

Animoitu musiikkivideo

Artistille Mendi Moon

LAB-ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK) Mediasisällön suunnittelija

2024

Roosa Siirilä

Tiivistelmä

Tekijä(t)	Julkaisun laji	Valmistumisaika
Roosa Siirilä	Opinnäytetyö, AMK	2024
	Sivumäärä	
	25	
Työn nimi		
Animoitu musiikkivideo		
Artistille Mendi Moon		
Tutkinto ja koulutusala		
Medianomi (AMK), Mediasisällön suunnittelija		
Toimeksiantajaorganisaatio (jos opinnäytetyöllä on toimeksiantaja)		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyö käsitteli animoidun musiikkivideon luomisprosessia artistille Mendi Moon (Wilma Virintie), tämän eroa käsittelevään pop-kappaleeseen. Artistilla oli jo olemassa osittainen brändi, jonka luomia mahdollisuuksia sovellettiin työskentelyssä.</p> <p>Lopputuloksena syntyi kolme minuuttia ja kaksi sekuntia kestävä olemassa olevaan brändiin istuva, eri tekstuureilla ja animaatiotavoilla leikkitelevä kollaasimainen kokonaisuus.</p> <p>Feminismi on vahva teema Mendi Moonin kappaleissa ja yksi artistin tärkeimpiä henkilökohtaisia arvoja. Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa käytiin läpi animoidun musiikkivideon tekemisen eri vaiheiden lisäksi erityisesti feministisiä näkökulmia ajankohtaisessa musiikkivideokulttuurissa.</p>		
Asiasanat		
animaatio, musiikkivideo, feminismi, kollaasi		

Abstract

Author(s)	Type of Publication	Published
Roosa Siirilä	Thesis, UAS	2024
	Number of Pages	
	25	
Title of Publication		
Animated Music Video		
For artist Mendi Moon		
Degree, Field of Study		
Bachelor of Culture and Arts (UAS), Media Content Design		
Organisation of the client (if the thesis work is commissioned by another party)		
Abstract		
<p>The thesis discussed the creation of an animated music video for the artist Mendi Moon's breakup themed pop song. Mendi Moon already had a partial brand and the opportunities it created were applied to the animations.</p> <p>The end result was a three minute and two seconds long collage-like entity, that fit the artist's existing brand and played with different textures and animation methods.</p> <p>Feminism is a strong theme in Mendi Moon's songs and one of the artist's most important personal values. The written part of the thesis showed the different stages of making an animated music video and discussed feminist perspectives in current music video culture.</p>		
Keywords		
animation, music video, feminism, collage		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Taustoitus.....	2
2.1	Mendi Moon.....	2
2.1.1	Artistin brändi.....	2
2.1.2	Yhteistyön tavoite ja rajaus.....	3
3	Historiaa ja feminismiä musiikkivideokulttuurissa.....	4
4	Prosessi.....	9
4.1	Ilme ja kuvitukset.....	9
4.1.1	Elementit ja tekstuurit.....	13
4.1.2	Käytetyt ohjelmat ja tekniikat.....	15
4.2	Viimeistely.....	18
5	Yhteenveto ja pohdinta.....	20
	Lähteet.....	24

1 Johdanto

Opinnäytetyöni on animoidun musiikkivideon luominen artistille Wilma Virintie, artistinimeltään Mendi Moon. Videolla soiva "I WOULD LOVE TO BE YOU" on nopeatempoinen ja voimakasasenteinen eroa käsittelevä pop-kappale. Laulu on ominaista Mendi Moonin tyyliä, jota hän itse kuvailee "Disney-punk" -henkiseksi. Mendi Moonilla on jo olemassa osittainen brändi. Tein videon sen luomia mahdollisuuksia soveltaen, mutta kuitenkin omaa tyyliäni vaalien.

