elokuvaa mukaileva kohtaus, jossa päähenkilö kuumentaa lusikkaa. Päähenkilö valmistautuu piikittämään itseään.

Päähenkilön huumehöyryiset hallusinaatiot tarjoavat loputtoman taiteellisen vapauden. Sekavuustilaa kuvaava ”surrealistinen montaasi” on mosaiikki välähdyksiä, joissa symbolit ja konnotaatiot menettävät tavallaan merkityksensä. Päähenkilö muuttuu häiriintyneeksi satuolennoksi: noidanhattu, taikasauva, leninki, verkkosukkahousut ja maihinnousukengät sekä sotkeentunut vahva meikki. Päähenkilö syö omenaa ja leikkii käärmeen kanssa. Ne viittaavat syntiinlankeemukseen. Päähenkilö, jonka nimi oli ennen Hilikka, mutta nyt Peppi, kävelee huoneessaan ympyrää silmät sidottuina palavat hautakynntilät käsissään. Ympyrä viittaa kierteeseen ja päämäärättömyyteen, sokeus tietämättömyyteen ja hautakynntilät kuolemaan. Lopuksi päähenkilö, Peppi, hukuttautuu eli hänen vanha ”minänsä” kuolee, jotta uusi voisi herätä henkiin.

Seuraavat kaksi kohtausta ovat kopioita ensimmäisistä kohtauksista, mutta konnotoivat eri tavalla. Pulloja on nyt lattialla seitsemän, kello on seitsemän ja kuusikielisen kitaran tilalla on seitsenkielinen. Päähenkilö on uudestisyntynyt tai ainakin mahdollisuus uuteen elämään on ilmaantunut.

Päähenkilö juoksee tietä pitkin ja kääntyy risteyksestä oikealle. Juokseminen symboloi kiiruhtamista jonkin asian luokse. Tie symboloi matkaa, risteys valintaa ja oikea hyvyttä. Päähenkilöllä on siis kiire tehdä oikea ja hyvä valinta elämässään ennen kuin hän kuolee oikeasti. Päähenkilön sillan ylittäminen symboloi hänen siirtymistään vanhasta uuteen. Hän on tehnyt siis ratkaisun. Vesi sillan alapuolella symboloi syntien pois pyyhkimistä, ikään kuin kastetta, jossa vanha ihminen hukkuu ja uusi ihminen syntyy. Tähän viitattiin jo huume kuvauksen lopussa. Hilikka saavuttaa metsän keskellä olevalla kalliolla soittavan bändin ja laulavan enkelin.

Metsä edustaa villiä, salaperäistä ja uhkaavaa: sitä mistä päähenkilö tulee. Kallio edustaa pysyvyyttä, lujutta ja Jumalaa: sitä minne hän haluaa mennä ja jolla pelastus sijaitsee. Luonto ympärillä edustaa elämää, lintu vapautta, puu Jumalan tahdon mukaista elämää, puuhun nojaavat tikapuut ylös nousemista (eli ylösnousemista) ja valoisuus hyvyttä. Kun päähenkilö polvistuu enkelin eteen ja ottaa hänen kädestään kiinni, hän ikään kuin nöyrytyy hyvyyden edessä ja ilmaisee kunnioituksensa ja halun ottaa se vastaan. Halaaminen lopussa symboloi ystävyyden ilmausta ja Jumalan sanan vastaanottamista eli on tavallaan vastakohta puistossa tapahtuneelle oksentamiselle.

1.61 Hermeneuttinen koodi ja toiminnan koodi

Kuten tämän opinnäytetyön Roland Barthesin elämää käsittelevässä luvussa kerrotaan, hermeneuttinen koodi ja toiminnan koodi tekevät loogisella etenemisellään tekstistä, tässä tapauksessa musiikkivideon käsikirjoituksesta, ymmärrettävän.

Ensimmäisessä kohtauksessa päähenkilö nukkuu. Hermeneuttinen koodi kysyy kuka henkilö on, onko kello kuusi aamulla vai illalla, miksi lattialla on paljon tyhjiä viinapulloja, mitä valokuva tekee lattialla ja kuinka Raamattu liittyy tähän kaikkeen.

Seuraavassa kohtauksessa päähenkilö istuu sängyllään, hörppää olutta, tupakoi ja hieroo käsillään päätään. Ratkaisu ongelmaan tulee heti: henkilöllä on krapula. Hän on luultavasti alkoholisti, koska pulloja on useita. Näin toiminnan koodi selittää hermeneuttisen koodin synnyttämän arvoituksen. Onko aamu vai ilta jää vielä epäselväksi, kunnes Hilikka näytetään ulkotiloissa kohtauksessa neljä: on aamu. Mutta miksi päähenkilö heittää pullon pois saman tien? Ratkaisu siihen tulee vasta paljon myöhemmin, kun henkilö tulee Alkosta: pullo oli siis tyhjä, henkilöllä ei ollut juomista.

Valokuva on ongelmallisempi tapaus. Videon katsojalle tulisi olla selvää heti, että henkilö kuvassa on päähenkilö itse. Kolmannessa kohtauksessa kuva näytetäänkin tarkemmin. Katsojan tulisi myös ymmärtää, että hän katsoo kuvaa haikeana, koska kaipaa menetettyä hyvää elämäänsä. Muistikuvat menneisyydestä ovatkin tarinan kehyskertomus ja luovat sille perspektiivin.

Seuraavaksi päähenkilö, kutsutaan häntä tästä eteenpäin Hilikaksi, kävelee kadulla. Minne hän on menossa? Ja miksi kuvassa esiintyy yliluonnollinen olento, enkeli? Tällainen pieni epämääräisyys voidaan nähdä katsojan harhautuksena, joka pitkittää ehkä turhaankin toiminnan selitystä. Toisaalta enkelikin on tarinan kannalta oleellinen elementti ja se on hyvä tuoda esiin jo tarinan esittelyvaiheessa. Toisaalta se voitaisiin tuoda mukaan vasta syventämisvaiheessa.

Hermeneuttinen koodi luo lisää odotuksia Hilkan ohittaessa jälleen enkelin, joka on nyt neljän miehen ympäröimä. Kohtauksessa kuusi Hilikka seisoo Alkon edessä Alkon muovipussi kädessään. Nyt katsoja saa tietää hänen matkansa syyn. Ensimmäisessä kohtauksessa tulikin jo selväksi hänen mieltymyksensä alkoholiin, joten se ei enää tule katsojille yllätyksenä eikä aiheuta uutta odotusta. Toisaalta katsoja alkaa nyt odottaa hänen tulevan humalaan ja odotus palkitaankin heti seuraavassa kohtauksessa, jossa Hilikka tanssahtelee kadulla ja on jäädä auton alle. Hilikka siis muuttui hilpeäksi (toisin sanoen nousuhumalaiseksi) kohtausten

kuusi ja seitsemän välissä. Tässä kohtaa tulee videolla näkyä, että aikaa kohtausten välissä on kulunut jonkin verran. Ongelma ratkaistaan sijoittamalla kohtaukset tarpeeksi erilaisiin miljöisiin.

Seuraavaksi Hilikka kävelee Raamattua lukevan ja bussia odottavan herrasmiehen ohi, mutta kääntyy takaisin, alkaa tarjota miehelle alkoholia ja yrittää halata häntä. Hilikka huomaa miehen heti, mutta muistaa menneisyytensä ja kunnioittaa miestä eikä häiritse tätä aluksi. Alkoholin vaikutus kuitenkin saa Hilikan harkintakyvyn pettämään ja hän palaa miehen luo. Katsoja voisi luulla heidän tuntevan toisensa, mutta kun mies tönäisee Hilikan pois, selviää ettei näin ole. Mutta miksi Hilikka ylipäänsä tarjoaa miehelle viinaa tai yrittää halata häntä? Siksi koska Hilikka tuntee kaipausta menneeseen elämäänsä, jota uskovainen herrasmies edustaa. Hilikan vulgaari lähestyminen saa herrasmiehen kuitenkin kavahtamaan ja Hilikka joutuu jatkamaan matkaansa katkeroituneena. Siksi Hilikka näyttää seuraavassa kohtauksessa, jossa hän istuu puistossa, alakuloiselta. Syynsä alakuloon on myös viinalla, jota hän on juonut liikaa.

Miksi Hilikka syö leipää? Koska hänellä on nälkä. Miksi Hilikka juo punaviiniä? Koska hän on alkoholisti. Kohtauksen lopussa hän oksentaa, joka alleviivaa sitä, että Hilikka on todellakin nauttinut alkoholia liikaa.

Hilikan huonoa kuntoa alleviivaa myös konttaaminen rappusia ylös ja se, että hän yrittää oveaan auki pankkikortilla. Katsojalle ei pitäisi olla epäselvää minne Hilikka on menossa, vaan heti kun Hilikka näytetään rappusilla syntyy odotus, että hän on pian sisällä asunnossaan.

