

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan koulutus, elokuvan medianomi

2023

Lilli Laine

Premiere Pro lyhytelokuvan työympäristönä

– opinnäytetyö lyhytelokuvaprojektin aloituksen
työvaiheista Adobe Premiere Pro:ta käyttäen



Opinnäytetyö (AMK) | tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Media-alan koulutus

27.11.2023 | 33 sivua

Lilli Laine

Premiere Pro lyhytelokuvan työympäristönä

opinnäytetyö lyhytelokuvaprojektin aloituksen työvaiheista Adobe Premiere Pro:ta käyttäen

Tämä opinnäytetyö on summaus Turun Ammattikorkeakoulussa opitusta leikkausprosessin aloituksesta Adobe Premiere Prota käyttäen, toimiessa opinnäytetyötasoisten lyhytelokuvien ainoana leikkaajana. Opinnäytetyössä käydään läpi työvaiheet kuvatun materiaalin muuntamisesta työstettävään formaattiin, sen järjestelystä ja nimeämisestä, metodeja äänen ja kuvan yhdistämiselle, sekä aikajanojen järjestelystä ennen varsinaisen leikkausprosessin aloittamista. Viitattuina esimerkkiprojekteina on kolme opinnäytetyötasoista lyhytelokuvaa, jotka on premierellä leikattu.

Asiasanat:

Premiere, proxy, kansiointi, synkronointi, aikakoodi, aikajana, sekvenssi

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Bachelor of Culture and Arts

27.11.2023 | 33 pages

Lilli Laine

Premiere Pro as a work environment for a shortfilm

A Bachelor's thesis about the stages and workflow in the beginning of a shortfilm editing process.

This thesis is a summary about the workflow of beginning the editing process of a shortfilm as its only editor and using Adobe Premiere Pro as the primary work environment; developed while studying in Turku University of Applied Sciences. The thesis consists the stages of converting the original footage to a lighter manageable format and organizing and naming it; methods for synchronizing audio and video, and managing the timelines before starting the actual editing of the film. References are used from three thesis-level shortfilms, that have been edited using premiere by the author.

Keywords:

Premiere, proxy, filing, synchronizing, timecode, timeline, sequence

Sisältö

1.Johdanto	7
2.Proxyt	9
2.1.Tuonti premiereen	9
2.2.Proxyjen teko	11
3.Materiaalin nimeäminen	12
4.Synkronointi	13
4.1.Merge clips -toiminto	14
4.1.Aikakoodi	15
5.Kansiointi ja järjestely	16
6.Sekvenssi	19
6.1.Kuvataajuus	21
6.2.Kuvasuhde	21
6.3.Sekvenssin aika	22
7.Infografiikat	24
7.1.Infoplanssi	24
7.1.1.Sekvenssin otsikointi ja päivämäärä	24
7.1.2.Kohtauksien määrä ja tila	25
7.1.3.Oleelliset henkilöt ja yhteystiedot	25
7.1.4.Elokuvan kesto ja keskeiset aikakoodimerkinnot	26
7.2.Säätötaso	27
7.3.Bars and Tone	29
8.Vaativalle elokuvalla vaaditunlainen valmistelu	31
Lähteet	32

Kuvat

Kuva 1: Näkymä Premiere pro 2022 version import-välilehdellä	10
Kuva 2: Näkymä Premiere Pro 2021 versiossa (lähde: Adobe)	10
Kuva 3: Media Browser-ikkuna ja painike ingest-asetuksille	12
Kuva 4: Ingest-asetukset proxyjen luontiin	12
Kuva 5: Demonstraatio aikajanalle tuodusta materiaalista	16
Kuva 6: Kuvanveistäjän kansiointi premieressä	17
Kuva 7: Pedon sylin kansiointi premieressä	17
Kuva 8: Näytönpaikan materiaalin kansiointi premieressä	18
Kuva 9: Näytönpaikan aikajanakansiointi premieressä	18
Kuva 10: Uuden sekvenssin luominen projektikansiosta	20
Kuva 11: Sekvenssiasetukset	20
Kuva 12: Kuvasuhdevertailu alkuperäisellä raakamateriaalilla, lopullisilla kuvasuhteilla sekä proxylla	22
Kuva 13: Sekvenssin ajan asettaminen	23
Kuva 14: Bar & Tone kohdassa 09:59:51:00 sekä elokuva alkamassa 10:00:00:00	23
Kuva 15: infografiikkavertailu - Kuvanveistäjä	26
Kuva 16: infografiikkavertailu - Pedon syli	27
Kuva 17: Infografiikkavertailu - Näytönpaikka	27
Kuva 18: Sääötason aikakoodi- ja nimiefektit	28
Kuva 19: Ote Näytönpaikan proxy-version 6-kohtauksesta kuvatietojen ja aikakoodin kanssa	29
Kuva 20: Bars and Tone sekvenssin aikajanalla	30

Käytetyt lyhenteet ja sanasto

AAF	Advanced Authoring Format; formaatti, joka säilyttää äänitiedostot käsiteltävässä muodossa projektin siirtyessä äänisuunnitteluun
Aikajana	Videon työstöalue, jolla varsinainen leikkaustyö tapahtuu, englanniksi ”timeline”
Bars & Tone	Värikalibroinnissa sekä äänen synkronoinnissa käytettävä grafiikkaelementti
Edit	muokata, tässä yhteydessä myös leikata
FPS	Frames per second eli kuvia sekunnissa, kuvataajuuden yksikkö
Frame, freimi	yksittäinen kuva videosta
HOD	Head of Department, elokuvatuotannon osaston esimies
Ingest	Sisääntuonti
Merge Clips	”Yhdistä leikkeet”; Yhdistämistyökalu Premieressä, jolla saa sidottua ääni- ja kuvatiedostot yhteen
PAL	Phaze Alternating Line, standardisoitunut 25 kuvan kuvataajuus
Proxy	matalabittinen väliaikainen versio alkuperäisestä materiaalista
Renderointi	myös ”exportointi”, materiaalin tulostus ohjelmasta valmiiksi, lopulliseksi mediaksi
Resoluutio	Kuvasuhde
Sekvenssi	jakso, yhteenleikattujen videoklippien kokonaisuus
SMPTE	Society of Motion Picture and Television Engineers

1. Johdanto

Pari hassua videopätkää tikulla ja siinä ne kerralla heitetään leikkausohjelmaan ja sen jälkeen päästään vähän trimmailemaan ja kasaamaan palapeliä. Helppoa ja hauskaa väkertämistä, ajattelin, kun aloitin opiskelun Turun Ammattikorkeakoulun Taideakatemiassa elokuvaalinjalla. Pohjimmiltaan tuotahan se onkin siihen asti, kunnes noiden hassujen videopätkien tiedostokoot kasvavat kokonaisuutena kymmenestä gigasta kahteen teraan, kappalemäärältä niitä kertyykin jo satoja, ja kylkiäisenä jokaiselle videolle on vielä erikseen äänitetty moniraitainen äänitiedosto. Huomataan, ettei se valmis palapelikään ole vain vanhalla canonin pokkarilla kuvattu minuutin hirvitys vaan 20-minuuttinen ehyt lyhytelokuva, joka koostuu helposti yli 30 hengen työpanoksesta. Paremman ja ammattimaisemman, sekä koko sen takana seisovan työryhmän panoksen arvoisen lopputuloksen saavuttamiseksi työskentelytapojen oli myös leikkauspöydällä kehityttävä tiukentuvasta aikataulusta puhumattakaan.

Turun Ammattikorkeakoulu suosii (opiskeluaikana 2019-2023) Adoben ohjelmia audiovisuaalisilla kursseilla sekä projekteissa, ja tarjoaa opiskelijoilleen tukea ja alustavaa opetusta näiden hyödyntämiseen. Tämän vuoksi tässä opinnäytetyössä käsitellään työskentelyä nimenomaan leikkausohjelma Adobe Premiere Pro:ta (jatkossa premiere) käyttäen, ja se on lisäksi toiminut allekirjoittaneella alustana kaikkien tässä opinnäytetyössä mainittujen lyhytelokuvien leikkaamisessa. Kuvanveistäjä on keväällä 2022 valmistunut opinnäytetyöelokuva; Pedon syli sitä seuraavana kesänä leikattu opintojen ulkopuolinen opiskelijatuotanto, joka tätä työtä tehdessä on vielä keskeneräinen; ja Näytönpaikka keväällä 2023 valmistunut allekirjoittaneen taiteellinen osuus leikkauksen opinnäytetyöstä. Esimerkkielokuvat valikoituivat ensisijaisesti laajuutensa ja vaativuutensa vuoksi mukaan opinnäytetyöhön, mutta niiden ansiosta oli myös luontevaa rajata työ premieren käyttöön työalustana, ja jättää tietoisesti muiden vastaavanlaisten ohjelmien, kuten Finalcut Pro, Avid tai DaVinci Resolve, vertailu opinnäytetyön ulkopuolelle.

Elokuvan leikkauksen esivalmistelun merkitys on mielessäni kasvattanut painoarvoaan joka kerta enemmän, kun varsinaisen leikkauksen lomassa eteneminen hidastuu: vanhalla läppärilläni paistaisi ennemmin kananmunaa kuin pyörittäisi kohtausversioinnin esikatselua edes muutaman sekunnin ajan; tai se jonkun edellisen version kuvajärjestyskokeilu olikin nykyistä parempi ja täytyykin rakentaa ulkomuistista alusta uudestaan... joten millä keinoilla voi tehdä leikkaamisesta mahdollisimman ergonomista jo ennen sen aloittamista? Siihen pyrin tällä opinnäytetyöllä vastaamaan, sillä työstöaikaa jo lähtökohtaisesti varataan koko leikkausprosessille varsin vähän, joten hyvin tehty ja huolellinen esivalmistelu premieressä korostuu aikataulutuksessa, ja näin varsinaiselle leikkaukselle ja taiteelliselle ajatustyölle saadaan maksimoitua yhtäjaksoisen työajan määrä.

Metodini ovat kokemuksen ja tarpeiden myötä kehittyneet ja siksi halusin koota tähän opinnäytetyöhön mahdollisimman yksityiskohtaisesti ajatukseni ja kaiken aiheesta oppimani, joka muodostuu pitkälti koulumme harjoitus- ja opinnäytetyöelokuvien parissa työskentelystä. Tässä opinnäytetyössä käydään siis läpi, mitä sen jälkeen tapahtuu, kun kuvauksista on saapunut raakamateriaali kovalevyllä leikkaajan - tai tämän assistentin - työpöydälle.