Aihe opinnäytetyöhön nousi esille jo lokakuussa 2022, kun tapasimme Virintien kanssa yhteisen ystävän syntymäpäivillä. Keskustelimme taiteesta ja hän innostui kuullessaan aiemmista kuvitustöistäni ja kollaasimaisesta tyylistäni. Kävi ilmi, että hänkin on jo julkaistuissa soloartistin materiaaleissaan käyttänyt eri materiaaleilla leikittelevää, "leikkaa ja liimaa" -tyyppistä visuaalista maailmaa. Taidettamme siis yhdistää kollaasimainen, leikkisä mielenmaisema sekä rakkaus erilaisia tekstuureja kohtaan. Päätimme palaverista ja tulevasta yhteistyöstä. Sovimme tekeväni musiikkivideon näitä yhteisiä teemoja, sekä maalauksellista lähestymistapaani kuvitukseen ja animaatioon soveltaen.

Ajatus animaatiosta opinnäytetyönä syntyi tarinankerrontakurssilla, kun teimme jokainen itsenäisesti vähän pidemmät animaatiot. Kyseisen kurssin aikana tein animoidun kuvakäsikirjoituksen, jossa piirtämäni hahmot liikkuvat erilaisista paperikollaaseista muodostuvissa maisemissa hieman kömpelöä liikerataa ja estetiikkaa tavoitellen. Päätin soveltaa kyseistä tyyliä myös opinnäytetyöprojektissani.

Olen aina ollut musiikkivideoiden ystävä ja arvostanut suuresti visuaaleja myös konserteissa. Vaihto-opiskellessani Edinburghissa, Skotlannissa, pääsin tekemään taustavisuaaleja erilaisiin pieniin musiikkitapahtumiin, mikä lisäsi mielenkiintoani musiikin kuvittamiseen ja vahvisti päätökseni tehdä musiikkiin liitännäisen lopputyön.

Olin hyvin innoissani saadessani kuulla, että yhteisprojektimme Mendi Moonin kanssa toteutuu. Pääsin ensimmäistä kertaa luomaan musiikkivideon alusta loppuun aivan itse ja sain sen toteuttamiseen vieläpä hyvin vapaat kädet sekä luvan käyttää luovuuttani.

2 Taustoitus

2.1 Mendi Moon

Wilma Virintie on helsinkiläinen, nuori taidetta rakastava naismuusikko, joka korostaa tasa-arvon, rehellisyyden ja rakkauden merkitystä musiikissaan. Hän keksi nimen Mendi Moon ollessaan neljävuotias ja siitä tuli pian hänen alter egonsa ja roolimallinsa, joka pystyisi mihin vaan. Mendillä oli lupa olla kovaääninen, arkailematon, hauska, fiksu, iloinen, surullinen, vihainen... mitä tahansa. Nainen miesten maailmassa. (Virintie 2024, kirjoittajan suomen-nos.)

Vuonna 2017 Virintie teki sopimuksen levy-yhtiön kanssa nimeltä Ranka Kustannus suorittaessaan samalla musiikinopintoja. Hän julkaisi muutamia kappaleita, tietämättä vielä kuka lauluntekijänä itse oli ja keskittyi tämän jälkeen muille artisteille kirjoittamiseen. Myöhemmin hän teki sopimuksen Nordic Music Partners -julkaisuyhtiön kanssa, kasvatti ansioluetteloaan ja alkoi pikkuhiljaa päästä piireihin mukaan. Hän koki kuitenkin, että jotain puuttuu, ja se jokin oli Mendi Moon. Vuosien kovan työn ja monien vaikeuksien jälkeen hän on valmis vihdoin jakamaan Mendin maailman kanssa. Hänen mukaansa tiedossa on merkityksellisiä yhteyksiä, hauskoja yhteistöitä, hulluja esityksiä ja rehellistä taidetta. Maailma tarvitsee lisää rakkautta. Pienellä sekopäisyydellä maustettuna. (Virintie 2024, kirjoittajan suomen-nos.)

2.1.1 Artistin brändi

Artistin visuaalinen maailma on saanut alkunsa Virintien päiväkirjaharrastuksesta. Kaikenlaiset kollaasit, askartelu ja töherrykset ovat hyvin paljon läsnä hänen brändinsä ilmeessä. Mendin yleisö on siis todennäköisesti myös askartelua rakastavia, tee se itse -meiningistä pitäviä henkilöitä. Mendi tunnetaan myös tosielämän Tähtäpäänä melkein maahan saakka ulottuvista hiuksistaan, joita hän mieluusti käyttää myös persoonallisena myyntivalttinaan.