Kun Hilikka tuijottaa peiliin, rojahtaa pöydän ääreen tupakoimaan ja katsomaan valokuvia, katsojat odottavat Hilikan nukahtamista. Ottaen huomioon Hilikan kunnon, valokuvien katseleminen tässä vaiheessa on hieman yllättävää, mutta on erittäin tärkeää, että katsojat tässä vaiheessa viimeistään oivaltavat Hilikan kaipaavan menneisyyttään. Hän kaippaa sitä niin, että katselee valokuvia vaikka silmät tuskin pysyvät auki. Lopuksi Hilikka nukahtaa.

Seuraavaksi katsojille näytetään palava liekki ja sen päällä oleva ruokalusikka, jossa kuplii nestettä. Ennen Hilkan nukahtamista pöydällä esiintynyt huumeruisku saa selityksen. Nyt on kysymys huumeisiin liittyvästä toiminnasta. Katsojat saavat näin johdannon seuraavaksi esitettävään taiteelliseen ja surrealistiseen montaasiin, jonka tarkoituksena on kuvata huumeiden vaikutuksen alaisena olemista. Tätä osaa ei varsinaisesti pysty analysoimaan hermeneuttisen tai toiminnan koodin avulla, koska osan tarkoitus on nimenomaan olla niitä rikkova; epälooginen ja sekava.

Huumekohtauksen jälkeen katsojille esitetään kopio ensimmäisestä ja toisesta kohtauksesta pienin muutoksin. Videon katsoja ei tiedä oliko edellä näytetty hukuttautuminen todellisuutta vai unta. Jos Hilikka hukuttautui, miksi hän on taas elossa? Tähän kysymykseen katsoja ei koskaan saa vastausta, koska tässä vaiheessa tarina saa uuden, metafysisen ulottuvuuden. Nyt kuvataankin Hilkan sielunmaisemaa, ei itse Hilikkaa. Kaikki seuraavat tapahtumat ovat periaatteessa Hilkan tunteita, toiveita ja pohjimmaisista alitajuisia pyrkimyksiä. Hilkan voidaan itse asiassa nähdä jo kuolleen (jos tarinalle halutaan surullinen loppu) ja loput tarinasta käsittelee nyt jo hävinneitä pyrkimyksiä.

Toisaalta Hilkan voidaan nähdä edelleen olevan elossa ja kaikki sekava mitä aikaisemmin tapahtui, oli unta. Siltikin tarina pysyy osittain mystisenä, koska jo tarinan alussa esitelty enkeli on luonut tarinalle pysyvän yliluonnollisen ”auran”, josta tarina ei pääse eroon muuta kuin sillä, että päähenkilö on itse asiassa nähnyt unta ensimmäisestä (tai vähintään viidennestä) kohtauksesta lähtien, mikä taas on liian sekavaa ollakseen mahdollista. Eli enkeli on siis totta ja tarinassa todellakin on yliluonnollinen elementti. Toisaalta eläminen hukuttautumisen jälkeen on myöskin yliluonnollista, mutta koska sille ei ole mitään perustetta tai kollektiivista kulttuurista tarinapohjaa niin kuin enkeleille on, voidaan tehdä johtopäätös, että nyt liikutaan Hilkan kuoleman jälkeisellä metafysisellä tasolla tai sitten Hilikka uneksi oman kuolemansa ja elää edelleen.

Seuraavassa kohtauksessa Hilikka katsoo jälleen valokuvaa, mutta lähteekin yhtäkkiä juoksemaan jonnekin. Minne hän menee? Seuraavissa kohtauksissa, joiden tarkoituksena on ainakin puolittain symbolien esittelemine, seurataan

Hilkan etenemistä. Hän saavuttaa soittavan yhtyeen ja laulavan enkelin, jonka eteen hän polvistuu, jonka kädestä hän ottaa kiinni ja jota hän videon loppuksi haluaa. Nyt katsojat saavat selityksen videon alkupuolen neljälle miehelle, jotka olivat enkelin seurassa. Mutta tarina loppuu kuitenkin jättäen katsojille monia kysymyksiä avoimeksi. Musiikkivideoissa ei noudateta kovinkaan usein perinteistä draamallista kerrontaa, joten katsojat ehkä eivät osanneet odottaakaan mitään selvää loppua. Pieni taiteellinen vapaus ja mystisyys ovat musiikkivideoiden käsikirjoittajille sallittuja. Mutta jos katsojat pohtivat miksi video loppui kuten loppui, heidän tulee ajatella yksinkertaisesti, että enkeli edustaa uskoa yleensä ja Hilikka palasi sen luokse luopuen samalla entisestä elämästään.

1.62 Referenssikoodi

Referenssikoodi selittää edellä läpikäytyt koodit yhteisten kulttuuristen uskomusten, myyttien ja faktojen avulla. Muistikuvia-videota käsikirjoittaessa minun tuli hylätä omat henkilökohtaiset näkemykseni ja ajatella koko ajan uskovaisen ihmisen näkökulmasta: Onhan tarinassa selvä uskonnollinen sanomansa, joka määriteltiin jo synopsispalaverissa yhtyeen kanssa.

Tarina käsittelee osittain nykypäivän syrjäytyneitä nuoria ja sitä kuinka yhteiskunnassamme pidetään alkoholisteja sääliävinä. Tarinan lähtökohtana on kristillinen näkemys hyvästä ja pahasta, siitä että hyvä elämä löytyy Kristinuskosta ja Raamatusta. Ei ainoastaan uskonnolliset piirit, vaan koko länsimainen yhteiskuntajärjestelmä ja ajattelutapa pitää joutilaisuutta ja epäterveellistä elämää pahana, josta tulisi päästä eroon, joko itse tai viime kädessä yhteiskunnan pakottamana.

JOHTOPÄÄTÖKSET

1.63 Ajatukset käsikirjoitusprosessin jälkeen

Muistikuvia-videon käsikirjoitusta tehtäessä kohtausluettelo (liite 2) ja treatment (liite 3) syntyivät käytännössä varsinaisen käsikirjoituksen kanssa samaan aikaan, koska prosessoitava tarina eli koko ajan: uusia ideoita syntyi ja vanhoja hylättiin.

Muistikuvia-videon käsikirjoitusvaiheessa oli pyrkimyksenä jättää tilaa myös videon kuvaajan sekä videossa esiintyvien näyttelijöiden omalle luovuudelle, joten kohtauksia ei ollut tarkoitus kirjoittaa ”liian” yksityiskohtaisesti. Tämä osittain siksi, että videontekoprosessin osapuolet olivat kaikki kokemattomia videontekijöitä, eikä ole hyväksi, että yksi amatööri määrittelee liikaa kuinka toiset amatöörit toimivat. Vaikka työprojekteille yleensä onkin hyväksi, että niissä on yksi selkeä johtaja, ja jokaiselle toimijalle on määritelty vastuualueensa, Muistikuvia-videon tekoprosessissa johtajuus jouduttiin jakamaan, koska yksikään toimija ei ollut merkittävästi kokeneempi toista.

Käytäntö ja tekeminen ovat kuitenkin eri asioita kuin oppaiden tarjoamat ohjeet ja alustavat toimintasuunnitelmat. Lähinnä käsikirjoittajan kokemattomuudesta johtuen varsinkin kuvakäsikirjoituksesta tuli niin yksityiskohtainen, että sijaa muiden työryhmän jäsenten luovuudelle ei juurikaan jätetty. Kuvakäsikirjoituksessa on astuttu jopa editoijan työalueelle antamalla sekunnintarkkoja ohjeita kohtausten loppusijoittelusta. Tämä ei kuitenkaan ole millään tavoin negatiivinen asia: kyseessä on käsikirjoittajan näkemys parhaista käytännönratkaisuista, ei orjuuttava sääntökokoelma.

Tällainen yleinen ristiriita suunnitelman ja itse tekemisen välillä selittyy osaltaan, ei vaan kokemattomuudella, vaan myös oppikirjojen neuvoihin tukeutumisella. On nimittäin tosiasia, että yleispätevää kaavaa käsikirjoittamiselle ei ole, mutta hyviä

vinkkejä sitäkin enemmän. Käsikirjoitusoppaat tarjoavat vinkkejä (jotka ovat toki hyviä), mutta ne ovat vain viitteellisiä ja helposti jopa ristiriitaisia, kun eri tekemistapojen hyviä ja huonoja puolia listataan. Hyvänä esimerkkinä oppaiden ohjeista voidaan koostaa näennäinen oksymoron: mahdollisimman tarkka ja yksityiskohtainen käsikirjoitus, joka jättää tilaa myös projektin muiden osapuolten luovuudelle. Näennäinen siksi, että käsikirjoittajan tulee luottaa siihen, että projektin muut osapuolet pystyvät tekemään omat itsenäiset ratkaisunsa käsikirjoituksen pohjalta: toteutuskelvottomat käsikirjoituksen osat karsiutuvat luonnostaan.