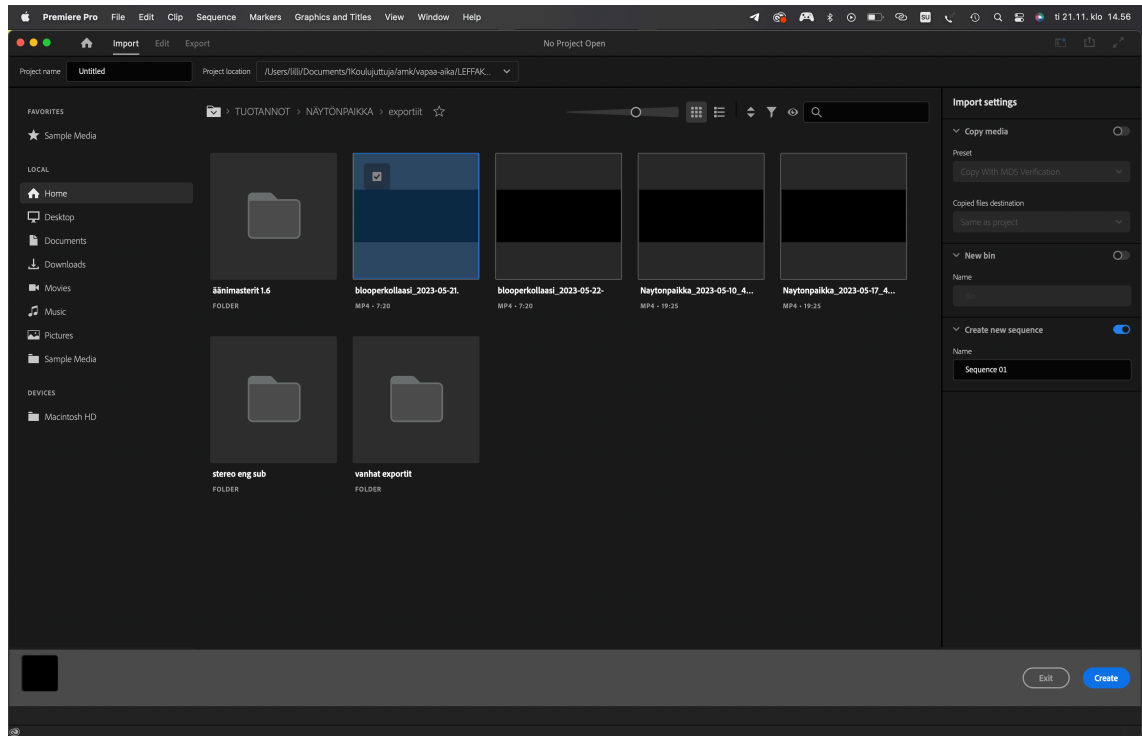
2. Proxyt

Ennen kuin kuvattu materiaali otetaan premieressä käsittelyyn, on hyvä ottaa huomioon alkuperäisen materiaalin formaatti ja koko. Nykypäivänä suuriresoluutioista ja laadukasta videokuvaa saa otettua jopa kännykällä, mikä saattaa aiheuttaa hankaluuksia leikkauspöydällä laitteiston kuormittuessa ja kovalevyjen täytyessä. Yli 4000 pikseliä sivusuunnassa sisältävässä, korkeabittisessä raakavideossa on valtavasti informaatiota, jota premiere pyrkisi jatkuvasti huomioimaan, ja riskinä on, ettei ohjelma ja tietokone jaksaa pyörittää sekvenssiä kunnolla, ellei materiaalia kevennetä työstön ajaksi.

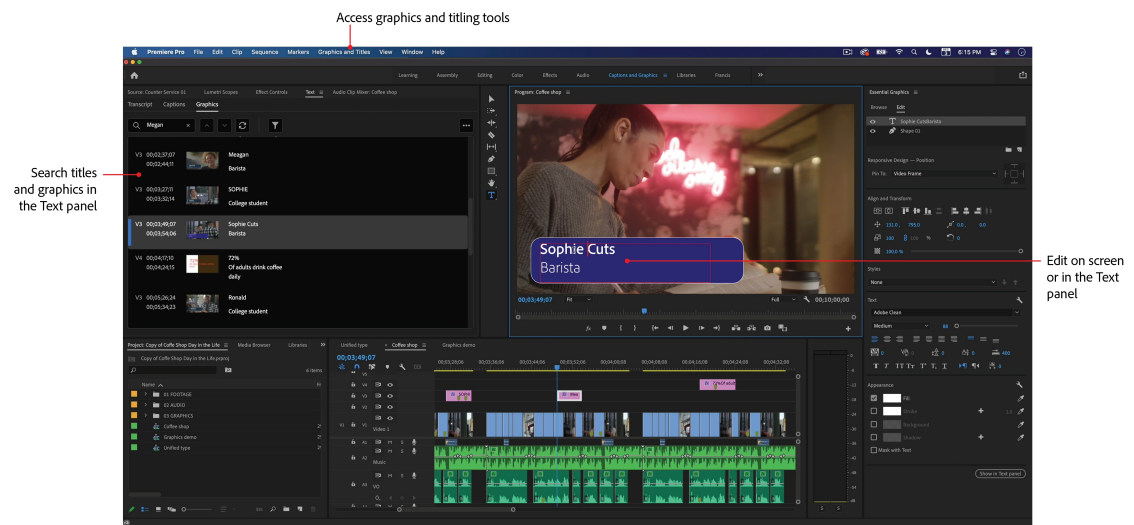
Raakamateriaali saattaa myös tulla jossain harvinaisemmassa kamerakohtaisessa formaatissa, jota videontoisto- ja muokkausohjelmat eivät normaalisti ilman erillisiä plug-in -liitännäisohjelmia suostu pyörittämään, mikä hankaloittaa materiaalin tarkastelua sellaisenaan. Matalampibittistä, heikompileatuista renderöintiä materiaalista kutsutaan proxyksi, joka kääntyy suomeksi mm. edustajaksi tai valtuutetuksi (sanakirja.fi - englanti-suomi, 2023). Sillä korvataan alkuperäinen materiaali leikkausprosessin ajaksi, ja vasta viimeistelyvaiheessa renderöinnissä palautetaan käyttöön alkuperäinen raakamateriaali.

2.1. Tuonti premiereen

Projektin luomisvaiheessa löytyy premierestä erilaisia vaihtoehtoja tuoda materiaali sisään. Premieren vuoden 2022 versiosta eteenpäin ohjelmassa tulee ensimmäisenä auki erillinen import-välilehti, jolla voi hakea kovalevyltä materiaalikansiot sellaisenaan premiereen (kuva 1). Se ei kuitenkaan anna vaihtoehtoina luoda tuonnin yhteydessä materiaalista proxyja, joten import-välilehden sijaan tuonti on tehtävä edit- eli muokkausvälilehdellä, joka oli ainut näkymä vielä vuoden 2021 joulukuun versioon asti (kuva 2, Adobe, 2021).



Kuva 1: Näkymä Premiere Pro 2022 version import-välillehdellä

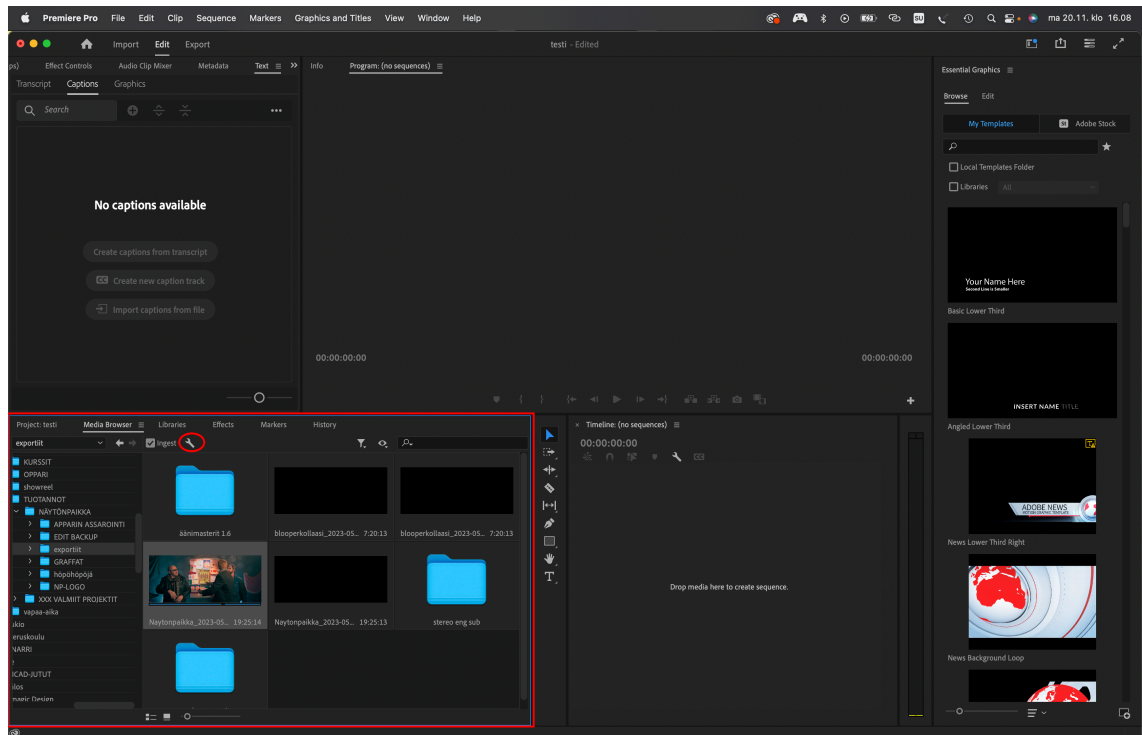


Search, replace, and spell-check graphics in Premiere Pro

Kuva 2: Näkymä Premiere Pro 2021 versiossa (lähde: Adobe)

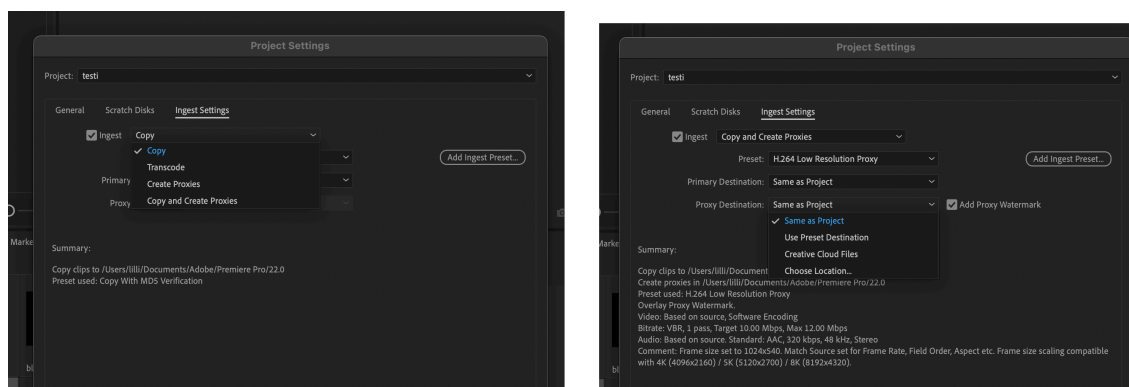
2.2. Proxyjen teko

Muokkausnäytön Media Browser-ikkuna vastaa import-välilehteä sillä erotuksella, että se ei luo valmiiksi tuonnin yhteydessä uutta aikajanaa. Sieltä löytyy myös laajemmat tuonti- eli ingest- asetukset (kuva 3) klikkaamalla jokoavain-ikonia.