Virintie uskoo yleisönsä koostuvan ennen kaikkea teini-ikäisistä hius-, musiikki- ja taideintoilijoista. Kohdeyleisö asuu todennäköisesti kaupungeissa, kierrättää ja ponnistelee elämän tarkoituksen löytämisen kanssa. Mendin kuuntelijat pitävät kirpputoreja trendikkäinä ja ovat nykyaikaisia ajattelijoita, pitäen LGBTQ-kulttuuria, vihreää elämäntapaa, tasa-arvoa, antikapitalismia ja terapiakäyntejä suuressa arvossa. Mendin fanit ovat saattaneet alkaa työstää sisäistä kasvuaan, esimerkiksi surkean työpaikan tai sydänsurujen vuoksi sekä ovat kiinnostuneita oppimaan lisää itsestään. (Virintie 2024, kirjoittajan suomen-nos.)

Mendi Moon kirjoittaa yhä enemmän kappaleita itsensä rakastamisesta, joten kohdeyleisöä ovat myös kuuntelijat, jotka pitävät voimaannuttavista teksteistä, psykologisista lainauksista, eropodcasteista ja keskisormista. (Virintie 2024, kirjoittajan suomen-nos.)



Kuva 1. Kuvakaappaukset Mendi Moonin portfoliosta, Wilma Virintie, 2024

2.1.2 Yhteistyön tavoite ja rajaus

Keskustelimme tapaamisissamme artistin kanssa yhteisistä tavoitteistamme sekä mitä tältä projektilta toivomme. Olemme molemmat samankaltaisessa tilanteessa, juuri levittämässä siipiämme kumpikin omalla urallaan ja ikiomien töiden ja taiteen julkaisu jännittää. Sovimme tämän yhteisen projektin olevan siis myös harjoittelua tulevaan, taitojen kokeilua turvallissa kehyksissä positiivisella, kiinnostuneen uteliaalla asenteella uusia tekniikoita ja työtapoja kohtaan.

Kappale "I WOULD LOVE TO BE YOU" on vielä demo, eikä sen julkaisuajankohta ole toistaiseksi varmistunut. Sovimme siis valmiin musiikkivideotyöni olevan niin ikään

kappaleeseen sopiva demovideo, jolla pyrimme yhteiseen taiteelliseen kokonaisuuteen. Videota voidaan siis tarvittaessa vielä hiukan muuttaa, jos esimerkiksi kappaleen keston tulee myöhemmin vielä pieniä muutoksia ennen sen julkaisua. Sovimme käyvämme yhdessä läpi valmiin version työstäni, minkä jälkeen päätetään, julkaistaanko video sellaisenaan, kun myös kappale on julkaisuvalmis. Keskustelimme myös mahdollisesta jatkuvasta yhteistyöstä tulevaisuudessa, vielä opinnäytetyöprojektin ulkopuolellakin.

Listasimme lisäksi avainsanoja, joiden ajattelimme sopivan projektimme ilmeeseen ja joita voisin pyrkiä nostamaan esille videolla. Kirjasimme muun muassa ylös sanat: persoonallisuus, punk, vintage, arkisuus ja kannanotto.

3 Historiaa ja feminismiä musiikkivideokulttuurissa

Kirjassaan *Digital Music Videos* (2017), Steven Shaviro kertoo musiikkivideoiden olevan suhteellisen uusi mediamuoto, mutta yritykset kuvata musiikkiesityksiä juontavat juurensa ääninelokuvan alkuun 1920-luvun lopulla. Bruce Gowerson ohjaamaa videota Queenin vuoden 1975 kappaleelle "Bohemian Rhapsody" pidetään usein ensimmäisenä asianmukaisena musiikkivideona. Se näyttää edelleen enimmäkseen bändin esittävän kappaletta, mutta se käyttää myös useita videon erikoistehosteita, kuten päällekkäisiä kuvia ja Freddie Mercuryn kasvoja peräkkäin useissa iteraatioissa ruudulla. (Shaviro 2017, 1–2.)