Käsikirjoittajan tulee siis kirjoittaa siten, että hän *itse* on työhönsä tyytyväinen ja pyrkii mahdollisimman luonnolliseen ulosantiin. Hänen tulee aina priorisoida itsensä käsikirjoituksensa luojaaksi eikä pyrkiä ulkopuolisista ohjeista koostettuun ideaaliin: jos jokin tekotapa tuntuu itselle parhaalta, sitä ei kannata hylätä ulkopuolisten neuvojen tähden. Valmis käsikirjoitus siirtyy sen kirjoittajalta videon muulle työryhmälle, joka soveltaa sitä omiin suunnitelmiinsa ja toteutustapoihinsa. Eli käsikirjoittajan itsensä ei tarvitse kirjoitusvaiheessa ajatella kuinka hänen työtään tullaan jatkossa käyttämään. Pääasia on, että käsikirjoittaja pitää synopsisissa määritellyt suuntaviivat mielessään.

Kolmas ja varmasti tärkein syy yleiseen käsikirjoittajan tuntemaan epävarmuuteen omaa työtään ja toimintatapojaan kohtaan on käsikirjoitusprosessin taiteellinen luonne. Käsikirjoitus elää ja muuttuu koko kirjoitusprosessin ajan. Sen täytyy tehdä niin, koska se on ainutlaatuinen tekijänsä hengentuote, ei rakennepiirustuksien mukaan kasattu konkreettinen kulutushyödyke. Toki synopsispalaverissa määritellyt käsikirjoituksen suuntaviivat ohjaavat käsikirjoittajaa, mutta ainoastaan siinä määrin, että lopputulokseksi saadaan käsikirjoituksen tilaajaa tyydyttävä lopputulos.

1.64 Käsikirjoituksen rakenteellinen arviointi

Koska käsikirjoittaja on usein ”liian lähellä” omaa teostaan, on valmiista käsikirjoituksesta hyvä pyytää kommentti ja arviointi joltakin ulkopuoliselta henkilöltä, joka näkee käsikirjoituksen ilman tunnesidonnaisuutta, joka käsikirjoittajalla itsellään teokseensa on. Jos arviointi halutaan suorittaa perusteellisesti, tulee arvioinnissa ottaa sekä rakenteellinen, että sisällöllinen ja tuotannollinen näkökulma käsikirjoituksen tarkasteluun.

Rakenteelliseen arviointiin kuuluu kysymykset esimerkiksi päähenkilön kiinnostavuudesta ja tavoitteista, tarinan kehityksestä, juonen pääkohdista sekä kohtauksien pituuksista ja siirtymistä. Muistikuvia-videolla päähenkilö on alkoholisti, jonka elämää tarinassa seurataan realistisesti. On mahdotonta kertoa kiinnostaako tällainen hahmo ketään videon katsojista. Sanoman sisältävän tarinan käsikirjoittajan onkin tiedettävä kirjoittamansa tarinan tarkoitus ja käsikirjoituksen tilaajan toiveet voidakseen priorisoida keskenään ristiriitaiset elementit, jotta käsikirjoituksesta tulisi ehyt kokonaisuus. Muistikuvia-videon käsikirjoituksessa tämä tarkoittaa sitä, että käsikirjoituksen tilaajan motiivi on kertoa opettavainen tarina videon katsojille ja jotta tämä tarkoitus täyttyisi, käsikirjoittajan tulee pitää videon premissi mielessään ja kirjoittaa tarinaa sen mukaan, vaikka se tarkoittaisi sitä, että päähenkilön mielenkiintoisuudesta joudutaan tinkimään.

Muistikuvia-videon päähenkilö on siis pelkästään väline tarinan opetuksen esiintuomisessa, eikä päähenkilöstä ole yritetty tehdä itsessään mielenkiintoista. Mielenkiintoisuus ei ole siis kyseisessä videossa itseisarvo, mikä näkyy myös päähenkilön toiminnan tavoitteellisuuden arvioinnissa. Päähenkilö toimii lähes ennalta arvattavasti, vaikka videossa paikoitellen esiintuodaankin kärjistettyjä komediallisia ja traagisia elementtejä katsojien mielenkiinnon ylläpitämiseksi.

Tarinan kehitystä arvioitaessa tulee muistaa, että Muistikuvia-videon tarinan on määrä noudattaa klassisen draaman vaiheita, ja että tarinan on tarkoitus kertoa pahuudessa elävän ihmisen kääntymistarina pahuudesta hyvyyteen. Tarinan käsikirjoituksen alkuosa esittelee päähenkilön paheellista elämää, joka huipentuu

huumausaineiden aiheuttamaan hallusinaatioon ja päähenkilön vääjäämättömään valintatilanteeseen jatkaako hän paheellisella tiellä vai tekeekö hän elämässään täyskäännöksen.

Käsikirjoituksessa on 28 kohtausta, ja kohtauksessa 19 päähenkilön uusi elämä alkaa, eli tarinan huippukohta sijoittuu rakenteellisesti kohtaan, jossa käsikirjoitusta on jäljellä noin kolmasosa. Käsikirjoituksen lopussa päätarina yhdistyy rinnakkais- ja kehyskertomuksen kanssa, draaman kaari saa päätöksen ja tarinaa eteenpäin vienyt perusristiriita häviää. Muistikuvia-videon tarinan käsikirjoitus noudattaa siis näiltä osin puhtaasti klassisen draaman rakennetta ja tarinan kehitys on sen mukainen.

1.65 Käsikirjoituksen sisällöllinen ja tuotannollinen arviointi

Käsikirjoituksen sisällöllisessä ja tuotannollisessa arvioinnissa esiin tulevat muun muassa seuraavanlaiset kysymykset: Ovatko tosiasiat kunnossa, mitkä olivat produktion tavoitteet ja täyttääkö käsikirjoitus ne, ottaako käsikirjoitus huomioon suunnitellun budjetin, onko käsikirjoitus pituudeltaan sopiva ja onko käsikirjoituksessa keskitytty juonen kannalta oleellisiin asioihin, kun otetaan huomioon lopullisen tuotoksen ajalliset rajoitukset.

Vaikka Muistikuvia-videon käsikirjoituksessa pyritään totuudenmukaisuuteen ja realismiin, ei videon tavoitteen kannalta ole suurtakaan merkitystä sillä, onko käsikirjoitettu tarina täysin mahdollinen todellisessa elämässä. Tärkeintä on, että videon premissi tulee tarinassa esiin. Toisaalta käsikirjoituksen pikkutarkallakaan tutkimisella ei löydy ainuttakaan kohtaa, joka ei voisi todellisessa elämässä tapahtua. Lukuun ottamatta tietenkin käsikirjoituksessa esiintyvää enkeliä, joka on yliluonnollinen elementti, ja siten tieteen ja kokemuksellisen todellisuuden ulkopuolella oleva, pelkän uskon varaan rakentuva objekti. Lisäksi voidaan todeta, että musiikkivideoiden yleisestä luonteesta johtuen ei ole mitään syytä olettaa, että katsojat odottaisivat videon olevan täysin realistinen, vaan realismin edellytys on

tekijöiden itselleen asettama vaatimus, josta voidaan tärkeämpien tarkoitusperien niin vaatiessa poiketa. Tosiasioiden tärkeys tulee esiin ennemminkin dokumenteissa tai esimerkiksi yritysten tai organisaatioiden esittelyvideoissa. Musiikkivideot sen sijaan ovat itsenäisiä taideteoksia, joilla ei ole ylhäältä asetettuja muoto- tai sisältövaatimuksia, muuta kuin tekijöiden itsensä asettamina.

Suurikaan budjetti ei pelasta videoteosta, jos se on huonosti suunniteltu ja käsikirjoitettu. Toisin päin ajatellen pienelläkin budjetilla voidaan saada aikaan mestarillista jälkeä, jos tekijät ovat panostaneet teokseensa henkistä pääomaa tarpeeksi. Muistikuvia-videon käsikirjoitusta tehtäessä oli tiedossa, että videon toteuttamiseen varattu taloudellinen pääoma ei ollut suuri. Pieni budjetti piti käsikirjoituksen koko sen kirjoittamisprosessin ajan hyvin maanläheisenä, mikä palveli myös lopputulosta. Kun ylimääräistä rahaa ei ole, kukaan projektin toteuttajista ei ehdota turhia ideoita, vaan kaikki keskittyvät olennaiseen: Käsikirjoittaja käsikirjoituksen toimivuuteen, ja niin edelleen.

