



Karelia-ammattikorkeakoulu  
Medianomi (AMK)

# Musiikkivideon tuotantoprosessi: Keskiössä EDM-genrelle tyypilliset piirteet

Saara Marjamaa & Noora Taiponen

Opinnäytetyö, huhtikuu 2024

[www.karelia.fi](http://www.karelia.fi)



OPINNÄYTETYÖ  
Huhtikuu 2024  
Media-alan koulutus

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600 (vaihde)

**Tekijät**

Saara Marjamaa & Noora Taiponen

**Nimeke**

Musiikkivideon tuotantoprosessi: Keskiössä EDM-genrelle tyypilliset piirteet

**Tiivistelmä**

Opinnäytetyössä tarkasteltiin elektroniselle tanssimusiikille tyypillisiä piirteitä osana musiikkivideon tuotantoprosessia. Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa EDM-genren musiikkivideo ja selvittää, esiintyykö EDM-musiikkivideoissa joitakin genrelle ominaisia piirteitä, joilla ne erottuvat muista populaarimusiikin videoista. Työssä paneuduttiin musiikkivideoiden historiaan ja nykyaikaiseen merkitykseen sekä elektronisen tanssimusiikin tyylilajiin ja sen ympärillä vallitsevaan kulttuuriin.

Opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa tuotettiin pienen budjetin musiikkivideo musiikkituottajalle Jeremy Walterzille. Musiikkivideoon pyrittiin heijastamaan EDM-genrelle ominaisia elementtejä artistin brändiin ja toiveisiin sopivalla tavalla. Opinnäytetyössä kuvattiin musiikkivideon tuotantoprosessin vaiheet esituotannosta jälkituotantoon. Esituotantovaiheessa tarkastelun kohteena olivat käsikirjoitusprosessi ja kuvausten suunnittelu. Tuotantovaiheessa käsiteltiin kuvaustekniikkaa sekä lavastamista. Jälkituotantovaiheessa paneuduttiin leikkaukseen, efektointiin ja värimäärittelyyn.

Aiheen tarkastelussa nousi esiin EDM-musiikkivideoille ominaisia tunnusmerkkejä, jotka nojautuvat vahvasti genren musiikilliseen tyylilajiin ja EDM-kulttuuriin. Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden lopputuotteena syntyi tarinallinen EDM-musiikkivideo, joka on toimiva markkinoinnin väline artistin kappaleelle. Opinnäytetyö toimii kattavana tietopakettina musiikkivideotuotannosta ja EDM-genrestä kiinnostuneille.

Kieli  
suomi

Sivuja 88  
Liitteet 4  
Liitesivumäärä 4

**Asiasanat**

musiikkivideot, elektroninen tanssimusiikki, videokuvaus, editointi



THESIS  
April 2024  
Degree Programme in Media  
Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
FINLAND  
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Authors  
Saara Marjamaa & Noora Taiponen

Title  
The Production Process of a Music Video: Focusing on the Typical Features of the EDM Genre

#### Abstract

The thesis examined the typical characteristics of electronic dance music as part of the music video production process. The aim of the thesis was to produce an EDM genre music video and determine whether there are any specific features in EDM music videos that distinguish them from other popular music videos. The study delved into the history and contemporary significance of music videos, as well as the style and culture surrounding electronic dance music.

In the practical part of the thesis, a low-budget music video was produced for music producer Jeremy Walterz. The music video aimed to reflect the elements typical of the EDM genre in a manner suitable for the artist's brand and preferences. The thesis outlined the stages of the music video production process from the pre-production to the post-production. The pre-production phase focused on the scriptwriting process and planning of the shoots. The production phase involved discussion of filming techniques and set design. In the post-production phase, attention was given to editing, effects, and color grading.

The examination of the topic revealed the characteristic features of EDM music videos heavily influenced by the musical style of the genre and EDM culture. The practical outcome of the thesis was a narrative EDM music video, serving as an effective marketing tool for the artist's song. The thesis forms as a comprehensive resource for those interested in music video production and the EDM genre.

Language  
Finnish

Pages 88  
Appendices 4  
Pages of Appendices 4

Keywords  
music videos, electronic dance music, video filming, editing

# Sisältö

Sanasto.....	5
1 Johdanto .....	7
2 Lähtökohdat ja tietoperusta.....	8
3 Musiikkivideoiden maailma .....	10
3.1 Musiikkivideo käsitteenä .....	10
3.2 Musiikkivideot menneisyydestä nykyhetkeen .....	12
4 Katsaus EDM-genreen.....	16
4.1 Esittelyssä Electronic Dance Music .....	16
4.2 EDM-genren kehityskaari .....	18
4.3 EDM-kulttuurin sykkeessä .....	21
4.4 EDM-musiikkivideot pähkinänkuoressa .....	23
5 Jeremy Walterz - Screentimephobia .....	26
6 Musiikkivideon esituotanto .....	27
6.1 Tuotanto liikkeelle .....	27
6.2 Hahmon synty.....	28
6.3 Ideasta käsikirjoitukseksi .....	30
6.4 Shot list kuvausten apuna.....	32
6.5 Location scouting, casting ja aikataulutus.....	34
6.6 Kuvauskaluston valinta .....	35
7 Musiikkivideon kuvaukset .....	38
7.1 Kameran asetukset kuntoon .....	38
7.2 Lavastuksella tunnelmaa .....	42
7.3 Kameran liikkeillä dynamiikkaa .....	45
8 Musiikkivideon jälkituotanto .....	48
8.1 Leikkauksen rooli .....	48
8.2 Leikkauksella rytmikkyyttä .....	50
8.3 Siirtymillä näyttävyyttä .....	56
8.4 Efektöinnin rooli .....	60
8.5 Efektöinnillä ilmettä.....	60
8.6 Värikorjauksen ja värimäärityksen rooli .....	66
8.7 Väreillä viimesilaus .....	67
9 Tulokset .....	73
9.1 EDM-genrelle tyypilliset piirteet.....	73
9.2 Screentimephobia-musiikkivideo .....	75
10 Pohdinta.....	77
Lähteet.....	81

## Liitteet

- Liite 1      Screentimephobia-kappaleen sanat
- Liite 2      Screentimephobia-musiikkivideon synopsis
- Liite 3      Riku Männistön haastattelukysymykset
- Liite 4      YouTube-linkki Screentimephobia-kappaleen musiikkivideon

# Sanasto

## **Adjustment layer**

Adjustment layer eli säätökerros on Adobe Premiere Pro -ohjelmistossa hyödynnettävä taso, jota käytetään tehosteiden lisäämiseen useisiin leikkeisiin yhtäaikaisesti (TourBox 2023).

## **Androgynia**

Androgynialla tarkoitetaan sitä, kun maskuliiniset ja feminiiniset piirteet ja ominaisuudet yhdistyvät samassa henkilössä (Seta 2023).

## **Bassolinja**

Bassolinja tarkoittaa riffeistä koostuvaa kappaleen matalinta osaa, joka määrää kappaleessa noudatettavan asteikon (Poow 2023).

## **B-roll-kuvat**

B-roll-kuvat ovat lisämateriaalia, jota lisätään musiikkivideoissa esimerkiksi huulisynkkausten väliin (Chillingworth 2023).

## **Brändäys (musiikkialalla)**

Brändäys tarkoittaa mielikuvamarkkinointia, jolla pyritään erottautumaan yhdistämällä artisti ja hänen musiikkinsa tiettyihin asioihin ja mielikuviin (Väntänen 2018).

## **Casting**

Casting eli roolittaminen tarkoittaa näyttelijöiden tai esiintyjien valintaprosessia (Aaltonen 2018, 249).

## **CGI**

CGI (Computer-Generated Imagery) on tietokoneen kuvantamishjelmistolla luotua kuvamateriaalia (Hashemi-Pour 2024).

## **DAW**

DAW (Digital Audio Workstation) tarkoittaa digitaalista äänityöasemaa (MasterClass 2021a).

## **Digitalisaatio**

Digitalisaatiolla tarkoitetaan lisääntyntä tietotekniikan hyödyntämistä arkielämän askareissa (Digitaalinen Helsinki 2024).

## **Droppi**

Droppi on konemusiikissa kuultava kohta, jossa kappale muuttuu nostatuksen jälkeen äkillisesti (Porvari 2023).

## **EDM**

EDM (Electronic Dance Music) eli elektroninen tanssimusiikki on tanssilattioilla suosittu musiikin tyylilaji (MasterClass 2021a).

**Efekti**

Efektit (effect) ovat filttäreitä, jotka tehostavat visuaalisesti videota (Clouduary 2023).

**Gimbaali**

Gimbaali (gimbal) on tuki, jota käytetään kameran tasapainottamiseen. Sen avulla kamera liikkuu tasaisesti yhdellä akselilla. (McMahon 2024.)

**House** (musiikki)

House on EDM-musiikkigenren alalaji, joka sisältää tyyliiltään erottuvia bassolinjoja ja rumpuja (Butler 2006, 40).

**Location scouting**

Location scouting on tärkeä esituotantoprosessin vaihe, jossa etsitään käsikirjoitukseen parhaiten sopivat kuvauspaikat (MasterClass 2021b).

**LUT**

LUT (Look Up Table) on tiedosto, joka sisältää alustavat asetukset värejä määrittellessä (Myllymäki 2023).

**Montaasi**

Montaasi tarkoittaa kokoonpanoa tai editointia, jossa halutaan tiivistää tapahtumasarjan aikaa. Tekniikassa laitetaan rinnakkain eri otoksia, tiivistetään aikaa tai yhdistetään useita tarinoita yhteen. (Deguzman 2020.)

**Shot list**

Shot list on kuvauslista, johon on lueteltu käsikirjotusvaiheessa päätetyt kuvattavat otokset (Bowen & Thompson 2013, 25).

**Siirtymä**

Siirtymä tarkoittaa luovaa tapaa siirtyä videon kohtauksesta toiseen (Adobe 2024a).

**Story board**

Story board eli kuvakäsikirjoitus on käsikirjoitusversio, johon kohtaukset on piirretty kuvalliseen muotoon (Aaltonen 2018, 254).

**Syntetisaattori**

Syntetisaattori on ääntä värähtelyn avulla tuottava koneisto, joka käyttää elektronia laitteita, kuten oskillaattoreita, modulaattoreita tai kantaaloja. Pohjimmiltaan se on ääntä synnyttävä musiikki-instrumentti. (Musicians Institute 2021.)

**Timeline**

Timeline eli aikajana on videoeditointiohjelmistossa alue, jossa voi järjestellä videoleikkeitä ja tehdä niille erilaisia muokkauksia (Martin 2024).

**Treatment**

Treatment on laajahko tiivistelmä, joka sisältää elokuvan juonen ja rakenteen. Se on synopsisen ja käsikirjoituksen välimuoto, jossa rakennetta ei ole vielä jaettu kohtauksiksi. (Aaltonen 2018, 255.)

# 1 Johdanto

EDM (*Electronic Dance Music*) eli elektroninen tanssimusiikki on saanut vuosien saatossa ilmiömäisen suosion ja samalla löytänyt oman vakiintuneen paikkansa muiden musiikkigenrejen joukosta. Genren ympärille on rakentunut kokonainen oma kulttuuri, josta voidaan nähdä otteita esimerkiksi EDM-kappaleiden vauhdikkailla musiikkivideoilla. Musiikkivideot puolestaan ovat kehittyneet merkittäväksi osaksi populäärikulttuuria ja musiikin esittämistä.

Käsitlemme opinnäytetyössämme EDM-genrelle tyypillisiä piirteitä osana musiikkivideon tuotantoprosessia. Tarkastelemme olemassa olevien EDM-musiikkivideoiden ominaispiirteitä, jonka pohjalta olemme toteuttaneet opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa oman musiikkivideotuotannon. Pyrimme tuomaan genrelle tyypillisiä elementtejä myös osaksi omaa musiikkivideotamme, jonka vuoksi avaamme tässä työssä koko tuotantoprosessin auki kertoaksemme ominaispiirteistä läpi tuotannon. Tuotimme musiikkivideon EDM-musiikintuottajan Jeremy Walterzin ensimmäiselle julkaistavalle kappaleelle. Tavoitteenamme oli tuottaa laadukas video pienen budjetin rajoissa, joka mukailee artistin toiveita ja brändiä. Artisti voi hyödyntää valmista musiikkivideota vapaasti hänen kappaleensa markkinointitarkoitukseen.

Ymmärtääkseen paremmin EDM-genrelle tyypillisiä piirteitä on olennaista tutustua elektronisen tanssimusiikin tyyliin, eri aikakausiin sekä vallitsevaan kulttuuriin genren ympärillä. Musiikkivideoiden nykypäiväisen merkityksen ymmärtämiseksi on tärkeää tarkastella musiikkivideoiden kehityskaarta menneisyydestä nykyhetkeen. Musiikkivideotuotanto on monivaiheinen prosessi, johon kuuluu olennaisesti esituotannon vaiheet suunnittelusta tuotantodokumentteihin, kuvaustekniikka kameran liikkeistä teknisiin ominaisuuksiin sekä jälkituotannon vaiheet leikkaamisesta efektointiin ja värimäärittelyyn. Onnistunut musiikkivideotuotanto vaatii kykyä kiteyttää artistin ja tekijöiden yhteinen visio visuaalisesti houkuttelevaksi ja merkitykselliseksi lopputuotteeksi.

Olemme paneutuneet opinnäytetyössämme edellä mainittuihin aihepiireihin tukemaan paitsi omaa toiminnallista osuuttamme, tuottamaan myös hyödyllistä tietoa EDM-genrestä sekä pienen budjetin musiikkivideon tuottamisesta kenelle tahansa aiheesta kiinnostuneille. Tekstissä tuomme EDM-genren tyypillisiä elementtejä ilmi muun muassa peilaamalla niitä olemassa oleviin EDM-musiikkivideoihin. Etsimme samalla vastausta kysymykseen, onko EDM-genren musiikkivideoissa joitakin tunnistettavia ominaispiirteitä, joilla ne erottuvat muista populäärimusiikin musiikkivideoista.

## 2 Lähtökohdat ja tietoperusta

Opinnäytetyömme lähtökohdana ja motivaationa on vahva kiinnostus musiikkivideoita ja EDM-genren musiikkia kohtaan. Tavoitteenamme on laajentaa tietotaitoamme musiikkivideoista ja niiden luomisprosessista sekä vahvistaa osaamistamme ylipäättään videotuotantojen saralla. Omaa tietotaitoa meille on karttunut muun muassa AV-tuotantoihin liittyvistä opinnoista sekä yhdestä yhteisestä musiikkivideotuotannosta, jossa teimme videon EDM-genren kappaleeseen. Ensimmäinen tuottamamme musiikkivideo nostatti paloamme ryhtyä tekemään lisää kyseisen genren musiikkivideoita.

Karelia-ammattikorkeakoulussa on aikaisemmin tehty useita aiheeseemme kytkeytyviä, mutta eri näkökulmiin painottuvia toiminnallisia ja taiteellisia opinnäytetöitä, joista mainittakoon tuoreimpia. Eskmanin (2023) opinnäytetyössä *Näkymättömät leikkaukset videoissa* käsitellään muun muassa videon jatkuvuutta erilaisten siirtymien ja leikkaustekniikoiden avulla. Kärkkäisen ja Miettisen (2022) opinnäytetyö *Visuaalien käyttö musiikkiesityksen tehokeinona* keskittyy artistin brändäykseen sekä musiikkivideoista poiketen tuottamaan materiaalia itse esitystilanteeseen yhdistelemällä videoita, taustanauhaa ja esiintyessä tuotettua ääntä. Miettisen (2019) opinnäytetyössä *Tunnelman luominen videoon värimäärityllä* paneudutaan laajalti värin merkitykseen ja tekniikoihin videotuotannossa. Raatikaisen (2018) opinnäytetyö *Musiikkivideon tuotantoprosessi monitekijyyden näkökulmasta* käsittelee

musiikkivideon ja -kappaleen tuotantoprosessia yhden tekijän kontekstissa. Edellä mainitut opinnäytetyöt eivät ole osa opinnäytetyömme tietoperustaa, mutta ne koskettavat aiheitamme läheisesti ja sisältävät relevanttia tietoa aiheesta kiinnostuneille videotuotantoihin sekä musiikkivideoihin liittyen.

Opinnäytetyömme tietoperustaan kuuluu AV-alan sekä musiikkivideoihin ja elektroniseen tanssimusiikkiin painottuvaa kirjallisuutta. Lisäksi olemme hyödyntäneet tukiaineistona raportissamme monipuolisesti eri aiheeseemme pohjautuvia verkkoartikkeleja, blogitekstejä, videotutoriaaleja sekä jo ennestään maailmalle julkaistuja EDM-musiikkivideoita. Toteutimme myös sähköpostihaastattelun musiikkivideoita kuvanneelle yrittäjälle, Riku Männistölle. Männistö tekee työssään monipuolisesti videotuotantoja ja valokuvauksia sekä on muutamia vuosia sitten tehnyt paljon projekteja tuotantoyhtiön kanssa, joka on tuottanut muun muassa musiikkivideoita *Spinnin' Records* -levy-yhtiölle. Hän on muun muassa toiminut kuvaajana EDM-musiikkivideoilla, kuten Oliver Heldensin ja Meston *The G.O.A.T* -kappaleen videolla (2020) sekä Tujamon ja Lukas Vanen *Drop it* -kappaleen videolla (2019). (Männistö 2024.) Koska Männistö on ollut mukana EDM-musiikkivideoiden tuotannoissa, näimme tässä mahdollisuuden kerätä ainutlaatuisia aineistoa suoraan alan ammattilaiselta.

Mielestämme on kiehtovaa tehdä havaintoja musiikkivideoiden ilmaisumuodoista, tekniikoista sekä eri musiikkigenrejen tyylilajeista. Koemme, että on mielenkiintoista perehtyä syvemmin genren vaikutukseen visuaalisuudessa. Mainitsemiemme opinnäytetöiden näkökulmista poiketen näemme tässä myös uniikin mahdollisuuden päästä syventymään aiheeseen sekä tuottamaan tietoa musiikkivideotuotannosta valitsemaamme musiikkigenreen eli elektroniseen tanssimusiikkiin painottuen.

### 3 Musiikkivideoiden maailma

#### 3.1 Musiikkivideo käsitteenä

Musiikkivideo on yksi elokuvan alagenreistä (Austerlitz 2007, 1). Gaskellin (2004, 11) mukaan musiikkivideot ovat kuitenkin enemmän videotaidetta kuin perinteisen elokuvan kaltaisia, vaikka ne tulevat yhä tiiviimmin rinnakkain toisiaan. Elokuvat sisältävät musiikkivideoille tyypillisiä piirteitä ja musiikkivideot puolestaan inspiroituvat elokuvamaailmasta. Musiikkivideo on moderni liikkuva kuvamuoto, johon on tarkoitus pohjimmiltaan keksiä ja kuvittaa jatkuvasti jotakin uudenlaista. Trendit muuttuvat vuosittain niin, että se mikä on muodissa tänä vuonna, pitäisi olla täysin erilaista kuin edellisvuonna. (Hanson 2006, 11.)

Musiikkivideot ovat vapaamuotoista liikkuvan kuvan taidetta, jossa voidaan tehdä erilaisia visuaalisia ja narratiivisia kokeiluja ja yhdistää ne populistiseen lyhytmuotoon (Hanson 2006, 11). Musiikkivideon on tarkoitus olla impulsiivinen kokonaisuus, jossa on jatkuvasti vaihtuvaa informaatiota. Sillä tavoin katsoja keskittyy katseluhetkeen ja pysyy viihdytettynä. (Vernallis 2004, 27.) Yhtenä musiikkivideoiden erityispiirteistä sosiaalisena ilmaisuna voidaan pitää niiden avointa tyyliä, jolla pyritään upottamaan katsoja musiikkivideon viestinnän sisään luomalla ikään kuin vaihtoehtoinen maailma, jossa videolla näkyvä kuva on todellisuutta (Aufderheide 1986, 57–58). Musiikkivideoille tyypillistä on, että niiden tuotannoissa on mahdollista kokeilla erilaisia teknisiä asioita, ilmaisutapoja sekä kerronnallisia tai visuaalisia keinoja. Monet menestyneet musiikkivideoiden tekijät ovatkin löytäneet oman tyylinsä toteuttaa musiikkivideoita yksinkertaisesti tekemällä niitä. (Kaikki kuvaa 2023.)

Musiikkivideon päätarkoituksena on markkinoida kappaletta ja tukea artistin imagoa (Patmore 2005, 111). Musiikkivideo on siis tärkeä työkalu artistin brändäyksessä. Hyvin toteutetulla musiikkivideolla on mahdollisuus luoda uransa alkuvaiheessa olevalle artistille visuaalinen linja, sillä musiikkivideo on katsojalle usein yksi ensikosketuksista artistin visuaalisuuteen (Salminen 2022).

Musiikkivideon visuaalinen sisältö tulisi aina olla tiiviissä yhteydessä itse kappaleeseen. Kun kappaletta kuunnellaan, on hyvä antaa intuition johdattaa visuaalista ideointia. Kappaleesta syntyneen ensireaktion voi nähdä musiikkivideon lopputuloksessa. (Aho 2020.) Musiikkivideoissa tunnelmalla on keskeinen merkitys, joten musiikkivideota tehdessä useasti pohditaan, minkälainen video sopii kappaleen tunnelmaan (Kaikki kuvaa 2023). Musiikki on siis isossa osassa musiikkivideoiden kuvakerronnassa, sillä kuvakerronta määräytyy usein kappaleen mukaisesti (Opetushallitus 2023). Musiikkivideoiden avulla ihmiset voivat siis nähdä paremmin, mistä kappaleessa on kyse. Tarinoiden ja visuaalisuuden kautta artistit pystyvät näyttämään yleisölle, kuinka heidän kappaleellansa voi olla tunteellinen vaikutus. Katsoja voi muun muassa nähdä videolla jotain sellaista, mihin hän voi samaistua. (Thatdrop 2024.) Tyypillinen ja usein käytetty musiikin visualisointikeino on tanssi (Opetushallitus 2023).

Musiikkivideoiden rakenne ja kuvallinen kieli on usein sirpaleista, joka korostaa populaarimusiikin kerroksellisuutta. Tärkeässä roolissa on kappaleen rytmi ja melodiakulku, joiden mukaan visuaaliset elementit monesti liitetään videoon. Joissakin musiikkivideoissa videon tarinankerronta, tapahtumat ja leikkaukset myös rytmitetään musiikin mukaan. (Opetushallitus 2023.) Musiikkivideoiden viisi päätyyppiä ovat:

1. soittovideo
2. konseptivideo
3. lyriikkavideo
4. animaatiovideo
5. tarinallinen musiikkivideo (Epik Music Videos 2017; Kaamiño 2022).

Soittomusiikkivideoissa nähdään tyypillisesti bändi esiintymässä ja soittamassa soittimillaan, kun taas tarinallinen musiikkivideo on kuin kappaleeseen perustuva lyhytelokuva, jossa ei välttämättä edes nähdä itse artistia. Konseptimusiikkivideot eivät sisällä tarinan kulkua, eivätkä ne yleensä liity sanoituksiin merkityksellisesti. Ne voivat sisältää kuitenkin jonkinlaista kerrontaa, mutta pienemmällä mittakaavalla. Lyriikka- ja

animaatiomusiikkivideot ovat nimensä mukaisesti videoita, jotka sisältävät kappaleen sanoituksia ja animaatioita. (Kaamiño 2022.)

Yhdistäviä tekijöitä tyypillisesti kaikissa musiikkivideoissa ovat nopeat leikkaukset, käsivarakuvaus, lähikuvat, erikoisefektit, kameran liikkeet sekä videon rytmitys, joka mukailee musiikin rytmiä. Musiikkivideoissa käytetään usein lisäksi B-roll-kuvaa. B-roll-kuvat tarkoittavat niin sanotusti ”ylimääräisiä” kuvamateriaaleja, joita lisätään esimerkiksi huulisynkkausten väliin. B-roll-kuvat tuovat videoon lisää elävyyttä ja auttavat editoinnissa. (Chillingworth 2023.) A-roll-kuvalla tarkoitetaan päinvastaisesti ensisijaista kuvamateriaalia, mutta termi ei enää ole yleisesti käytössä. B-roll-kuva yhdistetään usein A-roll-materiaaliin vahvistamaan tarinaa, luomaan dramatiikkaa tai havainnollistamaan kohtausta. Pelkästä A-roll-materiaalista koostuva tarina saattaa tuntua epätasapainoiselta, joten B-roll-kuvalla on tärkeä rooli videolla. (MasterClass 2021c.)

### 3.2 Musiikkivideot menneisyydestä nykyhetkeen

Vuonna 1894 esiteltiin ensimmäistä kertaa kuvitettuja kappaleita. 1895-vuonna tuotettiin musiikkia sisältävä elokuva Thomas Edisonin kehittämälle laitteelle kinetoskoopille, joka näytti liikkuvaa kuvaa. Kyseistä elokuvaa pidetään vanhimpana musiikkia sisältävänä elokuvana. Vuonna 1923 esiteltiin New Yorkissa *sound-on-film* järjestelmä, joka synkronoi elokuvat ja niiden ääniraidat. Vuoden 1927 *The Jazz Singer* on puolestaan ensimmäinen elokuvahistorian täyspitkä musiikkielokuva. (History.com Staff 2023.) Säveltäjä-käsikirjoittaja-elokuvan dosentti Marshallin (2022) mukaan elokuvahistorian ensimmäisen 30 vuoden aikana teoksia esitettiin ilman ääntä, mutta se ei kuitenkaan tarkoittanut sitä, että yleisö olisi istunut hiljaa. Näytteilleasettajat jo tuolloin ymmärsivät, että visuaaliset kertomukset tarvitsevat musiikillista säestystä, joka tukee niiden draaman kaarta.

1930-luvulla elokuvayleisö rakasti musikaaleja ja ne olivat iso inspiraation lähde musiikkivideotuottajille. Esimerkiksi vuonna 1953 tuotetun *Gentlemen Prefer Blondes* -elokuvan laulu- ja tanssi -osuudesta on tehty samankaltainen

skenaario kolme vuosikymmentä myöhemmin Madonnan *Material Girl* -musiikkivideon (1984) muodossa. Gentlemen Prefer Blondes -elokuvan kaltaisten elokuvamusikaalien myötä studiot alkoivat tuottamaan muutaman minuutin mittaisia musiikkielokuvia. *Musical shorts* -nimitystä käytettiin lyhyistä elokuvista, joita tehtiin etenkin musiikin esittelyä varten. Niissä esiintyi laulajia ja muusikoita muun muassa tanssin ja erikoistehosteiden kera. Musical shortseissa esiintyi myös tyypillisiä nykyaikaisten musiikkivideoiden ominaisuuksia. (Marcovitz 2012, 12–14.) *Soundies*-nimellä puolestaan kulkivat musiikkia ja tanssiesityksiä sisältävät kolmen minuutin elokuvat, joita esitettiin esimerkiksi ravintoloissa jukeboksin kaltaisilla projisointikoneilla 1940-luvulta lähtien.

1960-luvulla The Beatles oli yksi ensimmäisistä yhtyeistä, joka alkoi markkinoida levyjään musiikkielokuvien avulla. 1960-luvun lopulla muutkin sen ajan yhtyeet alkoivat ottamaan tällaisesta toiminnasta esimerkkiä ja ryhtyivät myös tuottamaan musiikkielokuvia. (History.com Staff 2023.) *Midnight Special* oli vuonna 1973 debytoinut ohjelma, joka sisälsi aikakauden parhaiden rocktähtien esityksiä. Vuonna 1975 *Midnight Special*issa näytettiin Queen yhtyeen *Bohemian Rhapsody* -video (1975), joka sisälsi bändin jäsenien studiomateriaalin lisäksi erikoistehosteita, kuten esimerkiksi häivytyksiä ja kaksoisvalotuksia. Tämän uskotaan olleen ensimmäinen varsinainen musiikkivideo. (Marcovitz 2012, 23.) *Bohemian Rhapsody* -musiikkivideon myötä myös muut artistit alkoivat panostamaan musiikkivideoihin (MTV Uutiset 2007). Musiikkivideot rikkoivat jo varhain 1910-luvulla elokuvateollisuudessa luotuja ja vakiintuneita esittävyiden ja kerronnallisuuden rajoja. Ne eivät enää noudattaneet perinteistä kerronnan aikaa ja tilaa, vaan käyttivät surrealismin ja montaasin keinoja. Tämä mahdollisti monitasoisten tarinoiden esittämisen musiikkivideoissa, jotka voivat käsitellä erilaisia sisäkkäisiä tarinoita ja tajunnan tasoja. (Alanen & Pohjola 1992, 165.)

Musiikkivideoiden lopulliseksi läpimurroksi voidaan kutsua *Music Televisionin* eli MTV:n perustamista vuonna 1981. Alkuaikoina kanavalla näytettiin pelkästään musiikkivideoita ja se oli artistien kappaleille jopa tärkein markkinoinnin väylä. (Horppu 2017.) 1990-luvun alkupuolella MTV:ssä nousivat esiin nimenomaan

tanssiin perustuvat musiikkivideot (Alanen & Pohjola 1992, 168). MTV:stä tuli välittömästi menestynyt kanava, jonka ansiosta levy-yhtiöt kertoivat myyntinsä kasvaneen vain muutamassa kuukaudessa. Kanavan menestys perustui ymmärrykseen siitä, että se tarjosi videoiden lisäksi tunnelmaa välittävän ympäristön. (Aufderheide 1986, 60–63.)