Kuva 3: Media Browser-ikkuna ja painike ingest-asetuksille

Oleellista on materiaalia tuodessa klikattava kopiointi ja proxyjen luonti ja määritettävä kovalevylle sijainti, jonne proxy-tiedostot tallennetaan (kuva 4). Ne voi projektista ja omasta preferenssistä riippuen sijoittaa joko alkuperäisen materiaalin kanssa samaan paikkaan, tai luoda niille kokonaan omat kansiot. Jos materiaalia on paljon, tai jos ja kun tuotannossa tulee jälkikäteen tarve välittää proxytiedostoja eteenpäin esimerkiksi ohjaajalle ja kuvaajalle, niin silloin kansionti kameran korttien mukaisesti on selkeä ja hyvä vaihtoehto. Näytönpaikan proxyt laitoin kaikki yhteen samaan kansioon päämateriaalikansion alle. Halutessa proxytiedostoihin voi lisätä myös automaattisen vesileimamerkin, jolla kuvan erottaa väliaikaiseksi versioksi, eikä niillä renderöityjä leikkausversioita voi käyttää mm. luvattomasti.



Kuva 4: ingest-asetukset proxyjen luontiin

Kun Ingest-asetukset on määritelty ja sen monivalintanappi valittuna, lähtee premiere automaattisesti materiaalin valinnan ja tuonnin aloitettua avaamaan Adobe Media Encoder-sovellusta, joka siirtää koko valitun materiaalin renderöintijonoon ja luo lopulta proxyt niille aiemmin määriteltyyn sijaintiin kovalevylle. Tähän voi kulua paljon aikaa riippuen materiaalin määrästä, ja jo 20-minuuttisen lyhytelokuvan materiaaliin kannatti varata koko päivä, tai antaa ohjelman työstää esimerkiksi yön yli. Renderöintiaika vaihtelee myös käytössä olevan tietokoneen kyvystä prosessoida ja pyörittää ohjelmaa. Valmiit proxyt linkittyvät premieressä automaattisesti niitä vastaaviin raakamateriaaleihin tiedostonimen perusteella, ja valmista työtä renderöitäessä ulos niiden käyttö voidaan sulkea pois päältä, jolloin premiere ottaa datan alkuperäisistä materiaaleista.

3. Materiaalin nimeäminen

Kuvattu materiaali tulee jälkituotantoon kamerassa ja äänityslaitteistossa määritetyssä nimeämismallissa, jota on leikkausta helpottamaan ja selkeyden vuoksi järkevää viilata premieren sisällä. Videomateriaali Blackmagic-kameroilla saattaa olla alunperin nimetty tyyliin: A004_11110327_C001.braw, jossa ensimmäinen "A" viittaa käytössä olleeseen kameraan (siltä varalta että

tuotannossa on käytössä useampi kamera), 004 muistikortin järjestyslukuun ja loppuosan C001 kortilla olevan videon kuvausjärjestysnumeroon. Väliin jäävä numerosarja pitäessään paikkansa kertoisi myös kuvauspäivämäärän.

Kyseessä on siis A-kameran ensimmäinen kuva neljänneltä muistikortilta. Kaikkea tuota tietoa ei koulun lyhytelokuvaprojekteja leikatessa kuitenkaan välttämättä tarvitse, sillä kuvausjärjestys on harvemmin tarinallisesti kronologinen, eikä materiaalia ole valtavan paljon. Toisinaan äänittäjältä tulleet äänitiedostot saattavat olla kuvauksissa jo alustavasti nimetty kuvausraportin kaltaisesti, mutta ne kannattaa silti yhtenäistää synkronointia varten.

Alkuperäisiin tiedostonimiin ei kannata koskea. Eikä liioin niiden kansioiteihinkaan kovalevyllä. Myöhemmässä kappaleessa puhun enemmän kansioinnista ja projektien välillä tekemistäni ratkaisuja niiden suhteen. Premieressä nimeäminen toimii samalla tavoin kuin kansiointikin: sovelluksen sisällä voi järjestystä ja nimiä muuttaa ilman että alkuperäisen materiaalin data sotkeentuu. Siispä jokainen video- ja äänitiedosto kannattaa nimetä niitä vastaavalla numeroinnilla, joka on merkitty kuvausraporttiin sekä klaffitauluun, joka taas näkyy (tai kuuluu jos kyseessä on äänitiedosto) jokaisen materiaalitiedoston alku- tai loppupuolella. Näin kuva voidaan sijoittaa sille tarkoitettuun kohtaukseen, ja kuvausraportista nähdään siihen liittyvät sisällölliset ja kuvatekniset kommentit. Helpoimmaksi olen kokenut nimetä kuvat raportin mukaisesti kohtaus-kuva-otto -tyylillä (esimerkiksi: 06-097-03 - kohtaus 6, kuvan 97 kolmas otto), jolloin kuvat ja äänitiedostot järjestyvät kohtauksittain, mutta pysyvät niiden sisällä kuvausjärjestyksessä. Nimen mukaan järjestely siirtää myös kuvia vastaavat äänet peräjälkeen, jolloin niiden synkronointi on helpompaa.

4. Synkronointi

Koska elokuvan kuvauksissa ääni ja video tallenetaan erillisellä laitteistolla, on ne jälkituotannossa saatava jollain keinolla yhdistettyä. Sitä helpottamaan kuvauksissa käytetään mm. klaffia ja aikakoodia, sillä tallennusnappeja ei ole

mahdollista painaa sekunnin murto-osalleen samanaikaisesti. Itse synkronointiin on olemassa useita eri keinoja.

4.1.Merge clips -toiminto

Leikkauksen metodien ja jälkikäsitteilyn kurssilla keväällä 2021 tutustuttiin kevyesti eri tekniikoihin kuvan ja äänen synkronoinnille premieren ”merge clips”- eli yhdistämistoimintoa käyttäen. Se yhdistää nimensämukaisesti video- ja äänitiedostot yhdeksi käsiteltäväksi leikkeeksi näiden alun tai lopun, lisätyn merkinnän, tai aikakoodin perusteella. Se sopii mm. erillisinä tiedostoina tuotujen ääniraitojen yhdistämiseen, mutta videon kanssa sen käytössä on oltava tarkka, koska se rajoittaa joitakin premieren ominaisuuksia: esimerkiksi Proxyjen kanssa leikatessa toimintoa ei voi käyttää, sillä se estää jälkikäteen materiaalin korvaamisen toisella tiedostolla, ja uudelleensynkronointia varten on alkuperäiset leikkeet yhdistettävä toiminnolla uudestaan sen sijaan, että niitä voisi jälkikäteen vielä säätää (Adobe 2022).

Kokeilin Kuvanveistäjän kanssa käyttää merge clips -toimintoa synkronointiin, mutta sen puutteellisuuden ja hankaluuden vuoksi luovuin siitä lopulta kokonaan, ja jouduin suorittamaan koko materiaalin synkronoinnin uudestaan. Jos olisin leikannut alkuperäisellä materiaalilla proxyjen sijaan, eikä ääniraitojen vienti prosessin lopussa AAF-muotoon (jota merge clips -toiminto ei myöskään tue) olisi ollut tarpeellista, olisi minun kannattanut synkronoida tiedostot tätä toimintoa käyttäen aikajanalla projektikansion sijaan.

Kuvanveistäjässä, tai muissa myöhemmissäkään käsiteltävissä projekteissa, ei ollut käytössä yhtenäistä aikakoodia, joten tätä työkalua saattoi käyttää vain merkitsemällä klaffista napsahduskohdan jokaisesta otosta ja yhdistää leikkeet sen perusteella. Projektikansion kautta merkitseminen lähdemonitorissa oli epätarkkaa ja mahdollisesti vain yhden leikkeen tarkastelun kerrallaan, joten merkintä oli helppo laittaa väärään kohtaan. Jo yhden ”freimin” virhearvio merkinnöissä laittaa äänitiedostot ns. ”epäsynkkaan” ja saa äänet kuulostamaan kaikuefektiltä kyllästetyiltä. Siksi merge clips -toimiikin parhaiten

aikajanalta käsin, koska siellä yhdistettävät leikkeet voi oman silmän ja korvan kanssa tasata ennen yhdistämistä.

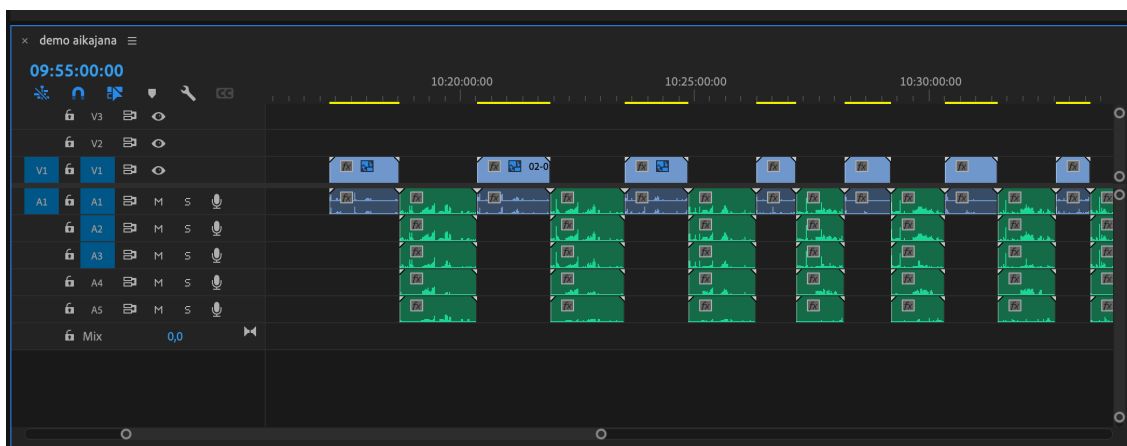
4.1. Aikakoodi

Opiskelijatuotannoissa on harvemmin hyödynnetty aikakoodia, koska useimmiten kuvausryhmä sekä äänittäjä vielä tutustuvat laitteiston mahdollisuuksiin ja toimintoihin, eikä tämä työkalu ole vielä tuttu. Jos aika on asetettu kamerassa ja äänityslaitteistossa juoksemaan täydellisen synkronoidusti, pysyisi tieto kuvatun materiaalin tarkasta kuvaus- ja äänitysajankohdasta tallessa. Aikakoodin avulla synkronointi nopeuttaisi leikkausprosessin alkua huomattavasti, sillä prosessin voi saada automatisoitua kerralla koko materiaalille. Merge clips-toimintoa käyttäessä aikakoodisynkronoinnissa saa myös jättää välistä koko ottojen merkitsemisvaiheen, mihin kuuluu synkronoinnissa eniten aikaa.