Lyhyessä videoteoksessa aika tulisi käyttää tehokkaasti hyväksi. Kuten mainittua, videon editoija päättää viime kädessä siitä, mitä lopulliseen tuotteeseen päätyy, mutta jo käsikirjoittaja voi omilla ratkaisuillaan vaikuttaa siihen, kuinka paljon oleellista materiaalia teos sisältää.

1.66 Tavoitteista

Projektin tavoitteena oli kirjoittaa käsikirjoitus Fireheart-nimisen gospel-yhtyeen musiikkikappaleeseen ”Muistikuvia” ja luoda käsikirjoitukseen merkityksiä, jotka vastaavat kappaleen sanoitusta, yhtyeen toiminnan tarkoitusta (rohkaista kuulijoita miettimään omaa suhdettaan Jumalaan), levittävät yhtyeen uskonnollista sanomaa, auttavat promotoimaan yhtyettä sekä ottavat huomioon synopsiksessa määritellyn videon premissin: ”Jos pysyt uskossa, et ajaudu huonoon elämään”.

Käsikirjoittajan henkilökohtaisen arvion mukaan käsikirjoituksessa on onnistuttu kohtalaisesti. Tarinasta tuli kirjoittajansa näköinen: välillä toiminnan perimmäinen tarkoitus on hukassa, mutta liike on pääsääntöisesti eteenpäin. Tämä tarkoittaa, että käsikirjoitettu tarina olisi voitu suunnitella paremmin. Mielikuvitusta ei ole käytetty tarpeeksi ja omaperäisyyttä ei ole kuin nimeksi. Silti tarina etenee. Samalla tavoin itse käsikirjoitusprosessi eteni, taiteellisen prosessin luonteen mukaisesti, välillä kaoottisesti ja hitaasti, mutta kuitenkin oikeaan suuntaan.

Käsikirjoitus kuitenkin täyttää sille säädetyt tavoitteet. Se tuo esiin Fireheartin uskonnollisen sanoman ja toiminnan tarkoituksen, sekä ottaa huomioon videon premissin. Käytännön tasolla käsikirjoitus oli tarpeeksi hyvä, että sen mukaan pystyttiin suorittamaan videon kuvaukset. Mutta vasta videon editoitu ja internetiin ladattu lopullinen versio osoittaa, kuinka hyvin se todellisuudessa pystyy levittämään Fireheartin sanomaa ja toimimaan yhtyettä ja sen levyä promotoivana teoksena.

LÄHTEET

- Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Alanen, A. & Pohjola I. 1992. Sähköiset unet: Musiikkivideot: miten taiteesta tuli pop. Helsinki: VAPK-Kustannus.
- Alanen, A. 2002a. Suomalainen musiikkivideo. Teoksessa: J. Nyman, P. Gronow & J. Lindfors (toim.) Suomi soi 3: Äänialloilta parrasvaloihin. Tammi, 78-85.
- Alanen, A. 2002b. Suomalaisen musiikkivideon kolme lajityyppiä. Teoksessa: J. Nyman, P. Gronow & J. Lindfors (toim.) Suomi soi 3: Äänialloilta parrasvaloihin. Tammi, 82.
- Ang, T. 2006. Digivideo: Kuvaajan käsikirja. Suomentajat Donagh Coleman ja Ilkka Rekiaro. Karkkila: Kustannus-Mäkelä.
- Blom, Virpi. 1998. Onko Mainoksella merkitystä? Teoksessa: A. Kantola, I. Moring, & E. Väliverronen (toim.) Media-analyysi. 1998. Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.
- Cobley, P. & Jansz, L. 1998. Semiotikka vasta-alkaville ja edistyville. Suomentaja Sari Vähänen. Helsinki : Jalava.
- Fagerholm, E. & Fagerholm, S. 1984. Kerro videolla. Suomentaja Erkki Aaltonen. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Gaskell, E. 2004. Make Your Own Music Video. Cambridge: ILEX.
- Kärjä, A-V. 2007. Musiikki ja kuva. Teoksessa: M. Aho & A-V. Kärjä (toim.) Populaarimusiikin tutkimus. Tampere: Vastapaino, 179-202.
- Lehtonen, M. 2004. Kokeiluja tekstilaboratoriossa: Roland Barthesin semiotikka. Teoksessa: T. Mörä, I. Salovaara-Moring & S. Valtonen (toim.) Mediatutkimuksen vaeltava teoria. Helsinki: Gaudeamus, 291-314.
- Leino, T. 2003. Sanoista eläviä kuvia: Käsikirjoittajan opas. Helsinki: Otava.
- Modinos, T. 2003. Musiikkivideo murroksen merkinä. Teoksessa: T. Modinos & A. Suoninen (toim.) Merkillinen media: Tekstit nuorten arjessa. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopisto. Soveltavan kielentutkimuksen keskus, 124-149.

- Modinos, T. 2005. Fantastiset musiikkivideot. Teoksessa: K. Blomberg, I. Hirsjärvi & U. Kovala (toim.) Totutun tuolla puolen. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy, 223-246.
- Nurmi, T., Rekiaro, I, Rekiaro, P & Sorjanen, T. 2004. Uusi suomen kielen sivistyssanakirja. 6. painos. Jyväskylä: Gummerus Kustannus Oy.
- Oksanen, A. 2009. Äärimmäistä kulttuuria: Extreme-minuuksien historiaa dadaismista Hunter S. Thompsoniin. Helsinki: Johnny Kniga.
- Rojola, L. 1995. Teksti nimeltä R.B: Roland Barthes ja minä. Teoksessa: P. Lyytikäinen (toim.) Subjekti. Minä. Itse.: Kirjoituksia kielestä, kirjallisuudesta, filosofiasta. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 80-105.
- SBS Media. 8.10.2007. The Voice TV Suomen suosituin musiikki-tv. [Verkkosivusto]. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: <http://www.sbsradio.com/fi/index.php?mod=news&area=1&id=149&archive=true>
- Seppänen, J. 2005. Visuaalinen kulttuuri : teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle. Tampere : Vastapaino. (Keuruu : Otava.)
- Sivuoja-Gunaratman, A. 2007. Barthes, ääni-kieli ja musiikki. Teoksessa: H. Veivo (toim.) Vastarinta / Resistanssi: Konfliktit, vastustus ja sota semiotiikan tutkimuskohteina. Helsinki: Yliopisto Kustannus / Helsinki University Press, 54-73.
- Valkonen, H. 1985. Musiikki ja uusi teknologia. Teoksessa: R. Mitchell (toim.) Uusi teknologia, taiteet, taidepolitiikka. Helsinki: Valtion taidehallinnon julkaisuja no 28, 89-128.
- Veivo, H. 1995. Roland Barthes – tutkijan vallattomuus. Teoksessa: M. Kantokorpi (toim.) Kuin avointa kirjaa: Leikkivä teksti ja sen lukija. Helsingin Yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus, 51-87.
- Välilikylä, J. 2005. Digivideokoulu. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Wells, P. 2007. Scriptwriting. AVA Publishing SA. (Worthing, West-Sussex.)

LIITE 1: SYNOPSIS

1(3)

SYNOPSIS**Musiikkivideo Fireheart-yhtyeelle, kesto 5:15**

Työnimi: ”Kuinka eräs tyhmyri käänsi selkensä Herra Sebaotille ja lähes kompastui mustaan kuoppaan”

Tekijät: Toni Leppinen (käsikirjoitus, kuvaus), Toni Tuomiharju (editointi, kuvaus)

Tilaja: Fireheart-yhtye (Marica Lehtomäki, Toni Tuomiharju, Sami Ontermä, Joonas Hakala, Joni Joensuu)

Mitä:

Hankkeena on suunnitella, käsikirjoittaa, kuvata ja editoida musiikkivideo Fireheart-nimisen gospel-yhtyeen kappaleeseen ”Muistikuvia”.

Videon alussa päähenkilö on syrjäytynyt nuori, joka kamppailee kaikenlaisten ongelmien, pääasiassa päihteiden kanssa. Videossa seurataan hänen elämäänsä lyhyen hetken, esimerkiksi yhden päivän ajan.

Tarina alkaa, kun päähenkilö herää kello 6 ja loppuu, kun päähenkilö tapaa enkelin.

Videossa bändin soittokohtaukset kulkevat päätarinan rinnakkaiskertomuksena, ja nämä kaksi tarinaa yhtyvät lopussa. Muistikuvat menneisyydestä muodostavat tarinalle kehyskertomuksen ja se antaa päätarinalle perspektiivin.

Lisäksi välillä näytetään Fireheart-yhtyettä soittamassa erilaisissa paikoissa, kuten luonnon keskellä ja esiintymislavalla. Kohdat, joissa näytetään bändin soittoa muodostavat rinnakkaiskertomuksen, joka huipentuu, kun päähenkilö kohtaa bändin.