Suomessa visualisoituja lauluesityksiä tuotettiin ja pop-laulajien esityksiä nähtiin jo varhain 1950-luvulla. Musiikkivideot kasvattivat suosiotaan 1980-luvulla ja siitä eteenpäin maassa oli yhä helpompaa nähdä liikkuvaa kuvaa ulkomaiden artisteista. (Karhu 2004.) 1980-luvulla alkoivat myös pop-ohjelmat, joista pitkäaikaisin oli *Rockstop*. Rockstop on tunnettu itseironiasta ja keveydestä, jonka avulla se erottautui muista sen ajan musiikkiohjelmista. (Matilainen 2015.) Televisiossa näkyivät myös muun muassa musiikkikanavat, kuten *Music Box* ja *Sky Channel* ja vuonna 1988 MTV aloitti lähetyksensä myös Suomessa (Mattlar 2019, 218).

1990-luvun lopulla suomalaiset musiikkivideot löivät läpi kansainvälisesti ja tästä läpimurrosta kertovat muun muassa Suomeen saman vuosikymmenen aikana perustetut musiikkivideopalkinnot, joita olivat Ääni- ja kuvatallennetuottajien liiton Muuvi-palkinnot, Oulun musiikkivideofestivaalin Pumpeli-palkinnot ja Jyrki Video Awards -palkinnot. Yksi suomalainen musiikkivideoiden foorumi oli 1990-luvun puolivälistä 2000-luvun alkuun ohjelma nimeltä Jyrki. Ohjelman loputtua myöhemmin kuvioihin tulivat muun muassa musiikkiohjelmat *MoonTV*, *Top 40* ja *Levyraati*. Vuonna 2005 Suomi sai myös oman Music Televisionin perustaman Suomen markkinoille suunnatun televisiokanavan. (Karhu 2004.)

Ennen siis ihmiset kokoontuivat katsomaan uusia musiikkihittejä ja niiden musiikkivideoita televisioiden musiikkikanavilta, kun taas nykyään YouTube tarjoaa tähän kokemukseen entistäkin paremman pääsyn ja on yksi tärkeimmistä alustoista musiikkivideoille. Alusta on tarjonnut artisteille näkyvyyttä sekä yleisölle mahdollisuuden päästä käsiksi heidän lempimusiikkigenreensä ja löytää samankaltaisen kiinnostuksen kohteen omaavia ihmisiä. Musiikkivideoiden siirtyminen YouTubeen ja sen kaltaisille

verkkoalustoille on antanut artisteille mahdollisuuden saavuttaa suurempaa näkyvyyttä laajemmalle kohdeyleisölle. Heillä on myös vapaammat kädet luoda oman tyyliä videoita eli käyttää itsenäistä luovuutta ja hallita täysin omaa luomustaan. (Thatdrop 2024.)

Siinä missä ennen musiikin historia painottui pelkästään musiikin kuunteluun, on viimeisten vuosikymmenten aikana musiikkivideoiden ja liikkuvan kuvan merkitys kasvanut musiikin rinnalla suureksi (Edel 2022). Palkitun kirjailijan Gaskellin (2004, 8) mukaan ennen kuvien myyntiin käytettiin musiikkia, kun taas nykyään päinvastaisesti kuvien avulla myydään sitä. Hynysen (2019) mukaan sosiaalisen median alustojen myötä musiikkivideot eivät ole enää niin tärkeässä roolissa markkinoinnin kannalta, koska artistit ja bändit rakentavat brändiään pääosin sosiaalisen median kautta. Nykyaikana yleisiä ovat esimerkiksi *teaser*-videot, joita hyödynnetään sosiaalisessa mediassa aktivoimaan artistin faneja sekä valmistelemaan yleisöä kappaleen julkaisua varten (Mainostoimisto Kataja 2023). Esimerkiksi sosiaalisen median alustasta TikTokista on tullut vaikutusvaltainen alusta musiikintekijöille ja se johtuu siitä, että suurin osa alustalle lähetetystä sisällöstä perustuu nimenomaan musiikkiin. TikTokissa julkaistaan lyhyitä videoita, jotka perustuvat yleensä kappaleen säkeeseen tai koukkuun. (Ditto Music 2024.)

Musiikkivideot toimivat vielä kuitenkin jonkinlaisena markkinarakona tai ainakin vahvistuksena muulle markkinoinnille ja menestyneet musiikkivideot voivat auttaa kappaleita pääsemään soittolistojen kärkeen. Musiikkivideoiden avulla voidaan tuoda esiin myös artistin tai bändin uusia puolia, joita ei ole aiemmin vielä nähty muun markkinoinnin yhteydessä. Video voi myös vahvistaa jo olemassa olevaa brändiä, joka puolestaan tekee kokonaisuudesta vakuuttavamman ja ammattimaisemman. (Hynynen 2019.)

Musiikkivideoita uransa aikana kuvanneen Männistön (2024) näkemyksen mukaan musiikkivideon merkitys on tällä hetkellä kasvamassa. Omaa musiikkia on helpompaa tehdä kuin koskaan aiemmin, jonka vuoksi myös tarjontaa on valtavasti ja huomiosta joudutaan kilpailemaan. Sosiaalisessa mediassa videot ovat kasvattaneet suosiotaan vuosi vuodelta enemmän, joten ne toimivat

artisteille yhtenä tehokkaimmista keinoista saavuttaa yleisöä. Sisältöä tehdään myös paljon itse älypuhelimilla, joten laadukkailla musiikkivideoilla voidaan erottua joukosta sekä niillä voidaan antaa ammattimainen kuva artistista. Musiikkivideoiden käyttötapa sekä merkitys ovat muuttuneet menneistä ajoista; yksittäisen videon sijaan musiikkivideo on osa isompaa markkinointikokonaisuutta ja samaa videota hyödynnetään myös lyhyempinä leikkeinä.

## 4 Katsaus EDM-genreen

### 4.1 Esittelyssä Electronic Dance Music

EDM on tanssilattioilla suosittu musiikin tyylilaji, ja musiikkigenrelle tyypillisiä piirteitä ovat vahvat ja rytmikkäät lyömäsoittimet sekä digitaalisten ja analogisten laitteiden sekä ohjelmistojen yhdistäminen. EDM-kappaleiden tuotannoissa käytetään pääosin mahdollisimman vähän laitteita; pääasiassa tietokonetta ja siihen yhdistettyä digitaalista äänityöasemaa (kuva 1), josta käytetään englanninkielistä lyhennettä DAW (*Digital Audio Workstation*). (MasterClass 2021a.) Yksi tällaisista musiikintekosoftista on maailmankuulun edesmenneen musiikintuottajan Aviciinkin käyttämä FL-studio, alkuperäiseltä nimeltään *Fruity Loops*, joka on vallankumouksellisesti muuttanut musiikin tuottamista (Mosesson 2021, 37–38).



Kuva 1. Digitaalinen äänityöasema FL-studio auki tietokoneen näytöllä (Kuva: Jere Taiponen). Käyttölupa 9.4.2024.

EDM-genren musiikki on tyypillisesti energistä ja mukaansatempaavaa. Se sopii täydellisesti tanssi- ja juhlamusiikiksi sen nopeiden rytmityksien ja voimakkaiden bassolinjojen ansiosta, jotka nostattavat tunnelmaa intensiivisyydellään. (Downs 2023.) Butlerin (2006, 34) mukaan EDM-tuottajat jopa tekevät musiikkia sillä odotuksella, että se pääsee soitetuksi tanssilattialle, jossa sitten yleisön reaktiot määrittävät kappaleen onnistumisen ja epäonnistumisen. Useissa EDM-kappaleissa kuullaan myös anonyymiä ja androgyyniä lauluääntä (Hirvonen 2017, 298).

Nykypäiväiselle EDM:lle ovat tyypillisiä uudelleenmiksaukset ja alkuperäiset äänisekoitukset, jollaisia ovat tuottaneet muun muassa kansainvälisesti tunnetut DJ:t, kuten Martin Garrix ja Skrillex. Yhä useammin elektronista tanssimusiikkia käyttävät myös muiden musiikkigenrejen, kuten pop- ja hiphop-genrejen artistit, kuten vaikkapa Justin Bieber ja Coldplay. (The Los Angeles Film School 2023.) EDM-genre on kehittyväinen ja se saa koko ajan osakseen uusia tyylejä, ääniä ja teknologioita (Downs 2023). Se on myös syrjäyttänyt joitakin perinteisiä musiikkigenrejä, joista mainittakoon esimerkiksi *rock and roll* ja *country* (MasterClass 2021a).

EDM on ikään kuin yhteisnimitys tai ylälaji, jonka alapuolelle sijoittuvat kaikki erilaiset digitaalisesti tehdyt tanssimusiikin genret, joita on olemassa lähes rajattomasti (MasterClass 2021a). Näistä alalajeista mainittakoon tunnetuimmat eli *house*, joka tunnetaan pirteänä ja melodisena, tekno (*techno*), joka on nopeatempoinen ja jota mukailee toistuva 4/4-biitti sekä vahvat bassolinjat, *trance*, jossa toistuu syntetisaattoreiden käyttö ja melodinen soundi sekä viimeisenä *dubstep*, jolle ominaisia piirteitä ovat syvät bassolinjat sekä kaoottiset lyömäsoittimet. (Bhanawat 2022.) Elektronisen tanssimusiikin fanit tietävät hyvin näiden alalajien väliset eroavaisuudet, mutta ne silti halutaan listata saman kokonaisluokan alle niiden samankaltaisten musiikillisten ominaispiirteiden vuoksi (Butler 2006, 32–33).

Kun puhutaan EDM:stä terminä, saattaa se aiheuttaa väärinymmärrystä, koska sitä käytetään tarkoittamaan ikään kuin kahta eri asiaa. Välillä siitä puhutaan niin sanottuna katto- tai sateenvarjoterminä kaikelle elektroniselle tanssimusiikille, joka kattaa kaikki alagenret 1970-luvulla syntyneestä diskomusiikista 1980-luvun syntikkapoppiin ja 1990-luvun tranceen, kun taas kansankielessä sillä voidaan tarkoittaa ennen kaikkea 2000-luvulla suuren suosion saanutta valtavirtatanssimusiikkia. Elektronisen tanssimusiikin tuottajan ja radiotoimittajan DJ Orionin mukaan ihmiset, jotka ovat olleet pitkään elektronisen musiikin parissa mieltävät EDM:n genrenä, kun taas 2000-luvun alussa mukaan tulleet ajattelevat sen kattoterminä kaikille EDM-musiikin alalajeille. (YleX: Katri Norrlin 2018.)

## 4.2 EDM-genren kehityskaari

Vaikka EDM saattaa tuntua modernilta musiikin lajilta, genren tarina alkaa jo itseasiassa 1970-luvulta, jolloin suosiota nauttiva diskomusiikki oli apuna luomassa elektronisen tanssimusiikin aikakautta (The Lost Angels Film School 2023). Vuosina 1973–1976 diskomusiikin suosion kasvu johti muun muassa 150–200 klubin avaamiseen New Yorkissa 1970-luvun puoliväliin mennessä (Brewster & Broughton 2000, 155). 1970-luvulla myös elektronisen musiikin

teknologia alkoi yleistyä, vaikka se oli silloin vielä melko kallista ja vaikeakäyttöistä (Butler 2006, 40).

Niin kuin edesmennyt amerikkalainen DJ Frankie Knuckles on tanssimusiikin muutosta kuvaillut, monet nykypäiväiset tanssimusiikkilevyt ovat niin sanottujen makuuhuonetuottajien aikaansaannoksia, kun taas ennen käytössä ei ollut minkäänlaista teknologiaa, vaan esimerkiksi Knucklesilla oli tanssimusiikkia tuottaessaan käytössä partaterä, Pioneerin kelanauhuri ja useita rullia äänitysnauhaa (Rule 1997, 47). Knucklesin remiksausten ansiosta, jotka sisälsivät tyyliltään erottuvia bassolinjoja ja rumpuja, syntyi muun muassa uusi alagenre: House. House-musiikin alkuaikoina teknologia tuli edullisemmaksi ja sen käyttö helpottui; tuottajat pystyivät äänitysstudioiden sijaan ostamaan omia laitteita ja tekemään musiikkia kotona. (Butler 2006, 40.) Suomessa musiikin tuottaminen tietokoneilla yleistyi 1980-luvun loppupuolella, jolloin tuottaminen alkoi muistuttaa sitä tapaa, mitä se nykyään on (Mattlar 2019, 248). Teknologian kehitys ja se, että kuka tahansa pystyy tuottamaan kotonaan EDM:ää on yksi syy genren suosion nousuun (Thatdrop 2024; YleX: Katri Norrlin 2018).

Useita kymmeniä vuosia EDM:ää pidettiin lähinnä underground-musiikkina, kunnes 1990-luvulla se raivasi tietään osaksi valtavirran musiikkiteollisuutta. Yhdeksi merkittäväksi tekijäksi läpimurrossa osoittautui Madonnan 1998-vuoden tekpop-albumi *Ray of Light*. (MasterClass 2021a.) Myös Suomessa elektroninen musiikki piti 1990-luvulla sisällään jo eurodancen, teknon ja housen (Mattlar 2019). 2000-luvun vaihtuessa EDM alkoi nostaa päätään myös kansainvälisten musiikintuottajien ansiosta. Tällaisia DJ-nimiä olivat muun muassa Tiësto, Daft Punk ja David Guetta, joita edelleen arvostetaan kansainvälisinä EDM-muusikoina. (The Lost Angels Film School 2023.) Myös Suomessa kansainvälisesti menestyneimmät artistit ovat nimenomaan elektronisen musiikin edustajia, kuten esimerkiksi Darude, joka on tunnettu 2000-luvun hitistään *Sandstorm* (Keskitalo 2019).

Suomalaisen elektronisen tanssimusiikin tuottajan DJ Orkidean mukaan suomalaisen konemusiikkikulttuurin historia on sisältänyt kolme merkittävää

vaihetta, jolloin genre on erityisesti nostanut päätään. Ensimmäinen vaihe oli 1990-luvun alku, joka oli klassisen teknon ja housen kultaista aikakautta. Toinen vaihe oli 1990-luvun loppupuolella hollantilaisen tanssimusiikin, kuten trancen suosion kasvu. Kolmas aalto oli puolestaan 2010-luvulla alkanut EDM:n räjähdysmäinen nousu. (Koponen 2017, 167–176.) Silloin EDM:stä tuli viimeistään huippusuosittu listoja ja radioita hallitseva musiikin genre (YleX: Katri Norrlin 2018).

EDM-musiikin kultainen aikakausi sijoittuu 2011–2014 vuosille. Tänä aikana EDM-musiikki valloitti maailmanlaajuisesti etenkin nuorten sydämet ja sai itsensä osaksi populaarikulttuuria. Maailma koki musiikillisen vallankumouksen, kun EDM-artistit nousivat tunnetuiksi. EDM-artistit, kuten Avicii, David Guetta, Deadmau5, Swedish House Mafia ja Kaskade olivat tällöin pinnalla ja heistä tuli popkulttuurin ilmiöitä. Heidän kappaleensa kuvasivat yhtenäisyyttä, vapautta ja lisäsivät yhteenkuuluvuuden tunnetta yleisössä. Vuonna 2011 *Electric Daisy Carnival* siirtyi Los Angelesista Las Vegasiin, jolloin Vegasista tuli maailmanlaajuinen EDM-pääkaupunki. Kultaisella aikakaudella EDM-alalajit, kuten progressiivinen house-, dubstep- ja trapmusiikki nousivat fanien suosioon. Artistit alkoivat yhdistämään perinteisen pop-musiikin ja EDM-musiikin elementtejä toisiinsa, joka teki kappaleista ainutlaatuisia. EDM-musiikki alkoi siis levitä popmusiikkiin, kun EDM- ja pop-artistit tekivät yhteistyötä ja nousivat hittilistojen kärkeen kappaleillaan. Keskeinen rooli EDM-musiikin suosion nostamisessa oli muun muassa David Guettan ja Sian sekä Calvin Harrisin ja Rihannan yhteiskappaleilla. EDM-kultakausi oli EDM:lle aikaa, jolloin genre pääsi vallavirran hyväksyntään kasvamalla ja kokeilemalla rajojaan. Tämä aikakausi teki pysyvän vaikutuksen musiikilliseen aikajanaan. (Coomes 2023.)

Vuoden 2017 aikoihin EDM oli jo menettänyt suosiotaan, joka oli myös osittainen merkki housen vaikutusvallasta. Sen vuosikymmenen ajan kiinnostusta herättänyt äänimaailma oli vuonna 2017 sulautunut osaksi kaikenlaista pop-musiikkia (Mosesson 2021, 298). Esimerkiksi elektronista tanssimusiikkia tehneen suomalaisen tuottajan Alex Mattsonin kappale *Better Off* on EDM-poppia ja siitä tuli hänen isoin radiohittinsä (Vanha-Majamaa 2020). Vaikka usein puhutaan jopa elektronisen tanssimusiikin kuolemasta sen

kultavuosien jälkeen, voidaan ennemminkin todeta, että radioystävällisen EDM:n massiivinen suosion nousu tuli tiensä päähän ja genre on joutunut antamaan tilaa urbaanille musiikille. Elektroninen tanssimusiikki ei ole siis hävinnyt minnekään, eikä se ole häviämässäkään. Sen sijaan uusia alagenrejä syntyy ja genre jatkaa kehittymistään. (YleX: Katri Norrlin 2018.)

### 4.3 EDM-kulttuurin sykkeessä

EDM-kulttuuri pitää sisällään paljon muutakin kuin musiikkia. Se on luonut ympärilleen oman yhteisön sekä on mukana myös muodissa ja elämäntyyliissä. (Downs 2023.) Elektronisella tanssimusiikilla on suuri merkitys ja historia syrjittyjen yhteisöjen kokoontumispaikkana ja niin sanottuna turvallisena tilana esimerkiksi ihonväriin tai seksuaaliseen suuntautumiseen katsomatta (YleX: Katri Norrlin 2018).

Iso osa EDM-kulttuuria kautta aikojen ovat olleet reivit (*rave*). Reivit lähtivät liikkeelle Englannista 1980-luvun loppupuolella, jolloin ne olivat yleensä luvattomia juhlia varastorakennuksissa tai tehtaissa, joissa ihmiset tanssivat samalla, kun DJ esiintyi soittaen elektronista tanssimusiikkia katkeamattomasti ja kovalla volyyymilla. Tavoitteena oli tanssia koko yö, joten laittomat reivit vetivät ihmisiä puoleensa klubien rajallisten aukiolojen vuoksi. Reiveille tyypillistä on koristeellisuus, värivalot sekä päihteiden, kuten ekstaasin käyttö. (Reynolds 1999, 61–62.) Päihteiden käyttö näytteleeikin suurta roolia EDM-kulttuurissa. American Addiction Centerin tuottaman kyselyn mukaan EDM-tapahtumat pitävät päihteiden käytössä kärkisijaa; yli kaksi kolmasosaa festivaalikävijöistä myönsi käyttävänsä tapahtumassa joko huumeita tai alkoholia ja noin joka neljäs ihminen yhdisti EDM-festivaalikokemuksensa MDMA-huumeeseen eli ekstaasiin (American Addiction Center Editorial Staff 2023).

Siinä missä ennen EDM tanssitti ihmisiä hylätyissä varastoissa reivien muodossa, on sillä nykyään vakiintunut paikka musiikkifestivaalien merkittävänä vetonaulana (MasterClass 2021a). Suomalainen EDM-musiikin tuottaja DJ Orion kuvailee tätä muutosta niin, että elektroninen musiikki oli ennen

anonyymiä musiikkia, jonka tahtiin bailattiin yksin täynnä olevissa varastohalleissa, niin ettei edes soittajaa välttämättä nähnyt, kun taas nykyisin kaupalliset voimat ovat kääntäneet tilanteen toisinpäin niin, että konemusiikin artisti on pääosassa lavalla valtaviin näyttöjen ja pyrotekniikoiden ympäröimänä ja yleisö on osana isoa yhteisöä (kuva 2). Hän listaa EDM-kulttuurin tyypillisiksi piirteiksi nuoruuden, innostuneisuuden ja halun kokea jotain uutta. (YleX: Katri Norrin 2018.)



Kuva 2. EDM-festivaalitunnelmaa pyrotekniikoiden ympäröimänä vuoden 2023 Weekend Festival -tapahtumassa (Kuva: Kirsi Sonninen). Käyttölupa 10.4.2024.

EDM-musiikin popularisoituessa lailliset tapahtumat ovat lisääntyneet (Liukkonen 2015). Erilaiset konemusiikin festivaalit, kuten *Tomorrowland*, *Ultra* ja *Coachella* sekä muut lukuisat klubitapahtumat ovat iso osa EDM-kulttuuria. Kymmenet tuhannet ihmiset ympäri maailmaa kokoontuvat näihin tapahtumiin

tanssimaan, seurustelemaan ja jakamaan genreen kohdistunutta intohimoaan. (Downs 2023.) EDM-festivaalit tuovat suuria summia rahaa niin artisteille kuin festivaalien järjestäjäkaupungeille (MasterClass 2021a).

Suomessa on vuodesta 2012 lähtien järjestetty Pohjoismaiden suurin elektroniseen tanssimusiikkiin painottuva festivaali *Weekend Festival*. Weekend Festival on vuoteen 2024 mennessä kerännyt yli 840 000 kävijää yli 50 eri maasta. Suomen lisäksi Weekend Festival on järjestetty myös Virossa ja Ruotsissa. (Weekend Festival 2024.) Weekend Festivalissa on nähty esiintymässä EDM:n suurimpia tähtiä, kuten Skrillex, Tiësto, David Guetta, Deadmau5, Calvin Harris ja Armin van Buuren (Hirvonen 2017, 295).

#### **4.4 EDM-musiikkivideot pähkinänkuoressa**

Männistön (2024) mukaan EDM-musiikkivideoiden sisältöön vaikuttavat kappale, artisti ja kohderyhmä, joten ne toimivat käytännössä samalla tavalla markkinoinnin välineenä kuin minkä tahansa muunkin genren musiikkivideot. Musiikkivideoiden tunnelmassa voidaan nähdä kuitenkin ne isoimmat erot; siinä missä raskaan musiikin videot ovat tunnelmaltaan ja estetiikaltaan tummempia ja synkempiä, EDM-musiikkivideoissa yleisempää on positiivinen energia ja värikkyyys. Männistö näkee, että EDM-musiikkivideoiden piirteissä ei ole juurikaan merkittäviä eroja esimerkiksi tyyppillisiin valtavirtapopin musiikkivideoihin.

Kaikilla musiikkivideoilla voidaan nähdä samantyyllisiä elementtejä, mutta kiinnittämällä tarkemmin huomiota eri genrejen musiikkivideoihin voidaan nähdä piirteissä myös merkittäviä genrekohtaisia eroja. Esimerkiksi rap-genren musiikkivideoilla nähdään usein samantyylistä kaottista kameran liikettä, jonka yhteydessä artisti räppää. Tämä toistuu usealla rap-musiikkivideolla enemmän kuin muiden genrejen musiikkivideoilla. Samalla tavalla EDM-videoilla toistuu sille genrelle ominaisia piirteitä, joihin on silminnähtävää vaikuttanut voimakkaasti yhteisöllisyyden, energisyyden ja massiivisten festivaalien kyllästävä EDM-kulttuuri.

Erottuvien trendien EDM-musiikkivideoilla ovat suuret, jopa räjähtävät visuaaliset elementit, jotka sisältävät voimakkaita värejä ja kuvituksia. EDM-musiikkivideot sisältävät usein myös psykedeelisiä efektejä tai erikoisia tarinoita, jotka voivat jättää katsojalle unohtumattoman kokemuksen. Tämä auttaa artisteja tekemään yleisöön vaikutuksen heidän musiikillaan. (Thatdrop 2024.) Juhlimis- ja päihdekulttuuri eivät ole myöskään jääneet EDM-musiikkivideoiden ulkopuolelle, päinvastoin. Voisi jopa väittää, että päihdeet näyttelevät isompaa roolia EDM-musiikkivideoilla kuin minkään muun genren musiikkivideoilla. Tästä esimerkkinä mainittakoon Will Sparksin ja New World Soundin *LSD*-kappaleen animaatiomusiikkivideo (2022), jossa psykedeelisillä elementeillä viitataan oletettavasti huumeiden käyttökokemukseen (Spinnin' Records 2022). Siinä missä EDM-musiikkivideot antavat yhteenkuuluvuuden tunnetta ja tuovat esille yhdessä juhlimisen iloa, voidaan tietynlaisista päihdeiden romantisoimista pitää jopa kyseenalaisena.

EDM-musiikkivideoilla narratiivisuus on melko vähäistä, koska ne keskittyvät useasti enemmänkin musiikin rytmiin, energiaan ja tunnelmaan kuin selkeään tarinankerrontaan. EDM-genren musiikkivideoilla voidaan nähdä kuitenkin vahvasti kantaaottavia teemoja, jotka on tuotu esiin jonkinlaisen tarinallisen kerronnan keinoin. Mosessonin (2021, 283) mukaan esimerkiksi edesmennyt EDM-tuottaja Avicii halusi taiteen avulla ottaa kantaa yhteiskunnallisiin epäkohtiin, johon hän otti ensiaskeleensa kappaleensa *For a Better Day* (2015) musiikkivideolla. Armottomalla videolla Berg halusi herättää keskustelua ihmissalakuljettajien ja seksuaalisen hyväksikäytön uhreiksi sodan varjossa joutuvista lapsista. Yleisön mielestä musiikkivideon tarina oli Aviciilta yllättävä, mutta artistille se avasi ajatuksia uusista mahdollisuuksista.

EDM-musiikkivideoilla voidaan nähdä myös muita yleisesti toistuvia elementtejä, joita ovat tanssi- ja bilekohtaukset, vilkkuvat valot sekä nopeat ja näkyvät leikkaukset ja suurieleiset siirtymät. Kaikilla näillä elementeillä pyritään korostamaan musiikin rytmillisyyttä ja energiaa. EDM-musiikkivideoilla nähdään usein myös erilaisia hahmoja tai maskeja. Toimme muun muassa näitä edellä mainittuja EDM:lle tyypillisiä piirteitä osaksi omaa musiikkivideotuotantoamme, joista kerromme tarkemmin tuotantoon kuuluvissa luvuissa. Myös futurisuus ja

teknologia ovat toistuvia teemoja EDM-musiikkivideoilla. Tästä voidaan nähdä otteita esimerkiksi ruotsalaisen DJ-kollektiivin Swedish House Mafian *Greyhound*-kappaleen musiikkivideolla (2012), jossa hyödynnetään futuristisia ja visuaalisia tehosteita, kuten hologrammeja ja CGI:tä (*Computer-Generated Imagery*) eli tietokoneohjelmalla luotua grafiikkaa, sekä esitellään futuristisia teknologisia laitteita ja ympäristöjä (Swedish House Mafia 2012).

EDM-musiikkivideot kuuluvat osaksi EDM-ilmiötä, sillä niillä on ollut suuri rooli EDM-musiikin kasvamisessa ja sen kulttuurillisessa vaikutuksessa. Elektronisen musiikin visuaalinen kieli on muuttanut muotoaan teknologian kehittyessä. EDM-musiikkivideot ovat rikkoneet luovuuden ja innovaation rajoja MTV:n alkuajoista asti nykyisen median aikakauteen saakka yhdistämällä visuaalisuutta musiikin kanssa uusilla ja mielenkiintoisilla tavoilla. (Vance 2023.) EDM-musiikkivideoiden ansiosta ihmiset ymmärtävät entistäkin paremmin, mistä itse EDM:ssä on kyse ja tämä on edistänyt esimerkiksi yhteisöjen muodostumista. Musiikkivideoiden avulla on saatu jopa sellaisia ihmisiä EDM-musiikin faneiksi, jotka eivät välttämättä muuten kuuntelisi kyseistä musiikkia. (Thatdrop 2024.)

Maailman johtava tanssimusiikin levy-yhtiö Spinnin' Records on julkaissut lukuisia kappaleita useilta eri tanssimusiikin tähdiltä. Spinnin' Recordsilla on nykyään kokonainen verkkomediaimperiumi, joka pitää sisällään muun muassa yli 30 miljoonaa YouTube-tilaajaa. (Stassen 2023.) Samainen YouTube-alusta toimii levy-yhtiöön kiinnitettyjen EDM-artistien musiikkivideoiden kehtona (Spinnin' Records 2024). YouTubella on ollut erittäin suuri vaikutus myös riippumattomiin EDM-artisteihin, sillä sen ansiosta heillä on ollut mahdollisuus päästä mukaan kilpailevaan musiikkiteollisuuteen ilman, että heidän tarvitsee saada allekirjoitusta levy-yhtiöltä. YouTubella on siis ollut suuri rooli EDM-musiikkivideoille. Teknologian kehityksen myötä ja uusien innovaatioiden syntyessä sivuston täysi potentiaali voi tulla vielä paremmin esiin ja samalla EDM-musiikilla- ja -musiikkivideoilla on varmasti vieläkin valoisampi tulevaisuus. (Thatdrop 2024.)

## 5 Jeremy Walterz - Screentimephobia

Opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa tuotimme EDM-musiikkivideon Jeremy Walterzille. Jeremy Walterz, oikealta nimeltään Jere Valtteri Taiponen, on suomalainen elektronisen musiikin tuottaja (kuva 3). Hän on tuottanut konemusiikkia omakustanteisesti noin kymmenen vuotta ja julkaissut kappaleita myös eri artistinimellä. Taiposen tuotannoissa on kuultu aiemmin monia eri EDM-musiikin alagenrejä. House-alagenreen lukeutuva englanninkielinen kappale *Screentimephobia* on ensimmäinen Jeremy Walterz -nimellä julkaistava sinkku. Suunnittelimme, käsikirjoitimme ja toteutimme toiminnallisessa osuudessamme kyseiseen kappaleeseen musiikkivideon. Artisti voi halutessaan hyödyntää videota kappaleen markkinointitarkoitukseen sekä oman brändikuvansa luomiseen.