Seksuaalisuus musiikkivideoissa on ollut ilmeistä jo ensimmäisistä musiikkivideoista lähtien. Busby Berkeleyä, joka toimi koreografina ja ohjasi tanssijaksoja Warner Brothersille 1930-luvun alussa ja myöhemmin MGM:lle, voidaan hyvin pitää ensimmäisenä musiikkivideon ohjaajana. Hänen tuotantonsa olivat ylellisiä ja varsinkin siihen aikaan seksuaalisesti riskialttiita. He työllistivät suuria määriä tanssijoita, jotka olivat samalla tavalla pukeutuneita ja identtisiä, kuin he olisivat tulleet esiin Henry Fordin tuotantolinjalta. Heidän ruumiinsa muodostivat joukoittain hienoja geometrisia kuvioita. Heidät kuvattiin usein haarojen otoksilla, jotka tunneloituivat naisten avoimien jalkojen väliin tai muuten katosta otetuilla otoksilla, niin että täydellisiin ympyröihin pukeutuneet tanssijat muistuttivat kukkia (tai kenties naisten sukuelimiä), jotka avautuivat ja sulkeutuivat. (Shaviro 2017, 1–2.)

Erityisesti naisia on seksualisoitu ja objektiivisoitu musiikkivideoissa kautta aikojen. Musiikkikanavien kukoistaessa miltä tahansa kanavalta saattoi nähdä hyvin vähäpukeisia, vahvasti meikattuja naisia sekä todennäköisesti myös lähikuvia pyörityneistä huulista, takapuolista, hohtavista dekolteista ja hyväkuntoisen näköisistä, paljaista vatsoista. Tämä kaikki vahvisti ajatusta, että naisten täytyi näyttää ja käyttäytyä tietyllä tavalla ollakseen houkutteleva.

Videoilla on aina ollut myös kiistaton kaupallinen agenda. Kaupallisuudestaan huolimatta musiikkivideot ovat tärkeä ja merkittävä osa nykyajan kulttuurimaastoa ja niiden suosio tarkoittaa, että muusikoiden on kiinnitettävä erityistä huomiota visuaaliseen esitykseen äänen lisäksi. Musiikkivideot ovat myös huippuluokan audiovisuaalisen teknologian tuotteita, ja ne muuttuvat väistämättä näiden tekniikoiden muuttuessa. MTV:n ensimmäisestä lähetyksestä kuluneiden vuosien aikana musiikkivideot kävivät läpi monia muutoksia. Nämä muutokset sekä heijastivat että itse myötävaikuttivat populaarikulttuurin yleiseen ja erityisesti uusien mediateknologioiden kehitykseen. MTV:n aikakausi oli musiikkivideoiden kulta-aikaa; 1980-luvun puolivälistä 1990-luvun puoliväliin tuotantobudjetit paisuivat, ja suurten taiteilijoiden, kuten Michael Jacksonin ja Madonnan videoista tuli kulttuuritapahtumia. (Shaviro 2017, 5–6.)

Vuonna 1997 MTV lopetti musiikkivideoiden näyttämisen ja korvasi ne tosi-tv-ohjelmilla. Vuosisadan vaihteessa uusien musiikkivideoiden näkeminen oli vaikeampaa; niitä saattoi nähdä muutamissa jäljellä olevissa video-ohjelmissa televisiossa tai joissain tapauksissa ostaa DVD-levyinä. Musiikkivideoiden levikkien vähentyessä myös niiden tekemisen budjetit pienenivät jyrkästi. (Shaviro 2017, 5–6.)