Video loppuu siihen, kun päähenkilö tekee uskonratkaisun.

Lähestymistapa on toteava, ei saarnaava tai moittiva.

Tyylilajina käytetään tragikoomista inhorealismia.

Tarina etenee klassisia draaman vaiheita noudattaen, mutta pyrkien samalla eeppiseen tilannekuvaukseen vastaelokuvallisilla mausteilla, kuten intertekstuaalisuudella, provokaatiolla ja todellisuuteen pohjautuvuudella.

LIITE 1: SYNOPSIS

2(3)

Miksi:

Hankkeen ensisijaisena tarkoituksena on tuoda esiin Fireheart-yhtyeen hengellistä sanomaa visuaalisessa muodossa.

Videon premissinä eli päälauseena on ”Jos pysyt uskossa, et ajaudu huonoon elämään”.

Hankkeen toissijaisena tarkoituksena on tuottaa kuvallista promootio-materiaalia heidän studiolevylleen.

Kolmanneksi tarkoituksena on hankkeen toteuttajien (Leppinen, Tuomiharju) päättötyön tekeminen.

Kenelle:

Videon ensisijaiseksi kohderyhmäksi on määritelty internetiä käyttävät 12-35-vuotiaat ihmiset, jotka kamppailevat oman uskonvarmuutensa kanssa. Videon tarinassa uskostaan luopunut päähenkilö muistelee aikaa, jolloin kaikki oli vielä hyvin. Tarinan on tarkoitus rohkaista ihmisiä, joilla on ongelmia ja saada heidät vakuuttuneiksi, että vielä ei ole liian myöhäistä palata parempaan elämään.

Toissijaisena kohderyhmänä pidetään yleisesti bändin nykyisiä ja potentiaalisia faneja.

Ketkä:

Tuotteen toteuttavat Toni Leppinen ja Toni Tuomiharju yhteistyössä Fireheart-yhtyeen kanssa.

Kuinka:

Video kuvataan koulusta lainattavalla Canon XLS1-digivideokameralla.

Video leikataan kultaista leikkausta mukaillen Premiere Pro –tietokoneohjelmalla medialaboratoriossa.

Valmis video julkaistaan internetissä yhtyeen MySpace-kotisivuilla sekä YouTube-videosivustolla.

Kustannukset ja resurssit:

Taloudelliset resurssit ovat lähes olemattomat. Tilaaja sekä toteuttajat ovat valmiita panostamaan hankkeeseen taloudellisesti yhteensä korkeintaan sata

(100) euroa. Tämä summa on varattu lavastus-, puvustus-, catering- ja kuvauspaikkojen vuokratuluihin sekä sekalaisiin, yllättäviin menoihin.

Seinäjoen ammattikorkeakoulu luovuttaa kuvauksissa käytettävän videokameran sekä video-editointiin tarvittavan ohjelmiston sekä työtilan videon tekijöiden käyttöön.

Kaikki mahdollinen yritetään toteuttaa ilman taloudellisia kustannuksia.

LIITE 1: SYNOPSIS

3(3)

Aikataulu:

1. Käsikirjoitus 23.3 – 19.4.2009
2. Kuvaaminen limittäin käsikirjoituksen kanssa
3. Editointi 1.6 – 1.9.2009
4. Video valmis viimeistään 1.10.2009

Muistikuvia-kappaleen rakenne:

Intro (0:00 – 0:23) (23s)

A-osa kertaa 2 (0:23 – 1:13) (70s)

B-osa (1:13 – 2:03) (50s)

Välisoitto (2:03 – 2:14) (11s)

A-osa (2:14 – 2:40) (26s)

B-osa (2:40 – 3:30) (50s)

Välisoitto (3:30 – 3:35) (5s)

C-osa (3:35 – 4:00) (25s)

C-osa (4:00 – 4:19) (19s)

B-osa (4:19 – 5:09) (50s)

Outro (5:09 – 5:15) (6s)

= 315 sekuntia eli 5 minuuttia 15 sekuntia.

LIITE 2: KOHTAUSLUETTELO

1(2)

KOHTAUSLUETTELO

1. INT / AAMU KELLO 6 / OLOHUONE / (PATTERISSA HERÄTYS) / 11 sekuntia

2. INT / AAMU KELLO 8 / OLOHUONE / (KAAMEA KAPULA) / 11 sekuntia

3. EXT / AAMU HELLO 8 / OLOHUONE / (VALOKUVA) / 6 sekuntia

4. EXT / AAMU KELLO 9 / KÄVELYKATU / (OLKOON, ALKOON VAAN) / 6 sekuntia

5. EXT / AAMU KELLO 9 / KÄVELYKATU / (PORTINVARTIJA) / 5 sekuntia

6. EXT / AAMU KELLO 9 / KÄVELYKATU (MATKA JATKUU) / 3 sekuntia

7. EXT / AAMU KELLO 9 / KÄVELYKATU (PITKÄRIPAINEN) / 8 sekuntia

8. EXT / AAMUPÄIVÄ / KÄVELYKATU (PARANEMINEN) / 5 sekuntia

9. EXT / PUOLIPÄIVÄ / KÄVELYKATU / (GENTLEMANNIN POISTUMISKÄSKY) /
10 sekuntia

10. EXT / ILTAPÄIVÄ / PUISTO / (PIKNIKILLÄ) / 14 sekuntia

11. INT / ILTAPÄIVÄ / RAPPUSET / (RAPPUSET) / 2 sekuntia

12. INT / ILTAPÄIVÄ / OVELLA / (OVELLA) / 2 sekuntia

13. INT / ILTAPÄIVÄ / ETEINEN / (SISÄÄNASTUMINEN) / 2 sekuntia

14. INT / ILTAPÄIVÄ / PEILIKUVA / (TYHJÄ TUIJOTUS 1) / 4 sekuntia

15. INT / ILTAPÄIVÄ / RIKKINÄINEN PEILIKUVA / (TYHJÄ TUIJOTUS 2) / 4 sekuntia

16. INT / ILTAPÄIVÄ / OLOHUONE / (PÖYDÄN ÄÄREEN) / 7 sekuntia

17. INT / ILTAPÄIVÄ / OLOHUONE / (NUKAHTAMINEN) / 7 sekuntia

18. INT / YÖ / OLOHUONE / (DARK SIDE OF THE SPOON) / 10 sekuntia

C-OSA

19. INT / AAMU KELLO 7 / OLOHUONE / (PATTERISSA HERÄTYS 2) / 11 sekuntia

LIITE 2: KOHTAUSLUETTELO

2(2)

20. INT / AAMU KELLO 9 / OLOHUONE / (KAAMEA KAPULA 2) / 11 sekuntia

21. INT / AAMU KELLO 9 / OLOHUONE / (YLÖS, ULOS JA LENKILLE) / 3 sekuntia

22. EXT / AAMU KELLO 10 / TIE / (EXODUS) / 4 sekuntia

23. EXT / AAMU KELLO 10 / RISTEYS / (OIKEALLE) / 3 sekuntia

24. EXT / AAMU KELLO 10 / SILTA / (BRIDE OVER THE TROUBLED WATER) / 2 sekuntia

25. EXT / AAMU KELLO 10 / TIE / (LONG TIME NO SEE) / 5 sekuntia

26. EXT / AAMU KELLO 10 / TIE / (TERVETULOA TAKAISIN) / 4 sekuntia

27. EXT / AAMU KELLO 10 / TIE / (KÄSI KÄTEEN) / 10 sekuntia

28 EXT / AAMU KELLO 10 / TIE / (ISOHALI!) / 5 sekuntia

LIITE 3: TREATMENT

1(3)

TREATMENT

Päähenkilö: Hilikka (Laura Kairamo)

Sivuhenkilö: Peppi (Laura Kairamo)

Sivuhenkilö: Enkeli (Marika Lehtomäki)

Sivuhenkilö: Herrasmies (Toni Leppinen)

Sivuhenkilö: Autonkuljettaja (Kari-Juha Rintamäki)

Kello on kuusi aamulla. Hilikka on nukahtanut jälleen vaatteet päällään ja maihinnousukengät jalassaan patjalle.

Hilikan asunto antaa selviä vihjeitä hänen elämäntyylistään. Koko olohuone on jälleen kerran täytynyt tyhjiä pulloista, tuhkakupit ovat täynnä tumppeja, sohvan vieressä on oksennussanko, jne. Ainoa positiivinen asia huoneessa Raamatun ja kitaran lisäksi on Antabus-purkki, joka viittaa siihen, että Hilikka on ainakin harkinnut, ehkä jopa yrittänyt lopettaa juomista.

Hilikan herätessä hän jää patjalle istumaan. Krapula ja ahdistus raastavat Hilikkaa niin kovasti, että hän painaa päänsä käsiinsä. Hän rukoilee hiljaa itsekseen. Hän nousee ylös ja ottaa lattialta valokuvan, joka esittää häntä itseään, kun hän oli vielä seurakuntanuorissa.