Kuva 3. Screentimephobia-kappaleen tuottaja Jeremy Walterz (Kuva: Noora Taiponen).

Screentimephobia-kappaleen teema pohjautuu nyky-yhteiskunnan kasvavaan teknologiseen riippuvuuteen sekä nimensä mukaisesti ottaa kantaa digitalisaation aiheuttamaan ahdistukseen ja jatkuvaan ajanviettoon näyttöpäätteiden äärellä. Kappale haastaa kuulijan pohtimaan ja tarkastelemaan kriittisesti hänen omaa digitaalista käyttäytymistään.

## 6 Musiikkivideon esituotanto

### 6.1 Tuotanto liikkeelle

Musiikkivideon tuotantoprosessin eteneminen vaihtelee merkittävästi sen mukaan, kuinka suuri tuotanto on, mitkä ovat sen tavoitteet ja kuinka paljon siihen on varattu budjettia. Männistön mukaan musiikkivideotuotannon suunnittelu on hyvä aloittaa

- pohtimalla, mitä videolla halutaan viestiä
- kiteyttämällä omat motiivit ja tavoitteet
- laatimalla budjetti ja kartoittamalla resurssit
- päättämällä videon sanomaa tukeva kuvauslokaatio
- sopimalla työnjako
- valitsemalla esiintymistyyli
- valmistautumalla henkisesti esiintymiseen. (Ahonen 2020.)

Oman musiikkivideomme esituotantoprosessi lähti liikkeelle yhteisellä ideoinnilla ja raamien asettamisella Jeremy Walterzin kanssa. Männistön mukaan pienen budjetin tuotannoissa ei ole oikeita tai vääriä tapoja edetä, vaan tärkeintä on toimiva keskusteluyhteys asiakkaan ja tekijän välillä (Ahonen 2020). Tavoitteenamme oli liittää kappaleen teema ja sanoitukset osaksi musiikkivideon kuvakerrontaa, joten tähän luonnollinen jatkumo oli lähteä rakentamaan tarinallista musiikkivideota (liite 1). Journalisti-valokuvaajan Patmoren (2005) mukaan tarinan luominen kappaleen tai sen tunnelman ympärille on hyvä lähestymistapa musiikkivideon rakentamiseen, mutta on myös varottava liiallisen taiteellisuuden ja konseptuaalisuuden korostamista. Koska kyseessä oli opiskelijatuotanto, jouduimme asettamaan musiikkivideollemme minimaalisen budjetin. Budjettimme sisälsi ainoastaan pienet rekvisiittahankinnat, koska pystyimme hyödyntämään lainattua kalustoa ja itseltämme valmiiksi löytyvää rekvisiittaa. Kokonaisbudjetin ollessa pieni, pyrimme tekemään mahdollisimman kustannustehokkaita ratkaisuja kaikissa tuotannon vaiheissa. Näistä ratkaisuista kerromme lisää seuraavissa esituotantovaiheen luvuissa.

Musiikkivideotuotanto toteutettiin kahden henkilön tuotantotiimissä. Esituotantovaihe ei sisältänyt työnjakoa, sillä mielestämme oli idearikkaampaa ja tehokkaampaa käsikirjoittaa sekä suunnitella toteutusta yhdessä. Kuvauspäivinä vuorottelimme ennakkoon sovituisissa kohtauksissa, kumpi toimii kuvaajana ja kumpi ohjaajana. Tämä selkeytti kuvauspäivien kulkua ja pääsimme kumpikin toimimaan molemmissa rooleissa. Jälkituotannon vaiheisiin osallistuimme molemmat. Tehostaaksemme jälkituotantoa jaoimme kuitenkin työskentelyä niin, että pystyimme samanaikaisesti editoimaan videota omilla työskentelypisteillämme.

## 6.2 Hahmon synty

Aaltosen (2018, 48) mukaan tarinallista videota tehdessä, on tärkeää pohtia, millainen on henkilörooli, jonka kautta vastaanottaja kokee tapahtumat sekä mitä kohderyhmää se edustaa. Henkilön on oltava mielenkiintoinen, samaistuttava, todentuntuinen ja sympaattisuutta herättävä.

Ideoinnin alkuvaiheessa syntyi ajatus videon päähenkilöstä eli hahmosta, joka kokee ahdistusta nyky-yhteiskunnan teknologisesta riippuvuudesta ja haluaa kapinoida tätä kulttuuria vastaan. Halusimme luoda hahmosta tietyllä tapaa ristiriitaisen; hahmo on samaan aikaan kapinoiva ja ahdistunut nykyajan digikulttuurista ja toisaalta taas iloinen siitä, kun hän itse päättää irrottautua näyttöpäätteiden liiallisesta käytöstä.

Syntyneiden ajatusten pohjalta rakensimme ja luonnostelimme hahmolle ulkoasun Adobe Illustrator -ohjelmistolla (kuva 4). Suunnittelimme hänelle identiteetin peittävän maskin, joita nähdään paljon nimenomaan EDM-musiikkivideoilla. Jotkin EDM-artistit perustavat identiteettinsä jopa täysin maskin ympärille, kuten esimerkiksi menestyneet tuottajat Marshmello ja Deadmau5. Erilaisten maskien käyttö on muutenkin yleisesti käytetty elementti EDM-musiikkivideoilla. Esimerkiksi Burak Yeterin *Friday Night* -musiikkivideolla (2019) nähdään diskopallomaski, jonka tarkoituksena ei kuitenkaan ole peittää itse artistin identiteettiä (Burak Yeter 2019). Myöskään Jeremy Walterzin

artistikuvaan ei kuulu maskia, mutta halusimme tuoda tämän olennaisen EDM-elementin videoomme (kuva 5).



Kuva 4. Hahmon luonnos (Kuvakaappaus: Adobe Illustrator).



Kuva 5. Hahmon lopullinen ulkoasu (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

Suunnittelimme maskiin iloisen ilmeen, joka on ristiriidassa hahmon turhautuneisuuden ja ahdistuksen kanssa. Tämän vuoksi ilme on siis tulkittavissa jopa ironisena. Halusimme lisätä asuun myös jonkin värikkään elementin, mutta muuten pysytellä yksinkertaisessa ja yksivärisessä asukokonaisuudessa. Yksi EDM:lle tyypillinen piirre on kirkkaat neon värit

(YleX: Katri Norrlin 2018). Oman hahmomme väripilkuksi valikoitui lopulta värikäs pipo. Hahmon ulkoasu muuttui hieman alkuperäisestä suunnitelmasta lopulliseen tuotokseen esimerkiksi pipon värin vaihtumisella sekä silmien muodolla.

### 6.3 Ideasta käsikirjoitukseksi

Käsikirjoitus on dokumentti, jossa kuvaillaan yksityiskohtaisesti kameran edessä tapahtuva toiminta eri kohtausten muodossa, mutta kohtauksia ei merkitä vielä kuitenkaan kuvina. Käsikirjoitusvaiheeseen on tärkeää panostaa, sillä sisällön rajaaminen, rakenteen hakeminen ja ilmaisun miettiminen täytyy tehdä ennen kuvausvaihetta. Käsikirjoituksen tarkoituksena on hahmottaa kokonaisuutta, auttaa asettamaan tuotannolliset raamit sekä toimia kommunikoinnin välineenä työryhmän ja rahoittajan tai muun ulkopuolisen tahon kanssa. (Aaltonen 2018, 14–15, 134.) Etenkin opiskelijatuotannoissa käsikirjoituksella on erityisen tärkeä rooli, koska siinä vaaditaan kykyä ottaa huomioon tuotannolliset resurssit vähäisen budjetin vuoksi (Leino 2003, 96).

Käsikirjoittamisen guruksikin kutsutun Syd Fieldin (2005, 107) mukaan on tärkeää, ettei teknisiä ohjeita, kuten kamerakulmia tai yksityiskohtaista kuvausterminologiaa merkitä käsikirjoitukseen, vaan käsikirjoituksen tehtävänä on ainoastaan kertoa ohjaajalle, mitä kuvataan eikä miten kuvataan. Vain aivan poikkeustapauksissa käsikirjoitukseen kirjoitetaan kuvakokoja tai kameran liikkeitä. Leino (2003, 83–90) toteaa, että käsikirjoittaminen on monivaiheinen prosessi ja se alkaa jo ennen varsinaisen käsikirjoitusdokumentin tekemistä.

Käsikirjoituksen edeltävät vaiheet sisältävät yleensä

- havainnon
- idean
- teeman
- aiheen (päälauseen)
- synopsiksen
- treatmentin.

Kun hahmon suunnittelu oli valmis, aloitimme hahmottelemaan sen ympärille tarinaa, jonka kirjoitimme synopsiksen muotoon (liite 2). Leinon (2003, 88) mukaan synopsiksen kirjoittaminen on erittäin tärkeä käsikirjoitusprosessin vaihe, joka auttaa kirjoittajaa pohtimaan teoksen rakennetta ja teemaa. Fiktiivistä elokuvaa tehdessä synopsiksen tärkein tehtävä on tiivistää elokuvan tarina niin, että siitä tulee ilmi perusjuoni, keskeiset henkilöt, tapahtumapaikka ja -aika sekä elokuvan tematiikka (Aaltonen 2018, 49). Teimme synopsiksen ennen varsinaista käsikirjoitusta (kuva 6), koska se toimi hyvänä keinona näyttää tarina tiivistetyssä muodossa Jeremy Walterzille. Synopsiksen avulla artisti pystyi antamaan palautetta tarinasta ja kommentoimaan sen sisältöä ennen lopullista käsikirjoitusta.

#### KOHTAUS 4

##### EXT. NIINIVAARAN S-MARKETIN LÄHISTÖ - TALVIPÄIVÄ

PYÖRÄILIJÄ ajaa pyörällä pitäen yhdellä kädellä tangosta kiinni. Toisessa kädessään hänellä on älypuhelin ja katse on tiukasti kiinni puhelimen näytössä.

HAHMO katsoo pyöräilijää tyhjällä katseella. Pyöräilijän ajaessa hahmon ohi, kuuluu kauhea rysähdys. Hahmo kurkkaa olkansa taakse ja huomaa pyöräilijän makaavan kaatuneena maan kamaralla.

Pyöräilijän puhelin on rikkinäisenä maassa ja pyöräilijä alkaa nousta ylös.

Hahmo kohauttaa välinpitämättömästi olkiaan.

Kuva 6. Pyöräilykohtauksen käsikirjoitus (Kuvakaappaus: Microsoft Word).

Synopsiksen kirjoittamisen jälkeen käsikirjoitusprosessimme eteni siten, että jaoimme tarinan kohtauksiksi kappaleen eri osiin, kuten säkeistöön, droppiin ja bridgeen. Tämän jälkeen kirjoitimme yksityiskohtaisesti perinteiseen käsikirjoitusformaattiin, mitä kussakin kohtauksessa tapahtuu. Selkeä käsikirjoitusformaatti eli käsikirjoituksen ulkoinen muoto auttaa lukijaa keskittymään olennaiseen eli tekstin sisältöön. Sille on olemassa perusformaatti, jota käytetään pääsääntöisesti elokuvatuotannoissa ja sen voi toteuttaa esimerkiksi *Word*-tekstinkäsittelyohjelmalla käyttäen tiettyjä asetuksia, kuten *Courier New* -fonttia ja kirjainkokoja 12. (Leino 2003, 90.) Käsikirjoituksen jälkeen ryhdyimme rakentamaan *shot list* -dokumenttia eli kuvausluetteloa.

## 6.4 Shot list kuvausten apuna

Shot list eli kuvausluettelo tarkoittaa nimensä mukaisesti listausta, johon on lueteltuna kaikki käsikirjoitusvaiheessa päätetyt kuvattavat otokset (Bowen & Thompson 2013, 25). Tuotannon koosta riippumatta se toimii työkaluna, joka kertoo jokaisen kuvan tarkat yksityiskohdat sekä pitää asiat järjestyksessä. (MasterClass 2022). Koska otokset avataan kohtaus kohtaukselta tarinan mukaiseen järjestykseen käsikirjoituksessa, on loogista listata otokset myös shot list -dokumenttiin tässä samassa järjestyksessä. Varsinaisten kuvausten ei tarvitse kuitenkaan edetä käsikirjoituksen mukaan kronologisesti. (Bowen & Thompson 2013, 25.) Shot list auttaa luomaan tehokkaimman mahdollisen kuvausaikataulun ryhmittelemällä kuvat esimerkiksi objektiiviasetusten mukaan, jos eri kohtauksissa käytetään eri objektiivia. On ohjaajan valinta, miten shot list rakennetaan, mutta yleensä se sisältää aina samoja tietoja (MasterClass 2022.)

Oman tuotantomme päädokumenttina toimi shot list, joka sisälsi kaikki tarvittavat tiedot kuvauksiamme varten. Näitä tietoja olivat kohtaus, otto, oton tyyppi, kuvakoko, kameran liike, kuvausvälineet, lokaatio, EXT/INT eli ulko/sisäkohtaus, ääni, oton kuvaus, näyttelijät, rekvisiitta ja aikataulut. Oikeastaan teimme lopulta kaksi shot list -versiota, joista ensimmäisessä versiossa kohtaukset olivat lueteltuna musiikkivideon kuvakerronnan mukaisessa järjestyksessä ja toisessa versiossa ne olivat lueteltuna kuvausjärjestyksessä (kuva 7). Kuvakerronnan mukainen järjestys helpotti kuvakokojen ja -kulmien, kameran liikkeiden sekä otoksesta toiseen siirtymien suunnitteluvaiheessa, kun taas kuvausjärjestyksen mukainen shot list toimi tärkeänä ja helpottavana välineenä itse kuvaustilanteissa.

SHOT LIST													
Tuotanto: Musiikkivideo (Jeremy Wallerz - Screentimephobia)										Lokaatio: Joensuu			
Ohjaajat: Noora Taiponen & Saara Marjamaa						Päivämäärä: 25.10.2023							
STUDION KASAUKSET 12-15	1. KUVAUSPÄIVÄ 14.11.2023	Kohtaus	Otto	Oton tyyppi/kuusikko	Liike/tarkennus	Kaluste	Lokaatio	EXT / INT	Ääni	Oton kuvaus	Niittelijät	Rekisiitit	
	KLO 15-16	1	A	PK, kaksiaara	Kamera liikaa maasta D1-pöydään	Canon EOS 5D Mark IV, 24-70mm, 3 kpl Aperture 125d II Light Storm COB, pun./sin. valkokuulat	Karelia-AMM, kuusastudio	INT PÄIVÄ	EI	Päähenkilö soittaa D1-katetta	Päähenkilö	D1-tiimi, punaiset puhelimet, HIL, äänikamaa äänitallusta, jättöjä, muuta pöydällä	Päähiö + 4 hiö
			B	ELK	Hiljaa pannausa	Canon EOS 5D Mark IV, 24-70mm, 3 kpl Aperture 125d II Light Storm COB, pun./sin. valkokuulat	Karelia-AMM, kuusastudio	INT PÄIVÄ	EI	D1-tiimi, jota päähenkilö soittaa	Päähenkilö	D1-tiimi, punaiset puhelimet, HIL, äänikamaa äänitallusta, jättöjä, muuta pöydällä	4 tanssijaa studioon
			C	LPK	Hiljaa liike	Canon EOS 5D Mark IV, 24-70mm, 3 kpl Aperture 125d II Light Storm COB, pun./sin. valkokuulat	Karelia-AMM, kuusastudio	INT PÄIVÄ	EI	Yleisöä henkilöä tanssivat ja kasaavat puhelimilla kekkaa, kuusastan glöidin takaa	Päähenkilö, 4 juhliljaa	D1-tiimi, punaiset puhelimet, HIL, äänikamaa äänitallusta, jättöjä, muuta pöydällä	2 kaveria kahvilaan
			D	KK	Zoom in	Canon EOS 5D Mark IV, 24-70mm, 3 kpl Aperture 125d II Light Storm COB, pun./sin. valkokuulat	Karelia-AMM, kuusastudio	INT PÄIVÄ	EI	Päähenkilö lähenee D1-pöydän takaa pois	Päähenkilö	D1-tiimi, punaiset puhelimet, HIL, äänikamaa äänitallusta, jättöjä, muuta pöydällä	1 läppäriille kahvilaan
	KLO 16-18	2	A	ELK → LPK	Likuttaa henkilöä pöydästä pois	Canon EOS 5D Mark IV, 24-70mm, D1i Rottin-5 -gimbaali, Vihreä LED-paneeli	Karelia-AMM, kahvila	INT PÄIVÄ	EI	Kuusastan kahvilassa istuu henkilöä puhelimella samaan asentoon, lopossa röygy kello soittaa	Päähenkilö, 2 sivuhenkilö	hoitille kahvilasta (Ruuti, laukat ja aluslautaset), 3 kahvipöytä, tervit	1 kahvilan asiakas
			B	KK	Hiljaa pannausa	Canon EOS 5D Mark IV, 24-70mm, D1i Rottin-5 -gimbaali, Vihreä LED-paneeli	Karelia-AMM, kahvila	INT PÄIVÄ	EI	Kuusastan tilaan takaa pöydään, jossa kasaavat. Sivuhenkilöt puhelimella.	Päähenkilö, 2 sivuhenkilö	hoitille kahvilasta (Ruuti, laukat ja aluslautaset), 3 kahvipöytä, tervit	

Kuva 7. Ote Screentimephobia-musiikkivideon shot list -dokumentista, jossa kohtaukset ovat lueteltuna kuvausjärjestyksessä (Kuvakaappaus: Microsoft Excel).

Videoissa pysyy mielenkiinto paremmin yllä, mitä enemmän siinä on käytetty erilaisia otoksia. Kuvakulmien ja kuvauspaikkojen vaihtelu lisää kuvakerrontaan tunnelmaa ja dramatiikkaa. On tärkeä kuvata eri kuvakulmista otettuja otoksia paljon tapahtumaympäristöstä, yksityiskohdista ja henkilöistä sekä pitää yksittäiset otokset lyhyinä. (Kolari 2010, 34–37.)

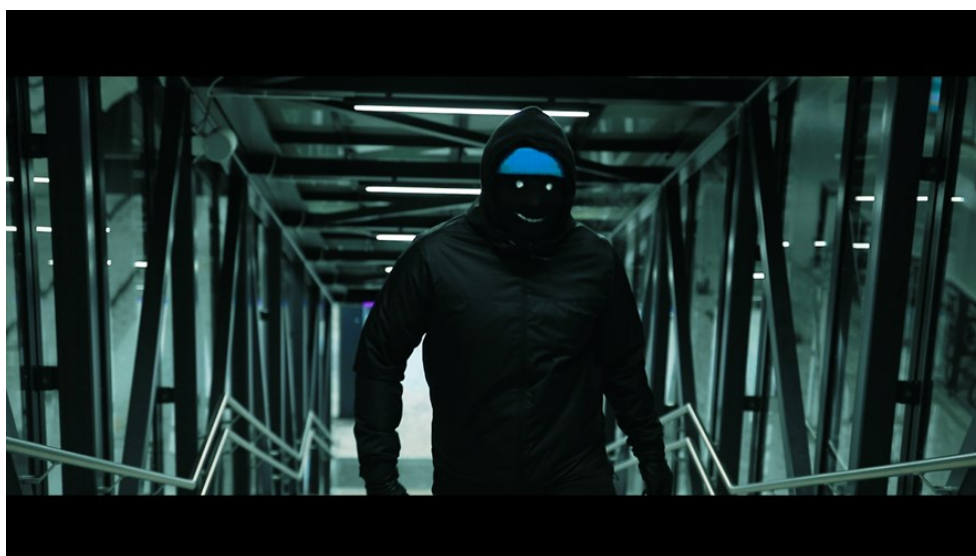
Musiikkivideotuotannossamme olimme suunnitelleet kaikki muut otokset, paitsi B-roll-kuvat, joita olivat pääasiassa hahmon tanssikohtaukset. Niitä emme olleet etukäteen suunnitelleet muuten kuin siirtymien osalta, joista kerrotaan lisää luvussa 8.3. B-roll-kuvat hahmon tanssista olivat kuitenkin tärkeä osa videotamme, koska niillä tuotiin esille hahmon tunnetilaa, joka oli tarinamme kannalta oleellista. Tanssikohtaukset antoivat meille luovaa vapautta kuvaustilanteessa leikitellä muun muassa kameran liikkeiden kanssa. B-roll-materiaalilla halusimme tuoda myös yksityiskohtia esiin ja vahvistaa videon tunnelmaa.

Alkuperäinen suunnitelmamme oli tehdä musiikkivideolle lisäksi *storyboard* eli kuvakäsikirjoitus. Kuvakäsikirjoitus toimii tehokkaana resurssina shot list -dokumentin lisäksi. Sen myötä kaikki tuotannon jäsenet saavat käsityksen siitä, millainen videon visuaalinen tavoite on (Bowen & Thompson 2013, 26; Patmore Chris 2005, 30). Kuvakäsikirjoitus on hyödyllinen työkalu etenkin isoissa

tuotantoryhmissä. Koska tuotantoryhmämme oli pieni, tulimme huolellisen lokaatioetsinnän ja shot listin tehtyämme siihen tulokseen, että kuvakäsikirjoituksen tekeminen omassa tuotannossamme ei ole välttämätöntä. Olimme suunnitelleet käsikirjoitukseen ja shot list -dokumenttiin jo kaiken tarinan sekä kuvaamisen kannalta oleellisen ja molemmat tekijät olivat perillä musiikkivideon visuaalisista tavoitteista.

### 6.5 Location scouting, casting ja aikataulutus

Kuvauspaikkojen tutkiminen (*location scouting*) on tärkeä osa suunnittelua. Kuvauspaikkoja tutkittaessa on otettava huomioon visuaalisuus, pienet yksityiskohdat sekä sympaattiset ja inhimilliset ominaispiirteet, sillä ne voivat olla juuri sitä, mitä käsikirjoitus tarvitsee. (Aaltonen 2018, 31–32.) Tunnelman luomiseksi kuvauslokaatiot, joissa tanssikohtaukset kuvattiin, oli valittu huolella tuomaan videoon visuaalista näyttävyttä. Esimerkiksi kohtaus, jossa päähenkilö tanssahtelee juna-aseman porraskäytävällä, on visuaalisesti silmää miellyttävä sen valaistuksen, kulmikkaiden muotojen ja syvyysvaikutelman myötä (kuva 8). Lopullisissa kuvauslokaatiovalinnoissa pyrimme visuaalisen estetiikan lisäksi ottamaan huomioon myös sen, että paikasta toiseen siirtyminen varsinaisina kuvauspäivinä on sujuvaa.



Kuva 8. Juna-aseman porraskäytävä visuaalisena elementtinä (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

Ennakkoon valituissa kohteissa otimme useita valokuvia ja videoita, jotta saisimme mahdollisimman hyvän käsityksen jokaisesta kuvauskohteesta kauttaaltaan. Tarinan ollessa mielissämme jo selkeänä pystyimme myös alustavasti jo suunnittelemaan ja kokeilemaan mahdollisia kuvakokoja ja -kulmia sekä kameran liikkeitä.

*Casting*-vaiheessa etsimme ja valitsimme kohtauksiin näyttelijät. Tärkein rooli oli musiikkivideon päähenkilöllä, joka esiintyy videon jokaisessa kohtauksessa. Päähenkilön rooli vaati heittäytymiskykyä, jonka otimme erityisesti huomioon valintaa tehdessämme. Päähenkilön valinnan jälkeen ryhdyimme etsimään näyttelijöitä sivurooleihin. Koska käytössä olevat resurssimme olivat pienet ja käsikirjoitetut roolit olivat lyhyitä, pyrimme hyödyntämään näyttelijävalinnoissa omaa tuttavapiiriämme sekä käyttämään samoja henkilöitä useissa eri kohtauksissa. Samasta syystä näyttelimme myös itse videolla pienissä rooleissa, jolloin toisen meistä ollessa kameran edessä, toinen oli kuvaamassa. Valmistauduimme huolellisesti ennen kuvauksia näyttelijöiden ohjaamiseen ja tiedotimme heitä kohtausten sisällöstä ja roolisuorituksista.

Aikataulutusta tehdessä päädyimme valitsemaan yhteensä kolme kuvauspäivää, jotka suunnittelimme mahdollisimman käytännöllisiksi liikkumista ja näyttelijöitä ajatellen. Käytännöllisyys näkyi siinä, että jokaisen kuvauspäivän lokaatiot olivat lähellä toisiaan ja päiväkohtainen aikataulutus järjestettiin niin, että ne kohtaukset, joissa tarvitsimme sivunäyttelijöitä, kuvattiin ensimmäisenä. Näin ollen emme vieneet sivunäyttelijöiltä ylimääräistä aikaa ja pystyimme jatkamaan loppupäivän kuvauksia pelkän päänäyttelijän kanssa. Tällaisten tarkkaan mietittyjen valintojen ja huolellisen suunnittelun motiivina oli se, että pystymme toteuttamaan tuotannon lyhyessä ajassa ja pienen budjetin rajoissa.

## **6.6 Kuvauskaluston valinta**

Jos tuotannossa on ainoastaan vähän rahallisia resursseja käytettävissä eikä vaikeisiin kuviin, kuten kamera-ajoihin- tai nostoihin ole mahdollisuutta, vähäiselläkin teknisellä kalustolla voi saada aikaan hyvää jälkeä. Tällöin on

luotettava videon tarinaan ja siihen, että se tavoittaa vastaanottajansa. (Leino 2003, 96).

Valitsimme musiikkivideon kuvauksiin kevyen kaluston, jota pystyimme pienellä työryhmällä kuljettamaan kätevästi paikasta toiseen. Koska olimme suunnitelleet musiikkivideomme paljon erilaisia liikkeitä ja siirtymiä, oliärkevintä valita kuvauksiin pieni ja ketterä järjestelmäkamera raskaamman videokameran sijaan. Resurssien puitteissa päädyimme valinnassamme *Canon EOS 5D Mark IV* -järjestelmäkameraan. Vaikka kameran mallilla on jo ikää, on siinä silti hyvä kuvanlaatu ja suorituskyky myös heikossa valaistuksessa, monipuoliset asetusvaihtoehdot sekä mahdollisuus erilaisten objektiivien käyttöön, jota puolestaan useimmissa videokameroissa ei voida tehdä. Objektiiveiksi kameraan valikoitui *Canon Sigma 24–70 mm f/2.8* -objektiivi sen monikäyttöisyyden ja kompaktin koon vuoksi sekä *Canon EF 70-200mm f/2.8* -objektiivi sen laajan polttovälin ansiosta käytettäväksi kauempaa otettaviin otoksiin.

Kameran lisävarusteeksi valikoimme gimbaalin (*gimbal*). Gimbaali on kameran tasapainottamiseen käytettävä tuki, jonka avulla kamera pystyy liikkumaan tasaisesti yhdellä akselilla (McMahon 2024). Gimbaaliksi tuotantomme valikoitui kolmiakselinen *DJI Ronin-S*-gimbaali, joka on suhteellisen kompakti laite pitkällä akunkestolla. Kuvauksissa oli mukana myös jalusta gimbaalin tasapainottamista varten. Kuvasimme gimbaalilla usean eri kohtauksen (kuva 9). Gimbaalin kanssa työskennellessä haasteeksi osoittautui kuvan tarkentaminen. Gimbaali oli kameran kanssa melko painava kannateltava, joten jouduimme pitämään kuvatessa kaksin käsin kiinni molemmista kahvoista, jolloin tarkentaminen vaikeutui huomattavasti. Lisäksi aina kun säädimme kameran polttoväliä, gimbaalin tasapainotus ei ollut enää ennallaan.



Kuva 9. Gimbaali käytössä kuvaustilanteessa (Kuva: Noora Taiponen).

Valaisua vaativia kohtauksia varten valitsimme kolme *Aputure 120d II Light Storm COB*-valaisinta, yhden *Velvet LED*-paneelin sekä eri värisiä värikalvoja. Lisäksi varasimme kuvauspäiviin useampia akkuja, muistikortteja sekä kohtauksiin vaadittavat rekvisiitat. Suunnittelimme musiikkivideoon myös kaksi kohtausta, jotka kuvattiin älypuhelimella: striimauskohtauksen ja kohtauksen, jossa tuntematon nainen kuvaa hahmoa puhelimella. Tätä varten kuvauskalustoomme kuului myös älypuhelin: iPhone 13. Ajatuksenamme oli siis kuvata kohtaukset niin, että kuva vaihtuu selkeästi järjestelmäkameran kuvasta huonolaatuisempaan puhelimen kameran kuvaan. Tällaista tyylikeinoa on hyödynnetty muun muassa Jonas Adenin *I Don't Speak French (Adieu)* (2019) -kappaleen musiikkivideolla. (Aden Foyer 2019.) Tällaisella kuvaustyylillä saadaan katsojalle tunne, että tapahtumat ovat ikään kuin todellisia ja että ne tapahtuvat reaaliajassa.

## 7 Musiikkivideon kuvaukset

### 7.1 Kameran asetukset kuntoon

Kun kuvaus hoidetaan laadukkaasti, on sillä vaikutusta myös editointivaiheeseen. Laadukkuuden sekä miellyttävän editoinnin takaavat oikeat kuvausmenetelmät ja tekniset valinnat. (Ruuska 2020.) On todellisuudessa vain muutama asetus, joilla päästään jo laadukkaaseen lopputulokseen. Tällaisia asetuksia ovat resoluutio, kuvataajuus, bittinopeus, suljinnopeus, aukko, ISO-arvo ja valkotasapaino. (Krainock 2022.) Männistön (2024) mukaan EDM-musiikkivideotuotannoissa hyödynnetään aika lailla samoja kuvausteknisiä asioita kuin muidenkin genrejen musiikkivideoissa ja artistin imago ja kappale vaikuttavat genreä enemmän tekniikoiden valintaan.