Vuonna 2005 YouTuben perustamisen jälkeen musiikkivideot löysivät kuitenkin uuden kodin verkossa. Voimme nyt katsoa tiettyjä videoita haluamallamme tavalla sen sijaan, että meidän olisi odotettava niiden ilmestymistä televisioon. Samaan aikaan digitaalisten teknologioiden parantaminen teki musiikkivideoiden tekemisestä halvempaa ja helpompaa, vaikka ne sisälsivätkin monimutkaisia erikoistehosteita. Nykyään musiikkivideoilla on jälleen suuri rooli populaarikulttuurissa. Tuntemattomat bändit ovat innokkaita tekemään videoita kappaleilleen lisätäkseen mahdollisuuksiaan tulla huomatuiksi. (Shaviro 2017, 5–6.) Sosiaalisen median kasvulla on myös ollut vaikutusta musiikkivideoiden seksuaalisuuteen. Videoita, joista monet sisältävät seksuaalisesti vihjailevaa sisältöä, on nopeampi ja helpompi jakaa. Lisääntyneen saatavuuden vuoksi, musiikkivideoiden seksuaaliset teemat nähdään normaalina.

Pinkin "Stupid Girls" (2006) -video järjestyy naispuolisten poptähtien ja muiden kuuluisien naisten karikatyyrien ympärille. Jotkut näistä ovat suoria parodioita musiikkivideoista, kun taas toiset satiirisia kuvia populaarikulttuurista yleisemmin. Osa käsittelee kehon pakkomielteistä kulttuuria, ottaen kohteekseen yleisen käsityksen nykyajan idealisoidusta nuoresta naiseudesta. Video käyttää parodiaa kritisoiden seksuaalisoidun naisen identiteetin normatiivisia määritelmiä, toisin sanoen kulttuuria, joka rinnastaa idealisoidun naiseuden "tyhmyyteen". Tätä kritiikkiä vahvistaa joukko tasa-arvoisia ja vastakkaisia kuvia naisista, jotka tarjotaan positiivisina roolimalleina haasteeksi normatiiviselle naiseudelle. (Railton & Watson 2011, 17–18.)

Videolla voidaan nähdä olevan paljon yhteistä suurimman osan feministisen akateemisen musiikkivideotyön ja itse asiassa populaarikulttuurin kanssa yleisemminkin siinä mielessä, että se pyrkii toisaalta tunnistamaan ja kritisoimaan kuvia, joissa naiset ovat erilaisia, vääristeltyjä, negatiivisesti esitettyjä tai yksinkertaisesti olematta lainkaan edustettuina, ja toisaalta juhliä positiivisia naisia koskevia mielikuvia, toisin sanoen kuvia, joita pidetään arvokkaina naisten laajempien mahdollisuuksien, tilaisuuksien ja kykyjen edistämiseksi. (Railton & Watson 2011, 17–18.)

Musiikkivideoissa negatiiviset kuvat ja vääristelyt ovat usein sellaisia, jotka tunnistetaan seksuaalisesti hyväksikäyttöisiksi. Niissä naiset on kuvattu vain ruumiina tai kehon osina, joita on tarkkailtava ja haluttava, eikä sosiaalisina toimijoina, joilla on omat monimutkaiset halunsa ja tahtonsa. Toisaalta positiiviset naiskuvat ovat sellaisia, joissa naisten

tunnistetaan tarjoavan hyviä roolimalleja yleisölleen esimerkiksi tuottamalla videoita, joissa juhlietaan naisen kekseliäisyyttä ja kulttuurista omaperäisyyttä tai joissa poikien ja miesten etuoikeutetut kokemukset näkyvät visuaalisesti. (Railton & Watson 2011, 17–18.)

Maaliskuussa 2010 julkaistiin Beyoncé'n kanssa yhteistyössä tehty video Lady Gagan "Telephone" -kappaleeseen. Useat kriitikot ovat pitäneet julkistamista hyvin merkittävänä tapahtumana ja eräänlaisena maamerkinä, sekä myös Gagan passina harvinaisimpiin pop-stratosfääreihin, samaan kategoriaan esimerkiksi Madonnen ja Michael Jacksonin kanssa. Lady Gagan verkkosivustolle yli kuukausi ennen videon virallista ensi-iltaa julkaistut still-kuvat herättivät lukuisia alustavia spekulatioita sen sisällöstä, ja myöhemmin Internetissä julkaistun videon kahdeksantoista sekunnin teaseria katsottiin viisi miljoonaa kertaa YouTubessa. Itse musiikkivideota on nyt katsottu yli satoja miljoonia kertoja. Tämän kulttuurisen "tapahtuman" mittakaava näkyi myös siihen kohdistuneen kritiikin sekä intohimoisten, ylistävien kommenttien ja vastausten laajuudessa, joita kriitikot kiiruhtivat julistamaan lehdistöissä ja internetissä. (Railton & Watson 2011, 141–142.)