Hilikka on lähtenyt hakemaan viinaa heti kun viinakauppa on auennut, eli yhdeksältä. Hän kulkee Törnävän mielisairaalan ohi. Sairaalan portin kohdalla on enkeli, joka laulaa hänelle, mutta Hilikka ei huomioi sitä. Sen sijaan hän kävelee ohi ja menee keskustaan.

Kun hän on ostanut juomansa, hän harhailee kaupungilla juopuen pikku hiljaa.

LIITE 3: TREATMENT

2(3)

Kun Hilikka on tullut hilpeäksi hän alkaa häiriköidä normaalien ihmisten toimintaa. Hän menee keskelle ajotietä hortoilemaan ja saa yhden autonkuljettajan heristämään hänelle

nyrkkiään.

Hilikka kävelee bussia odottavan herrasmiehen ohi, mutta päättää kääntyä takaisin tarjoamaan miehelle juotavaa. Mies ei suostu ottamaan hörppyä, jonka jälkeen Hilikka yrittää halata miestä. Mies tyrkkää Hilikkaa syrjään, jolloin Hilikka melkein kompastuu. Hän suuttuu, näyttää miehelle keskisormea ja kävelee pois.

Hilikka suuntaa läheiseen puistoon piknikille. Hän syö leipää ja juo punaviiniä. Hän humaltuu entistä enemmän. Hilpeys muuttuu sekavuudeksi. Hän oksentaa. Lopuksi hän

on niin huonossa kunnossa, että hänen on pakko lähteä kotiin ennen kuin hän sammuu.

Kotirapussaan hän on jo niin huonossa kunnossa, että joutuu konttimaan raput ylös. Hän luulee pankkikorttiaan avaimeksi ja yrittää sen avulla saada ovea auki. Ovi ei kuitenkaan aukea, jonka tähden Hilikka alkaa hakata ovea ja soittaa ovikelloa.

Hilkka pääsee viimein sisään. Hän kompuroi sisään ja pysähtyy peilin eteen katsomaan surkeaa naamaansa.

Lopulta hän pääsee olohuoneeseen pöydän ääreen istumaan. Hän sytyttää tupakan ja alkaa katsoa pöydällä olevia vanhoja valokuvia. Pian hän kuitenkin sammuu.

Hilkka herää yöllä ja tuntee olonsa vähän paremmaksi. Hän alkaa käyttää huumeita.

LIITE 3: TREATMENT

3(3)

Hilkka vajoaa huumeiden aiheuttamaan euforiaan ja sekavuustilaan. Hän alkaa nähdä hallusinaatioita ja käyttäytyä mielipuolisesti. Hän ei tiedä mikä on totta, mikä unta. Hän näkee demoneita, kulkee päättömästi ympyrää ja muuttuu täysin hulluksi. Hän laittaa kylpyveden valumaan. Lopuksi hän menee kylpyammeeseen vaatteet päällään ja hukuttautuu.

Yhtäkkiä Hilikka herää ja huomaa kaiken olleen vain huumeiden aiheuttamaa painajasta. Hän on onnellinen ollessaan vielä elossa. Kokemus oli tällä kertaa pelottavampi kuin koskaan. Hän ymmärtää menneensä jonkin rajan yli. Samalla hän muistaa jälleen onnellisen menneisyytensä ja edellispäivän enkelin.

Hän päättää tehdä parannuksen, lopettaa aineiden käyttämisen ja suunnistaa jälleen kohti valoa ennen kuin on liian myöhäistä. Nyt hän on valmis ottamaan vastaan sen enkelin, jonka hän oli joskus tuntenut, mutta huonon elämäntapansa vuoksi myöhemmin unohtanut.

Hilikka juoksee ulkona märissä vaatteissa kirkkaassa auringonpaisteessa kohti soittavaa yhtyettä, jonka laulaja enkeli on. Hilikka saavuttaa lopulta enkelin, joka laulaa hänelle kappaleen viimeiset sanat. Enkeli tarttuu Hilikkaa kädestä. Lopulta he halaavat.

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

1(11)

MUISTIKUVIA

**eli kuinka eräs tyhmyri käänsi selkänsä Herra Sebaotille ja lähes kompastui
mustaan kuoppaan**



MUSIIKKIVIDEO FIREHEART-YHTYEELLE

CANON XLS1, 315 SEKUNTIA

Käsikirjoitus / maaliskuu-huhtikuu 2009 / Toni Leppinen

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

2(11)

KOHTAUS 1

PATTERISSA HERÄTYS 1

INT AAMU / TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

Kello on kuusi aamulla. Hilikka nukkuu krapulassa patjallaan. Hänellä on mustat päällysvaatteet yllään ja maihinnousukengät jalassaan. Lattialla on kehystetty valokuva, tuhkakuppi ja tyhjiä viina- ja olutpulloja yhteensä kuusi kappaletta. Akustinen kitara nojaa seinään.

KOHTAUS 2

KAAMEA KAPULA 1

INT AAMU / TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

Hilkka nousee vaivalloisesti istumaan. Hän ottaa lattialla olevasta olutpullosta vapisevin käsin isot hörpyt, mutta pullo on tyhjä. Hilkka heittää pullon vihasena takaisin lattialle. Hän ottaa tuhkakupista puoliksi poltetun tupakan ja sytyttää sen. Hän nostaa valokuvan lattialta.

KOHTAUS 3

VALOKUVA

INT AAMU / TUOMIHARJU

HILKKA

6 sekuntia

Hilkka katsoo valokuvaa ja polttaa tupakkaa.

KOHTAUS 4

OLKOON, ALKOON VAAN

EXT AAMU / TÖRNÄVÄ

HILKKA

(ZOOM OUT HILKAN JALOISTA)

6 sekuntia

Hilkka kävelee pitkin katua kohti kameraa.

KOHTAUS 5

PORTINVARTIJA

EXT AAMU / TÖRNÄVÄ

HILKKA, ENKELI

(ZOOM OUT ENKELIN LAULAVASTA SUUSTA)

5 sekuntia

Hilkka kävelee pitkin katua vasemmalta oikealle. Hän ohittaa täysin valkeaan pukeutuneen enkelin, joka nojaa Törnävän mielisairaalan porttiin. Hilkka jatkaa matkaa. Enkeli laulaa ”...sä lauloit lauluja suuren isän rakkaudesta”.

KOHTAUS 6

MATKA JATKUU

EXT AAMU / TÖRNÄVÄ

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

3 sekuntia

Hilkka kävelee pitkin katua, kunnes ohittaa neljä miestä. Miehet nojailevat seinään ja heillä on nahkatakkit ja farkut yllään. Kun Hilkka on ohittanut heidät, enkeli heidän keskellään laulaa ”... taivaan isän rakkaus sua suojelee, missä ikinä kuljetkin”.

KOHTAUS 7

PITKÄRIPAINEN

EXT AAMU, LEHTISENKULMA

HILKKA

(ZOOM OUT ALKON KYLTISTÄ)

8 sekuntia

Hilkka seisoskelee Alkon edessä Alkon muovipussi kädessään. Hän sytyttää tupakan ja kävelee tien yli toiselle puolelle katua.

KOHTAUS 8

PARANEMINEN

EXT AAMUPÄIVÄ, TUOMIHARJUN PIHA

HILKKA, AUTONKULJETTAJA

5 sekuntia

Hilkka kävelee kadulla. Hän hymyilee ja tanssahtelee. Hänellä on täysinäinen Alkon muovipussi kädessään. Puolinainen 0,75 litran Tapio-viinapullo on toisessa kädessä. Hän ottaa välillä hörppyjä pullosta. Auto lähestyy ja Hilkka menee tielle heilumaan. Autonkuljettaja ohittaa hänet, ja näyttää hänelle nyrkkiä avoimesta ikkunasta.

KOHTAUS 9

GENTLEMANNIN POISTUMISKÄSKY

EXT AAMUPÄIVÄ, TUOMIHARJUN PIHA

HILKKA, HERRASMIES

10 sekuntia

Herrasmies seisoskelee bussipysäkillä, vilkuilee rannekelloaan ja lukee Raamattua. Hilikka ohittaa miehen, mutta kääntyy ja menee miehen luokse. Hilikka yrittää tarjota hänelle hörppyä pullosta, mutta mies kieltäytyy. Hilikka yrittää halata häntä. Mies säpsähtää ja työntää Hilikan voimakkaasti pois. Hilikka kompuroi, näyttää miehelle keskisormea ja kävelee menosuuntaansa.