**LOG** (logaritminen) ja **RAW** (raakatiedosto) eroavat siten, että LOG on kamerassa käsitelty videoformaatti, joka säilyttää enemmän kuvan dynaamisia alueita ja sävyjä, kun taas RAW on puolestaan täysin käsittelemätön ja se säilyttää kaikki kamera-anturin tiedot välittäen ne koskemattomana jälkituotantoa varten. LOG-materiaalia voidaan katsella ulkoisella näytöllä ilman tiedoston muuntamista, kun taas RAW-tietoja ei voi katsella näytöllä kuvauksen aikana ja tiedostokoot ovat paljon suurempia. (Beacham 2023.) Värityöskentelyä helpottaakseen kannattaakin kuvata materiaali RAW- tai LOG-muodossa, koska se auttaa pitämään kuvaprofiilin tasaisena (Filmsupply 2023). LOG-muotoinen video on ensiksi epämiellyttävän näköinen sen vähäisen kontrastin ja värittömyyden vuoksi, mutta se säilyttää runsaasti kuvatietoja, jotka puolestaan tarjoavat maksimaalista joustavuutta värimäärittelyssä (Van Hurkman 2014, 10). Koska kamerassamme ei ollut valmista LOG-profiilia, säädimme asetukset käsin omaan kuvaprofiiliin, johon pienensimme kontrastin ja värikylläisyyden minimiin saadaksemme kuvaan tasaisen ja värittömän pinnan.

**Resoluutio** (*resolution*) eli pikseleiden lukumäärä määrää videon laadun eli toisin sanoen mitä enemmän pikseleitä, sitä parempi on resoluutio ja kuva on

selkeämpi. On hyvä aloittaa kuvaaminen korkeimmalla mahdollisella resoluutiolla, koska editointivaiheessa resoluutiota voidaan halutessaan pienentää, mutta suurentaa sitä ei enää jälkeen päin voida. (Krainock 2022.) 4K-videon resoluutio on nelinkertainen Full HD -videon resoluutioon nähden (Breitman 2023). Itse kuvasimme musiikkivideon Full HD -resoluutiota käyttäen, koska kamerassamme 4K-resoluutiolla pystyi kuvata korkeintaan kuvataajuudella 25 FPS ja halusimme kuvata koko videon nimenomaan käyttäen 50 FPS:ää, jotta voimme hidastaa leikkeitä jälkituotannossa.

**Kuvataajuus** eli FPS (*Frames Per Second*) on videokuvauksessa termi sille, montako kuvaa sekunnissa kamera ottaa kuvia (Juniper & Newton 2011, 14). Esimerkiksi elokuvissa on perinteisesti käytetty kuvataajuutena 24 ruutua sekunnissa ja tilanteen mukaan nykyisin on yleisesti käytössä joko 25, 50 tai 60 FPS (Lehtinen 2019). Musiikkivideon B-roll-kohtauksia voi kuvata esimerkiksi käyttäen korkeampaa FPS:ää, jolloin videota voi jälkeenpäin hidastaa ilman pätkivää kuvaa. Lopullisen musiikkivideon tulisi kuitenkin olla lähellä sellaista kuvataajuutta, jota on totuttu näkemään elokuvissa ja tv-ohjelmissa. (CrackaLackTV 2019.) Omassa tuotannossamme halusimme tuoda editointiin joustavuutta leikkeiden hidastamisen osalta, joten päädyimme kuvaamaan koko videon käyttäen 50 FPS:ää. Näin pystyimme jättämään hidastamisen mahdollisuuden kokonaan leikkauspöydälle, eikä sitä tarvinnut pohtia suunnittelu- tai kuvausvaiheessa. Tiedossamme oli siis jo esituotantovaiheessa, että tulemme hyödyntämään leikkeiden hidastamista paljon omalla musiikkivideollamme.

**Bittinopeus** (*bitrate*) eli tiedonsiirtonopeus tarkoittaa sitä, kuinka suuri määrä dataa siirtyy videolla sekunnissa. Tavallinen järjestelmäkamera taltioi Full HD -resoluution videota noin 50 Mbps (megabittiä per sekunti), kun taas YouTubeen ladattaessa saman resoluution videolle suositellaan noin 16 Mbps. Vaadittavan tiedonsiirtonopeuden suuruuteen vaikuttavat videon resoluutio ja kuvataajuus. Jos bittinopeus on liian matala, aiheuttaa se varsinkin nopeasti liikkuvissa kohteissa epätarkkuutta. (Lehtinen 2019.) Suosituksena onkin kuvata kameralla aina suurinta bittinopeutta käyttäen (Leponiemi 2010, 43).

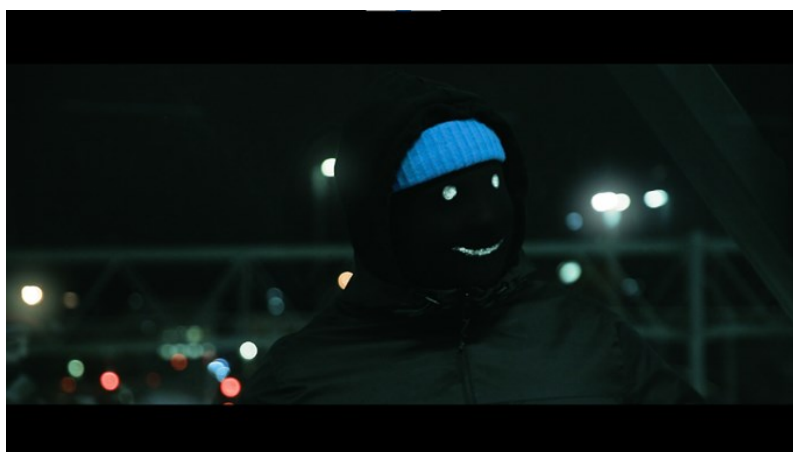
**Valkotasapainoa** (*white balance*) säätämällä, saadaan kameran asetukset vastaamaan sen hetkistä värilämpötilaa, joka puolestaan kertoo valon värin (Leponiemi 2010, 50). Valkotasapainon säätäminen jo kuvausvaiheessa helpottaa värimäärittelyä (Krainock 2022). Jos videoon halutaan mahdollisimman tarkat värit, on esivalintojen sijaan määritettävä mukautettu valkotasapainoasetus jokaiseen kuvaustilanteeseen erikseen aina silloin, kun valaistus muuttuu. Näin saadaan mahdollisimman todellisuutta vastaavat värit ja kaikki leikkeet ovat aluksi neutraaleja. (Juniper & Newton 2011, 86.)

Kuvan kirkkauteen vaikuttavat suljinaika, aukko ja ISO-arvo, joista käytetään myös yhteisnimitystä "valotuskolmio". Suositeltavaa on kuvata hieman alivalottuneisesti, koska ylivalottuneita kohtia on miltei mahdotonta korjata editointivaiheessa. (Krainock 2022.) Itse käytimme valotusta säätäessä apuna kameran sisäänrakennettua histogrammia. Histogrammista näkee yleisen valotusarvon; jos kuva on alivalottunut, pylväät painottuvat histogrammin vasempaan laitaan ja jos kuva on ylivalottunut, pylväät painottuvat puolestaan oikeaan laitaan (Trant 2021). Siispä pyrimme pitämään pylväät kuvatessa histogrammin keskikohdan paikkeilla.

**Suljinaika** (*shutter speed*) eli toiselta nimeltään valotusaika säätelee, kuinka pitkään kameran kenno tai filmi altistuu valolle. Tämä vaikuttaa suoraan siihen, miten liike näkyy kuvassa. (Kamerakoulu 2023.) Mitä korkeampi suljinaika on, sitä vähemmän valoa videolla on ja päinvastoin. Suljinajan tulee lähtökohtaisesti olla kaksinkertainen kuvataajuuteen verrattuna (CrackaLackTV 2019). Tämä on peräisin 180 asteen säännöstä, joka on elokuvateollisuuden standardi. Kyseinen sääntö tarkoittaa 180 asteessa olevaa suljinkulmaa. Suljinkulma on aika, kuinka kauan kameran suljin pysyy auki kuvien valotuksen aikana. (Maio 2020.) 180 asteen suljinkulmassa kameran suljin on puolet ajasta kiinni ja puolet auki. (Brown 2021, 141.) Tämä jäljittelee tapaa, jolla ihmissilmä havaitsee liikettä todellisessa maailmassa. Esimerkiksi, jos kuvanopeudeksi asetetaan 25 FPS, on yhden kuvaruudun valotusaika oltava silloin 1/50 sekuntia (Lepomäki 2010, 24). Jos suljinaika on asetettu väärin suhteessa kuvataajuuteen, kuvasta voi tulla "haamumainen" ja pätkivä (CrackaLackTV

2019). Koska kuvasimme kaikki otot musiikkivideollemme käyttäen 50 FPS:ää, asetimme kameran suljinajaksi 1/100 sekuntia.

**Aukko** (*aperture*) eli objektiivin sisällä oleva reikä säätelee sitä, paljonko valoa objektiivin läpi pääsee filmille tai kennolle (Leponiemi 2010, 12). Mitä pienemmälle aukon laittaa, sitä kirkkaampi kuva on ja päinvastoin. Pienempää aukkoa käytetään musiikkivideoita kuvatessa usein siksi, että sen laajempi terävyysalue helpottaa tarkentamista kuvatessa. (CrackaLackTV 2019.) Jos musiikkivideota kuvataan gimbaalia käyttäen, aukon olisi hyvä olla melko suuri, kuten  $f/4.5$ – $f/5.0$ , jotta tarkennuksen saa pidettyä hallussa kuvauksen aikana (RoyalZProduction 2021). Aukko vaikuttaa videokuvan terävyysalueen laajuuteen samalla tavoin kuin stillkuvissa. Jos aukko on suuri, videolle voi saada drastista ilmettä, kuten esimerkiksi *bokeh*-efektin tai sumean taustan. (CrackaLackTV 2019.) Bokeh-termi on peräisin japanin kielestä, jossa se tarkoittaa usua tai sumua. Bokeh on kameran linssin tapa tuottaa epätarkkoja valopisteitä. (Rivera, Plicanic & Davidson 2024.) Sumea tausta on kuvatun kohteen etu- tai taka-alalla oleva epätarkka alue, joka syntyy, kun käytetään vähäistä syväterävyyttä. Bokeh viittaa sumennuksen esteettisesti vaikuttavaan laatuun. Se on heijastavien kohokohtien epätarkka sumennus, joka ilmenee yleensä pyöreinä muotoina epätarkalla taustalla tai etualalla. (Allan 2024.) Bokeh siis syntyy yleensä epätarkalle alueelle, mutta sumealla taustalla ei aina ole bokehia. Omalla musiikkivideolla hyödynsimme bokeh-efektiä muun muassa yhdessä b-roll-kuvassa (kuva 10).



Kuva 10. Bokeh-efekti hahmon taustalla (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

**ISO-arvo** (*ISO value*) kertoo kameran valoherkkyydestä; jos arvo on pieni, on silloin myös herkkyys vähäistä. Herkkyys siis lisääntyy ja samalla kuvakennon signaali voimistuu, kun tätä arvoa kasvatetaan kamerassa. (Siersbæk 2019.) Kameran oletusarvoinen ISO-asetus on yleensä 100, jolloin kohinaa pitäisi olla mahdotonta nähdä. Sitä mukaa, kun ISO-arvoa nostetaan, myös kohinaa on helpompi havaita, mutta useimmiten se on huomaamatonta 400–800 herkkyysiin saakka. (Juniper & Newton 2011, 82.) Päivällä kuvatuissa kohtauksissa pystyimme pitämään ISO-herkkyyden pienenä kohinan välttämiseksi, mutta hämärissä iltakohtauksissa jouduimme nostamaan sitä reilusti.

## 7.2 Lavastuksella tunnelmaa

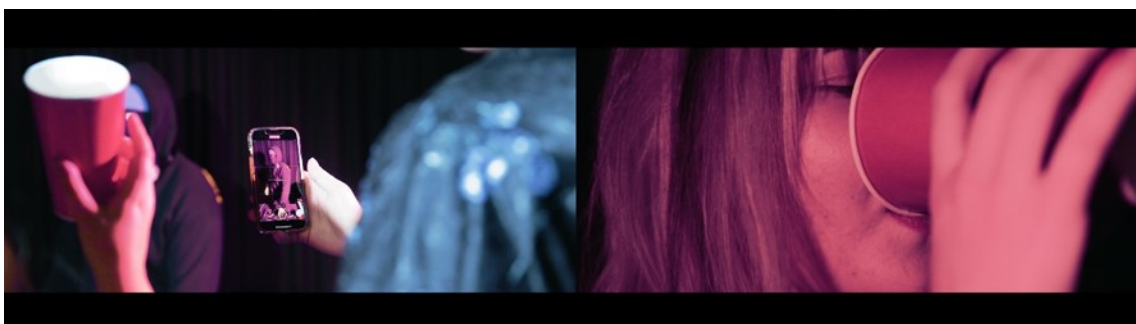
Patmoren (2005, 47) mukaan lavastus on silloin onnistunut, jos lavasteet eivät hallitse kohtausta tai vie liikaa huomiota näyttelijöistä. Sen vuoksi tila, jossa kuvataan, tulisi saada näyttämään mahdollisimman luonnolliselta ja lavastuksen pitäisi olla ”näkymätön”. Kaiken pitää olla tasapainossa; lavastus saa olla hienon näköinen, mutta sitä ei tule rakentaa kuitenkaan tarinan kustannuksella. Musiikkivideotuotannossamme oli kaksi kohtausta, jotka vaativat enemmän lavastamista. Nämä kohtaukset olivat klubi- ja kahvilakohtaus.

Klubikohtauksen lavastamista varten asettelimme studiolle kolme Aputure 120d II Light Storm COB-valaisinta, kaksi eteen lähelle DJ-pöytää ja yhden taaemmaksi (kuva 11). Edessä oleviin valoihin asensimme värikalvot, toiseen sinisen ja toiseen punaisen. Värikalvojen avulla saimme heijastettua valoilla tilaan sinistä ja punaista väriä. Käyttämämme valokalusto piti sisällään myös erilaisia sisäänrakennettuja valotehosteita, jotka välähtelevät eri tavoin. Käytimme näistä tehosteista *Storm*-efektiä, jonka laitoimme välkkymään valoissa eri tahtiin. Tällä tavoin saimme luotua halutun välkkyvän klubitunnelman.

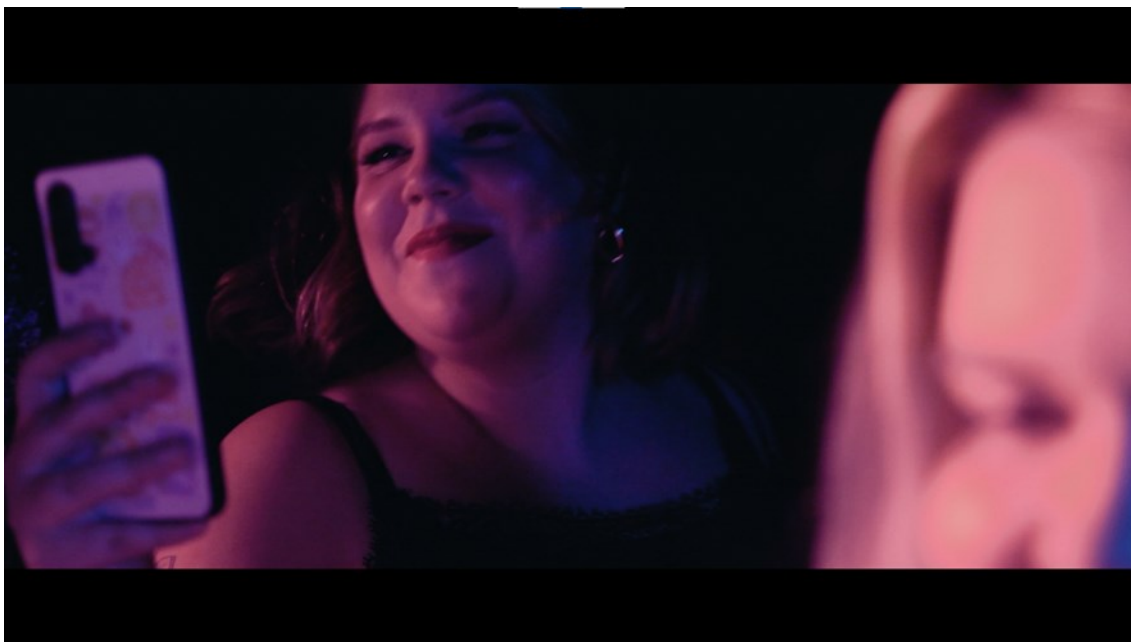


Kuva 11. Kuvastudiolle rakennettu valaistus klubikohtausta varten (Kuva: Noora Taiponen).

Lavastimme klubikohtaukseen DJ-keikan, jota varten tarvitsimme rekvisiittaa, kuten pöydän mustalla liinalla, DJ-laitteen, kannettavan tietokoneen, kuulokkeet ja kaiuttimet. Lisäksi biletunnelmaa luomaan varasimme kuvauksia varten punaisia kertakäyttömukeja, jotka ovat jopa ikonisia elementtejä EDM-musiikkivideoilla nähtävissä bilekohtauksissa (kuva 12). Olimme myös informoineet näyttelijöitä pukeutumaan kohtauksia varten siisteihin juhla-asuihin ja kuvaustilanteessa ohjeistimme heitä tanssimaan ja heittäytymään biletunnelmaan. Tunnelmallinen valaistus heijastui muun muassa yleisön kasvoihin (kuva 13).



Kuva 12. Ikoniset punaiset kertakäyttömukit klubikohtauksessa (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).



Kuva 13. Tunnelmavalaistus heijastuneena näyttelijöiden kasvoille (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

Kahvilakohtausta varten loimme lounasravintolaan kahvilatunnelman valaistuksen ja rekvisiitan avulla (kuva 14). Valaistukseen käytimme lämminvaloista Velvet LED-paneelia, jonka sijaintia ja voimakkuutta vaihtelimme otoksen ja kuvaussuunnan mukaan. Rekvisiittana käytimme kahviastiastoa, teepusseja ja kakkupaloja. Kahvilakohtausta varten näyttelijät puvustettiin arkisemmilla asuilla.



Kuva 14. Kahvilakohtaus lavastettuna lounasravintolaan (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

Valaistuksella ja pienillä yksityiskohdilla saimme tehtyä kahvilakohtauksesta entistä elävämmän ja uskottavamman. Jälkeen päin oivalsimme, että kohtauksesta olisi voinut saada luotua vieläkin aidomman tuntuisen, jos kuvissa olisi näkynyt kahvila-asiakkaiden lisäksi esimerkiksi tarjoilija ammattiasussaan. Tunnelmasta tuli kuitenkin halutunlainen ja pidämmekin kahvilakohtausta yhtenä parhaiten onnistuneimmista kohtauksista musiikkivideollamme.

### 7.3 Kameran liikkeillä dynamiikkaa

Videotuotannoissa käytetään runsaasti otoksia, joissa kamera liikkuu, sillä liikkeet tekevät otoksista dynaamisempia tuomalla lisää elävyyttä ja ulottuvuutta. Kameraa voi liikuttaa liikkumattoman kohteen poikki, sivusuunnassa, ylhäältä alas tai seuraamalla liikettä. (Kolari 2010, 30.) EDM-musiikkivideoilla nähdään hyödynnettävän paljon kameran liikkeitä ja villedäkin ratkaisuja, joilla korostetaan nimenomaan konemusiikin dynaamisuutta. Arvostetun video-ohjaajan ja elokuvantekijän Warderin (2023) mukaan musiikkivideota kuvatessa taiteilijan energiaa vangitaan parhaiten, kun kameraa liikutetaan musiikin mukana esimerkiksi kameravaunujen, steadicamin tai rigin avustuksella. Kameraliikkeet ja niiden nimitykset eivät ole aina yksiselitteisiä, vaan niistä saatetaan puhua useilla eri termeillä. Monimutkaisemmat liikkeet ovat usein yhdistelmiä esimerkiksi pannauksesta, tiltauksesta, kamera-ajoista tai optiikan teknisestä käytöstä, joten nimeäminen ei ole aina niin yksiselitteistä.

Kameran liikkeiden pääsuunnat ovat **panorointi** ja **tiltaus**. Panoroinnissa kameraa käännetään vaakatasossa ja sillä voidaan tuoda videoon lisää mielenkiintoa seuraamalla liikkuvaa kohdetta tai paljastamalla uusi kohde. Samalla periaatteella toimii myös tiltaus, mutta kameraa liikutetaan tiltauksessa pystysuunnassa. Hitaasti tiltaamalla voidaan esimerkiksi korostaa kohteen kokoa. (Välikylä 2005, 42.) Tällä tavoin voidaan antaa henkilölle dominanssista vaikutelmaa (StudioBinder 2020). Hyödynsimme tätä keinoa tuotannossamme kohdassa, jossa päähenkilö on juuri lyönyt tunteettoman henkilön tietokoneen kannen kiinni kapinoidakseen näyttöriippuvuutta vastaan. Tällä keinolla korostimme päähenkilön mahtailevaa asennetta videolla.

**Zoom**-objektiivin avulla saadaan nopeasti tehtyä rajaus muuttamalla objektiivin polttoväliä. Poiszoomauksessa polttoväli lyhenee ja näin katsojalle paljastuu uusia asioita aloituskuvan ympäriltä, kun taas kohtizoomauksessa polttoväli vastaavasti kasvaa ja näin kohde suurenee kuvassa. Kohtizoomausta hyödynnetään usein yksityiskohtien korostamiseen. Zoomausta ei kannata käyttää liikaa kuvaamisen aikana, jottei videosta tule liian rauhattoman tuntuista. (Kolari 2010, 28.) Zoomauksessa voidaan hyödyntää erilaisia tyylikeinoja, kuten crash zoomia tai dolly zoomia.

**Crash zoom** on nopea zoomaus. Sitä käytetään yleensä joko dramatisoimaan videota tai koomisena efektinä. (StudioBinder 2020.) Crash zoomia käytetään kiinnittämään katsojan huomiota ja sitä voidaan hyödyntää myös siten, että saadaan katsoja tuntemaan kuin hän olisi keskellä toimintaa. Tekniikka lisää draamaa ja jännitystä videoon. (Eyecandy 2023.) Hyödynsimme crash zoomia tuotannossamme useassa kohdassa korostamaan päähenkilön toimintaa videolla sekä tuomaan koomisuutta.

**Dolly zoomissa** yhdistetään kameran sisäinen zoom kameran liikkeeseen. Tämä tekniikka luo niin sanotun huimausvaikutuksen (*vertigo effect*). Huimausvaikutus-termi on tullut Alfred Hitchcockin elokuvasta *Vertigo* (1958), sillä siinä käytetään paljon tätä efektiä. Dolly zoomin voi toteuttaa liikuttamalla kameraa eteenpäin samalla, kun zoomaa kameran sisäisellä zoomilla taaksepäin tai vaihtoehtoisesti liikuttamalla kameraa taaksepäin samalla, kun zoomaa kameran sisäisellä zoomilla eteenpäin. Esimerkiksi aiemmin tekstissä mainitussa Bohemian Rhapsody -musiikkivideossa on käytetty dolly zoomia. Dolly zoomia voidaan hyödyntää muun muassa POV-tilanteita (*point of view*) kuvatessa, mikä antaa katsojalle vaikutuksen, että hän on itse sisällä videossa. (StudioBinder 2020.) POV-otos tarkoittaa kuvakulmaa, joka näyttää, mitä henkilö katsoo eli kamera toimii ikään kuin henkilön silminä (StudioBinder 2021). Omassa tuotannossa seurasimme kameralla päähenkilöä eteenpäin ja zoomasimme samaan aikaan zoomilla taaksepäin. Tämä aiheuttaa efektin, jossa taustan koko kasvaa samaan aikaan, kun etualan mittakaava säilyy samana (StudioBinder 2020). Tällä keinolla videollamme näkyvä jokimaisema avautuu suuremman kokoiseksi.

**Kamera-ajoiksi** kutsutaan liikkeitä, joissa kameraa siirretään fyysisesti paikasta toiseen. Kamera-ajoilla voidaan muun muassa seurata tai kiertää kohdetta. Kamera-ajo eroaa zoomauksen kanssa siten, ettei kamera-ajoja tehdessä kameran polttoväli vaihdu. Tämän takia siinä ei myöskään zoomauksen tavoin synny syvyys-suuntaista tilavaikutelman muutosta. (Korvenoja 2004, 114.) Kamera-ajoihin on olemassa erilaisia tyylikeinoja, kuten *tracking shot*, *trucking shot* ja *arc shot*.

**Tracking shotiksi** kutsutaan ottoa, jossa kameraa liikutetaan fyysisesti samalla seuraten kuvattavaa kohdetta. Kamera liikkuu siis kohteen kanssa, ei sitä kohti tai pois päin. Seuraamalla kuvattavan henkilön kulkua, voi esimerkiksi luoda katsojalle arvoituksen siitä, minne päähenkilö on matkalla. Tracking shotit voivatkin olla hyvin mukaansatempaavia. (StudioBinder 2020.) Videollamme nähdään useita kohtia, joissa seurasimme päähenkilöä kameralla luodaksemme katsojalle tunteen, että hän on mukana päähenkilön matkassa.

**Trucking shotissa** seurataan kuvattavaa kohdetta sivusta liikuttamalla kameraa fyysisesti oikealle tai vasemmalle (StudioBinder 2020). Omassa tuotannossamme seurasimme trucking-tyylillä päähenkilön kulkua muun muassa bussipysäkkikohtauksessa, jossa taustalla nähdään sivuhenkilöitä käyttämässä puhelimiaan.

**Arc shot** on otos, jossa kamera kiertää kuvattavan kohteen ympäri. Tämä liike luo videoon dynaamisen vaikutelman, vaikka kuvattava kohde seisoi vain paikallaan. Nämä otokset pitävät katsojan huomion keskittyneenä kohteeseen ja vahvistavat esimerkiksi erilaisia tunnetiloja. (StudioBinder 2020.) Musiikkivideotuotannossamme käytimme arc shot -otoksia tanssikohtauksissa korostaaksemme päähenkilöä ja hänen tanssinsa täyttämää fiilistään.

**Camera roll** on kiertoliike, jossa kameraa liikutetaan akselinsa ympäri samalla, kun linssi pysyy paikallaan. Camera roll tekee vaikutuksen, joka hämmentää ja sekoittaa katsojan tasapainoaistia. Sitä voidaan hyödyntää kuvaamaan hahmon liikkeitä esimerkiksi paniikki- tai taistelutilanteessa. Tällä kuvaustekniikalla voidaan siis korostaa liikettä tai dramaattisia muutoksia kerronnassa.

(StudioBinder 2020.) Käytimme camera roll -liikettä videollamme eräässä päähenkilön tanssikohtauksessa, mutta lopulliseen tuotokseen leikkasimme liikkeen osiin musiikin rytmin mukaan.

## 8 Musiikkivideon jälkituotanto

### 8.1 Leikkauksen rooli

Tärkein ja tehokkain työkalu, joka editoijalla on käytössään, on leikkaus (Browne 1998, 170). Leikkaus tarkoittaa sitä, kun siirrytään videoleikkeestä toiseen. Leikkaukset toimivat parhaiten, kun peräkkäiset otokset ovat eri kulmista otettuja ja niissä on jonkinlainen liikkeen jatkuvuus, joka peittää leikkauksen. (Juniper & Newton 2011, 136.) Yksinkertaisimmillaan leikkaaminen on otosten järjestelyä paikalleen, mutta halutessaan videosta voi tehdä mielenkiintoisemman asettelemalla kohtaukset niin, että niistä muodostuu jonkinlainen tarina (Välikylä 2005, 70).

Peräkkäisten kohtausten yhteensopivuus on tärkeässä osassa leikkaamisessa. Kaikista luonnollisin muutos ottojen välissä on kahden kuvakoon muutos. Samaa kuvakokoa leikataan harvoin peräkkäin, sillä se ei useinkaan näytä hyvältä. Harvemmin käytetään myöskään peräkkäin otoksia, joissa kamera on ollut paikallaan ja ainut liike on tapahtunut esimerkiksi zoomaamalla. (Välikylä 2005, 80.) Keskeinen leikkaustyön tavoite on tuottaa sellainen teos, jonka katsoja käsittää, hyväksyy ja kokee parhaassa tapauksessa suurena elämyksenä (Pirilä & Kivi 2008, 37).

Musiikkivideot ovat yleensä leikkaukseltaan nopearytmisiä ja niiden kuvallinen ilmaisu on tiivistä (Opetushallitus 2023). Musiikkivideoissa leikkaukset toteutetaan yleensä kappaleen rytmin mukaan, mutta kuvan tapahtumat myös vaikuttavat leikkauksen rytmiin (Kaikki Kuvaa 2023). Leikkaukset osuvat musiikkivideoissa usein musiikin neljäsosaiskuille. Musiikkivideoissa on yleistä, että kuvakerronta jaksottuu kappaleen rakenteen mukaan. Kuvakerronnassa voi

tapahtua muutoksia osien vaihtuessa vaikkapa säkeistöstä kertosaakeeseen. (Opetushallitus 2023.) Vernalliksen (2004, 27) mukaan musiikkivideoiden leikkauksiin pyritään kiinnittämään tarkoituksella katsojan huomio, joka tehdään sen vuoksi, ettei haluta yhtä kuvaa tai muita yksittäisiä tekijöitä nousemaan videolla tärkeämmäksi tekijäksi.