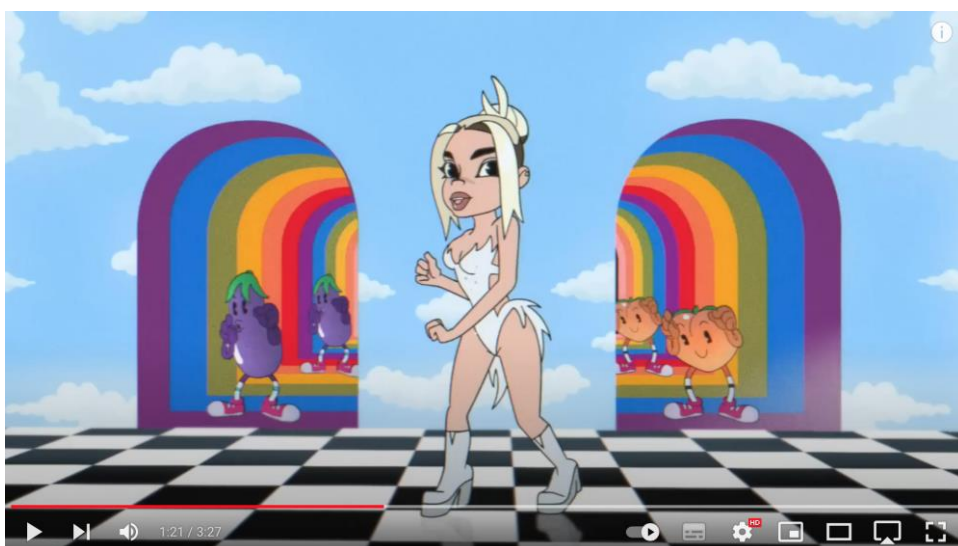
Toisaalta julistettiin, että Gaga rikkoo rajoja musiikkivideoiden tekemisessä ja että kappale on hämmästyttävä saavutus. Sen kirjoitettiin myös olevan vuoden tärkein elokuva ja toimivan viimeisimpänä panoksena Lady Gagan jatkuvassa naisen seksuaalisoinnin purkamisprojektissa. Toisaalta videota on kuvattu merkinä kulttuurisesta rappeutumisesta, joka on ruumiillistuma nykyisen popin valtavirran hulluudesta. Videota kuvailtiin myös iljettäväksi, lasten ja ihmisten mieltä saastuttavaksi myrkyksi, joka pitäisi kieltää. (Railton & Watson 2011, 141–142.)

Tämä meteli, joka seurasi Telephonon julkaisua ja vastaanottoa viittaa siihen, että tällaiset ilmiöt voivat herättää kriittisen kiinnostuksen musiikkivideoita kohtaan tärkeänä nykyajan populaarikulttuurin muotona. Itse asiassa, jos alkuperäinen kiinnostuksenpurkaus musiikkivideoita kohtaan liittyi hyvin pitkälti tiettyyn sosiohistorialliseen hetkeen (oletettu uuden television muodon synty) ja tiettyyn kriittiseen suuntaukseen taiteessa ja humanistisissa tieteissä (huoli postmodernismin teoriasta ja kulttuurista), tarjoaa nykyhetki meille uusia olosuhteita ja huolenaiheita, joiden kanssa on mahdollista ajatella musiikkivideota tietynlaisena tuotteena, joka sisältää monenlaisia kulttuurikäytäntöjä ja toimii hyvin monitahoisena kulttuurin edustamisen muotona. (Railton & Watson 2011, 141–142.)