Aikakoodisynkronointiin voi hyödyntää myös premieren multikameratoimintoa, jolla saa luotua materiaalista uuden aikajanasekvenssin aikakoodin mukaan (Rush, 2017). Se järjestää materiaalin aikajanalalle sen mukaan milloin ne on kameraan tallennettu. Rushin menetelmällä jokaiselle kameralle ja äänelle luodaan erikseen omat sekvenssit aikakoodin perusteella, jonka jälkeen ne kopioidaan uudelle ”sync map”-sekvenssille alkamaan niitä vastaavien aikakoodien kohdalta. Tämä menetelmä sopii toisaalta paremmin striimatulle medialle, jonka lopputulos vastaa kuvausjärjestystä, eikä se välttämättä sovi yhtä hyvin fiktiiviselle elokuvalle, jota saatetaan kuvata epäkronologisesti.

Tämän vuoksi suosin puolimekaanista sykronointia, jos kyseessä on lyhytelokuva. Kun materiaalikansioista vetää kaiken tavaran kerralla tyhjälle aikajanalalle, tuo premiere klipit siinä järjestyksessä peräjälkeen, kuin ne on kansioihin järjestelty, ja luo uuden sekvenssin. Ilman aikakoodia suosin itse materiaalin nimeämistä ja järjestelyä niin, että samannimiset kuva- ja äänitiedostot ovat peräjälkeen, jolloin ne ilmestyvät sekvenssin aikajanalallekin niin, että joka toinen (sininen) leike on kuvallinen sisältäen kameran

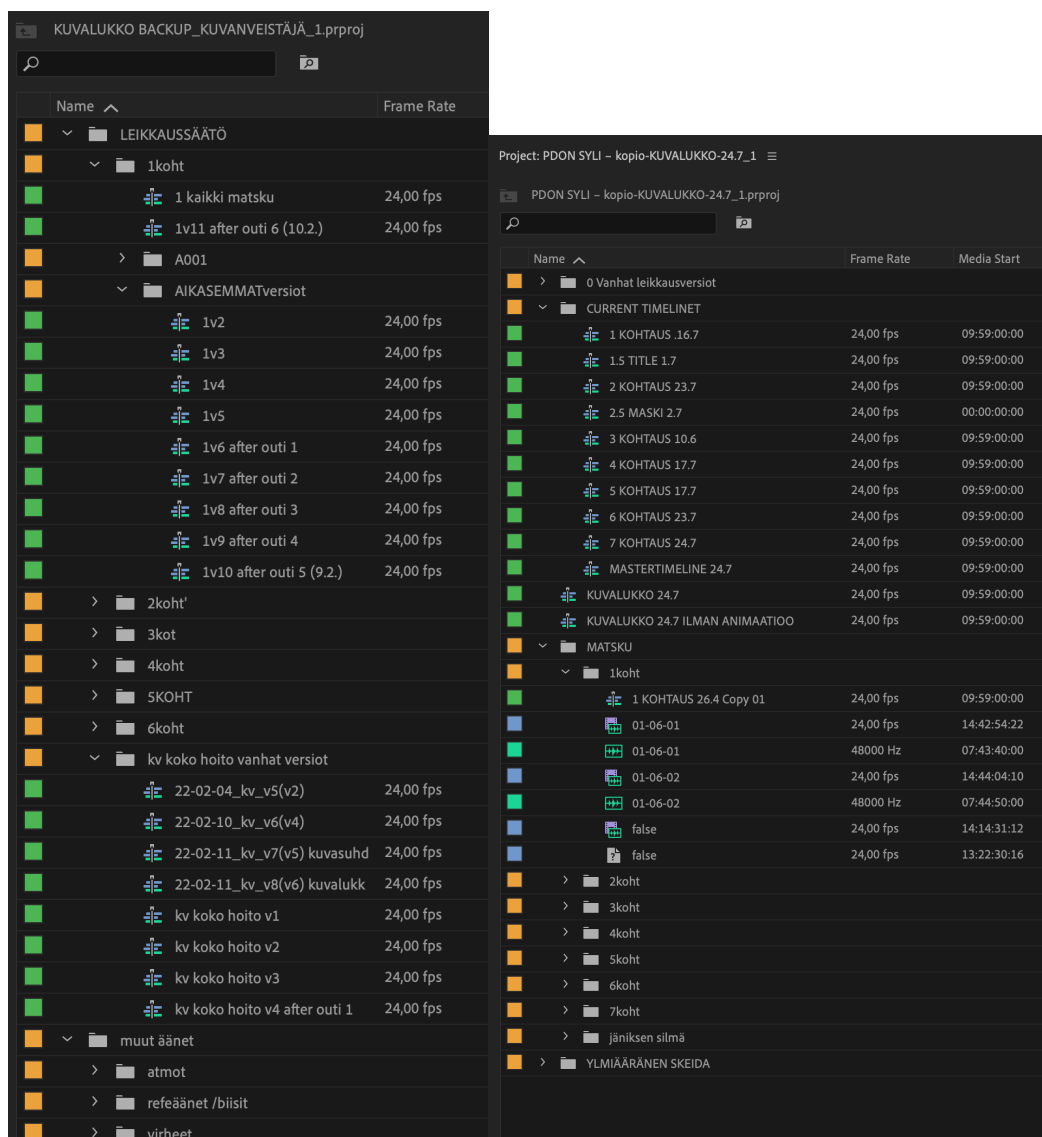
apuääniraidan, ja joka toinen (vihreä) on keskenään linkitetty sarja ääniraitoja (Kuva 5) - olettaen että jokaista kuvaa varten on myös äänitetty erikseen, aina näin ei tosin ole - jotka sisältävät informaation kuvauksissa käytetyistä eri mikrofoneista: näyttelijöiden nappimikki- sekä puomiraidat. Nopein tapa tehdä pikainen synkronointi on valita kerralla jokainen erikseen äänitetty ääniraita ja vainraahata ne sitä vastaavan kuvan alle.



Kuva 5: Demonstraatio aikajanalle tuodusta materiaalista.

5. Kansiointi ja järjestely

Premieressä voi kansioda linkitetyn materiaalin haluamallaan tavalla, kuten edellä jo ohimennen mainittiinkin, jolloin kovalevyllä kansioinnin voi pitää kuvausjärjestyksessä alkuperäisillä tiedostonimillä, ja leikkaussoftassa järjestellä elokuva kohtausten perusteella. Kohtauksittain järjestely helpottaa leikkausta, kun elokuvasta on tulossa yli kymmenen minuutin mittainen, ja materiaalia on paljon: yksittäisten kuvien etsiminen on nopeampaa, ja elokuvaa voi halutessaan leikata kohtaus kerrallaan epäkronologisestikin. Tätä varten loin jokaiselle kohtaukselle myös oman työstettävän sekvenssin sen sijaan, että leikkaisin koko elokuvaa samalla aikajanalla, ja uutta versiota aloittaessani monistin aina viimeisimmän talteen. Näin vanhat versiot pysyvät selkeinä, tallessa ja käyttövalmiina, jos niihin on tarve palata.



Kuva 6: Kuvanveistäjän kansiointi premieressä

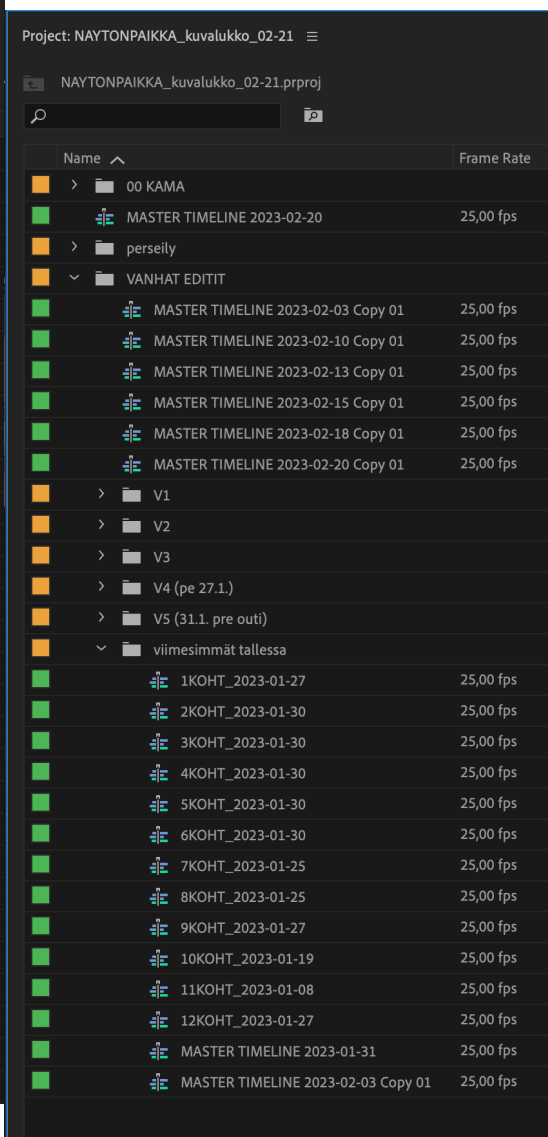
Kuva 7: Pedon sylin kansiointi premieressä

Kuvanveistäjässä pidettiin sekä materiaalit että kohtaussekvenssit vanhoine versioineen omien kohtauskansioiden alla (kuva 6), mutta jälkikäteen pohdin, että kohtausten välillä olisi ehkä ollut helpompi vaihdella, jos kaikki nykyiset versiot olisivatkin löytyneet samasta kansioista. Toisaalta, kun kaikki versioinnit pysyvät samassa kansiossa, jää pienempi riski sille, että jonkun version monistus unohtuisi välistä, mutta laitoin silti seuraavaksi leikkaamassani Pedon sylissä kansioinnin uuteen uskoon (kuva 7): materiaal kansio sisälsi nyt ainoastaan kohtausittain kansioinnin materiaaleista, ja projektin juureen on lisätty omat kansiot vanhoille ja uusimmille leikkausversioille. Koin, etten tarvitse

kaikkea materiaalia uudestaan tuotua ni ne kerran jo aikajanoille, joten ne saattoi pitää piilossa omassa kansiossaan järjestelyn jälkeen, ja vanhat sekvenssit pysyivät järjestyksessä ilman alakansiointia, kunhan ne oli nimetty kohtauksittain muokkauspäivämäärineen. Kun nimessä on päivämäärä version sijaan, näin heti, koska edelliset muutokset johonkin kohtaukseen on tehty.