Yksi paljon videotuotannoissa käytetty kerronnan keino on nopea-leikkauksinen montaasi. Koska musiikkivideoissa sekoittuu tarinankerronta, taiteelliset visuaalit sekä teemalliset elementit keskenään, ovat ne tunnettuja montaasin luovasta hyödyntämisestä (Lam 2023). Sana montaasi on peräisin ranskan kielestä ja tarkoittaa kokoonpanoa tai editointia. Kun halutaan tiivistää tapahtumasarjan aikaa, on montaasi tähän tehokas keino. (Deguzman 2020.) Montaasin avulla tuodaan yhteen asioita, joilla ei ole yhteyttä ajallisesti eikä tilallisesti. Montaasilla voidaan rinnastaa samankaltaisia asioita tai vastakohtia toisiinsa ja sen nopearytmisen leikkaus pyrkii usein tunteiden, kuten energian ja voiman välittämiseen. (Pearlman 2009, 162–163.) Montaasien avulla pystytään välittämään suuri määrä tietoa lyhyessä ajassa. Niissä laitetaan rinnakkain eri otoksia, tiivistetään aikaa tai yhdistetään useita tarinoita yhteen. (Deguzman 2020.)

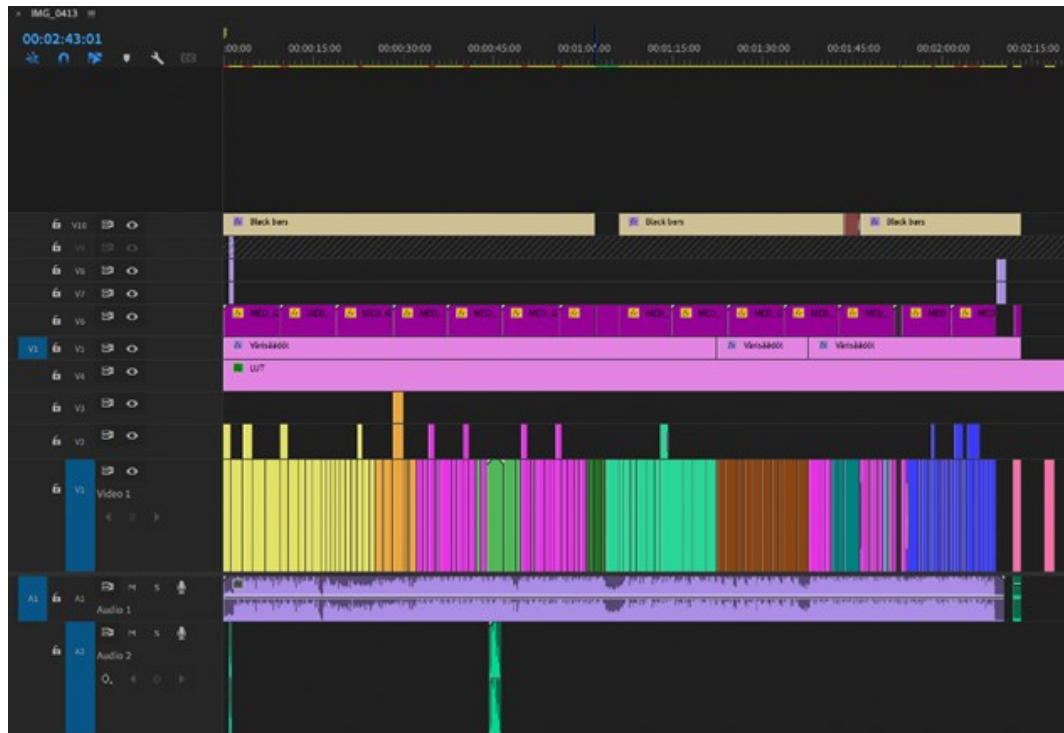
Kun puhutaan videolla tapahtuvista leikkauksista, siirtymistä ja efekteistä, voidaan näiden käsitteiden välillä havaita päällekkäisyyttä. Nämä kaikki jälkituotannon vaiheet kulkevat käsikädessä ja kytkeytyvät jollain tapaa toisiinsa, joka saattaa hankaloittaa niiden välisten eroavaisuuksien ymmärtämistä. Esimerkiksi leikkauksesta puhuttaessa tarkoitetaan välillä jopa koko editointivaihetta, mutta välillä sillä tarkoitetaan pelkästään otoksen vaihtumista toiseen. Siirtymät puolestaan voivat tarkoittaa siirtymistä kohtauksesta tai paikasta toiseen eli periaatteessa leikkausta, mutta niillä voidaan tarkoittaa myös tyyliä, jolla otoksesta toiseen siirrytään. Siirtymät voivat olla siis kuvaamalla ja leikkaamalla tehtyjä siirtymiä, mutta niillä voidaan tarkoittaa myös esimerkiksi valmiita ohjelmistoista löytyviä efektejä, joka voi sekoittaa siirtymä- ja efektikäsitteen ymmärtämistä. Nämä valikoista löytyvät siirtymäefektit kattavat kuitenkin vain hyvin pienen osan laajasta efektikäsitteestä. Seuraavissa luvuissa kerromme leikkauksesta, siirtymistä ja

efekteistä omina käsitteinään, mutta tuomme ilmi myös sitä, miten ne voivat kytkeytyä toisiinsa.

## 8.2 Leikkauksella rytmikkyyttä

Tuotannossamme käytimme leikkaustyökaluna Adobe Premiere Pro-ohjelmistoa. Raakaleikkaus (*rough cut*) toteutetaan esikatseluikkunassa tai suoraan aikajanalla (*timeline*). Raakaleikkauksessa valitaan halutut videoleikkeet ja leikataan niistä osiot, joita halutaan käyttää. Tämän jälkeen leikkeet asetetaan haluttuun järjestykseen. Raakaleikkaus sisältää kaikki materiaalin tärkeimmät osiot ja niiden järjestykseen laittaminen jäsentää tarinan kulun. Raakaleikkaukseen ei kuulu viimeistelyt, kuten erikoistehosteet, äänet tai grafiikat, vaan ne lisätään myöhemmin viimeistelyvaiheessa. (Pan 2022.) Otokset voi siirtää myös suoraan projektipaneelista aikajanelle. Mikäli raakaleikkaus toteutetaan esikatseluikkunassa, siirretään sieltä raakaleikattu otos aikajanelle, missä tarkempi leikkaaminen ja otosten yhdistäminen toisiinsa tapahtuu.

Aloitimme leikkausvaiheen käymällä läpi materiaalit ja asettelemalla raakaleikatut otokset oikeisiin kohtiin aikajanelle. Editointiprosessissa on tärkeää, että työskentelyalusta pysyy selkeänä ja tätä varten otokset usein nimetään selkeyttävillä nimillä ja/tai värikoodataan aikajanelle halutulla tavalla. Aikajanan selkeyttämiseksi merkitsimme otokset eri väreillä kohtausten mukaan; esimerkiksi tanssikohtaukset maalasimme pinkillä värillä ja kahvilakohtaukset puolestaan ruskealla (kuva 15).



Kuva 15. Musiikkivideon aikajana kokonaisuudessaan (Kuvakaappaus: Adobe Premiere Pro).

Musiikkivideoissa leikkaaminen musiikin rytmiin on olennaista ja koska EDM-musiikki on erityisen rytmikästä, korostuvat leikkaukset selkeämmin EDM-musiikkivideoilla verrattuna joidenkin muiden genrejen musiikkivideoihin. Olimme jo esituotantovaiheessa suunnitelleet otokset tiettyihin kappaleen kohtiin, mutta tarkempi leikkaaminen sekä leikkauksen rytmittäminen musiikkiin tapahtui vasta leikkauspöydällä. Halusimme esimerkiksi selkeällä montaasikohtauksella korostaa ajankulumista hahmon käyttäessä turhautuneena eri näyttöpäätteitä. Kappale kiihtyy ja muuttuu nopeatemposemmaksi ensimmäistä droppia kohti, joten halusimme lisätä montaasin kyseiseen kohtaan luomaan myös kiihtyvyyden tunnetta. Lisäksi olimme suunnitelleet dropin alkuun tilanteen, jossa päähenkilö heittää dramaattisesti puhelimen pois ja sen jälkeen kuvakerronta muuttuu hieman tanssikohtausten alkaessa. Vastaavasti musiikillisesti rauhallisempaan kohtaan olimme suunnitelleet tilanteen, jossa päähenkilö kävelee rauhallisesti bussipysäkin ohi. Tällä tavoin yhdistelemällä montaasin keinoja sekä elokuvamaista kerrontaa, pyrimme luomaan kiinnostavan ja tarinaa palvelevan kokonaisuuden.

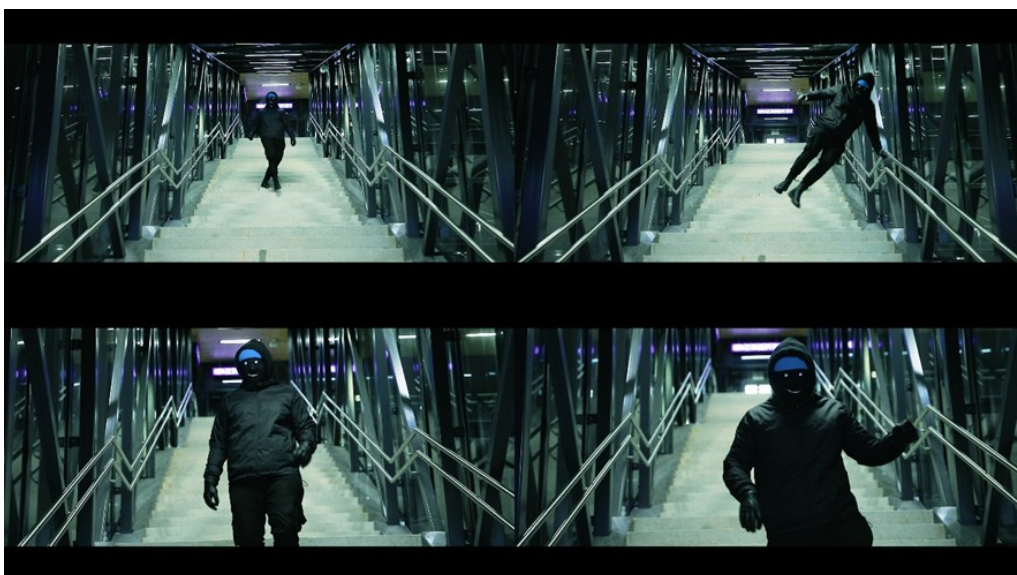
Suunnittelimme rytmitykset niin, että ne sopivat hyvin tapahtumiin, siirtymiin ja efekteihin. Pyrimme musiikkiin rytmittämässä siihen, että leikkaus tuo vaihtelevuutta ja mielenkiintoa videoon. Leikkasimme osan otoksista musiikin rytmin mukaan, osan tapahtumien mukaan ja osan laulun mukaan. Musiikkivideoilla ja etenkin EDM-musiikkivideoilla on tyypillistä, että otosten rytmittämisen kohde vaihtelee pitkin videota, esimerkiksi laulusta kappaleen eri tempoihin. Tämä tuo videoon lisää mielenkiintoa sen sijaan, että koko video olisi rytmitetty esimerkiksi vain pohjabeatin mukaan. Hyödynsimme musiikkivideollamme erilaisia leikkaustyyliä kovan leikkauksen (*hard cut*) lisäksi, jotka leikkasimme korostamaan rytmikkään EDM-kappaleen elementtejä. Tällaisia leikkaustyyliä olivat esimerkiksi *jump cut* ja *match cut*.

**Kovaksi leikkaukseksi** kutsutaan leikkausta, jossa siirrytään otoksesta toiseen ilman minkäänlaisia lisäyksiä väliin. Se on perusleikkaustyyli, jota käytetään yleensä vain leikkaamiseen otosten välillä, sillä kohtauksesta toiseen vaihtaminen kovan leikkauksen avulla voi helposti tuntua häiritsevältä. (Woltmann 2023.)

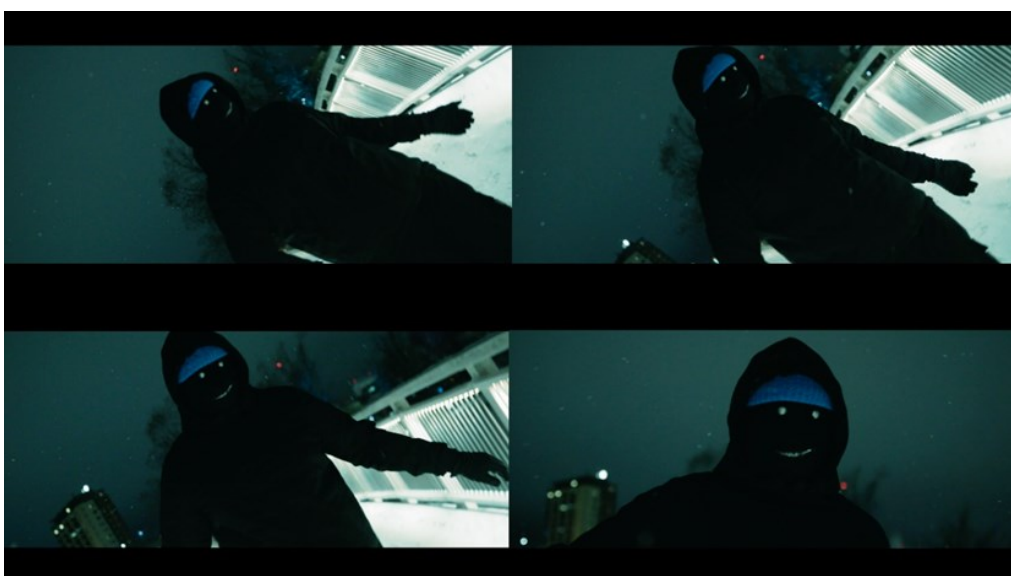
**Jump cut** on leikkaus, jossa tapahtuu aikahyppy. Jump cut on kuvattu yhdellä otolla, josta on leikkausvaiheessa editoitu osa videosta pois muodostaen aikahypyn. Tällaista tekniikkaa hyödynnetään ajan kulumisen kuvaamisen lisäksi esimerkiksi kuvatessa matkaa tai takaa-ajoa. Jump cut -leikkausta hyödyntäessä on tärkeää olla tarkkana, ettei se näytä tahattomasti tehdyiltä. (Invideo AI 2021.) Jump cut on nopea leikkaus, jossa ei tapahdu siirtymää. Sitä käytetään korostamaan musiikin rytmikkäitä elementtejä ja siksi niitä voidaankin nähdä usein EDM-musiikkivideoilla. Esimerkiksi Salvatore Ganaccin kappaleen *Horse* musiikkivideolla (2019) nähdään useassa kohdassa hyödynnettävän tätä leikkaustyyliä. Esimerkiksi videon kohdassa 2:05–2:06 on leikkaus, jossa henkilön naamaa kuvataan lähemmäksi hyödyntäen jump cut -leikkausta (OWSLA 2019). Jump cut on leikattu musiikkivideolle korostamaan musiikin rytmillistä kohtaa ja kyseisen kohdan jälkeen tulevaa droppia.

Hyödynsimme omalla musiikkivideollamme jump cut -leikkausta kohdassa, jossa päähenkilö tanssahtelee portaita alas nopeuttaaksemme ajankulua ja

korostaaksemme kappaleen rytmillistä kohtaa. Toteutimme jump cutin leikkaamalla otoksen välistä materiaalia pois ja yhdistimme haluamamme kohdat toisiinsa musiikin rytmin mukaan (kuva 16). Sovelsimme jump cut -leikkausta videollamme myös toiseen kohtaan leikkaamalla otoksesta osia pois niin, että kuvien väliin jäi pelkkää mustaa. Näin saimme aikaiseksi musiikin nopeampoiseen kohtaan välkkyvän vaikutelman ja samalla korostimme musiikin elementtejä (kuva 17).



Kuva 16. Jump cut -leikkaukseen valitut kohdat otoksesta (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).



Kuva 17. Jump cut -leikkaukseen valitut kohdat toisesta otoksesta (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

**Match cut** on leikkaustyyli, jossa yhdistetään kaksi otosta yhteen hyödyntäen samanmuotoisia esineitä tai asioita. Ensimmäinen otos päättyy samanmuotoiseen kohteeseen, josta seuraava otos alkaa. (Olufemii 2022.) Merkittäviä elokuvateoksia, joissa on hyödynnetty match cut -leikkauksia ovat esimerkiksi *Citizen Kane* (1941), *Lawrence of Arabia* (1962), Stanley Kubrickin *A Space Odyssey* (2001) ja Alfred Hitchcockin *Psycho* (1960). Esimerkiksi *A Space Odyssey* -elokuvassa esi-ihminen heittää luun ilmaan, jonka jälkeen seuraavassa kuvassa nähdään saman muotoinen avaruusalus. Tällä yhdellä siirtymällä havainnollistetaan ihmiskunnan edistymistä ja ajan kulumista kahden kohtauksen välillä. (Cann 2024.)

Match cut -leikkausta voidaan hyödyntää myös muun muassa musiikkivideoiden tanssiliikkeissä yhdistämällä samanlaiset liikkeet toisiinsa eri otoksilla. (Olufemii 2022.) Samaa leikkaustyyliä voidaan käyttää myös siirtymänä paikasta toiseen niin, että otosten välillä aika ja paikka vaihtuu. Esimerkiksi Party Favorin ja Salvatore Ganaccin EDM-kappaleen *Wasabi* musiikkivideo (2019) koostuu täysin match cut -leikkauksista (partyfavor 2019).

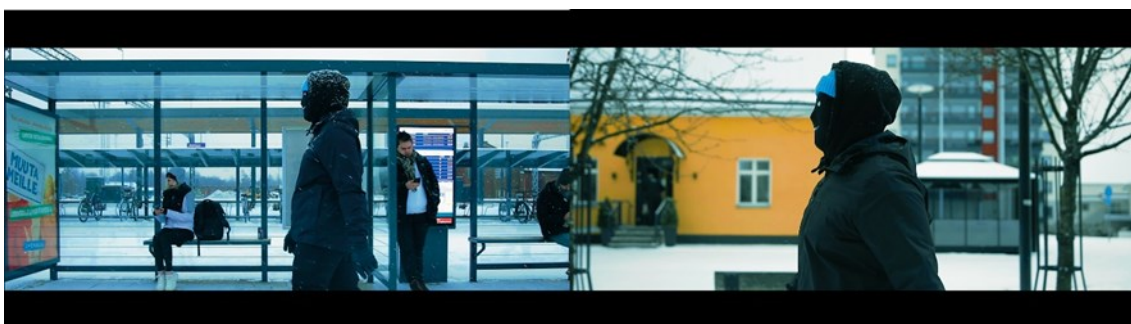
Hyödynsimme omalla musiikkivideollamme match cut -leikkausta päähenkilön liikkeissä säilyttääksemme jatkuvuutta videolla, korostaaksemme musiikin piirteitä sekä saadaksemme visuaalisesti vaikuttavan elementin. Käytimme leikkausta useassa eri kohtauksessa, jossa päähenkilö teki tanssiliikkeen (kuvat 18 & 19). Hyödynsimme match cut -leikkaustyyliä myös yhdistämällä kaksi eri lokaatiossa kuvattua otosta korostamaan sanoituksia ja musiikinrytmiä. Ensimmäisessä otoksessa on kuvattu päähenkilöä sivusuunnasta kävelemässä bussipysäkillä, josta otos vaihtuu sivusuunnasta kuvattuun kohtaukseen toisessa lokaatiossa (kuva 20). Henkilön liikkeet ja kameran suunta yhdistävät otokset toisiinsa.



Kuva 18. Ensimmäinen esimerkki match cut -leikkauksesta tanssiliikkeessä (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).



Kuva 19. Toinen esimerkki match cut -leikkauksesta tanssiliikkeessä (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).



Kuva 20. Esimerkki match cut -leikkauksesta, jolla on korostettu musiikin elementtejä (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

Leikkaustyylit ja musiikillinen rytmittäminen ovat suuressa osassa musiikkivideoiden visuaalista kerrontaa. Näillä leikkaustyyliillä halusimme tuoda videolle lisää dynamiikkaa, vahvistaa kappaleen sanomaa sekä vangita katsojan huomiota.

### 8.3 Siirtymillä näyttävyyttä

Siirtymä (*transition*) tarkoittaa yksinkertaisimmillaan luovaa tapaa siirtyä videolla kohtauksesta toiseen (Adobe 2024a). Siirtymän ja leikkauksen käsitteen raja on häilyvä ja niistä puhutaan usein ristiin. Voidaan kuitenkin ajatella niin, että leikkauksella siirrytään kuvasta toiseen, mutta siirtymä on puolestaan tekniikka, jolla leikkeiden välinen vaihdos toteutetaan. Siirtymillä voidaan esimerkiksi tuoda ilmi tarinankulun muutosta, näyttää ajan kulumista tai yksinkertaisesti siirtyä seuraavaan kohtaukseen sujuvammin (Adobe 2024a). Siirtymät ovat osa leikkauksen luovaa työvaihetta ja mitä paremmin ne on suunniteltu esituotantovaiheessa tai viimeistään kuvaustilanteessa, sitä helpompaa videon leikkaaminen on (Pirilä & Kivi 2008, 98). Juniper ja Newton (2011, 137) toteavat kirjassaan, että jos siirtymiä käyttää liikaa, se voi häiritä tarinan seuraamista sekä haitata kuvan laatua ja siksi niitä tulisi käyttää hillitysti. Tämä pätee erityisesti elokuvatuotannoissa ja televisiossa, mutta musiikkivideoilla siirtymiä nähdään käytettävän jopa yltäkylläisesti. Toisaalta, jos siirtymiä on liikaa etenkin tarinallisessa musiikkivideossa, voivat ne häiritä tarinan seuraamista myös musiikkivideolla.

EDM-musiikkivideoilla nähdään reilusti erilaisia siirtymiä, jotka ovat usein tarkoituksenmukaisesti näyttäviä elementtejä videoilla. Jotkut musiikkivideot, kuten Marshmellon ja Wrabelin *Ritual*-kappaleen musiikkivideo (2016) perustuvat melkein kokonaan erilaisten siirtymien ympärille eli niissä nähdään tavallisten suorien leikkausten sijaan monipuolisesti erilaisia efekteillä kyllästettyjä siirtymiä (OWSLA 2016). Halusimme tällaisia näyttäviä siirtymiä myös omalle musiikkivideollemme. Suunnittelimme siirtymät jo esituotantovaiheessa, jonka jälkeen toteutimme ne kuvatessa ja viimeistelimme editointipöydällä.

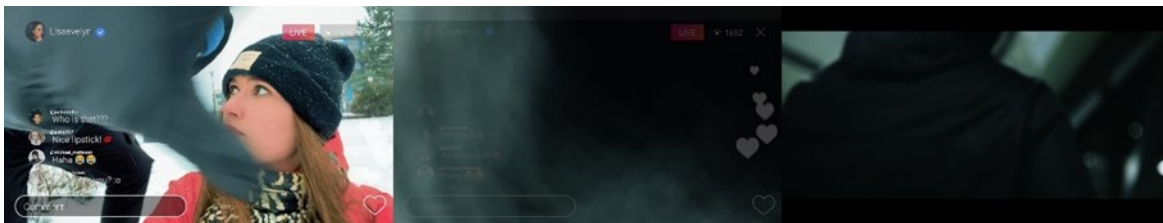
**Näkymätön leikkaus** on siirtymä, joka yhdistää otoksen toiseen. Se on jatkuva, tasainen kohta, jossa leikkaus on piilotettu ja naamioitu. Näkymättömien leikkausten tarkoituksena on, ettei katsoja välttämättä edes huomaa sen tapahtuneen. Alfred Hitchcock oli yksi ensimmäisistä elokuvantekijöistä, joka käytti piilotettuja leikkauksia vuoden 1948 elokuvassa *Rope*. (2bridges 2017.)

Elokuva perustuu näkymättömiin leikkauksiin, joista yksi tapahtuu linssin peittämisellä etualalla olevien kohteiden avulla (Nedomansky 2013). Hitchcock naamioi leikkaukset esimerkiksi henkilöiden selkien avulla niin, että leikkaus menee mustaan, eikä sitä edes huomaa. Näin hän sai piilotettua siirtymän ja ylläpidettyä jatkuvuuden elokuvassa. Elokuvan onkin luultu olevan yhden oton elokuva sen taitavasti piilotettujen leikkausten takia. (2bridges 2017.)

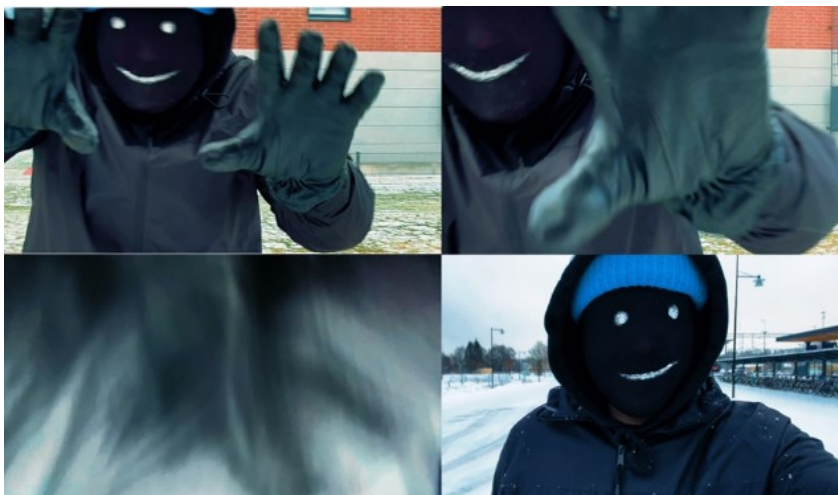
Hyödynsimme musiikkivideollamme näkymättömiä leikkauksia siirtymissä, joista osasta teimme entistäkin huomaamattomia hyödyntämällä efektejä, kuten maskausta. Seuraavaksi avaamamme käsitteet ovat peräisin Rope-elokuvassa hyödynnetyistä tekniikasta. Tekniikkaa on nykyaikana hyödynnetty eri tavoin ja käytettävät termit ovat muokkautuneet aikojen saatossa. Käsitteistä käytetään useita eri nimityksiä, mutta periaate pysyy samana.

**Siirtymä tasaisen värin kautta** tehdään peittämällä kameran linssi jollain esineellä tai esimerkiksi henkilön selällä tai kädellä. Siirtymän voi toteuttaa millä tahansa tasaisella värillä, mutta helpoiten ja saumattomimmin siirtymä toteutetaan leikkaamalla mustan kautta. Tällöin kameran linssi peitetään niin, että kuva pimenee täysin mustaan ja seuraava otos aloitetaan mustasta. Tällä tavoin editoidessa kuvat saa leikattua helposti yhteen siitä kohdasta, jossa video on mustana ja siirtymästä saadaan sulava. (Garam 2020.) Mustan kautta siirtymiä nähdään muun muassa Marshmellon ja Bastillen kappaleen  *Happier* musiikkivideolla (2018) esimerkiksi kohdassa 0:58–1:00 (Marshmello 2018).

Hyödynsimme omassa musiikkivideossamme tasaisen värin siirtymää useassa eri kohdassa erilaisin keinoin. Kuvassa 21 näkyy yksi näistä toteuttamistamme siirtymistä, jonka ensimmäisessä otossa käsi peittää kameran linssin ja kuva pimenee mustaan. Toinen otos alkaa mustasta ja laajenee selästä pois päin. Kuvassa 22 näkyy toinen siirtymä, jossa sovelsimme tätä tekniikkaa siten, että tasaisen värin sijaan siirtymäkohta on tarkoituksenmukaisesti epätasainen ja sekavan näköinen. Ensimmäisessä otoksessa kameran linssi peitetään kädellä ja kameraa heilutetaan epätasaisuuden aikaansaamiseksi. Toinen otos alkaa samanlaisella heilutuksella, jonka jälkeen henkilön käsi vetäistään linssistä pois päin.



Kuva 21. Siirtymä mustan värin kautta hyödyntäen henkilön kättä ja selkää (Kuvakaappaus: Screenshotimephobia-musiikkivideo).



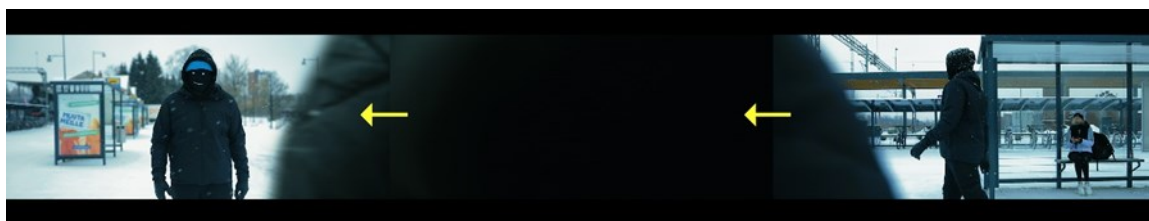
Kuva 22. Siirtymä epätasaisen värin kautta hyödyntäen kameran liikehdintää (Kuvakaappaus: Screenshotimephobia-musiikkivideo).

**Object block** on siirtymä, jonka avulla voidaan siirtyä paikasta toiseen jonkin objektin avulla (Invideo AI 2021). Samaisesta siirtymäteknikasta käytetään myös esimerkiksi nimityksiä *object wipe* ja *frame block* (Ramsden 2022). Käytetyt termit voivat vaihdella hieman eri yhteyksissä, mutta ne kaikki tarkoittavat loppujen lopuksi samaa tekniikkaa. Tässä yhteydessä käytämme tekniikasta nimitystä *object block*. Tasaisen värin siirtymästä *object block* eroaa sillä, ettei kuvan tarvitse siirtymäkohdassa peittyä täysin mustalla tai muulla värillä. *Object block* -siirtymässä pääosassa on objekti. Siinä on siis tarkoituksena, että seuraava kuva jatkuu samalla objektilla, vaikka paikka vaihtuu. Tasaisen värin siirtymässä kuvan peittävällä objektilla ei ole niin suurta merkitystä, eikä se välttämättä näy seuraavassa otoksessa.