Binita Das ja Dhruvi Joshi tuovat esille artikkelissaan *Women's Day Special: Women singers and their love affair with animated music videos (2023)* erityisesti naisartistien kasvannutta suosiota käyttäen animaatiota tehokkeinona musiikkivideoissaan. Animaatio on universaali kieli, jo 80-luvulla muusikot käyttivät animoituja hahmoja ja tehosteita ilmaistakseen itseään. Kauniit digitaaliset luomukset ovat siis maallanneet sanoituksia syvemmällä merkityksellä ja aistillisuudella jo vuosikymmeniä ennen vuoden 2020 pandemiaa, mutta

erityisesti pandemian aikana useat artistit, erityisesti naislaulajat, ovat tutkineet animaatiota musiikkivideoissaan. (Das & Joshi 2023, kirjoittajan suomennos.)

Yksi esimerkki pandemian aikana julkaistusta animoidusta musiikkivideosta on Dua Lipan *Hallucinate*. Vuonna 2020 Covid-19 -sulun aikana laulaja Dua Lipa julkaisi musiikkivideon, jossa laulaja muuttuu Betty Boobin kaltaiseksi sarjakuvahahmoksi. Musiikkivideolla nähdään animoituja yksisarvisia, sateenkaaria ja kukkia useiden muiden elementtien joukossa. Videossa esiintyvä animaatiotyyli muistuttaa 1930- ja 40-luvuilla luotuja tyyliuuntauksia. Lipa käyttää animaatiota osoittaakseen, kuinka romanttisen suhteen "Hallusinaatiot" voivat luoda kehon ulkopuolisen kokemuksen. VFX ja animaatiostudio The Mill, joka tunnetaan merkittävästä työstään muun muassa mainoksissa, elokuvissa ja peleissä, on työskennellyt musiikkivideon parissa ja hahmoanimaation on tehnyt studio Titmouse. Musiikkivideon on ohjannut kuvittaja ja animaattori Lisha Tan. (Das & Joshi 2023, kirjoittajan suomennos.)



Kuva 2. Kuvakaappaus Dua Lipan musiikkivideolta "Hallucinate", 2020

Myös pop-ikoni Lady Gaga ja korealainen tyttöbändi BLACKPINK tekivät yhteistyötä Sour Candy -nimisellä musiikkivideolla, joka julkaistiin vuonna 2020. Tämä pirteä kappale, jossa on sekoitus englantilaisia ja korealaisia sanoituksia on single Gagan albumilta *Chromatica*. Video Sour Candy sijoittuu videopelin tapaiseen digitaaliseen universumiin. Kappale ja 3D-visuaalit kuljettavat katsojan hypnoottiseen maailmaan, jonka ohjaajana ja pääanimaattorina toimii Sam Rolfes, ja jonka tuottajana ja tekoälytaiteilijana toimii Kara Kittel. Nicole Ruggiero, Alex Baumann ja Damien Blaise olivat mukana 3D-teknisinä taitelijoina. (Das & Joshi 2023, kirjoittajan suomennos.)

Vielä 10-20 vuotta sitten hybridivideoiden tekeminen oli työlästä ja hyvin paljon teknistä osaamista vaativaa. Teknologian alat ovat perinteisesti olleet hyvin miesvoittoisia aloja, mutta naisten osuus on lisääntymään päin. Myös jatkuvasti kehittyvien musiikki-, animaatio-

ja visuaalisten tehosteiden -alojen myötä toivomme saavamme lisää sellaisia taiteellisia teoksia, jotka eivät ole ainoastaan naisartistien laulamia, vaan myös naispuolisten luojien animoimia.