Kuva 8: Näytönpaikan materiaalin kansiointi premieressä



Kuva 9: Näytönpaikan aikajanakansiointi premieressä

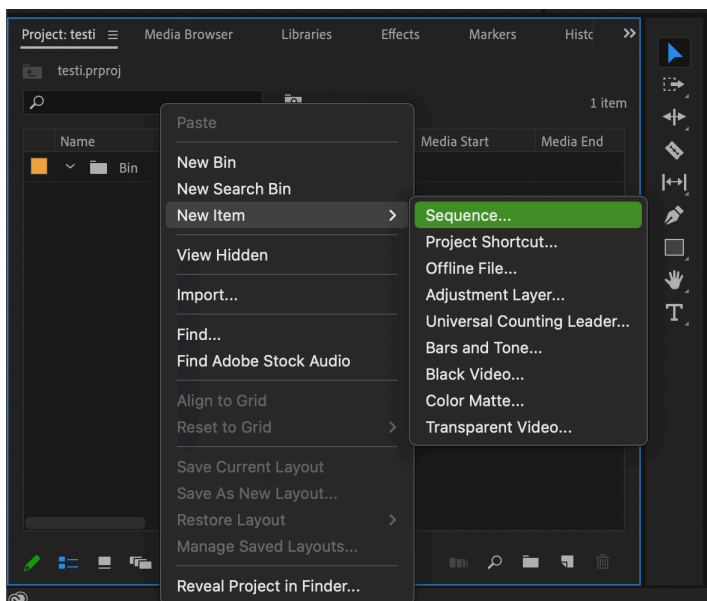
Näytönpaikkaa varten pidin myös materiaalikansion hyväksikoetusti erillään kohtaussekvensseistä, mutta sen lisäksi loin jokaiselle kohtaukselle oman sekvenssin, mikä sisälsi kaiken kohtauksen kuvaturun ja äänitetyn materiaalin

ilman leikkauksia tai muita muokkauksia (kuva 8). Pedon sylissä kohdattiin kesken työstämisen tilanne, jossa ohjaajalla ei ollut pääsyä kuvausmateriaaliin, joten premierestä oli tuotava ulos katselukelpoisia videoita, jotka sisälsi kaiken kuvatun materiaalin kohtauksittain ja synkronoituine äänineen. Sekvenssin aikajanalta käsin materiaalin selaus tuntui myös huomattavasti ergonomisemmalla, kuin pelkän nimilistan selaus, joten metodi pysyi käytössä myös Näytönpaikassa, vaikka vastaavanlaiseen ongelmatilanteeseen ohjaajan kanssa ei päädyttykään. Aikajanalta käsin materiaali oli helppo rajata ja kopioida toiselle sekvenssille, ja sieltä saattoi nähdä konkreettisesti oton keston sekä versioinnit, jos niissä oli esimerkiksi kamerateknisesti tai kestollisesti variaatiota.

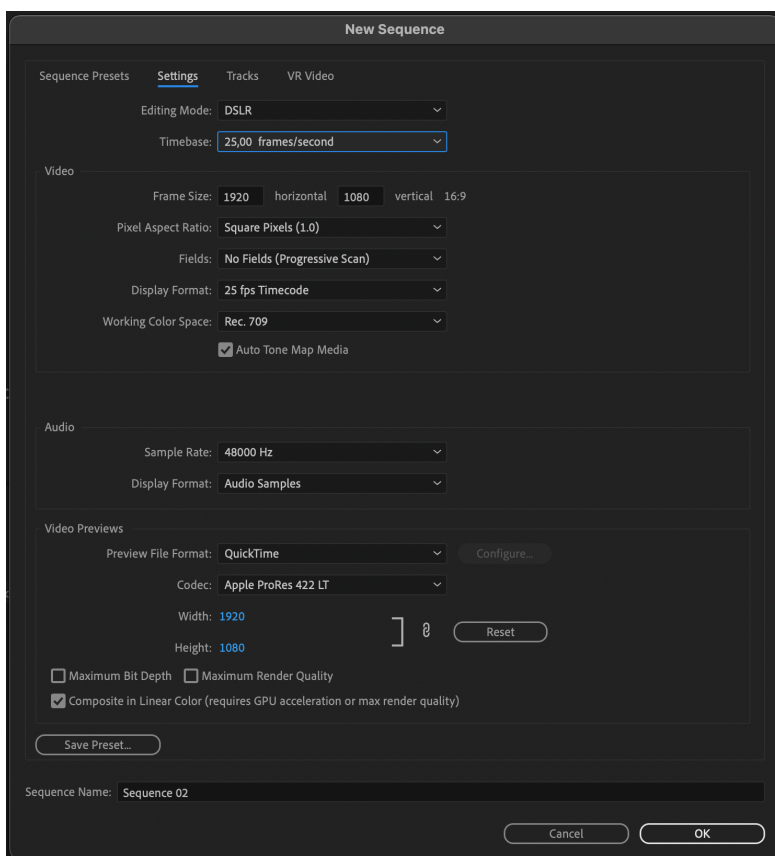
Myös kohtausversiointien kansiointiin tein muutoksen. Kohtauksittain kansioinnin sijaan järjestelin ne nyt versioittain niin, että joka kansioista löytyy viimeisimmät versiot joka kohtauksesta (kuva 9). Tällä tavoin saatoin koota masteraikajan viimeisimmistä kohtausversioista huolimatta siitä, miten paljon tai vähän kohtauksia oli työstetty. Ja kun aikajan nimestä näkee koska edelliset muutokset on tehty, ei pää- eli masteraikajan infopianssia myöskään tarvinnut avata, vaan päivitykset näki suoraan projektikansion listasta.

6. Sekvenssi

Sekvenssien aikajanat on myös hyvä järjestellä ja valmistella leikkausta varten, jotta myöhempiä kohtausversioiteja varten ei näitä valmisteluja enää tarvitse toisintaa kun ne on parhaimmillaan enää vain kopioitavissa ja päivitettävissä. Sekvenssin voi luoda kahdella eri tapaa: joko raahaamalla materiaalin tyhjään aikajanaikkunaan, tai luomalla uuden elementin projektikansioon (kuva10). Jälkimmäinen metodi avaa automaattisesti uuden sekvenssin asetukset, jossa voi määrittää mm. Kuvasuhteen sekä kuvataajuuden (kuva11). Asetukset löytää myös jälkikäteen klikkaamalla hiiren oikealla projektikansiossa olevaa sekvenssiä.



Kuva 10: Uuden sekvenssin luominen projektikansiosta



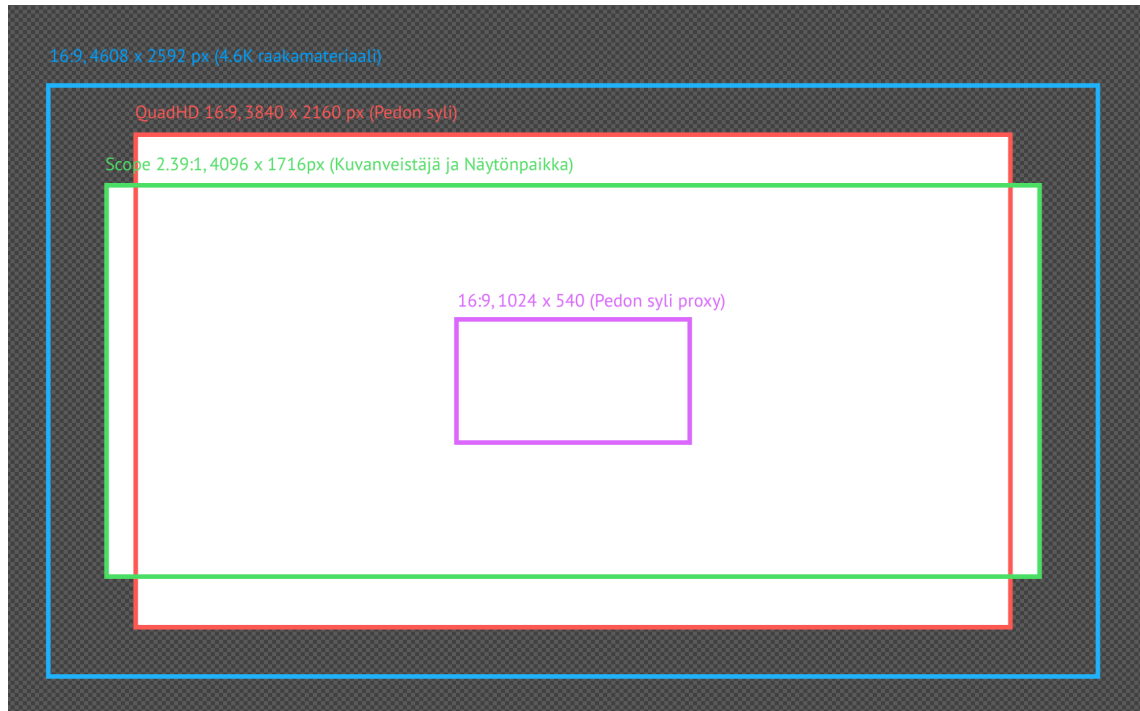
Kuva 11: Sekvenssiasetukset

6.1. Kuvataajuus

Sekvenssiä luodessa on oltava tarkkana kuvataajuuden (engl. frame rate) kanssa, sillä premiere amerikkalaisena sovelluksena saattaa tarjota ensisijaisesti 29,97 tai 30 kuvaa sekunnissa (engl. frames per second eli fps), joka on Yhdysvalloissa yleinen standardi, kun taas Euroopassa ja Suomessa nykyään yleisin elokuva- ja tv-tuotannoissa on 25 kuvan PAL (Phase Altering Line) -standardi (Dawson, 2020). Useimmiten kuvataajuus pidetään samana kuin kuvattu materiaali, ellei olla tietoisesti kuvattu kaksin- (50fps) tai nelinkertaisella (100fps) nopeudella, jota on tarkoitus esimerkiksi hidastaa jälkikäteen.

6.2. Kuvasuhde

Jos sekvenssin luo sisääntuodun materiaalin perusteella vetämällä materiaalin tyhjälle aikajanan työstöalueelle, premiere asettaa sen ominaisuudet sinne lisätyn materiaalin mukaisiksi: proxyja käyttäessä kuvasuhde ja resoluutio on muutettava alkuperäisen materiaalin kokoluokkaan ja skaalattava oikean kokoiseksi, sillä proxytiedostot voivat olla myös resoluutioltaan alkuperäisiä pienempiä. Kuvaaja ja ohjaaja saattavat myös toivoa lopullista elokuvaa alkuperäistä materiaalia rajatumpana, joten heitä on syytä konsultoida heti leikkausprosessin alussa, mikäli kuvasuhdetta ei ole etukäteen ilmoitettu. Kuvanveistäjä, Pedon Syli ja Näytönpaikka kuvattiin kaikki Blackmagic Pocketilla, ja suurin osa materiaalista oli 4.6K-resoluutioista 16:9 -kuvasuhteessa (kuva 12). Tämä antoi varaa leikata elokuvat silti korkeatasoisessa 4K:ssa, ja tutkia rajauksia eri kuvasuhteilla. Näytönpaikka ja Kuvanveistäjä leikattiin ohjaajan toiveesta hieman leveämpään ja matalampaan kuvasuhteeseen, joka mahdollisti pystysuunnassa paremman liikutteluvaran materiaalille, joka oli suhteessa paljon korkeampi leveyteensä verrattuna. Se tuli etenkin Kuvanveistäjässä tarpeeseen, jossa rajauksella saatiin piilotettua kuva-alasta puomin vilahteluja sekä siloteltua kameranliikkeitä näyttelijäntyön edunmukaiseksi.