*Object block* -tekniikassa ensimmäinen otos lopetetaan peittämällä kehys objektin avulla esimerkiksi kuvaamalla puuta, kun taas seuraava otos aloitetaan

peittämällä kehys samanlaisella objektilla. Tämä tekniikka tekee siirtymisen lokaatiosta toiseen sujuvan näköiseksi. (Invideo AI 2021.) EDM-tuottaja Kygon ja Conrad Sewellin *Firestone*-kappaleen musiikkivideon (2015) alussa nähdään useampi object block -siirtymä esimerkiksi kohdassa 0:43–0:47 (Kygo 2015).

Hyödynsimme object block -siirtymää musiikkivideollamme bussipysäkkikohtauksessa, jossa käytimme objektina henkilön selkää. Objektin avulla emme kuitenkaan siirtyneet paikasta toiseen, vaan vaihdoimme kuvaussuunnan toiseen siten, että ensimmäisessä kuvassa kuvasimme päähenkilöä sivusuunnasta ja jälkimmäisessä kuvassa kohtisuoraan (Kuva 23). Yhdistimme kuvat toisiinsa maskauksen avulla, josta kerrotaan lisää jälkituotannon luvussa 8.



Kuva 23. Object block -siirtymän aloitus- ja lopetuskuva oikealta vasemmalle katsottuna (Kuvakaappaus: Screenshottimephobia-musiikkivideo).

Siirtymä otoksesta toiseen voidaan animoida monilla eri tavoin (Juniper & Newton 2011, 137). Musiikkivideomme sisälsi paljon siirtymäkohtia, jotka editoimme niille sopiviin kohtiin. Niin kuin aiemmin tekstissä mainittiin, leikkaukset, siirtymät ja efektit kulkevat käsi kädessä. Efektejä lisätään usein leikkauskohtiin esimerkiksi siirtymien yhteydessä. Juniperin ja Newtonin (2011, 137) mukaan on tärkeää, että siirtymät pysyvät yksinkertaisina ja siksi ajatellaankin, että jos katsoja ei kiinnitä huomiota leikkauksiin tai videon teossa käytettyyn tekniikkaan, ovat siirtymät onnistuneet. Jotta saimme siirtymäkohdat saumattomiksi, tarvitsimme niiden toteuttamiseen efektointia. Kun olimme koonneet tarinan aikajanelle sekä rytmittäneet leikkaukset ja siirtymät musiikin tahtiin niiden oikeille kohdilleen, siirryimme efektoimaan videota.

## 8.4 Efektöinnin rooli

Videoefektit ovat videota visuaalisesti tehostavia filttäreitä. Ne voivat olla yhtä yksinkertaisia kuin kovat leikkaukset (Cloudinary 2023.) Videoefektien on tarkoitus tehdä videosta näyttävämpi (Juniper & Newton 2011, 137). Efektejä on sekä yksinkertaisia, että sellaisia, jotka sisältävät kehittyneempää tekniikkaa. Yksinkertaisempia efektejä käytetään siirtymiseen otoksesta tai paikasta toiseen, kun taas kehittyneempää tekniikkaa sisältävät efektit lisäävät elementtejä videoon tai muuttavat videon visuaalista ulkoasua. On myös olemassa erilaisia erikoistehosteita, joita ovat esimerkiksi räjähdys ja savu. Tällaisilla tehosteilla videoihin haetaan visuaalista vaikuttavuutta. (Cloudinary 2023.)

Monet nykypäiväiset musiikkivideot sisältävät erilaisia efektejä. Visuaalisilla efekteillä voidaan saada musiikkivideosta omaperäisempi ja niillä voidaan korostaa tunnetta tai viestiä, jota videolla pyritään välittämään. Efektien avulla voidaan tehdä myös siirtymistä saumattomia ja viedä katsoja ikään kuin toiseen todellisuuteen. Efekteillä leikittely antaa siis mahdollisuuden luovaan työskentelyyn ja uusien tyylien kokeilemiseen. (CinePacs 2020.)

Etenkin EDM-musiikkivideoilla visuaaliset efektit ovat tyypillinen näky. Hidastempoisten EDM-kappaleiden musiikkivideoilla efektejä käytetään hillitymmin, kun taas rytmillisesti vauhdikkaiden kappaleiden kohdalla efektejä nähdään käytettävän räiskyvästi ja säästelemättä. Hyvä esimerkki tällaisesta efekteillä kyllästetystä musiikkivideosta on Tujamon, Azteckin ja INNAN kappaleen *Freak* musiikkivideo (2024), jossa on leikitelty näyttävästi erityyillisillä efekteillä (Smash The House 2024).

## 8.5 Efektöinnillä ilmettä

Omalla musiikkivideollamme hyödynsimme efektöintia monin eri keinoin ja erilaisiin tarkoituksiin. Efekteillä halusimme muun muassa tehostaa siirtymiä, lisätä liikettä otoksiin sekä tuoda niin sanottua silmäkarkkia videolle.

Toteutimme efektit Adobe Premiere Pro ja Adobe After Effects -ohjelmistoilla muun muassa keyframing-tekniikkaa apuna käyttäen.

**Keyframing** on tapa muokata efektejä ajassa. Keyframing-tekniikassa valittavat ominaisuusarvot merkitään tiettyihin pisteisiin editointityökalun aikajanalla. Editointityökalu tulkitsee keyframejen avulla merkittyjen pisteiden välissä olevat arvot itsestään ja luo näin pisteiden väliin liikeradan. Keyframing-tekniikka nopeuttaa animointia ja tekee siitä helpompaa, sillä sen ansioista videon jokaista kuvaruutua ei tarvitse säätää erikseen. (Meyer & Meyer 2016, 21.) Nykyään keyframe-sana yhdistetään perinteiseen videoeditointiin, mutta se on peräisin animoinnista, joka on syntynyt kauan ennen digitaalista videoeditointia. Keyframing-tekniikasta on tullut tärkeä osa videoeditointia ja sitä hyödynnetään monin eri tavoin. Videoita editoidessa keyframeillä voidaan asettaa liikkeen parametreja tai hienosäätää siirtymiä. Niiden avulla voidaan myös säätää tehosteiden voimakkuutta. (Kench 2022.) Musiikkivideollamme käytimme keyframing-tekniikkaa esimerkiksi lisätessämme kuviin pieniä liikkeitä sekä tehdessämme speed ramppeja eli nopeuden muutoksia.

**Speed rampissa** videoleikkeen nopeutta muutetaan asteittain. Speed ramppeja käytetään paljon muun muassa urheiluvideoissa tai toimintaelokuvissa. Efektin voi huomata videoista silloin, kun videolla tapahtuva toiminta vaihtuu hidastetun, normaalinopeuden ja nopean liikkeen välillä (Adobe 2024b.) Speed ramppeja nähdään hyödynnettävän erityisen paljon EDM-musiikkivideoilla. Esimerkiksi Tujamon ja Lukas Vanen EDM-kappaleen *Drop it* musiikkivideolla (2019) speed ramppeja on hyödynnetty näkyvästi koko videon matkalla (Spinnin' Records 2019). Speed ramppeja hyödynnetään usein sellaisissa kohdissa, joissa halutaan korostaa kappaleen rytmillisiä muutoksia.

Myös omalla musiikkivideollamme käytimme speed ramppeja siirtymien yhteydessä tehdäksemme niistä dynaamisempia sekä joissakin kohdissa rytmittämään videota. Ensiksi hidastimme valitun leikkeen, jonka jälkeen teimme time remappingin speed-toiminnon mahdollistamaan nopeuden säätämisen leikkeessä. Tämän jälkeen aloitimme keyframeillä tekemään videoleikkeen aikajanalle niin sanottua ”nopeushyppyriä” (kuva 24).

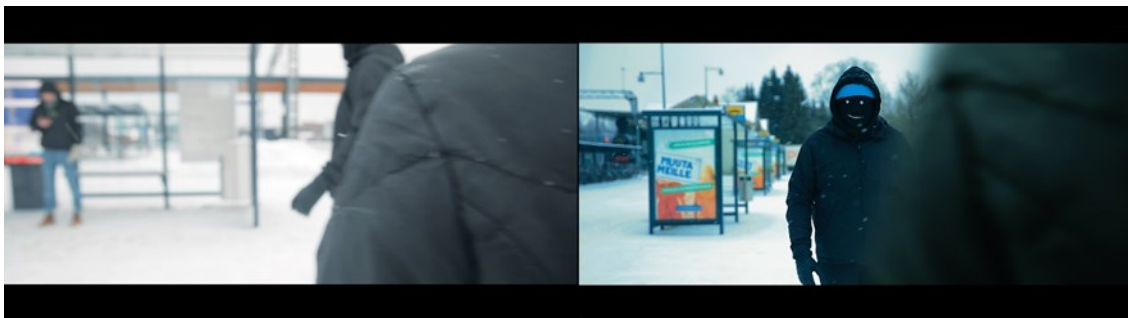
Musiikkivideollamme nähdään speed ramp esimerkiksi siirtymässä, jossa siirrytään bussipysäkiltä kahvilaan. Kamera zoomaa nopeutettuna kiinni henkilön kaulahuiviin ja seuraavassa otoksessa siirrytään nopeutettuna toisen henkilön paidasta pois päin palaten takaisin hidastettuun kuvaan.



Kuva 24. Speed ramp editointiohjelmiston aikajanalla (Kuvakaappaus: Adobe Premiere Pro).

**Maskaamisessa** tehdään ”maski” videon tiettyyn alueeseen, leikkeeseen tai osaan maskaustyökalun avulla. Sen avulla voidaan sumentaa tai sijoittaa jokin videon osa tai leikata asioita pois videolta. Maskausta voidaan hyödyntää myös yhdistämään kaksi eri otosta niin, että leikkeet näyttävät yhdeltä videoleikkeeltä. (FlexClip 2021.) Näin on oletettavasti tehty esimerkiksi Marshmellon ja Wrabelin *Ritual*-kappaleen musiikkivideolla (2016) kohdassa 2:45–2:46, jossa auto vilahtaa leikkeen läpi ja sen yhteydessä kuva vaihtuu toiseen leikkeeseen, vaikka leikkeiden välistä leikkauskohtaa ei huomaakaan (OWSLA 2016).

Omalla musiikkivideollamme hyödynsimme maskaamista luvussa 6 mainitun object block -siirtymän yhteydessä (Kuva 25). Käytimme kahta eri videoleikettä, joista ensimmäisessä objektina oleva takki maskattiin maskaustyökalun ja keyframe -tekniikan avulla. Rajasimme mahdollisimman tarkasti takin kuvasta, jonka jälkeen teimme maskauksen. Sen jälkeen lisäsimme uuden leikkeen maskatun objektin taustalle. Lopputulos näyttää siltä kuin pysyttäisiin koko ajan samassa leikkeessä.

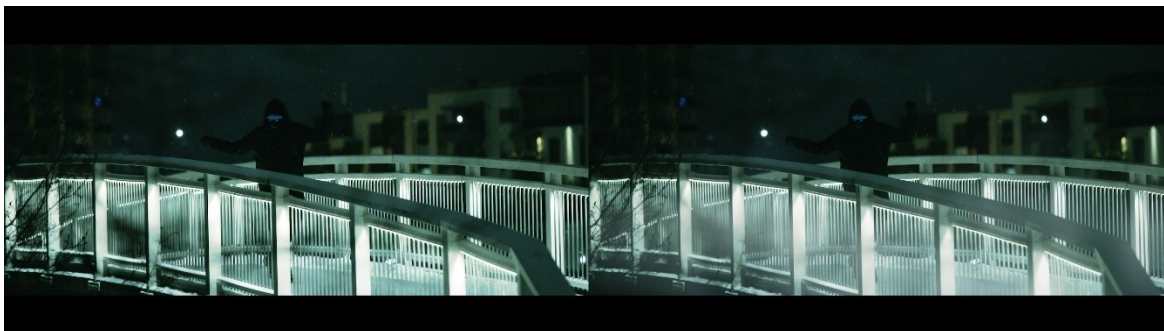


Kuva 25. Object block -siirtymään tehty maskaus (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

**Halation** on visuaalinen efekti, joka näyttäytyy filmille kuvattaessa punaoranssina sädekehänä kuvan ylivalottuneiden osien kontrastirajoilla sekä keskisävyjen punaisena hohteenä. Tavallisesti ottaen mitä voimakkaampia valotus ja kontrasti ovat, sitä voimakkaampia ovat myös halation-efekti ja sen oranssi sävy. (Svinarchuk, Kosenko & Novak 2024a.)

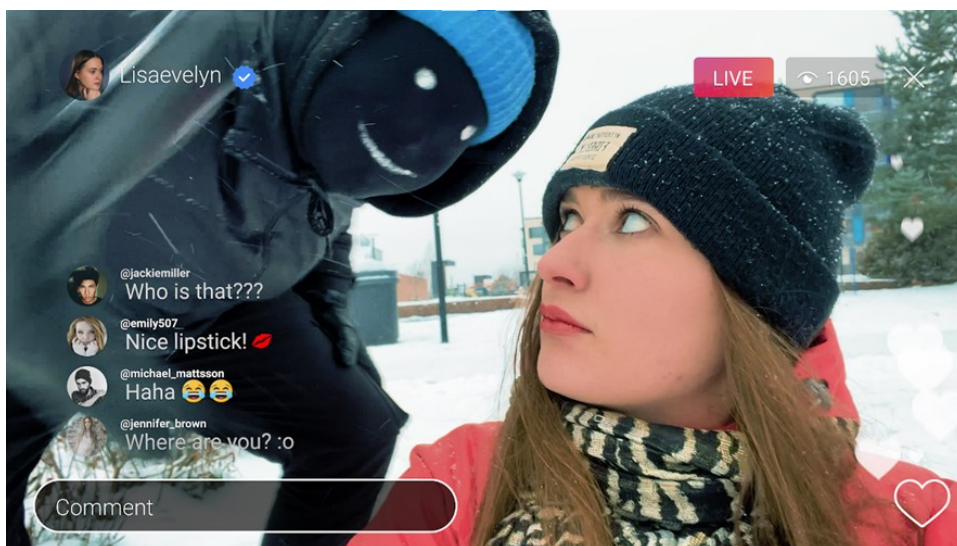
**Bloom** tarkoittaa efektiä, joka näkyy kuvattaessa hajanaisena hehkuna kuvan valonlähteiden ympärillä, kirkkailla alueilla ja kontrastisilla reunoilla. Efektin voi saavuttaa parhaiten kuvaamalla esimerkiksi vanhoja objektiiveja käyttäen. (Svinarchuk ym. 2024b.)

Halation ja bloom -efektiä käytetään yleensä yhdessä (Svinarchuk ym. 2024a.) Näiden efektien avulla saadaan luotua videolle pehmeyttä sekä unenomaista elokuvamaista ilmettä ja niitä nähdään käytettävän monissa eri musiikkivideoissa. Esimerkiksi Tiëston EDM-kappaleen *Lay Low* musiikkivideon (2023) kohdassa 0:15–0:20 nähdään halation ja bloom -efektin tuomaa utuisuutta ja punaista hohdetta (Tiësto 2023). Halation ja bloom -efektejä voidaan kuvaamisen sijaan jäljitellä myös editointiohjelmissa. Omalla musiikkivideollamme hyödynsimme bloom-efektiä käyttämällä Adobe Premiere Pro -ohjelmiston *Luma Key*, *Channel Blur* ja *Gaussian Blur* -efektejä. Käytimme bloom-efektiä etenkin niissä kohtauksissa, joissa meillä oli joitakin korostettavia valonlähteitä. Kuva 26 näyttää, millainen vaikutus efektin lisäämisellä on leikkeeseen.



Kuva 26. Alkuperäinen videoleike verrattuna bloom -efektin lisäämisen jälkeen (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

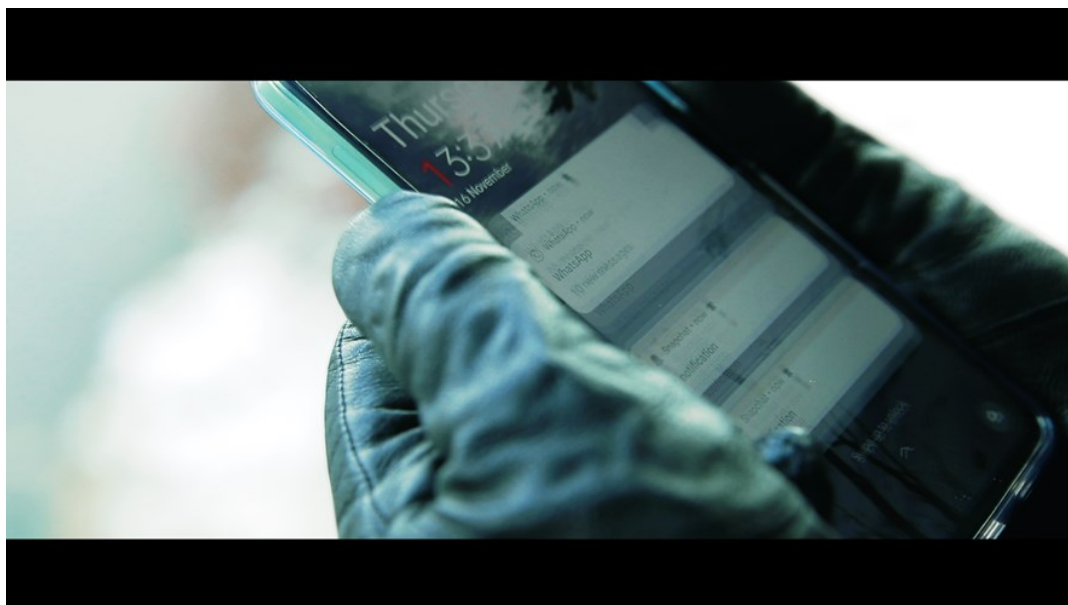
**Video templatet** ovat valmiiksi tehtyjä videoita, joita videontekijät pystyvät lisäämään omiin videoihinsa. Ne sisältävät esimerkiksi tehosteita, leikkauksia tai grafiikkaa. (Woodcock 2022.) Käytimme oman musiikkivideomme striimauskohtauksessa Envato Elements -sivustolta ladattua valmista template-pohjaa, johon oli valmiiksi animoitu oikealta näyttävä sosiaalisen median alustalla tapahtuva live-lähetys. Muokkasimme template-pohjan osia Adobe After Effects -ohjelmistossa lisäämällä striimiin omat tekstit ja käyttäjäkuvat. Käytimme muokattua templatea musiikkivideomme striimauskohtauksessa asettelemalla se leikkeen päälle aikajanalla (Kuva 27). Valmiiden templatejen hyödyntäminen editointiprosessissa nopeuttaa työskentelyä huomattavasti ja antaa mahdollisuuden keskittyä oman videon kannalta oleellisimpiin asioihin sen sijaan, että rakentaisi tällaisen templatien alusta asti itse.



Kuva 27. Video template aseteltuna videokuvan päälle striimauskohtauksessa (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

**Film grainit** ovat ruudulla näkyviä pilkkuja, jotka näkyvät satunnaisina kuvioina. Niitä käyttäessä video näyttää rakeiselta ja haalistuneelta, joka antaa sille elävän ja teksturoidun ilmeen (Escobar 2024.) Käytimme omalla musiikkivideollamme film grain -lookkia tuomaan koko videolle yhtenäistä ja elokuvamaista ilmettä sekä rakeisuuden tuomaa eloisuutta. Teimme film grainista hillityn ja melko huomaamattoman, koska emme hakeneet sillä kuitenkaan vanhanaikaisen filmikameran kuvaa muistuttavaa lookkia.

**Opacity** tarkoittaa videoeditoinnissa videoleikkeen läpinäkyvyyden tasoa. Se on parametri, jolla määritetään, kuinka paljon nähdään videon tai objektin läpi. (Tella 2024.) Hyödynsimme opacity-tekniikkaa musiikkivideollamme kohtauksessa, jossa puhelimen näytölle ilmestyy paljon viestisovellusten ilmoituksia (Kuva 28). Kopioimme aikajanelle monta samaa videoleikettä puhelimen näytöstä päällekkäin, mutta aavistuksen eri kohdista ja säädimme yläpuolella olevien leikkeiden opacity-prosenttia pienemmälle. Tällä tavoin saimme tehostettua vaikutelmaa siitä, että ilmoituksia tulee näytölle runsaasti.



Kuva 28. Musiikkivideon kohtaus, jossa on hyödynnetty opacity-tekniikkaa puhelimen näytölle tulevien ilmoitusten yhteydessä (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

**Warp Stabilizer** -tehoste poistaa videosta kameran liikkeen aiheuttaman värinän ja muuntaa otoksesta tasaisen (Adobe 2023a). Itse hyödynsimme Warp

Stabilizer -efektiä pienissä määrin joissakin käsivaralla kuvatuissa leikkeissä. Asetimme *Smoothness*-valikosta voimakkuudeksi pienen prosenttin, kuten esimerkiksi viisi prosenttia. Kyseisellä prosentilla määritetään se, miten voimakkaasti ääriä vaimennetaan. On kuitenkin muistettava, ettei liian voimakas vaimentaminen aina näytä hyvältä leikkeissä, vaan sitä täytyy arvioida silmämääräisesti ja tapauskohtaisesti.

## 8.6 Värikorjauksen ja värimäärittelyn rooli

Kun video on muilta osin editoitu ja kokonaisuus on kunnossa, on aika aloittaa värien kanssa työskentely (Smile Audiovisual 2023). Värikorjaus on hyvä tehdä vasta leikkauksen valmistuttua, koska värejä korjataan aina otoskohtaisesti ja prosessissa täytyy huomioida hyvin myös edellisen ja seuraavan leikkeen ominaisuudet. (Juniper & Newton 2011, 150). Käytettävissä olevat videoleikkeet saattavat olla keskenään hyvinkin erinäköisiä, jos ne on kuvattu vaikkapa kahta eri kameraa käyttäen. On siis tärkeää saada kuvat sopimaan yhteen värikorjailun ja värimäärittelyn avulla. (Laitinen 2022.)

**Värikorjaus** ja värimäärittely sekoitetaan usein keskenään. Värikorjaus tehdään ennen värimäärittelyä ja se luo värimäärittelylle niin sanotun pohjan, jonka päälle aletaan rakentamaan varsinaisia värejä (Filmsupply 2023.)

Värikorjausvaiheessa korjataan leikkeiden olemassa olevia ongelmia, kuten yli- ja alivalottuneisuutta tai vaikkapa ylimääräistä kohinaa (Laitinen 2022).

Tavoitteena on saada materiaalista mahdollisimman luonnollisen ja käsittelemättömän näköinen säätämällä värejä, kontrastia sekä valotusta. (Filmsupply 2023).

**Värimäärittelyllä** tarkoitetaan prosessia, jossa käytössä olevan materiaalin värejä parannetaan ja muutetaan siten, että videolle saadaan tavoitteen mukainen visuaalinen ilme (Filmsupply 2023). Värien voimakkuutta ja sävyjä muuntelemalla pyritään yhtenäiseen olemukseen ja kuvien jatkuvuuteen (Laitinen 2022). Olipa kyseessä sitten elokuva, televisiosarja tai YouTubeen ladattava video, tarvitsee se osakseen värimäärittelyä (Van Hurkman 2014, 1).

Värimäärittelyn päätavoitteena on luoda videoon lisää tyylikkyyttä, sävyä, tunnelmaa ja estetiikkaa (FlexClip 2022). Se on värien luovaa käyttöä, joten värien ja sävyjen muuttamisen tueksi on hyvä olla jonkinlainen suunnitelma. Esimerkiksi punainen väri yhdistetään voimakkuuteen, aggressioon ja romantiikkaan, kun taas sinisen eri sävyt tuovat viileähköjä mielikuvia ja keltainen ja oranssi puolestaan lämpimiä. Värien symboliikkaa hyödyntäessä on huomioitava myös kohdeyleisö, koska esimerkiksi idässä valkoinen väri kieli surusta, mutta lännessä se merkitsee täysin muita asioita. (Juniper & Newton 2011, 60–61.) Väreillä siis herätetään tunteita katsojissa, joten niillä on myös psykologisia vaikutuksia. Eli jos videolla pyritään herättämään todellisia tunteita ja välittämään haluttua viestiä katsojalle, on värimäärittely välttämätön toimenpide. (Filmsupply 2023.)

Useilla musiikkivideoilla, kuten myös monilla EDM-musiikkivideoilla, nähdään voimakasta ja tarkoin harkittua värimäärittelyä. Hyvänä esimerkkinä toimii Marshmellon ja Bastillen *Happier*-kappaleen tarinallinen musiikkivideo (2018), jossa keltaisella värillä on oletettavasti pyritty korostamaan kappaleen sanoituksia ja videon tarinaa, jotka molemmat viittaavat vahvasti ilon tunteeseen (Marshmello 2018). Videon alussa nähdään melko harmaat värit ja itkuisen oloinen tyttö, kunnes hän näkee koiranpennun, jonka jälkeen hänen silmänsä kirkastuvat ja video muuttuu kirkkaan keltaiseksi. Keltainen väri kannattelee läpi videon yleisellä sävy maailmalla sekä keltaisilla elementeillä, kuten videolla nähtävillä vaatteilla, joiden keltaisuutta on silminnähden korostettu värimäärittelyn avulla.

## 8.7 Väreillä viimesilaus

Videoeditointiohjelmit sisältävät monia eri värinkorjausmenetelmiä, joita ovat erilaiset väri- ja kylläisyysliukusäätimet sekä väriympyrät, joilla voidaan säätää esimerkiksi vaaleita ja tummia alueita erikseen (Juniper & Newton 2011, 150). Oman tuotantomme väriyöskentelyyn valitsimme Adobe Premiere Pro -ohjelmiston. Ohjelmistosta löytyy ammattimaisia värimäärittely- ja värikorjaustyökaluja, jotka on suunniteltu kokeneiden värimäärittelijöiden lisäksi

myös aloittelijoiden käyttöön (Adobe 2023b). Adobe Premiere Pro CC:n väriyöskentelytilasta löytyy The Lumetri Color -paneeli, joka on jaettu erilaisiin osioihin:

- Basic Correction
- Creative
- Curves
- Color Wheels & Match
- HSL Secondary
- Vignette (Adobe Care 2021).

*Basic Correction* -ikkunassa voidaan tehdä värien peruskorjailua säätämällä yksinkertaisia tehosteita, kuten valkotasapainoa, lämpötilaa, sävyä, kylläisyyttä tai vaikkapa lisäämällä valmiin LUT-väriprofiilin. Valotusta voi muuttaa säätämällä kirkkautta, kontrastia, kohokohtia, varjoja, valkoisia kohtia sekä mustia kohtia. (Simon Says 2023.) Esimerkiksi LOG-muotoinen videokuva kannattaa ensiksi saada normaalin näköisesti kontrastin säädöillä, jotta näkee kunnolla, mitä on työstämässä näytöllä (Van Hurkman 2014, 123).

*Creative*-ikkunassa on voimakkuuden liikusäätimet, joilla voi videoon säätää haalistuneisuutta, terävyyttä, eloisuutta, värikylläisyyttä, varjosävyjä, korostussävyjä sekä lisätä LUT-väriprofiilin (Simon Says 2023). *Curves*-ikkunassa voi RGB- ja *Hue Saturation* -käyräsäätimien avulla tehdä vivahteikkaita säätöjä eri valotustasoihin ja yksittäisiin värikanaviin, kun taas *Color Wheels & Match* -osiossa voi tehdä säätöjä varjoihin, keskisävyihin ja kohokohtiin. *HSL Secondary* -ikkunassa voi puolestaan määrittää itse tietyn värialueen, jota haluaa käsitellä ja *Vignette*-ikkunassa voi lisätä videon reunoille vinjetin, jonka kokoa ja muotoa voi säätää haluamallaan tavalla. (Adobe 2023c.)

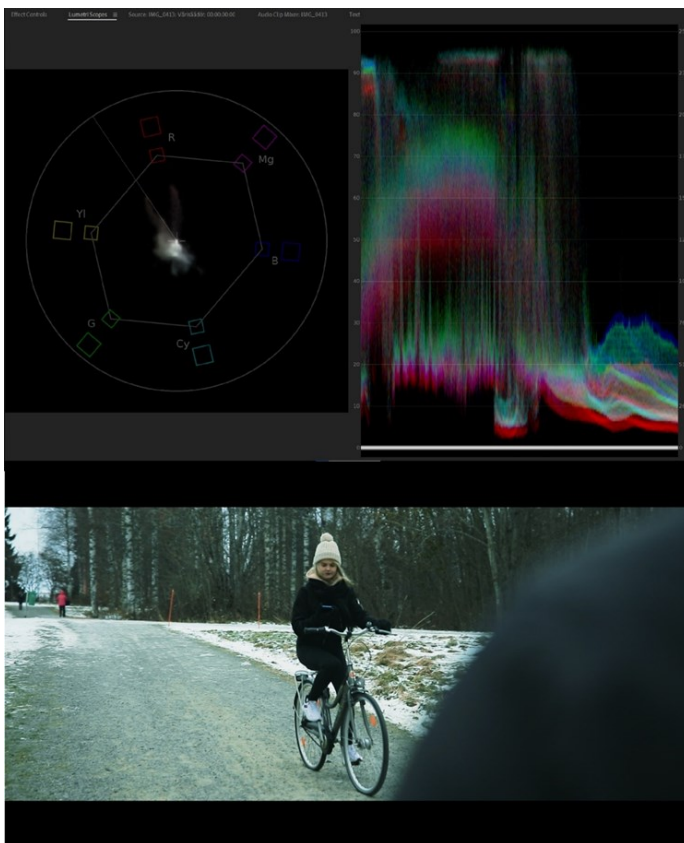
Värien tarkkailuun käytetään työkaluja, joita kutsutaan skoopeiksi. Kaikilla skoopeilla on omat uniikit käyttötarkoituksensa (Juniper & Newton 2011, 150). Parametrit näyttävät muun muassa, kuinka yli- tai alivalottunut kuva on. Joskus omat silmämme tai käytössä oleva näyttö voivat vääristää värejä, jolloin erilaiset skoopit voivat olla luotettavin ratkaisu onnistuneeseen lopputulokseen. (Simon

Says 2023.) Adobe Premiere Pro CC:n väriyöskentelytilasta löytyy The Lumetri Scope -paneeli, jossa on monia eri skooppeja saatavilla, kuten

- Histogrammi (Histogram)
- Paraati (Parade)
- Vektoriskoopit HSL ja UYV (Vectorscopes)
- Aaltomuoto (Waveform) (Adobe 2023c).