KOHTAUS 10

PIKNIKILLÄ

EXT ILTAPÄIVÄ, PUISTO

HILKKA

14 sekuntia

Hilkka istuu puistonpenkillä. Hänellä on punaviinipullo ja leipä käsissään. Hän haukkaa ison palan leipää ja ottaa heti perään huikan viinipullosta. Hilkka nostaa äkisti kädet suunsa eteen, painaa päänsä alas ja oksentaa.

KOHTAUS 11

RAPPUSET

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

2 sekuntia

Hilkka konttaa kerrostalon rappusia ylös.

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

6(11)

KOHTAUS 12

OVELLA

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

2 sekuntia

Hilkka huojuu kotiovensa edessä. Hän yrittää avata ovea pankkikortilla. Hän hakkaa ovea ja soittaa ovikelloa.

KOHTAUS 13

SISÄÄNASTUMINEN

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

2 sekuntia

Hilkka huojuu sisään jättäen oven auki. Hän kompuroi eteisen peilin eteen ja alkaa tuijottaa itseään.

KOHTAUS 14

TYHJÄ TUIJOTUS 1

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

4 sekuntia (yhteensä kohtauksen 15 kanssa)

Hilkka tuijottaa peiliin.

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

7(11)

KOHTAUS 15

TYHJÄ TUIJOTUS 2

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

Hilkka tuijottaa rikkinäiseen peiliin.

KOHTAUS 16

PÖYDÄN ÄÄREEN

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

7 sekuntia

Hilkka istuu todella humalassa pöydän ääressä. Hän ottaa pöydältä savukerasiasta tupakan ja sytyttää sen. Pöydällä on avattu olutpullo ja kasa vanhoja valokuvia, joista Hilkka ottaa yhden ja alkaa tuijottaa sitä. Savukerasian ja valokuvien vieressä näkyy muutama huumeruisku.

KOHTAUS 17

NUKAHTAMINEN

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

(ZOOM IN VALOKUVAAN)

7 sekuntia

Hilkka pudottaa tupakan vaivalloisesti olutpulloon ja nuokahtaa. Pää kolahtaa pöytään.

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

8(11)

KOHTAUS 18

DARK SIDE OF THE SPOON

INT YÖ, TUOMIHARJU

HILKKA/PEPPI

10 sekuntia (tulee välähdyksinä)

Pimeässä huoneessa palaa kynttilä. Käsi pitelee ruokalusikkaa liekin päällä.
Lusikassa on nestettä, joka poreilee.

(C-OSAN SURREALISTINEN MONTAASI)

KOHTAUS 19

PATTERISSA HERÄTYS 2

INT AAMU, TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

Kello on seitsemän aamulla. Hilikka nukkuu krapulassa patjallaan. Hänellä on mustat päällysvaatteet yllään ja maihinnousukengät jalassaan. Lattialla on kehystetty valokuva, tuhkakuppi ja tyhjiä viina- ja olutpulloja yhteensä seitsemän kappaletta. 7-kielinen kitara nojaa seinään.

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

9(11)

KOHTAUS 20

KAAMEA KAPULA 2

INT AAMU, TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

Hilkka nousee vaivalloisesti istumaan. Hän ottaa lattialla olevasta olutpullosta vapisevin käsin isot hörpyt, mutta pullo on tyhjä. Hilkka heittää pullon vihasena takaisin lattialle. Hän ottaa tuhkakupista puoliksi poltetun tupakan ja sytyttää sen. Hän nostaa valokuvan lattialta.

KOHTAUS 21

YLÖS, ULOS JA LENKILLE

INT AAMU, TUOMIHARJU

HILKKA

3 sekuntia

Hilkka nostaa yhtäkkiä katseensa valokuvasta, tuijottaa mielteliäänä eteensä ja lähtee yllättäen juoksemaan kohti ulko-ovea (kameran ohi).

KOHTAUS 22

EXODUS

EXT AAMU, POHJA

HILKKA

4 sekuntia

Hilkka juoksee hätääntyneesti pitkin tietä kohti risteystä

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

10(11)

KOHTAUS 23

OIKEALLE

EXT AAMU, POHJA

HILKKA

3 sekuntia

Hilkka juoksee risteykseen ja kääntyy oikealle.

KOHTAUS 24

BRIDGE OVER THE TROUBLED WATER

EXT AAMU, TÖRNÄVÄ

HILKKA

2 sekuntia

Hilkka juoksee yli lyhyen sillan.

KOHTAUS 25

LONG TIME NO SEE

EXT AAMU, VAASA

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

5 sekuntia

Hilkka juoksee kohti tiellä soittavaa bändiä. Bändissä soittavat kadulla notkuneet nahkatakiset miehet. Enkeli laulaa.

LIITE 4: KÄSIKIRJOITUS

11(11)

KOHTAUS 26

TERVETULOA TAKAISIN

EXT AAMU, VAASA

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

4 sekuntia

Hilkka saavuttaa bändin ja pysähtyy laulajan eteen seisomaan. Laulaja ottaa Hilkkaa kädestä kiinni ja laulaa suoraan hänelle biisin viimeiset sanat.

KOHTAUS 27

KÄSI KÄTEEN

EXT AAMU, VAASA

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

10 sekuntia

Laulaja ottaa Hilkkaa kädestä kiinni ja laulaa suoraan hänelle biisin viimeiset sanat.

KOHTAUS 28

ISOHALI!

EXT AAMU, VAASA

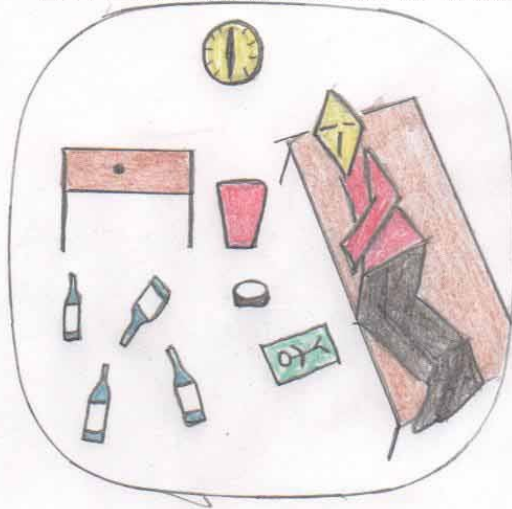
HILKKA, ENKELI, BÄNDI / ZOOM IN HILKAN KASVOIHIN

5 sekuntia

Laulajan käsi pitelee Hilkan kättä. He halaavat. Bändin jäsenet ovat kerääntyneet heidän ympärilleen. Lopulta kaikki halaavat.

LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS

1(9)



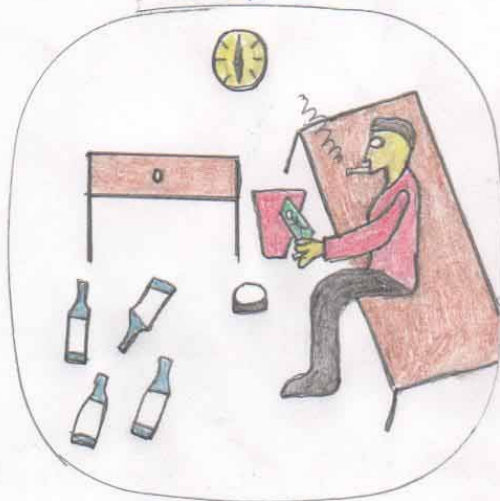
Patterissa herätys INT/AAMU
 Tuomiharju
 Hilikka

Hilikka nukkuu krapulassa.

(YK)

KAMERA HITAASTI OIKEALTA
 0:12 - 0:23

2.



Kaamea krapula INT/AAMU
 Tuomiharju
 Hilikka

Hilikka herää ja
 (KK) poimii
 valokuvan.

0:23 - 0:43

3.



Valokuva INT/AAMU
 Tuomiharju
 Hilikka

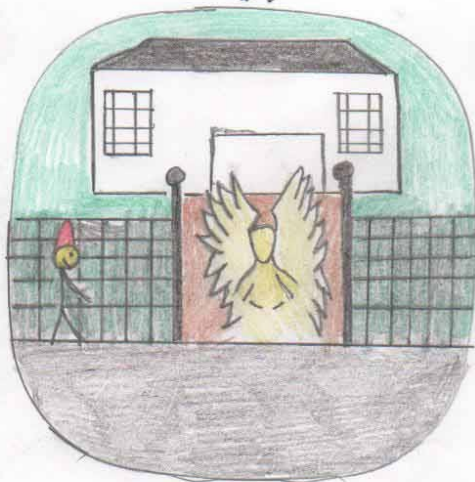
Hilikka tuijottaa valokuvaa,
 (LK) KAMERA TAKAA YLÄ-
 VIISTOSTA - ZOOMAUS VALO-
 KUVAAN

0:43 - 0:49

LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS



5.



6.