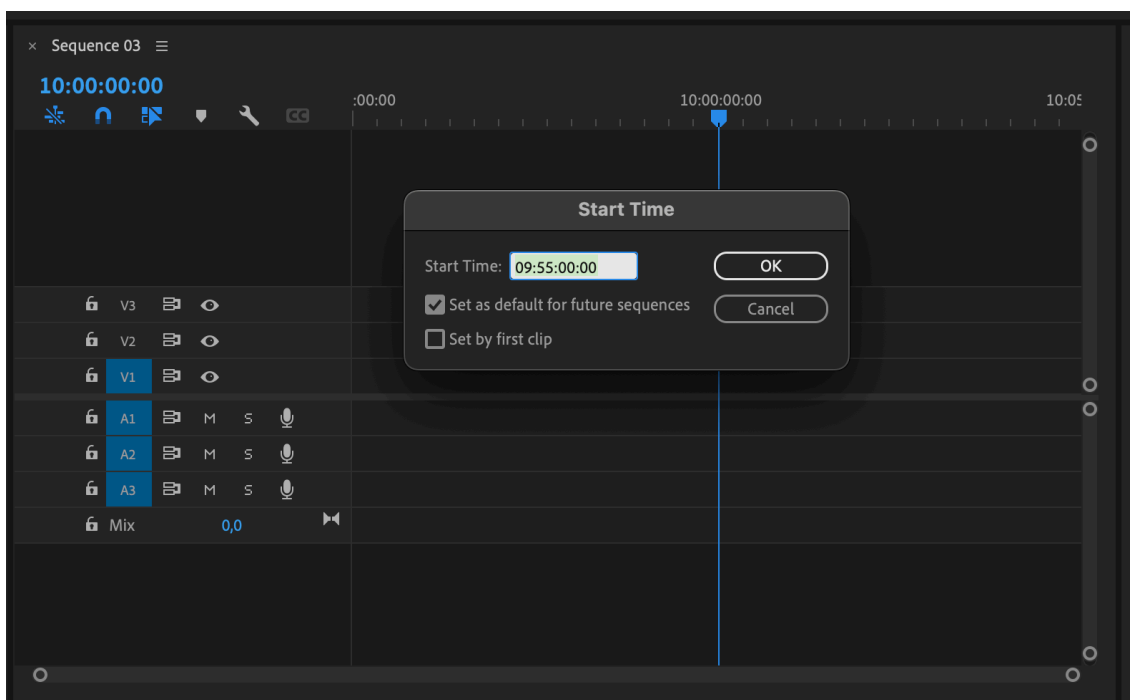


Kuva 12: kuvasuhdevertailu alkuperäisellä raakamateriaalilla, lopullisilla kuvasuhteilla sekä proxylla

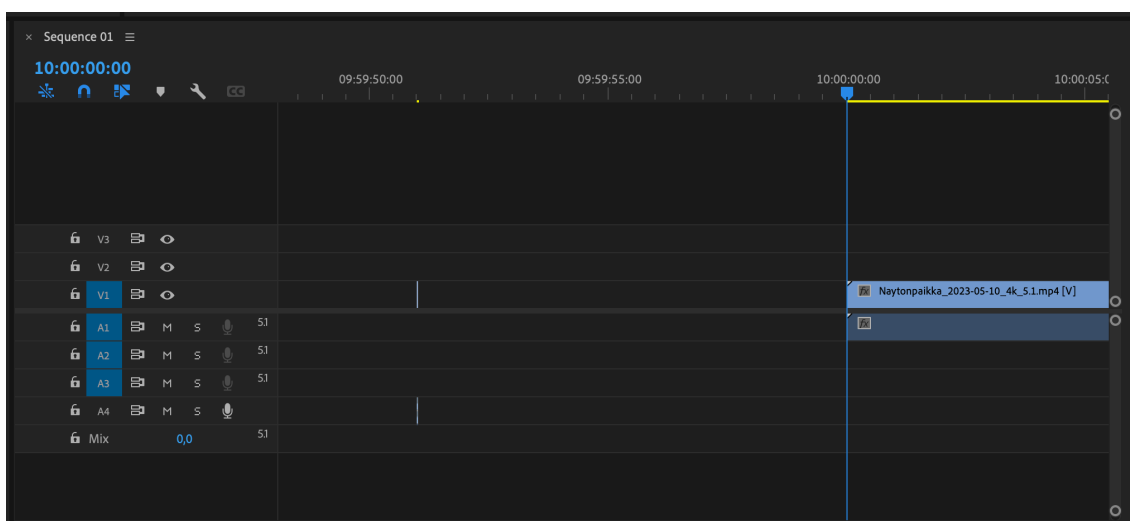
6.3. Sekvenssin aika

Kuten kuvataajuuden kanssa, premiere saattaa asettaa sekvenssin ajankin automaattisesti alkamaan niinsanotusta ”keskiyöstä” eli kohdasta 0:00:00:00. Isommissa projekteissa ja tilaustöissä, joissa on ohjaaja tai muu taho (kuin leikkaaja itse) arvioimassa leikkauksen jälkeä, on työstettävää versiota kätevää navigoida aikakoodia käyttäen. Siksi on hyödyllistä asettaa sekvenssin aika niin, että itse elokuva alkaa selkeästä tasaluvusta, jolloin projektin kestoa on helppo tarkkailla ilman ylimääräistä päässälaskua. Alkamisajan saa vaihdettua aikajanaikkunasta sekvenssin hampurilaisvalikosta valitsemalla ”Start Time” (suom. Aloitusajaksi) (kuva13). Syy, miksi 0:00:00:00 -alkamisajasta kannattaa vaihtaa pois, johtuu infografiikoista, jotka lisätään sekvenssin alkuun aloituskuvaksi. Premiere ei nimittäin anna aloittaa sekvenssiä ennen nollaa, jolloin elokuvan alkamispiste on asetettava johonkin toiseen kellonaikaan. Näytönpaikassa hyväksikoetuksi sekvenssin aloitusajaksi vakiintui 9:55:00:00,

jolloin alkuun jää viisi minuuttia vapaata tilaa, jota voi vielä käyttää työalueena, ja itse elokuvan sai aloittaa kohdasta 10:00:00:00 (kuva 14).



Kuva 13: Sekvenssin ajan asettaminen



Kuva 14: Bar & Tone kohdassa 09:59:51:00 sekä elokuva alkamassa 10:00:00:00

7. Infografiikat

Versioiteja kertyy leikkauksen lomassa melkoinen määrä, ja kun niitä tarvitsee exportoida eli viedä premierestä ulos valmiiksi videoiksi esikatselua varten asiakkaalle, ohjaajalle tai vaikka äänisuunnittelijalle, on kätevää, että niihin on lisätty helposti nähtäville tietoja elokuvasta. Myös elokuvan päällä juoksevat tiedot aikakoodista ja käytetyistä kuvista toimivat keskeneräisen työn suoelijana, jolloin proxy-vesileimakaan ei ole tarpeellinen. Tällöin videon välityksen mukana ei tarvitse myöskään lähettää erillistä saatekirjettä, ja kirjallisissa palautteissa ja kommentteissa on helppo referoida tarkkaa aikakoodia.

7.1. Infoplanssi

Etenkin jos elokuvaa leikataan kohtaus kerrallaan, ja niitä versioidaan erillään kokonaisuudesta, auttaa, jos sekvenssissä on ensimmäisenä näkyvillä informaatioplanssi, joka kertoo sen sisällöstä ja mahdollisista muutoksista. Planssin sisällön järjestys on muokattavissa projektin tarpeiden mukaisiksi, eikä sen tarvitse noudattaa mitään standardisoitua kaavaa (Kuvat 15, 16 ja 17).

7.1.1. Sekvenssin otsikointi ja päivämäärä

Sekvenssin nimeämis- ja versiointityyli (punaiset laatikot) rinnastuu esimerkkielokuvissa suoraan tyyliin, jossa kansiointi on tehty ja sekvenssit nimetty. Koska Kuvanveistäjän ja Pedon sylin sekvenssejä päivitettiin vielä versio-numero-tyylillä, on niiden plansseissa olevalla päivämäärällä siinä mielessä pienempi arvo, että se merkitsee tässä yhteydessä vain premierestä viennin päivämäärää, jonka pitäisi täten olla sama kuin tiedoston metadatan luomispäivämäärä. Näytönpaikassa, jossa versionumerointia ei enää jatkettu, merkitsee päivämäärä viimeisintä päivää, jolloin muokkauksia kyseiseen sekvenssiin on tehty, ja kun päivämäärä on kirjattu vuosi-kuukausi-päivä-metodilla sekä planssiin, että tiedostonimeen, pysyy tyylilyhytenäisenä ja

helpommin seurattavissa, jos projektia työestetään pidemmällä aikavälillä esimerkiksi vuodenvaihteen yli.

7.1.2.Kohtauksien määrä ja tila

Kuvanveistäjässä ei vielä sen tarkemmin listattu kohtauksien versiointeja (vaaleansiniset laatikot) mastersekvenssin alkuplanssissa, vaan siinä tyydyttiin kirjaamaan vain sekvenssin sisältämien kohtausten määrä, sillä sen ensimmäisiin leikkausversioihin ei vielä sisältynyt esimerkiksi montaakohtauksia. Vaikka listauksen poisjättäminen pitääkin planssia kevyempänä infotulvasta, tuo se toisaalta ongelman versiointia tarkastelevalle: vain leikkaajalla on pääsy projektikansioon, josta käy ilmi miten paljon eri kohtauksia on edellisen version jäljiltä työstetty, joten etenemisestä on kommunikoitava ohjaajan kanssa erikseen. Jos ohjaajan katselu suoritetaan etäolosuhteissa, kuten Pedon sylissä suurimmalti osin tehtiin, jokaisen kohtauksen viimeisimpien muokauspäivämäärien listaus auttaa hahmottamaan, minne edelliset korjaukset elokuvassa sijoittuvat. Menetelmä tuli hyväksikoettuna käyttöön myös Näytönpaikassa, jossa selkeyttä lisäämään pelkistettiin kirjoitusasu ja yhtenäistettiin päivämäärämerkintää. Lisäksi värien käyttö korostamassa uusimpia muutoksia helpottaa katsojan fokuointia työstön alla oleviin kohtauksiin.