Aaltomuoto arvioi kuvan kirkkautta sekä värejä IRE-asteikon avulla. Paraati mittaa värikylläisyyttä ja jakaa kuvan RGB-arvoiksi. Vektoriskoopit mittaavat kuvan sävyn ja kylläisyyden astetta sekä ilmoittavat, millainen ihonsävyn tulisi olla. Histogrammi on kaavio, joka mittaa kuvan kirkkautta esittämällä kunkin sävyn taajuuden arvona pylväskaaviossa. (Simon Says 2023.)

Aloitimme oman musiikkivideomme värikorjauksella, johon käytimme pääasiassa Curves-ikkunan RGB-käyräsäätimen valkoista kanavaa sekä Basic Correction -ikkunan liukusäätimiä. RGB-käyräsäätimen avulla säädimme LOG-kuvamateriaaliimme valotuksen kohdilleen ja Basic Correction -ikkunassa hienosäädimme vielä valotusta ja kirkkautta sekä muutimme tarpeen mukaan värilämpötilaa, jotta se vastaisi mahdollisimman luonnollista tilaa. Apuna valotuksen säätämisessä käytimme aaltomuotoskooppia, jonka pylväät kertoivat meille kuvan kirkkauden tilan. Teimme värikorjauksen jokaiseen leikkeeseen erikseen (kuva 29).



Kuva 29. Aaltomuodon ja vektoriskoopin käyttöä pyöräilykohtauksen värimäärityksessä (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

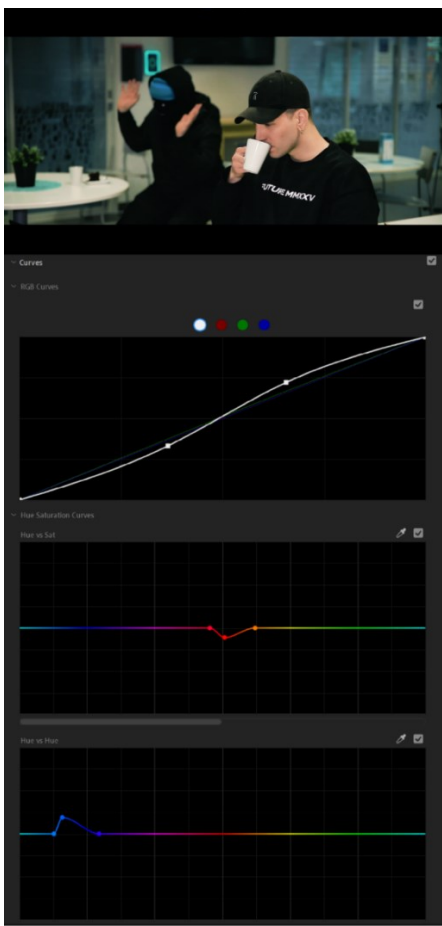
Kun värikorjaus oli kaikkien leikkeiden osalta valmis, pääsimme varsinaisen värimäärityksen pariin. Aloitimme värimäärityksen pohtimalla, millainen värimaailma tukisi parhaiten oman musiikkivideomme tyyliä, tarinaa sekä kantaaottavaa teemaa. Halusimme valita selkeän värin, jota kohti lähdemme ja lopulta päädyimme vihreään sävyyn, koska mielestämme se istui parhaiten videomme elokuvamaiseen tyyliin sekä symboloi samalla teemallemme olennaisia asioita. Vihreää kuvaillaan elämän väriksi, joka tunnetaan maailmalla myös turvallisuuden, toivon ja luottamuksen värinä (Trötschkes 2012). Psykologi Sabaterin mukaan vihreä väri voidaan puolestaan liittää ongelmien ratkaisemiseen, vapauteen, parannukseen ja rauhallisuuteen (Sabater 2022).

Kun suunnitelma värien osalta oli valmis, ryhdyimme etsimään ja testaamaan erilaisia valmiita LUT-väriprofiileja videon päälle. LUT (*Look Up Table*) -väriprofiilit ovat hyvä lähtökohta aloittavalle värimäärittelijälle (RoyalZProduction 2021). LUT tarkoittaa tiedostoa, joka pitää sisällään niin sanotut alustavat

asetukset värejä määritellessä. LUT-väriprofiileja on käytössä lukuisissa eri editointiohjelmissa ja ne kuuluvatkin tärkeäksi osaksi nykypäiväistä värimäärittelyä. (Myllymäki 2023.) LUTteja käytetään soveltavasti antamaan videoleikkeille ainutlaatuista tyyliä ja niihin voidaan luoda ja tallentaa erilaisia värimäärittelyjä. Niiden tehtävänä on säätää kylläisyyttä ja kontrastia tai muuttaa kokonaan videon väriä. (Adobe 2023d.)

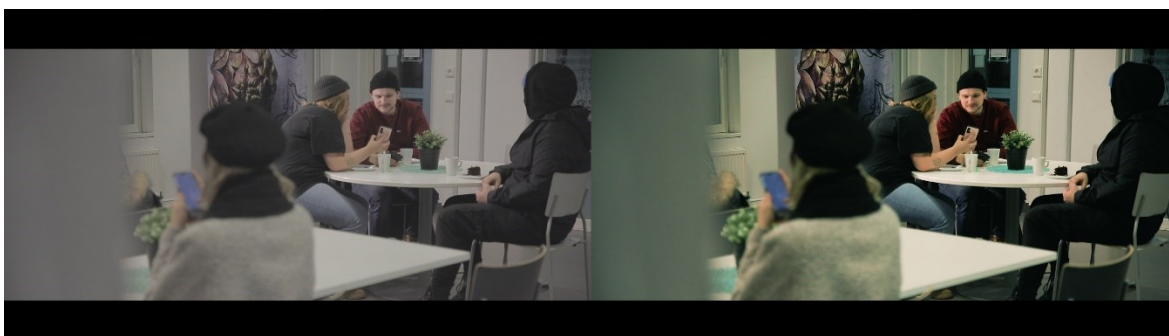
Kun olimme löytäneet sopivan LUT-väriprofiilin, asettelimme sen koko videon päälle *adjustment layer* -tasoa hyödyntäen. Adjustment layer on Adobe Premiere Pro:ssa hyödynnettävä taso, jonka avulla voidaan saada jokin sama tehoste useaan eri leikkeeseen yhtä aikaa pinoamalla taso päällimmäiseksi aikajanalla (Adobe 2023e). Käyttämässämme LUTissa oli itsessään vihertävä elokuvamainen sävy, jonka vihreää sävyä korostimme entisestään RGB-käyräsäätimen vihreää kanavaa käyttäen.

Halusimme musiikkivideollamme korostaa myös joidenkin yksittäisten elementtien, kuten esimerkiksi hahmon pipon värikylläisyyttä. Korostamiseen käytimme Hue Saturation -osion Hue vs Sat -käyräsäädintä, jolla valitsimme ikkunasta löytyvällä valintapipetillä aina korostettavan elementin sävyn ja sen jälkeen teimme käyrään ikään kuin hyppyrin, joka nostatti kylläisyyttä valitussa sävyssä (Kuva 30). Värejä korostaessamme seuralsimme UYV-vektoriskoopista, etteivät värit pala puhki korostettavan värin osalta.

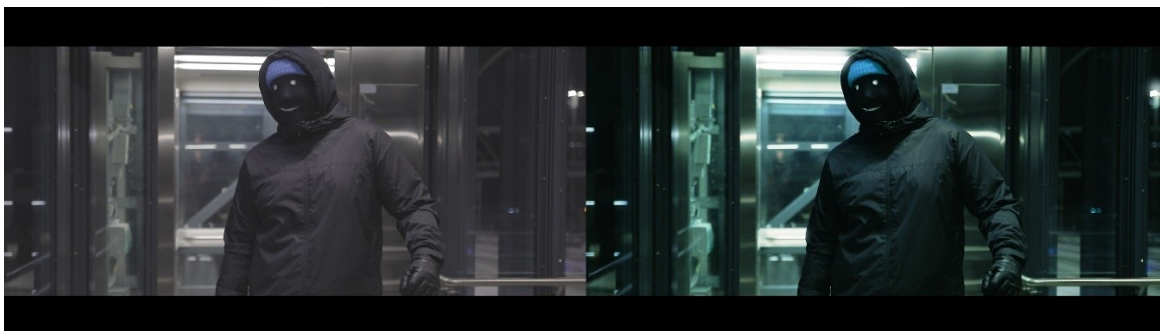


Kuva 30. Curves-ikkunassa tehdyt säädöt kahvilakohtaukseen (Kuvakaappaus: Abobe Premiere Pro).

Musiikkivideon lopullisesta värimaailmasta tuli elokuvamainen ja vihreän sävyinen, mutta kuitenkin melko neutraali. Värikorjauksen ja värimäärittelyn ansiosta leikkeissä nähdään huomattava ero alkuperäisen LOG-kuvamateriaalin ja värikorjatun ja -määritellyn kuvan välillä (kuvat 31 & 32).



Kuva 31. Ensimmäinen esimerkki LOG-muotoisesta videokuvasta verrattuna värikorjattuun ja värimääriteltyyn videokuvaan (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).



Kuva 32. Toinen esimerkki LOG-muotoisesta videokuvasta verrattuna värikorjattuun ja -määriteltyyn videokuvaan (Kuvakaappaus: Screentimephobia-musiikkivideo).

Saimme luotua melko yksinkertaisilla värisäädöillä videoon pitkälti sen tunnelman, mitä lähdimme tavoittelemaankin ja sama tunnelma pysyy videosta alusta loppuun saakka. Värimäärittelyn päätteeksi teimme viimeiset viimeistelyt musiikkivideollemme, jonka jälkeen tuotanto tuli päätökseensä ja video oli valmis.

## 9 Tulokset

### 9.1 EDM-genrelle tyypilliset piirteet

Opinnäytetyöprosessissamme lähdimme etsimään vastausta työmme perustana olevaan kysymykseen, onko EDM-genren musiikkivideoissa joitakin ominaispiirteitä, joilla ne erottuvat muista populäärimusiikin musiikkivideoista. Vastauksen löytämiseksi teimme kattavaa selvitystyötä, joka johdatti meidät musiikkivideoiden maailmasta aina EDM-genren bassolinjojen sykkeeseen. Kirjallisuuteen tutustumisen lisäksi tarkastelimme lukuisia eri genrejen musiikkivideoita ja kiinnitimme huomiota niissä esiintyviin eroihin ja ominaispiirteisiin. Vaikka EDM-musiikkivideoissa on paljon yhtäläisyyksiä muiden populäärimusiikin videoiden kanssa, voidaan niiden tunnusmerkeistä löytää kuitenkin melko selkeä punainen lanka, joka nojautuu vahvasti genren musiikilliseen tyyliin ja EDM-kulttuuriin.

Tarkastelujemme tuloksena löysimme toistuvia piirteitä ja elementtejä EDM-musiikkivideolla, joita ovat

- **festivaali- ja klubiympäristöt**, jotka välittävät konserttielämyksen tunnetta katsojille ja niissä on nähtävillä muun muassa suuria yleisömassoja, DJ-esiintymisiä, yhteisöllisyyttä ja päihteidenkäyttöä
- **visuaaliset efektit**, jotka korostavat EDM-musiikin energistä ja eläväistä tunnelmaa. Tällaisia ovat esimerkiksi vilkkuvat ja värikkäät valoefektit
- **musiikillisten piirteiden korostaminen**, joka näkyy videoilla muun muassa nopeina kameran liikkeinä ja leikkauksina sekä näyttävänä efekteinä ja siirtyminä, jotka rytmittävät esimerkiksi bassoniskujen mukaan korostamaan musiikin voimaa
- **värikäs estetiikka**, joka näyttäytyy EDM-musiikkivideoilla usein kirkkaina neonvärejä aina vaatetuksesta valoihin
- **tanssi ja liikkeet**, joilla korostetaan elektronisen tanssimusiikin rytmikkyyttä ja bassolinjoja. Tanssi liittyy vahvasti myös EDM-juhlimiskulttuuriin, jonka vuoksi videoilla nähdään paljon tanssivia ihmisiä ja ihmisjoukkoja
- **narratiivisuuden vähäisyys**, joka korostuu nimenomaan EDM-musiikkivideoilla, sillä niissä keskitytään enemmän korostamaan visuaalisuutta ja musiikillista kokemusta. Kuitenkin mikäli EDM-musiikkivideo sisältää narratiivisuutta, on tarinan teema monesti kantaottava
- **tulevaisuuden teemat ja teknologia**, jotka näyttäytyvät EDM-musiikkivideolla teknologian korostamisena sekä viittauksina tulevaisuuteen. Musiikkivideoissa voidaan nähdä teknologisia ja futuristisia elementtejä, kuten esimerkiksi tekoälyyn, lisättyyn todellisuuteen tai avaruuteen liittyviä teemoja.

Yllä mainitut piirteet tekevät EDM-musiikkivideoista tunnistettavia ja kulttuurillisesti merkittäviä taideteoksia. Genren musiikkivideot ovat toimineet jopa edelläkävijöinä rohkeiden teemojen esille tuomisessa, uusien tekniikoiden hyödyntämisessä sekä voimakkaan yhteisöllisyyden tunteen herättämisessä.

## 9.2 Screentimephobia-musiikkivideo

Musiikkivideotuotantomme alkoi vuoden 2023 loppupuolella. Esituotantovaihe sijoittui lokakuun ajalle ja kuvaukset pääsimme aloittamaan marraskuun puolivälin tienoilla. Jälkituotantovaiheen aloitimme tammikuussa 2024 ja projekti tuli lopulliseen päätökseensä maaliskuun 2024 lopussa.

Tavoitteidemme mukaisesti opinnäytetyömme toiminnallisen osuuden tuotteena syntyi artistin brändiä ja toiveita palveleva tarinallinen musiikkivideo, johon saimme ujutettua monipuolisesti valikoimiamme EDM-elementtejä.

Onnistuimme pienestä budjetista huolimatta luomaan toimivan markkinoinnin välineen Screentimephobia-kappaleen tueksi. Kappaleen tuottaja Jeremy Walterz arvioi valmista musiikkivideota seuraavasti:

Video on kokonaisuudessaan toimiva paketti. Siinä on mielestäni hauska vastakkainasettelu iloisen kappaleen ja suhteellisen apaattisen Suomen sään välillä. Kuvaustyyli on juuri sopivan vauhdikas ja tempo pysyy kappaleen kanssa synkassa. Jälkityö on myös ammattimaisesti toteutettu. Videolla on nähtävissä monia EDM-videoilta tuttuja ominaisuuksia, kuten siirtymiä ja biletystä, mutta myös persoonallinen ja uniikki ote löytyy, joka pitää katsojan kiinnostuneena. Jälki on ammattimaista ja budjettiin sekä aikatauluun nähden video jopa ylitti odotukseni. Oli hienoa olla mukana musiikkivideon luonnin parissa. Hyvää työtä. (Taiponen 2024.)

Valmis musiikkivideo kulkee pitkälti käsikädessä tekemämme käsikirjoituksen ja shot list -dokumentin kanssa ja koemmekin, että huolellisesta suunnittelusta oli runsaasti hyötyä tuotantoprosessissamme. Suunnitelmallisuus helpotti ja nopeutti sekä kuvauksia että jälkituotantoa. Kuvaustilanteessa ottojen määrät pysyivät suhteellisen pieninä ja leikkausvaiheessa työskentely oli tehokasta ja järjestelmällistä.

Musiikkivideo on tyyliään ja tunnelmaltaan tarinaan sekä teemaan sopiva. Onnistuimme korostamaan Screentimephobia-kappaleen rytmikästä poljentoa nopeilla leikkauksilla ja siirtymillä. Saimme tehtyä siirtymistä näyttäviä ja niillä siirrytään sulavasti paikasta toiseen. Tanssikohtaukset vahvistavat kappaleen menevää tunnelmaa läpi videon. Saimme liitettyä kappaleen

näyttöpäätetekulttuuriin pohjautuvan teeman osaksi musiikkivideon tarinaa, joka myötä video sai iloisuuden rinnalle myös synkähkön aspektin.

Musiikkivideollamme nähtäviä tanssikohtauksia olisimme voineet suunnitella hieman enemmän, sillä se olisi nopeuttanut editointivaihetamme ja olisimme voineet saada tanssikohtauksista entistäkin näyttävämpiä esimerkiksi monipuolisemmilla kameran liikkeillä. Olisimme voineet pohtia tarkemmin myös sitä, millä tavalla artistin imagoa tuodaan videolla esille. Nyt saattaa olla riskinä, että suunnittelemamme hahmo liitetään virheellisesti Jeremy Walterzin imagoon, vaikka hänen artistikuvaansa ei kuulu maskia. Tämän vuoksi musiikkivideolla olisi ollut hyvä näyttää lisäksi hahmon lisäksi artistin kasvot.

Kuvausajankohtamme sattuessa talviajalle aiheutti vallitseva sää haasteita, joka näkyy osittain videon lopputuloksessa. Kylmyys ja lumisade vaikeuttivat itse kuvaustilannetta, eikä otoksista tullut aina sellaisia kuin olimme suunnitelleet. Totesimmekin projektin aikana moneen otteeseen, että olisi ollut monin verroin helpompaa järjestää kuvaukset eri vuodenaikana. Joka tapauksessa artisti oli tyytyväinen lopputulokseen sään tuomista haasteista huolimatta ja lumisade toi joihinkin otoksiin jopa lisää tunnelmaa.

Olemme projektin aikana tiedostaneet sen, että vaikka pienellä budjetilläkin voi saada aikaan ammattimaista jälkeä, on isommissa musiikkivideotuotannoissa valtavasti enemmän resursseja käytössä ja siksi se näkyy myös erona tällaisten tuotantojen lopputuloksessa. Rahalla ei suoraan voida tehdä videon juonesta parempaa, mutta isompi budjetti mahdollistaa parhaat olosuhteet tukemaan tarinankerrontaa (Ahonen 2020). Onnistuimme kuitenkin asettamissa tavoitteissamme ja olemme tyytyväisiä lopulliseen tuotokseemme, josta tuli kaiken kaikkiaan toimiva ja artistin mieleinen EDM-musiikkivideo.

## 10 Pohdinta

Lähestyimme opinnäytetyön aihetta keräämällä tietoa musiikkivideoista, EDM-genrestä ja videotuotannoista. Tietopohjan keräämisen ohella tarkastelimme olemassa olevia EDM-musiikkivideoita ja teimme selvitystyötä niiden ominaispiirteistä. Tiedon keräämisen ja selvitystyön yhteydessä ryhdyimme tekemään musiikkivideota tuotantovaiheittain, esituotannosta jälkituotantoon. Raportoimme musiikkivideotuotannon kokonaisuudessaan auki niin, että lukija saa hyvän käsityksen koko tuotantoprosessista, mutta samalla löytää helposti käyttämämme keskeiset EDM-piirteet ja niiden toteutustavat.

Opinnäytetyön lähestymistapa oli mielestämme looginen ja se antoi mahdollisuuden käsitellä aihetta monipuolisesti. Toisaalta aiherajaus olisi voinut olla suppeampi, jolloin olisimme päässeet syventymään paremmin johonkin tiettyyn videotuotantojen osa-alueeseen, kuten jälkituotantoon. Halusimme kuitenkin päästä avaamaan kaikkia tuotantoprosessin vaiheita, jotta lukija saa mahdollisimman hyvän käsityksen siitä, mitä tuotanto on kokonaisuudessaan pitänyt sisällään. Lisäksi opinnäytetyömme EDM-genrenäkökulmaa ajatellen oli hyvä, että saimme kerrottua genren piirteistä osana kaikkia tuotannon vaiheita.

Tietoperustaa kerätessämme arvioimme lähteiden luotettavuutta ja noudatimme hyvää tieteellistä käytäntöä. Otimme huomioon lähteen julkaisukanavan ja -ajankohdan, kirjoittajan asiantuntijuuden sekä sisällön laadun. Tietopohjamme on laaja ja se sisältää tietokirjallisuuden lisäksi monipuolisesti erityyppisiä lähteitä, kuten kaupallisia lähteitä, blogitekstejä, artikkeleita ja videotutoriaaleja. Muun lähdemateriaalin tueksi toteutimme lisäksi haastattelun alan ammattilaiselle, jolta saimme luotettavaa tietoa ja näkökulmaa aiheeseemme liittyen. Kiinnitimme huomiota lähteissä esiintyviin samankaltaisuuksiin, mikä oli yksi tapa arvioida tekstin luotettavuutta. Verkkolähteiden, kuten blogien kirjoittajat ja videotutoriaalien tekijät ovat pääasiassa videokuvauksen tai editoinnin ammattilaisia, joten pidimme lähteitä relevantteina ja luotettavina. Myös esimerkiksi editointiohjelmistojen sivustot, kuten Adobe, ovat lähteenä ajankohtaisia ja luotettavia, koska ne perustuvat pitkänlinjan

asiantuntemukseen. Sivustoille päivitetään jatkuvasti tuoreimpia käyttöohjeita ja teknisiä tietoja liittyen ohjelmistoihin, joita itsekkin tuotannossamme käytimme.

Opinnäytetyöprosessin aikana opimme valtavasti musiikkivideoista ja EDM-genrestä. Saimme entistä kokonaisvaltaisemman näkemyksen musiikkivideotuotannon rakentamisen vaiheista, jossa on tärkeää ottaa huomioon sekä taiteelliset että tekniset näkökulmat. Opimme arvioimaan musiikkivideoita kriittisesti ja pohtimaan, miten ne välittävät musiikkigenren henkeä ja tunnelmaa. Opinnäytetyön alussa meillä oli jonkinlainen käsitys EDM-genrestä ja sen piirteistä, mutta tarkempaa selvitystyöstä tehdessämme saimme entistä yksityiskohtaisempaa tietoa siitä, miten esimerkiksi EDM-kulttuuri on vaikuttanut genren musiikkivideoihin.

EDM-musiikkivideon tuottaminen avarsi entistä enemmän näkökulmaamme siitä, miten visuaalisilla elementeillä ja musiikin rytmittämällä voidaan luoda mieleenpainuva ja taiteellinen kokonaisuus. Pääsimme toteuttamaan omaa taiteellista vapauttamme ja käytimme paljon aikaa ja vaivaa saadaksemme välitettyä musiikin tunnelmaa ja energiaa kuvien avulla. Saimme inspiraatiota olemassa olevista EDM-musiikkivideoista, jotka rohkaisivat meitä kokeilemaan erilaisia visuaalisia efektejä ja leikkaustyyliä. Valmis musiikkivideo oli artistille mieleinen ja se palvelee hänen tarpeitaan, joten onnistuimme asettamissamme tavoitteissamme musiikkivideotuotantoa ajatellen.

Opinnäytetyön toisena tavoitteena oli tuottaa hyödyllistä tietoa musiikkivideon tuottamisesta aiheesta kiinnostuneille. Saimme koottua tiivistetysti yhteen tietoa musiikkivideon tuotantoprosessin vaiheista, josta voi olla hyötyä muun muassa alan opiskelijoille ja harrastelijoille esimerkiksi samankaltaisissa pienen budjetin videotuotannoissa. Tiimityöskentelymme oli tärkeässä roolissa onnistumisen ja oppimisen kannalta. Yhdessä jaetut ideat ja näkökulmat syvensivät osaamistamme musiikkivideon tuottamisessa. Musiikkivideon tekijöinä kehityimme ilmaisemaan paremmin musiikin visuaalista kerrontaa. Opinnäytetyö antoi meille lisää intoa jatkaa musiikkivideoiden tuottamista ja kehittää taitojamme entisestään kokeilemalla jatkossakin uusia ilmaisumuotoja ja tyyllilajeja.

Musiikkivideotuotannoissa jokaisella tuotannon vaiheella on merkittävä rooli. Esituotantovaiheessa määritellään koko musiikkivideotuotannon raamit ja suunnitellaan huolellisesti toteutusta. Tuotantovaiheessa keskitytään teknisiin seikkoihin ja suunnitelman viireille panoon. Erilaisilla kameran liikkeillä pyritään tuomaan musiikkivideoon lisää energisyyttä ja dynaamisuutta. Jo muutamalla kamera-asetuksella voi päästä laadukkaaseen lopputulokseen, joten kuvaamisesta ei ole syytä tehdä monimutkaista. Jälkituotantovaiheessa kuvan ulkonäköön voidaan vaikuttaa vielä merkittävästi, joten tärkeämpää on keskittyä kuvatessa suuriin linjoihin ja yhtenäiseen kokonaisuuteen.

Erilaiset leikkaustyylit, siirtymät sekä efektit ovat musiikkivideoilla olennaisia elementtejä, joiden avulla musiikkivideoista saadaan näyttäviä ja taiteellisia visuaalisia teoksia. Nykypäivänä niiden mahdollisuudet ovat miltei rajattomat, koska tekniikoita ja toteutustapoja on valtavasti tarjolla. On siis vain mielikuvitus rajana silloin, kun musiikkivideota lähdetään rakentamaan. Nykyaikaiset tekniikat antavat tekijöille mahdollisuuden ilmaista itseään entistä persoonallisemmin. Niitä voidaan käyttää luomaan visuaalista identiteettiä ja erottautumaan massasta. Myös vanhoista elokuvatekniikoista pohjautuvia tekniikoita hyödynnetään vielä tänäkin päivänä, joten ne ovat säilyttäneet vankan asemansa visuaalisessa kuvakerronnassa.

Musiikkivideoilla värimäärittely on merkittävässä osassa tunnelman luomista ja teeman korostamista. Yhtenäinen värimaailma auttaa sitomaan eri kohtaukset yhteen ja luomaan ehjän visuaalisen kokonaisuuden. Myös lavastaminen on tärkeä osa tunnelman rakentamisessa, jossa pienilläkin yksityiskohdilla voi olla suuri vaikutus lopputuloksen kannalta. Lavastamisella voidaan saada aikaan musiikkivideolle vaikuttavia ja todenmukaiselta tuntuvia kohtauksia, jotka jäävät katsojan mieleen.

Musiikkivideoiden merkitys ja luonne ovat muuttuneet merkittävästi vuosien varrella esimerkiksi teknologian kehityksen ja sosiaalisen median myötä. Siinä missä ennen musiikkivideot olivat yksinkertaisia markkinointivälineitä kappaleille, ovat ne tällä hetkellä keskeinen osa musiikkikulttuuria ja artistien markkinointistrategiaa. Ne ovat taiteellisia ja moniulotteisia audiovisuaalisia

teoksia ja olennainen osa populaarikulttuuria. Niitä tuotetaan joko pienillä kokoonpanoilla tai suuremmissa tuotantotiimeissä ja tähän vaikuttaa olennaisesti käsillä oleva budjetti. Sosiaalisessa mediassa musiikkivideoita hyödynnetään myös lyhyempinä videoleikkeinä, joilla on keskeinen rooli yleisön tavoittelussa. Hyvin suunniteltu ja toteutettu musiikkivideo voi nostaa esiin kappaleen potentiaalin, houkuttaa uusia kuuntelijoita, luoda unohtumattoman visuaalisen elämyksen sekä syventää kuulijan suhdetta artistiin ja hänen musiikkiinsa.

EDM-genre on tuonut oman mausteensa musiikkivideoihin tunnistettavilla visuaalisilla ja kerronnallisilla elementeillä, jotka ovat saaneet vaikutteita genren musiikillisista piirteistä ja kulttuurista, kuten yhteisöllisestä festivaalitunnelmasta. Vaikka EDM-genren niin sanottu kultakausi tuli päätökseensä, on genrellä vielä valtavan merkittävä paikka nykypäivän musiikin ja sen esittämisen kulttuurikentässä. EDM-kulttuuri ja -musiikki ovat nykypäivän yhteiskunnassa merkittävä osa viihdekulttuuria, tarjoten energiaa ja positiivista tunnelmaa klubeilla ympäri maailmaa. EDM-genre on soluttautunut myös muihin musiikkigenreihin esimerkiksi siten, että eri genrejen kappaleista tehdään tanssimusiikkina toimivia uudelleenmiksauksia, joilla tuodaan vanhoihin klassikkokappaleisiin uutta eloa.

Tulevaisuudessa musiikkivideoiden merkitys voi olla hyvinkin kasvamassa, koska oman musiikin tekeminen on koko ajan helpompaa ja tarjontaa on valtavasti. Musiikkivideot seuraavat vahvasti teknologian kehitystä, joten tulevaisuudessa ne voivat sisältää enemmän immersivisiä ja osallistavia elementtejä, kuten virtuaalitodellisuutta ja tekoälyllä tuotettua materiaalia. EDM-genren musiikkivideoilla nähdään jo nyt tulevaisuuteen ja teknologioihin pohjautuvia teemoja, joten niille olisi luonnollinen jatkumo kehittyä tämän kaltaiseen suuntaan. Myös EDM-musiikkigenre jatkaa kehittymistään, joka olettavasti tulee näkymään myös genren musiikkivideoiden piirteissä. Moderneilla työkaluilla niin EDM-musiikkivideoista, kuin muidenkin musiikkigenrejen videoista voidaan saada tulevaisuudessa entistäkin mahtavampia taideteoksia.