2(9)

Olkoon, Alkoon Vaan
EXT/AAMU/TÖRNÄVÄ/
HILKKA

Kamera tarkentaa Kenkiin,
josta zoom out(KK)

0:49 - 0:55

Portinvartija EXT/AAMU
TÖRNÄVÄ / HILKKA
JA ENKELI
Hilikka kävelee (vas->oik)
enkelin ohi. (YK)

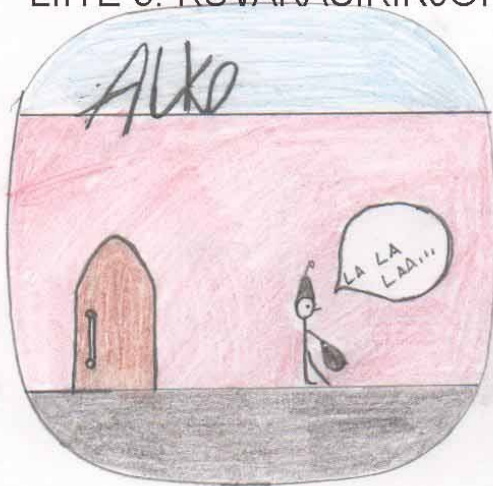
0:55 - 1:00

Matka jatkuu EXT/AAMU
TÖRNÄVÄ / HILKKA, ENKELI
JA BÄNDI

Hilikka kävelee bändin ja
laulavan enkelin ohi.
(VAS->OIK) (KK)

1:00 - 1:13

7
LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS



3(9)
Pitkäriipainen EXT/AAMU
LEHTISEN KULMA / HILKKA

(YK)

Hilkka tulee Alkosta
Kävelee kohti Kameraa
KAMERA KUVAA ALUKSI ALKON
KYLTTIÄ - ZOOM OUT

1:39 - 1:47

8.



Paraneminen EXT/AAMUPÄIVÄ
TUOMIHARJUN PIHA / HILKKA /
Autonkuljettaja näyttää
tanssivalle Hilkalle kansain-
välistä käsimerkkiä. (KK)

AUTONKULJETTAJA

1:47 - 1:52

9.



Gentlemanin poistumiskäsky
Anttilan & Lehtisen välissä
EXT/AAMUPÄIVÄ / HILKKA + GENTLE-
MAN. Hilkka häiriköi gentle-
mania.

1:52 - 2:02

LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS



4(9)
 Piknikillä EXT/ILTAPÄIVÄ
 KESKUSPUISTO/HILKKA
 Hilikka syö, juo, oksentaa
 (SKK)
 2:02 - 2:16

11.



Rappuset INT/ILTAPÄIVÄ
 TUOMIHARJUN RAPPU/HILKKA
 Hilikka konttii rappusia ylös
 (KK)

2:16 - 2:18

12.



Ovella INT/ILTAPÄIVÄ
 TUOMIHARJUN RAPPU/HILKKA
 Hilikka yrittää avata ovia pankki-
 kortilla.
 (KK)

2:18 - 2:20

13.
LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS



Sisäänastuminen. INT⁵⁽⁹⁾

ILTAPÄIVÄ / TUOMIHARJULLA /
HILKKA

Hilkka hoipertelee sisään

(KK)

2:20 - 2:22

14 + 15



Tyhjä tuijotus 1 + 2 / INT

ILTAPÄIVÄ / HILKKA

TUOMIHARJULLA

(LK)

Hilkka tuijottaa peiliin.

KAMERA MUSTAN HEIJASTAMATTOMAN
VERHON TAKAA (OBJEKTIVILLE AUKKO)

2:22 - 2:26

16.



Pöydän ääreen INT / ILTAPÄIVÄ

TUOMIHARJULLA / HILKKA

Hilkka polttaa, katsoo kuvaa

(LK)

KAMERA TAKAA YLÄVIHSTÖSTA

2:26 - 2:33

17.

LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS



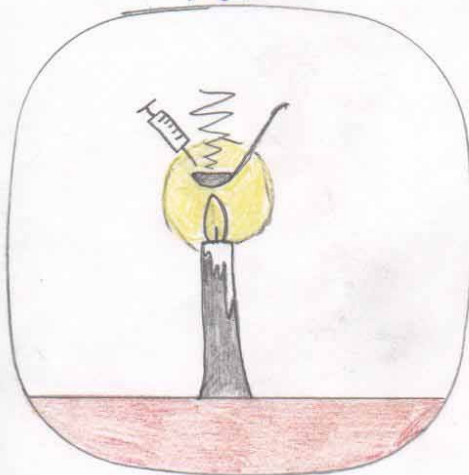
[LÄHIKUVA PUTOAVASTA VALOKUVASTA]

(-OSAN MONTAASI)



3:30 - 4:18

18.



DARK SIDE OF THE SPOON

INT / YÖ / TUOMIHARJULLA /
HILKKA / (ELK)Käsi pitelee ruokalusikkaa
Kynttilän ylläVälähdyksiä välillä 2:40 -
3:30

LIITE 5. KUVAKÄSIKIRJOITUS



Kohtaus 19 on sama⁷⁽⁹⁾ kuin kohtaus 1 paitsi kello on 7 ja lattialla on 7 pulloa. Akustinen kitara on nyt 7-kielinen.

Kohtaus 20 on sama kuin kohtaus 2.

21.



ylös, ulos ja lenkille INT/
AAMU / TUOMIHARJULLA / HILKKA

Hilkka nostaa katseensa kuvasta ja lähtee juoksemaan ohi kameran. (KK)

4:29 - 4:32

22.



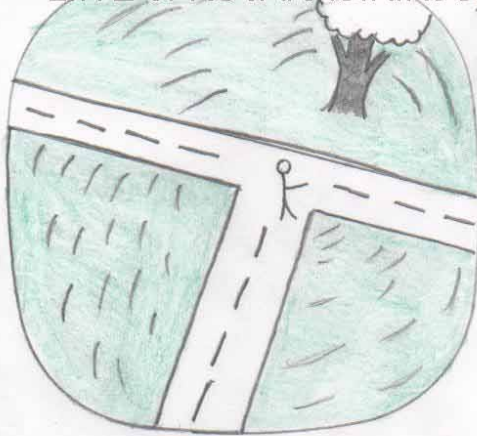
Exodus EXT/AAMU
POHJA/HILKKA

(KK)

Hilkka juoksee tiellä kohti kameraa. Kuvaus auton lavalta.

4:32 - 4:36

23.
LIITE 5: KUVAKÄSIKIRJOITUS



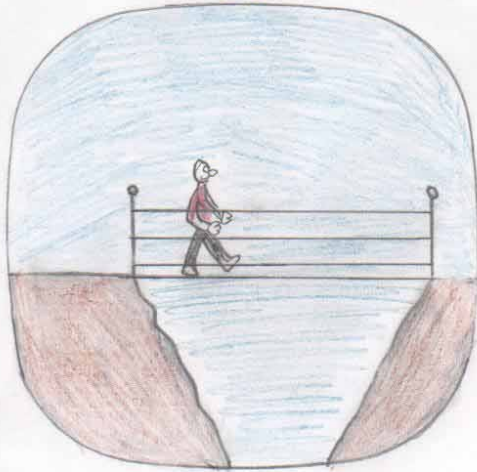
Oikealle EXT/AAMU/8(9)
POHJA/HILKKA

Hilkka juoksee risteykseen
ja jatkaa oikealle. (YK)

Kuvaus yläviistosta jostakin
puusta.

4:36 - 4:39

24.



A Bridge Over the Troubled Water
EXT/AAMU/TÖRNÄVÄ/HILKKA

Hilkka juoksee yli lyhyen sillan
(YK) (VAS-OIK)

4:39 - 4:41

25.



Long Time No See EXT/AAMU
VAASA/HILKKA/ENKELI/BÄNDI

Hilkka juoksee kohti tiellä
soittavaa bändiä (YK)

4:41 - 4:56

LIITE 5.26 KUVAKÄSIKIRJOITUS



Tervetuloa takaisin EXT/AAMU⁹⁽⁹⁾
VAASA/HILKKA/ENKELI/BÄNDI

Hilkka saavuttaa bändin ja
pysähtyy laulajan eteen. (KK)
KAMERA KUVAA ENKELIN TAKAA

4:56 - 5:00

27.



Käsi käteen EXT/AAMU
VAASA/HILKKA/ENKELI/BÄNDI

Hilkka ottaa enkeliä kädestä
kiinni ja enkeli laulaa hänelle
biisin viimeiset sanat (KK)

5:00 - 5:10

28



Halataan! EXT/AAMU
VAASA/HILKKA/ENKELI/BÄNDI

Hilkka ja enkeli halaavat (KK)
KAMERA KUVAA ENKELIN TAKAA
ZOOM IN HILKAN KASVOIHIN

5:10 - 5:15