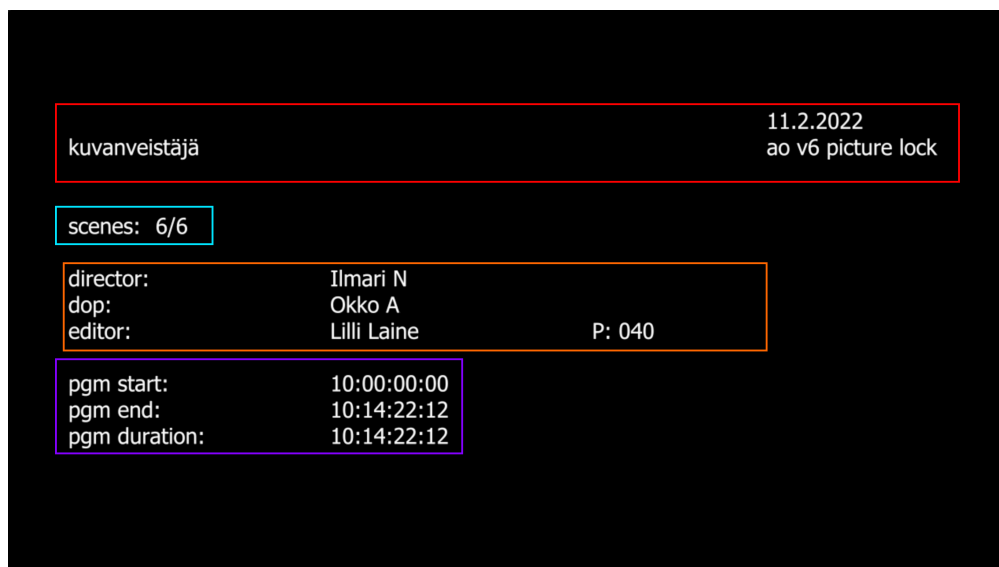
7.1.3.Oleelliset henkilöt ja yhteystiedot

Kouluprojekteissa varsinkin jälkituotannon keskeiset henkilöt (oranssit laatikot) ovat lähtökohtaisesti olleet tuttuja ihmisiä sekä kanssaopiskelijoita, mutta jos kommunikointi näiden kanssa olisikin huomattavasti vähäisempää, voi olla tuotannosta riippuen etua siitä, että keskeisten osapuolten yhteystiedot tai vähintään nimet kulkevat version mukana alkuplanssissa siltä varalta, että joltakin kolmannen osapuolen taholta vaaditaan ylimääräistä konsultointia. Keskenäisetkin leikkausversiot voivat päättyä eteenpäin alustavaan työstöön esimerkiksi äänisuunnittelijalle tai animaattorille ja efektien tekijälle, jotka eivät

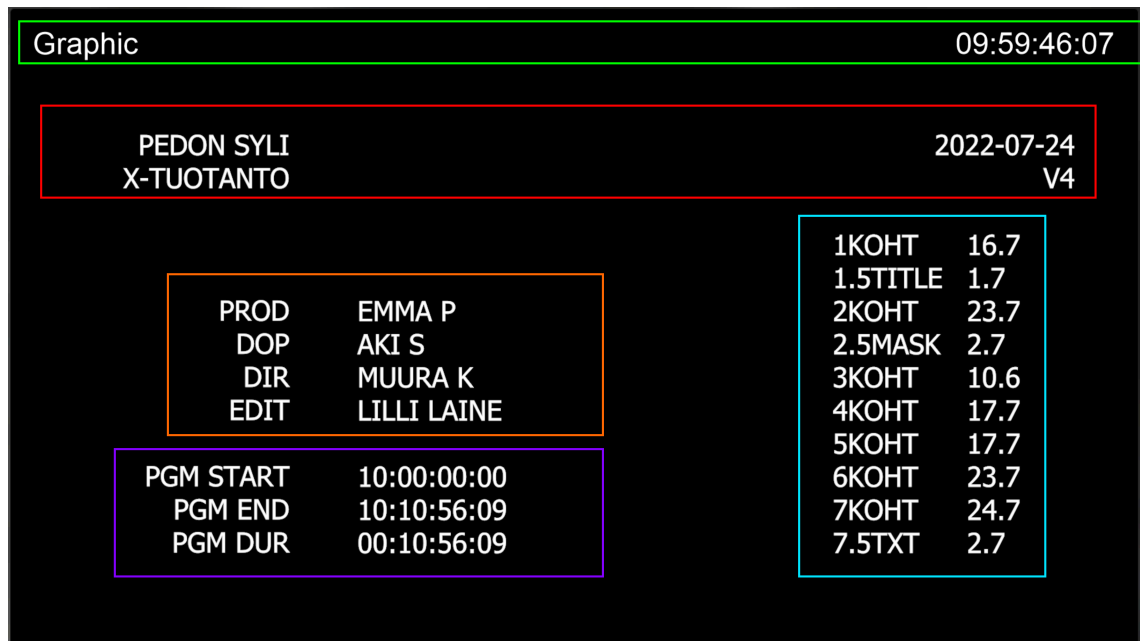
muuten osallistu versiointien käsittelyyn leikkaajan ja ohjaajan kanssa, mutta joiden voi olla tarpeellista kommunikoida oman työnkuvansa toteutuksesta ennen lopullista kuvalukkoa. Pedon syliä esimerkiksi toteutettiin sekatekniikkana, jossa yhdistyy 2D-animaatio sekä live action -eli kameralla kuvattu näyttelijäntyö, joten sen leikkausprosessissa ja rytmityksessä oli otettava huomioon kuvan päälle lisättävän animaation tuoma lisätoiminta, ja oltava yhteydessä animaattoriin.

7.1.4. Elokuvan kesto ja keskeiset aikakoodimerkinnot

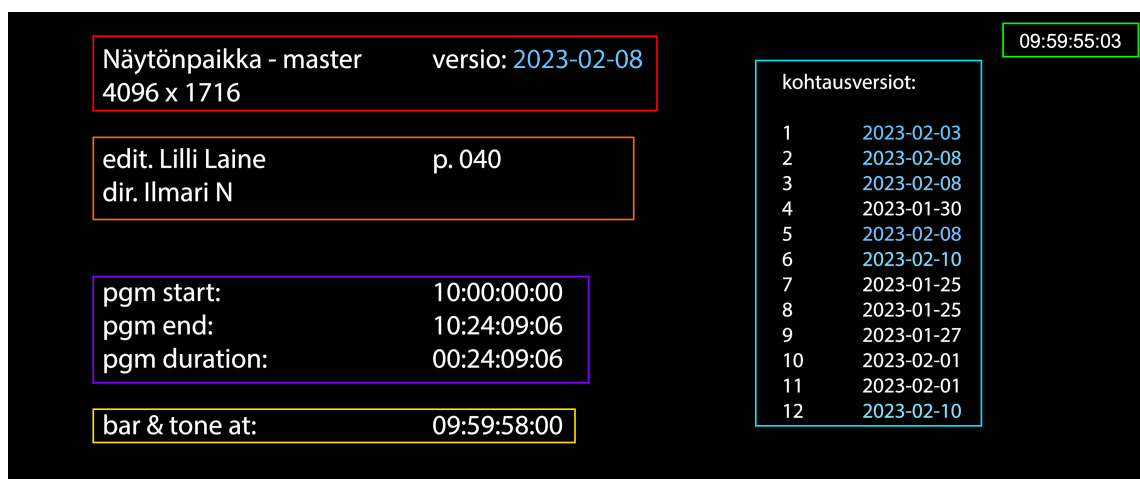
Elokuvan varsinaiset alkamis- ja päättymispisteet (violetit laatikot) sekvenssin aikajanalla on hyvä merkitä myös alkuplanssiin, koska sen avulla pystytään versioinneissa navigoinnin lisäksi valvomaan elokuvan todellista kestoja, mikä ei välity premierestä ulos tuodun exportin metadatatista. Bar & Tone - elementin eli ”piipin” aikakoodin (keltainen laatikko) merkitseminen Näytönpaikassa toimi myös varotoimena siltä varalta, että elementin paikka siirtyisi työstön lomassa ja versiointien välillä huomaamatta.



Kuva 15: infografiikkavertailu - Kuvanveistäjä



Kuva 16: infografiikkavertailu - Pedon syli

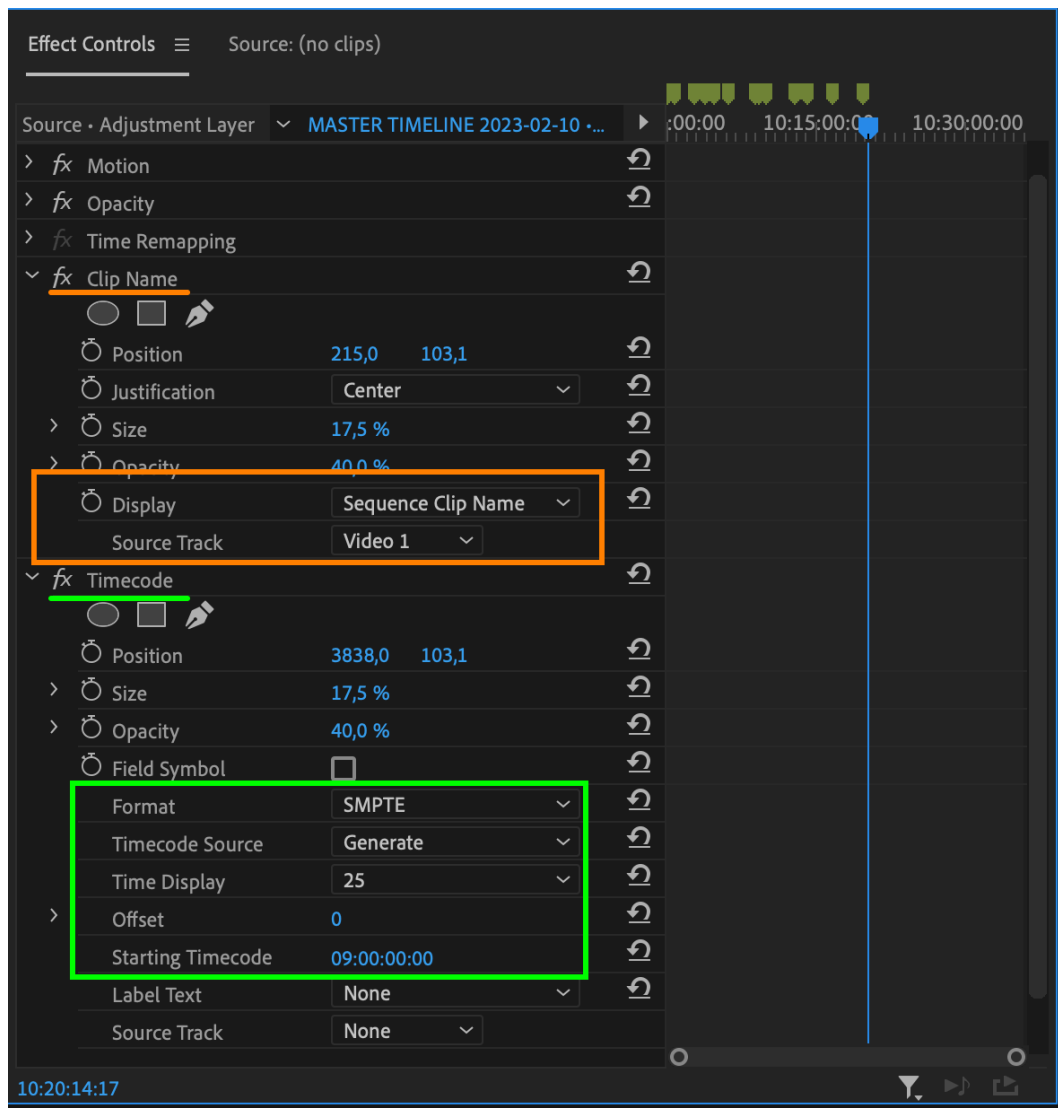


Kuva 17: Infografiikkavertailu - Näytönpaikka

7.2.Säätötaso

Kuva-alassa näkyvän, juoksevan aikakoodin (edellä: vihreät laatikot) voi lisätä premieressä luomalla sekvenssin aikajanelle säätötason (englanniksi adjustment layer), joka on käytännössä tyhjä videoelementti, jolle voi lisätä tekstiä ja efektejä (kuva 18). Se on kätevä elementti silloin, kun usealle

sekvenssin leikkeelle tarvitaan sama efekti yhtenäisillä asetuksilla, mutta on kannattamatonta kuluttaa aikaa efektin lisäämiseen erikseen joka leikkeelle.