## Lähteet

- Aaltonen, J. 2018. Käsikirjoittajan työkalut – Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: SKS.
- Aden Foyer, 2019. [ARCHIVED] Jonas Aden - I Don't Speak French (Adieu) (Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=9HkKTGzFYkg>. 24.4.2024.
- Adobe. 2024a. How to add video transitions to your film.  
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/video-transitions.html>. 26.3.2024.
- Adobe. 2024b. Create action speed ramps with Premiere Pro.  
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/hub/guides/premiere-pro-speed-ramp.html>. 29.2.2024.
- Adobe. 2023a. Stabilize footage.  
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/stabilize-motion-warp-stabilizer-effect.html>. 29.2.2024.
- Adobe. 2023b. Overview: Color grading workflows in Premiere Pro.  
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/color-workflows.html>. 3.9.2023.
- Adobe. 2023c. Monitor color using Lumetri scopes.  
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/lumetri-scopes.html>. 6.3.2024.
- Adobe. 2023d. Looks and LUTs.  
<https://helpx.adobe.com/fin/premiere-pro/using/looks-and-luts.html>. 2.9.2023.
- Adobe. 2023e. Adjustment Layers.  
<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/help-tutorials-adjustment-layers.html>. 6.2.2024.
- Adobe Care. 2021. Color correction and Lumetri presets in Premiere Pro with Mary Betsy. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=jNU9rBzmjYk>. 6.3.2024.
- Ahonen, J. 2020. Musiikkivideon tuotanto. Rytmimanaali.  
<https://rytmimanaali.fi/musiikkivideon-tuotanto/>. 11.4.2024.
- Alanen, A. & Pohjola, I. 1992. Sähköiset unet: Musiikkivideot – miten taiteesta tuli pop. Helsinki: VAPK-Kustannus.
- Allan, J. 2024. Background blur is not bokeh. What's the difference?. The Lens Lounge. Blogi.  
<https://thelenslounge.com/background-blur-bokeh-difference/>. 16.4.2024.
- American Addiction Center Editorial Staff. 2023. Substance Use at Live Music Events. American Addiction Center.  
<https://drugabuse.com/featured/substance-use-at-live-music-events/>. 8.3.2024.
- Aufderheide, P. 1986. Music Videos: The Look of the Sound. Journal of Communication. Winter 1986, 57–78.
- Austerlitz, S. 2007. Money for Nothing: A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes. New York, London: Continuum.
- Beacham, F. 2023. Understanding LOG Video. Broadcast Beat.

- <https://urly.fi/3ve3>. 3.9.2023.
- Bhanawat, A. 2022. Top 5 Most Viewed EDM Videos On YouTube. T.H.E - Music Essentials.  
<https://urly.fi/3dxe>. 4.8.2023.
- Bowen, C. J. & Thompson, R. 2013. Grammar of the Shot. Burlington, Mass: Focal Press.
- Breitman, K. 2023. Full Guide on Video Resolution & How to Choose the Right Size. Riverside. 26.12.2023. Blogi.  
<https://urly.fi/3uFR>. 9.9.2023.
- Brewster, B. & Broughton, F. 2000. Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey. London: Headline Book Publishing.
- Brown, B. 2021. Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors. London: Routledge.
- Browne, S. E. 1998. Nonlinear Editing Basics: Electronic Film and Video Editing. Boston: Focal Press.
- Burak Yeter. 2019. Burak Yeter - Friday Night (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EgPbNGUgTPE>. 27.2.2024.
- Butler, M. J. 2006. Unlocking The Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Cann, N. 2024. Use a match cut to connect scenes. Adobe.  
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/match-cut.html>. 22.4.2024.
- Chillingworth, A. 2023. How to Edit Music Videos: Tips and Tricks That'll Make Your Work Shine. Epidemic Sound. 11.3.2023. Blogi.  
<https://www.epidemicsound.com/blog/how-to-edit-music-videos/>. 19.9.2023.
- CinePacks. 2020. 10 Video Effects To Make Your Music Videos Pop.  
<https://cinepacks.store/blogs/news/10-video-effects-to-make-your-music-videos-pop>. 7.3.2024.
- Cloudinary. 2023. Video Editing Effects: Top 10 Effects and Tips for Success.  
<https://cloudinary.com/guides/video-effects/video-editing-effects>. 19.9.2023.
- Coomes, E. 2023. Golden Era EDM throwback mix featuring classic dance music tracks from 2011-2014. Afternoon Skies. 5.7.2023. Blogi.  
<https://afternoonskies.com/golden-era-edm-throwback-mix-featuring-classic-dance-music-tracks-from-2011-2014/>. 6.3.2024.
- CrackaLackTV. 2019. How To Set Up Your Camera For Music Videos (Tutorial). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1VorMEcziCo>. 10.8.2023.
- Deguzman, K. 2020. What is a Montage? Definition, Examples & 6 Ways to Use Them. StudioBinder. 8.11.2020. Blogi.  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-montage-definition/>. 11.3.2024.
- Digitaalinen Helsinki. 2024. Mitä digitalisaatio tarkoittaa?.  
<https://digi.hel.fi/esittely/mika-digi/>. 11.3.2024.
- Ditto Music. 2024. How to Promote Music on TikTok (and Go Viral).  
<https://dittomusic.com/en/blog/how-to-promote-music-on-tiktok-and-go-viral>. 16.4.2024.

- Downs, C. 2023. New To EDM? EDM Culture & 5 Artists You Should Know. CULTR.  
<https://www.cultr.com/news/edm-culture-today/>. 4.8.2023.
- Edel. 2022. Näin luot mielenkiintoisen musiikkivideon.  
<https://edel.fi/nain-luot-mielenkiintoisen-musiikkivideon/>. 22.9.2023.
- Epik Music Videos. 2017. Types of Music Video. Epik Music Videos. 13.7.2017. Blogi.  
<https://www.epikmusicvideos.com/blog/100-types-of-music-video-production.html>. 16.4.2024.
- Escobar, N. 2024. Learn about film grain overlays and when and why to use them. Adobe.  
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/film-grain.html>. 29.2.2024.
- Eyecandy. 2023. Crash Zoom.  
<https://eyecannndy.com/technique/crash-zoom>. 28.9.2023.
- Field, S. 2005. Screenplay: The Foundations Of Screenwriting. New York: Delta.
- Filmsupply. 2023. Understanding the Basics of Cinematic Color Grading.  
<https://www.filmsupply.com/articles/cinematic-color-grading/>. 7.8.2023.
- FlexClip. 2021. Video Masking: How to Mask a Video.  
<https://www.flexclip.com/learn/video-masking.html>. 29.2.2024.
- FlexClip. 2022. The 101 Guide to Color Grading for Videographers in 2022.  
<https://urly.fi/3bVR>. 7.8.2023.
- Garam, K. 2020. 3 helppoa ja hauskaa videosiirtymää – vinkit erilaisiin videoleikkauksiin. Kuulu. 3.3.2020. Blogi.  
<https://blog.kuulu.fi/helpot-ja-hauskat-videosiirtymat>. 22.2.2024.
- Gaskell, E. 2004. Make Your Own Music Video. Leves: Ilex.
- Hanson, M. 2006. Reinventing Music Video: Next-generation Directors, Their Inspiration And Their Work. Brighton: RotoVision.
- Hashemi-Pour, C. 2024. computer-generated imagery (CGI). TechTarget.  
<https://urly.fi/3uN6>. 16.4.2024.
- Hirvonen, I. S. 2017. Viikonloppu. Teoksessa Kinnunen, K. (toim.). Kone-Suomi. Helsinki: Khaos Publishing Oy, 294–304.
- History.com Staff. 2023. The Music Video, Before Music Television. History.  
<https://www.history.com/news/the-music-video-before-music-television>. 26.9.2023.
- Horppu, A. 2017. MTV:n kulta-aika oli ja meni – Musiikkivideoilla edelleen paikkansa. Taajuusmedia.  
<https://taajuusmedia.fi/2017/06/14/visioita-tekemassa/>. 28.9.2023.
- Hynynen, J. 2019. Milloin musiikkivideon tekeminen on järkevää?. Musiikin Urapolku. 4.9.2019. Blogi.  
<https://www.musiikinurapolku.fi/post/milloin-musiikkivideon-tekeminen-on-jarkevaa>. 4.9.2023.
- Invideo AI. 2021. 13 Best Video Transitions that'll Make You a Pro Video Creator. Invideo AI. 8.10.2021. Blogi.  
<https://invideo.io/blog/easy-online-video-transition-effects/>. 28.9.2023.
- Juniper, A. & Newton, D. 2011. Videokuvaa järkkärillä - 101 huippuvinkkiä. Jyväskylä: Docendo.

- Kaamiño, E. 2022. 5 of the Most Popular Music Videos Types – To Learn and Be Inspired By. Wedio.  
<https://academy.wedio.com/types-of-music-videos/>. 6.3.2024.
- Kaikki kuvaa. 2023. Musavideo.  
<https://kaikkikuvaa.fi/tutoriaalit/musavideo/>. 5.9.2023.
- Kamerakoulu.fi. 2023. Valokuvauksen perusteet: suljinaika ja liikkeen pysäytys.  
<https://kamerakoulu.fi/valokuvauksen-perusteet-suljinaika>. 3.9.2023.
- Karhu, T. 2004. Tuhansien kuvitettujen laulujen maa. Turun Sanomat.  
<https://www.ts.fi/kulttuuri/1074014835>. 26.9.2023.
- Kench, S. 2022. What are Keyframes in Animation — Origins and Modern Uses. StudioBinder. 2.10.2022. Blogi.  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-are-keyframes-in-animation/>. 16.4.2024.
- Keskitalo, J. 2019. Meidän pitäisi olla torilla! Miksei Suomi tunne elektronisen musiikin huippunimiään?. Yle.  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/05/13/meidan-pitaisi-olla-torilla-miksei-suomi-tunne-elektronisen-musiikin>. 3.9.2023.
- Kolari, J. 2010. Parempia videoita Canon LEGRIA -videokameroilla. Vantaa: Habakuk ITC.
- Koponen, J. 2017. Tranceräjähdys. Teoksessa Kinnunen, K. (toim.). Kone-Suomi. Helsinki: Khaos Publishing Oy, 164–177.
- Korvenoja, P. 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammatti-korkeakoulu Stadia.
- Krainock, K. 2022. Best Camera Settings for Video. B&C Camera. 13.5.2022. Blogi.  
<https://urly.fi/3uFM>. 7.8.2023.
- Kygo. 2015. Kygo – Firestone ft. Conrad Sewell (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=9Sc-ir2UwGU>. 22.2.2024.
- Laitinen, V. 2022. Videon värimaailma osana tarinankerrontaa - Kuulu. Kuulu. 18.1.2022. Blogi.  
<https://blog.kuulu.fi/videon-varimaailma-osana-tarinankerrontaa>. 7.8.2023.
- Lehtinen, T. 2019. Formaattien mahtava maailma - mikä kuvanlaatuun vaikuttaa?. Mainostoimisto Luma. 10.4.2019. Blogi.  
<https://urly.fi/3dxf>. 3.9.2023.
- Lam, J. 2023. What is a Video Montage Sequence? Meaning & Guide for 2024. Envanto Tuts+. 27.11.2023. Blogi.  
<https://photography.tutsplus.com/articles/what-is-a-video-montage-sequence-meaning-guide-for-2023--cms-108027>. 16.4.2024.
- Lannom, S. 2020. What is a Whip Pan or Swish Pan: How to Shoot Whip Pan Transitions. StudioBinder. 20.2.2020. Blogi.  
<https://www.studiobinder.com/blog/swish-pan-whip-pan-definition-film/>. 28.9.2023.
- Leponiemi, K. 2010. Videokuvaus: Taitoa ja tekniikkaa. Helsinki: WSOYpro/Docendo.
- Liukkonen, J. 2015. Luvattomissa reiveissä kiehtoo salailu ja uudet tilat – "kuin huvipuistoon menisi". Yle.  
<https://yle.fi/a/3-7890868>. 8.3.2024.
- Mainostoimisto Kataja. 2023. Musiikkivideot.  
<https://www.mainostoimistokataja.fi/myrskyn-jalkeen/>. 7.9.2023.

- Maio, A. 2020. What is Shutter Speed and Its Role in the Exposure Triangle? StudioBinder. 13.12.2020. Blogi.  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-shutter-speed/>. 16.4.2024.
- McMahon, M. 2024. What is a Gimbal? All the Science.  
<https://www.allthescience.org/what-is-a-gimbal.htm>. 23.4.2023.
- Marcovitz, H. 2012. The History of Music Videos. Farmington Hills, MI: Lucent Books.
- Marshall, M. 2022. The Sounds of Silent Film. University of Virginia.  
<https://urly.fi/3uF7>. 15.4.2024.
- Marshmello, 2018. Marshmello ft. Bastille - Happier (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=m7Bc3pLyij0>. 23.2.2024.
- Martin, J. 2024. An introduction to the video timeline. Adobe.  
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/video-timeline.html>. 11.3.2024.
- MasterClass. 2021a. Guide to EDM: Explore EDM's Subgenres and Cultural Influence.  
<https://www.masterclass.com/articles/what-is-edm>. 4.8.2023.
- MasterClass. 2021b. Location Scouting Guide: How to Scout Locations for a Film.  
<https://www.masterclass.com/articles/how-to-scout-locations-for-a-film>. 18.3.2024.
- MasterClass. 2021c. A-Roll vs. B-Roll: How to Use A-Roll and B-Roll Footage in Filmmaking.  
<https://www.masterclass.com/articles/how-to-use-a-roll-and-b-roll-footage-in-filmmaking>. 11.4.2024.
- MasterClass. 2022. Film 101: What Is a Shot List? How to Format and Create a Shot List.  
<https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-a-shot-list-how-to-format-and-create-a-shot-list>. 23.2.2024.
- Matilainen, V. 2015. Rockstopin ensimmäinen vuosi. Yle.  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/04/21/rockstopin-ensimmainen-vuosi>. 26.3.2024.
- Mattlar, M. 2019. Synteettinen Suomi: Syntetisaattorimusiikin tekijöitä Suomessa 1970- ja 1980-luvuilla. Turku: Svart Records.
- Meyer, T. & Meyer, C. 2016. After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist. New York: Routledge.
- Mosesson, M. 2021. Tim - Aviciin elämäkerta. Helsinki: Johnny Kniga.
- MTV Uutiset. 2007. Bohemian Rhapsody kaikkien aikojen paras musiikkivideo.  
<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/bohemian-rhapsody-kaikkien-aikojen-paras-musiikkivideo/2848444#gs.5nszku>. 26.9.2023.
- Musicians Institute. 2021. The Origins of the Synthesizer. In The Know. 22.12.2021. Blogi.  
<https://www.mi.edu/in-the-know/the-origins-of-the-synthesizer/>. 18.3.2024.
- Myllymäki, J. 2023. Näin teet ammattimaiset värit videoihisi — videon VÄRIMÄÄRITTELYN perusteet OSAT 1, 2 & 3. Johannes Myllymäki.  
<https://johannesmyllymaki.fi/videoon-varimaarittelyn-perusteet-nain-teet-ammattimaiset-varit-videoihisi/>. 10.9.2023.
- Männistö, R. 2024. Sähköpostihaastattelu aiheesta EDM-musiikkivideot. Sähköpostiviesti. 5.4.2024.

- Nedomansky, V. 2013. Alfred Hitchcock: Hiding the Cuts in Rope. Vashi Visuals. 3.10.2013. Blogi.  
<https://vashivisuals.com/alfred-hitchcock-hiding-cuts-rope/>.  
 26.3.2024.
- Olufemii. 2022. 10 DOPE Music Video Transitions in 2022. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=eXJsRHDw0Xo>. 28.9.2023.
- Opetushallitus. 2023. Musiikkivideo.  
<https://www.oph.fi/fi/oppimateriaali/median-maailma/tulkintojen-avaruus/mediaesitysten-tulkintaa/musiikkivideo>. 7.9.2023.
- OWSLA. 2016. Marshmello - Ritual (feat. Wrabel) [Official Music Video]. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=VEou0QBeHlk>. 29.2.2024.
- OWSLA. 2019. Salvatore Ganacci - Horse (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=NkRku0ZgX0>. 11.3.2024.
- Pan, P. 2022. What Is Rough Cut Video Editing? (And A Simple Tool To Do It).  
<https://reduct.video/blog/rough-cut-video-editing>. 16.4.2024.
- Partyfavor. 2019. Party Favor - Wasabi (feat. Salvatore Ganacci) [Official Music Video]. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=AnycCuYSW7A>. 22.2.2024.
- Patmore, C. 2005. Get Started in Short Filmmaking: Principles, Practice and Techniques: an Inspirational Guide for the Aspiring Filmmaker. Lontoo: A & C Black.
- Pearlman, K. 2009. Cutting Rhythms. Shaping the Film Edit. Amsterdam, Boston: Focal Press/Elsevier.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2008. Elävä kuva – Elävä ääni: Leikkaus. Helsinki: Like.
- Poow, C. 2023. Bass Line: What Is A Bass Line In Music?. Music Gateway. 2.5.2023. Blogi.  
<https://www.musicgateway.com/blog/music-production/write-a-bass-line>. 18.3.2024.
- Porvari, P. 2023. 20 vuotta hittejä. Yle.  
<https://yle.fi/aihe/a/20-10004064>. 18.3.2024.
- Reynolds, S. 1999. Generation ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture. New York: Routledge.
- Rivera, G., Plicanic, K. & Davidson C. 2024. Bokeh effect: what it is and how to achieve it. Adobe.  
<https://www.adobe.com/uk/creativecloud/photography/discover/bokeh-effect.html>. 28.3.2024.
- RoyalZProduction. 2021. Music Video Tutorial For The Beginners - Complete Filmmaking Guide. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=u-f5KdN7YIk>. 25.9.2023.
- Rule, G. 1997. The Fathers of Chigaco House. Teoksessa Kirn, P. (toim.). Keyboard Presents the Evolution of Electronic Dance Music. Milwaukee: Blackbeat Books, 47.
- Ruuska, M. 2020. Tuskallinen videoeditointi – Näin helpotat videoeditointia. Pitkospuu Productions.  
<https://pitkospuu.fi/tuskallinen-videoeditointi/>. 7.8.2023.
- Sabater, V. 2022. Värien psykologiaa: mitä värit tarkoittavat ja mitä ne voivat tehdä. Mielenihmeet.  
<https://mielenihmeet.fi/varien-psykologiaa-mita-varit-tarchoittavat-ja-mita-ne-voivat-tehda/>. 22.2.2024.

- Salminen, T. 2022. Musiikkivideo artistin ja yhtyeen brändityökäluna. RytmiManuaali.  
<https://rytmimanuaali.fi/musiikkivideo-artistin-ja-yhtyeen-brandityokaluna/>. 27.2.2024.
- Seta. 2023. Sateenkaarisanasto.  
<https://urly.fi/3uFN>. 11.3.2024.
- Siersbæk, P. 2019. Näin käytetään kameran ISO-asetuksia. Digikuva.  
<https://digi-kuva.fi/valokuvaustekniikka/nain-kaytetaan-kameran-iso-asetuksia>. 3.9.2023.
- Simon Says AI. 2023. How to Color Grade In Premiere Pro.  
<https://www.simonsaysai.com/blog/how-to-color-grade-in-premiere-pro>. 7.8.2023
- Smash The House. 2023. Tujamo x Azteck x INNA - Freak (Official Music video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MLkII7K-HTA>. 7.3.2024.
- Smile AudioVisual. 2023. Värimääritys.  
<https://smileaudiovisual.fi/varimaarittely/>. 7.8.2023.
- Spinnin' Records. 2019. Tujamo & Lukas Vane - Drop It (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=2QsUBpTt-R0>. 7.3.2024.
- Spinnin' Records. 2022. Will Sparks & New World Sound - LSD (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=bxYhJpLLIQE>. 8.3.2024.
- Spinnin' Records. 2024. About.  
<https://www.youtube.com/channel/UCpDJl2EmP7Oh90Vylx0dZtA>. 7.3.2024.
- Stassen, M. 2023. 'Spinnin' Records has an independent approach, but with major opportunities on both a local and worldwide level.'. Music Business Worldwide.  
<https://urly.fi/3uFW>. 7.3.2024.
- Steve Ramsden. 2022. How to fake a LONG TAKE with hidden cuts! | 4 editing tricks. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=NkdHY74uatQ>. 17.4.2024.
- StudioBinder. 2020. Ultimate Guide to Camera Movement – Every Camera Movement Technique Explained (The Shot List Ep6). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=liyBo-qLDeM>. 5.3.2024.
- StudioBinder. 2021. Point of View Shots: Creative Camera Movements & Angles. StudioBinder. 14.3.2021. Blogi.  
<https://www.studiobinder.com/blog/point-of-view-shot-camera-movement-angles/>. 16.4.2024.
- Svinarchuk, D., Kosenko, P. & Novak, D. 2024a. Halation and its simulation in Dehancer. Dehancer Blog. Blogi.  
<https://urly.fi/3uFV>. 29.2.2024.
- Svinarchuk, D., Kosenko, P. & Novak, D. 2024b. Bloom: what it is and how it works. Dehancer Blog. Blogi.  
<https://blog.dehancer.com/articles/bloom-what-it-is-and-how-it-works/>. 29.2.2024.
- Swedish House Mafia. 2012. Swedish House Mafia - Greyhound. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=PDboaDrHGbA>. 16.4.2024.

- Taiponen, J. 2024. Screentimephobia-kappaleen valmiin musiikkivideon kommentointi. WhatsApp-viesti. 24.3.2024.
- Tella. 2024. Opacity.  
<https://www.tella.tv/definition/opacity>. 7.3.2024.
- Thatdrop. 2024. The Rise of EDM Music Videos on YouTube: Trends, Impact, and Influence.  
<https://thatdrop.com/the-rise-of-edm-music-videos-on-youtube-trends-impact-and-influence/>. 4.3.2024.
- The Los Angeles Film School. 2023. A Brief History of EDM.  
<https://www.lafilm.edu/blog/brief-history-edm/>. 4.8.2023.
- Tiësto. 2023. Tiësto - Lay Low (Official Music Video). YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EfWmWIW2PvM>. 29.2.2024.
- TourBox. 2023. How to Add Adjustment Layer in Premiere Pro?.  
<https://urly.fi/3tDZ>. 28.3.2024.
- Trötschkes, R. Värät ovat ikivanha visuaalinen kieli. Yle.  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2012/12/10/varit-ovat-ikivanha-visuaalinen-kieli>. 22.2.2024.
- Vance, W. 2023. The 15 most iconic electronic music videos of all time. Magnetic Magazine.  
<https://www.magneticmag.com/2023/04/the-most-iconic-electronic-music-videos-of-all-time/>. 9.3.2024.
- Vanha-Majamaa, A. 2020. Alex Mattson kuoli teininä Skrillexiä ja ryhtyi EDM-artistiksi – sitten EDM kuoli. Yle.  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/11/06/alex-mattson-kuoli-teinina-skrillexia-ja-ryhtyi-edm-artistiksi-sitten-edm-kuoli>. 26.2.2024.
- Van Hurkman, A. 2014. Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema. Berkeley: Peachpit Press.
- Vernallis, C. 2004. Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context. New York: Columbia University Press.
- Välilikylä, J. 2005. Digivideo-koulu. Kohti parempia kotivideoita! Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Väntänen, A. 2018. Perustetaanko b(r)ändi?. Rytmimanaali.  
<https://rytmimanaali.fi/perustetaanko-brandi/>. 11.3.2024.
- Warder, L. 2023. Top tips for shooting music videos. Sony.  
[https://pro.sony/en\\_FI/filmmaking/filmmaking-tips/broadcast-top-tips-shooting-music-videos](https://pro.sony/en_FI/filmmaking/filmmaking-tips/broadcast-top-tips-shooting-music-videos). 26.9.2023.
- Weekend Festival. 2024. Weekend Festival.  
<https://www.wknd.fi/info/weekend-festival/>. 23.2.2024.
- Woltmann, S. 2023. Types of Cuts in Film: A Guide for Video Editors. Backstage.  
<https://www.backstage.com/magazine/article/types-of-cuts-in-film-75730/>. 22.4.2024.
- Woodcock, M. 2022. Video Templates – What, How and Why?. Lickd. 16.8.2022. Blogi.  
<https://lickd.co/blog/content-tutorials/video-templates>. 29.2.2024.
- YleX: Katri Norrlin. 2018. MIKSI EDM KUOLI? : VODCAST. YouTube-video.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DE7Hgd6KjP8>. 26.2.2024.

## Screeentimephobia-kappaleen sanat

Kirjoittaja: Jere Taiponen (Jeremy Walterz)

### [Säkeistö 1]

We wake up in the morning  
What do we do?  
Reach for our phones  
It's like Déjà vu  
A dinner with friends  
We are heads down low  
Taking pictures of the food  
I say no!

We tryna go to sleep  
What do we do?  
Notifications ringing like Déjà vu  
Can I rewind time back to my Nokia?  
Because...  
I have screeentimephobia

### [Droppi]

Eye!  
Eye!  
Eye!

### [Säkeistö 2]

Déjà vu, like Déjà vu  
Notifications ringing like Déjà vu  
Déjà vu, like Déjà vu  
Notificafations ringing like Déjà vu

We tryna go to sleep  
What do we do?  
Notifications ringing like Déjà vu  
Can I rewind time back to my Nokia?  
Because...  
I have screeentimephobia

### [Droppi]

Eye!  
Eye!

### [Bridge]

We tryna go to sleep  
What do we do?  
Notifications ringing like Déjà vu  
Can I rewind time back to my Nokia?  
Because...  
I have screeentimephobia

## Screeentimephobia-musiikkivideon synopsis

Hahmo on tuttuun tapaan kotonaan eri näyttöpäätteiden äärellä. Lopulta hän saa tarpeekseen jatkuvasta ruutujen tuijottamisesta loputtoman viestitulvan saattamana, jonka seurauksena hän lähtee ulos ja päättää radikaalisti heittää älypuhelimensa puskaan. Tästä hahmo saa silmin nähden virtaa ja tanssahtelee iloisena pitkin katuja. Pian häntä vastaan tulee puhelin kädessä ajava pyöräilijä, joka epähuomiossaan kaatuu tielle. Hahmo ei siitä kuitenkaan piittaa, vaan olkiaan kohauttaen jatkaa matkaansa tanssahdellen.

Seuraavaksi hän huomaa tuntemattoman naisen kuvaavan häntä tien laidassa. Hahmo hyökkää kuvaajaa kohti napaten hänen puhelimensa itselleen. Tämän jälkeen tulee aikahyppy bussipysäkille, jossa hahmo heittää aiemmin nappaamansa puhelimen pois. Hän katselee ympärilleen, jossa hän näkee paljon tuntemattomia ihmisiä uppoutuneina heidän älylaitteisiinsa.

Sen jälkeen ollaan kahvilassa, jossa hahmo on ystäviensä kanssa viettämässä aikaa. Ystävillä tuntuu olevan oikein hupaisaa puhelimiensa kanssa, mutta hahmo sen sijaan kaipaisi läsnäoloa. Niinpä hän turhautuneena poistuu kahvilasta lyöden samalla jonkin kahvilan asiakkaan kannettavan tietokoneen läpän kiinni.

Hahmo saa taas virtapiikin ja tanssahtelee teitä pitkin poikin. Pian hän näkee tuntemattoman henkilön portailla pitämässä jonkinlaista livelähetystä puhelimellaan ja päättää käydä vaivihkaa sammuttamassa sen. Lopulta on keikan aika klubilla, jossa hahmo toimii itse illan DJ:nä. Keikalla on hyvä meininki, mutta yleisössä näkyy taas liuta keikkaa kuvaavia puhelimia, joka ei hahmoa suinkaan miellytä. Keikka jää kesken ja hahmo poistuu paikalta, mutta yleisö sen kun taltioi tämänkin tilanteen.

Kun ihmiset ympärillä ovat uppoutuneina älylaitteisiinsa, hahmo ottaa työkseen puuttua näihin tilanteisiin erilaisin toimin herättääkseen myös muita huomaamaan teknologian tuoman riippuvuuden ja parantaakseen maailmaa puhelin kerrallaan. Nähtäväksi jää, jatkaako hahmo tällä tiellä kamppailen nykypäiväistä näyttöpääteriippuvuutta vastaan vai onko asia sittenkään niin mustavalkoinen.

## Riku Männistön haastattelukysymykset

1. Mikä on ammattinimikkeesi ja työnkuvasi?
2. Mitä EDM-musiikkivideoita olet urallasi ollut tekemässä ja mikä työroolisi on ollut niissä?
3. Mitkä ovat mielestäsi keskeisiä EDM-musiikkivideon piirteitä? Onko niissä mielestäsi eroja muiden genrejen musiikkivideoihin?
4. Mitä täytyy ottaa kuvauksellisesti huomioon nimenomaan EDM-musiikkivideoissa? Onko niissä mielestäsi eroja muiden musiikkivideoiden kuvaustekniikkaan? Esim. kameran liikkeit, kameran asetukset, siirtymät?
5. Jos olet osallistunut musiikkivideoiden jälkituotantoon, osaatko sanoa, miten musiikkivideon leikkaus, efektointi ja värimäärittely poikkeavat muista videotuotannoista? Entä eroaako EDM-musiikkivideon jälkituotanto muiden musiikkivideoiden jälkituotannosta?
6. Millaisena koet musiikkivideon merkityksen nykypäivänä?

## **YouTube-linkki Screentimephobia-kappaleen musiikkivideoon**

<https://www.youtube.com/watch?v=EMuJYnsxxD8>