Kuva 18: Säättötason aikakoodi- ja nimiefektit

Aikakoodiefektin saa haettua säättötasolle premieren efektikirjastosta, ja efektikontrolleista sen saa asetettua juoksemaan synkronoidusti sekvenssille aiemmin määritetyn aikakoodin mukaisesti. Samalle elementille voi lisätä myös clip name -efektin (suomeksi leikkeen nimi), jolla saa nimensä mukaisesti projektimonitoriin näkyviin sekvenssiin lisätyn leikkeen nimen (kuva 19). Pedon sylissä tämän käyttö tuli tarpeelliseksi etenkin ylimääräistä maskaamista vaativan kohtauksen kanssa, jossa päällekkäisiä, yhteensovitettavia kuvia oli peräti kolme, ja käytettyjä ottoja oli erityisesti tarkkailtava. Se on hyödyllinen

työkalu myös silloin, jos kuvauksien aikana ei tehdä varsinaisia dailiesejä, mutta ohjaaja kaipaa kuvattua materiaalia yksinkertaisessa muodossa, esimerkiksi kohtauksittain järjesteltynä, tarkasteluun.



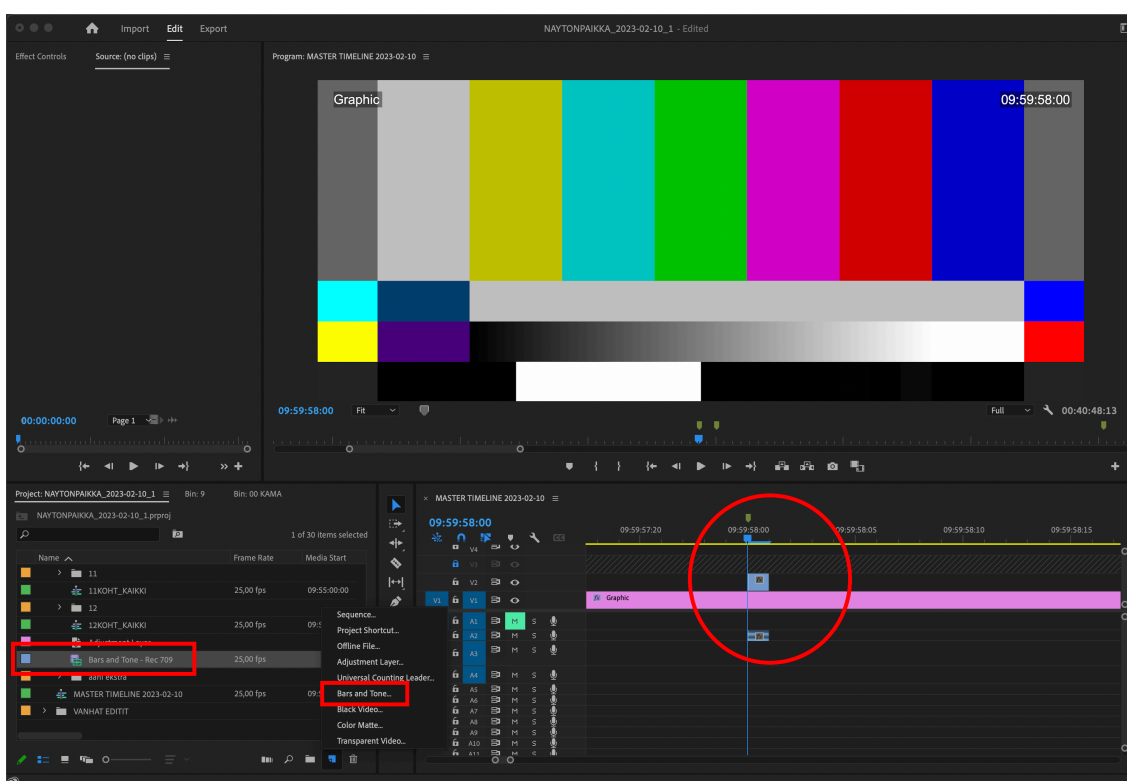
Kuva 19: Ote Näytönpaikan proxy-version 6-kohtauksesta kuvatietojen ja aikakoodin kanssa

Efektien kontroleista voi määrittää miltä aikajanan raidalta nimi näytetään, ja efektejä voi monistaa useampia, jos käytössä on useita päällekkäisiä kuvia tai tarvitaan enemmän tietoa esimerkiksi materiaalin alkuperäisistä tiedostonimistä.

7.3.Bars and Tone

Arkikielessä ”piippinä” (englanniksi peep) tunnettu yhden freimin kuva on tärkeimpiä lisägrafiikoita siinä vaiheessa, kun elokuvan äänet ja äänisuunnittelu käy versioinnissa ajankohtaisemmaksi. Se koostuu kuvasta, joka voi olla valkoinen tai muu mustasta taustasta selkeästi erottuva elementti; sekä korkeasta äänestä, piippauksesta, joka on kestoltaan yhden sekvenssin freimin mittainen. Sen idea on toimia digitaalisena klaffina sekvenssin alussa, jolla synkronoidaan masteroidut ääniraidat valmiiseen elokuvaan ennen lopullista exportointia. Premieressä voi generoida suoraan sekvenssin kuvasuhteen

mukaisen piipin projektikansioon hyödyntämällä sen Bars and Tone -elementtiä (Kuva 19). Oletuksena siihen tarjotaan SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) -mallin väripalettia, joka on standardisoitunut värikalibroinnissa hyödynnetty kaavain, mutta soveltuu äänensä ansiosta piipiksi mainiosti. Sen alkuperäinen tarkoitus on ollut varmistaa halutunlaisen värimäärittelyn säilyminen elokuvassa riippumatta siitä, millaiselta monitorilta sitä toistetaan, mutta sen käyttö jälkituotannoissa on nyttemmin vähentynyt (Aram, 2018). Ilman piippiä pitäisi ääniraidat säätää oman korvakuulon perusteella, mikä yhdenkin freimin virheosumalla saattaa koko elokuvan virheelliseen tahdistukseen, eli ”epäsynkkaan”.



Kuva 20: Bars and Tone sekvenssin aikajanalla

8. Vaativalle elokuvalla vaaditunlainen valmistelu

Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani ja aiempiin projekteihin palatessani tajusin, kuinka paljon tekstiä ensinnäkin kansioinnista ja synkronoinnista voi halutessaan kirjoittaa. Kaikkeen varautuvana tyyppinä työtapoihini on mukautunut pitkä lista työvaiheita, joita joku voisi pitää lyhytelokuvan kohdalla myös tarpeettomina tai ylilyönteinä, enkä käy sitä lainkaan kieltämään. Lähtökohtani leikkaajana on kuitenkin lyhytelokuvissa ja pienemmissä videoissa, joten olen esimerkkielokuviini aikanaan myös suhtautunut eräänlaisina vaativampina näytönpaikkoina, jossa laitan aina aikaisemmin hyväksi havaitsemani metodit käyttöön, ja pyrin menettelemään siihen astisiin tietoihini ja taitoihini nähden parhaalla mahdollisella, ammattimaisimmalla tavalla. Tulevaisuuden potentiaalisena elokuva-alan työntekijänä uskon paitsi hyötyväni noista tavoista, mutta myös kehittäväni niitä myöhemmin ammattikentällä vieläkin isommissa projekteissa, kuten pitkissä elokuvissa tai tv-sarjoissa, joissa panokset kasvavat entisestään.

Tämä työ heijastaakin tämän hetkistä osaamistani, jonka Turun Ammattikorkeakoulussa olen tähän mennessä kasannut, eikä se siksi varmasti vastaa ammattimaailman leikkaajan tai tämän assistentin tarpeita. Olen tietonen myös siitä, että työstä on jäänyt myös pois paljon oleellisia asioita, mitä esimerkiksi pitkää elokuvaa työstäessä saattaisi vielä tarvita tietää ja osata, ja joitakin asioita olen käsitellyt tietoisesti myös pinnallisemmin, mutta tässä listaamani kokonaisuus on kuitenkin sitä tasoa, mitä koulumme elokuvaprojektit ovat leikkaajan taitotasolta vaatineet. Uskon tämän työn turvin saaneeni myös varmuutta ja harjaantuneisuutta arvioimaan, miten paljon valmistelua eri tasoiset leikkausprojektit vaativat, ja voivani myöhemmin työstää pienempiä elokuvaprojekteja myös karsitummalla määrällä esivalmistelua, kun tiedän minkälaisia haasteita niillä ennakoidaan, sekä tunnistamaan tietojeni puutteellisuuden taas haastavammassa hankkeissa.

Lähteet

Adobe, Creative Cloud <https://www.adobe.com/fi/creativecloud.html> viitattu 15.11.2023

Adobe, Synchronizing audio and video with Merge Clips, päivitetty 14.9.2022 <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/synchronizing-audio-video-merge-clips.html> viitattu 18.4.2023

Adobe, Feature summary Premiere Pro (December 2021 release), päivitetty 14.12.2021 <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/whats-new/2022-1.html> viitattu 21.11.2023

Adobe, Ingest and proxy workflow in Adobe Premiere Pro, päivitetty 26.10.2023 <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/ingest-proxy-workflow.html> viitattu 21.11.2023

Aram K, What are Those Colored Bars Used For on TV? päivitetty 6.8.2018 <https://www.youtube.com/watch?v=D3iEoEzuzmk> viitattu 25.11.2023

Chameleondg Resolution / Aspect ratio cheat sheet, päivitetty 25.2.2015 <https://blog.chameleondg.com/post/111891072017/resolution-aspect-ratio-cheat-sheet> viitattu 20.4.2023

Dawson, R. Understanding Frame Rates vs Shutter Speed, päivitetty 30.7.2020 <https://www.filmriot.com/blog/frame-rates-vs-shutter-speed/> viitattu 23.11.2023

Gates, G. What are proxies and why do we need them? päivitetty 3.10.2019 <https://www.videomaker.com/how-to/editing/workflow/what-are-proxies-and-why-do-we-need-them/> viitattu 20.11.

Proxy, sanakirja.fi (englanti-suomi), 2023 <https://www.sanakirja.fi/english-finnish/proxy> viitattu 20.11.2023

Rush, C. Assistant Editor series, Lesson 1, 4.7.2017 https://www.youtube.com/watch?v=UKOe4_xTnz8, viitattu 27.4.2023

Kuvalähteet:

Premiere 2021 näkymä, päivitetty 14.12.2021 <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/whats-new/2022-1.html> napattu 21.11.2023