4 Prosessi

4.1 Ilme ja kuvitukset

Mendi Moonin ilme on leikkisä ja värikäs ja mahdollisesti monenlaisen sisällön tuottamisen. Inspiraationlähteenä yleisilmeelle olivat muun muassa New Orleansissa työskentelevän videotaiteilija Erik Winkowskin iloiset, kokeelliset ja usein maalaukselliset videot, joita hän julkaisee aika ajoin Instagramiin. Winkowski on tehnyt yhteistyötä muun muassa Pradan, Guccin, Hermèsin ja Rolling Stonesin kanssa. Hänen mukaansa yhteistöiden kauneus piilee siinä, kun antaa jollekin toiselle kehoitteen tai tehtävän ja saa äimistystä nähdessään, mihin suuntaan he suunnittelullaan lähtevät. Voi olla, että itse tekisi asiat täysin eri tavalla ja se juuri on mielenkiintoista. Winkowski ehdottaa tekoälyn viehätysten johtuvan samankaltaisista tuntemuksista. (Jernigan, 2023)

Virintie esitti toiveen, että videolla esiintyisi kuulakärkikynää, ruutupaperia ja muita paperitekstuureja sekä mahdollisesti myös Comic Sans -fontilla kirjoitettua tekstiä. Värimaailmaa suunnitellessamme listasimme ylös muun muassa pastellisävyjä, hopeaa ja läpinäkyvyyttä. Askarteluteemaa kunnioittaen mietimme, voisiko mukaan lisätä esimerkiksi tarroja tai teippiä sekä 3D-tekstuureja ja esineitä, kuten esimerkiksi hakaneuloja, kyniä tai liimapuikkoja. Halusimme myös nostaa tietynlaisen ironian ja hölmöyden tärkeiksi elementeiksi videolle, kieli poskessa/pilke silmäkulmassa -meininkiä tavoitellaksemme. Videolla ei esiinny loogisesti etenevää tarinaa, vaan kuvitukset vaihtuvat ruudulla tajunnanvirran omaisesti, ikään kuin ajatukset päiväkirjan sivuilla.



Kuva 3. Kuvakaappaus Erik Winkowskin videosta All The Way Down, 2024



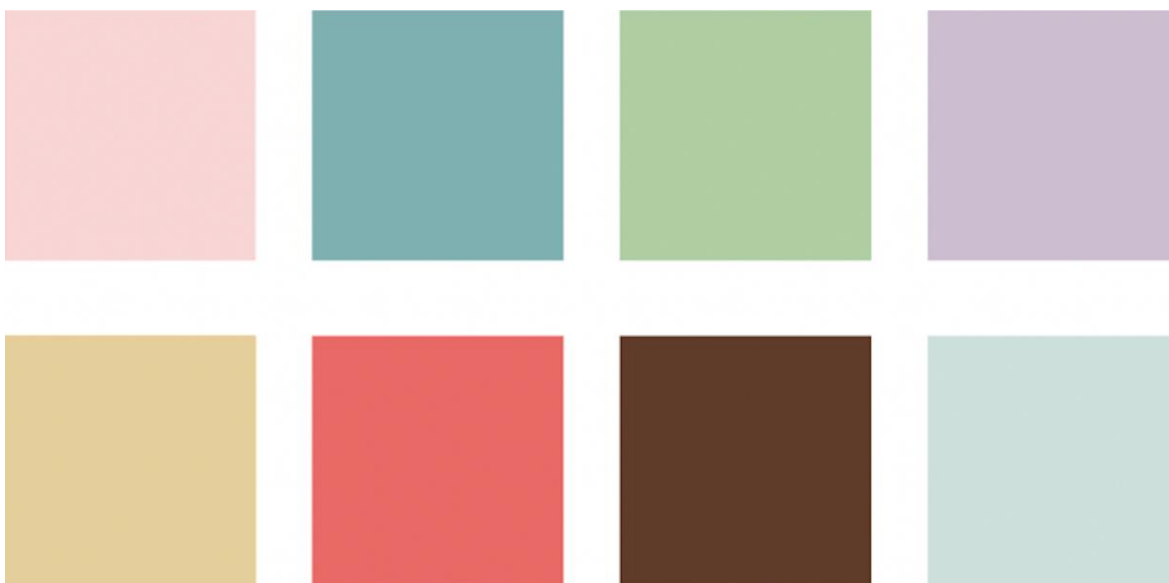
Kuva 4. Kuvakaappaus Erik Winkowskin musiikkivideosta Scary Prairie, 2018



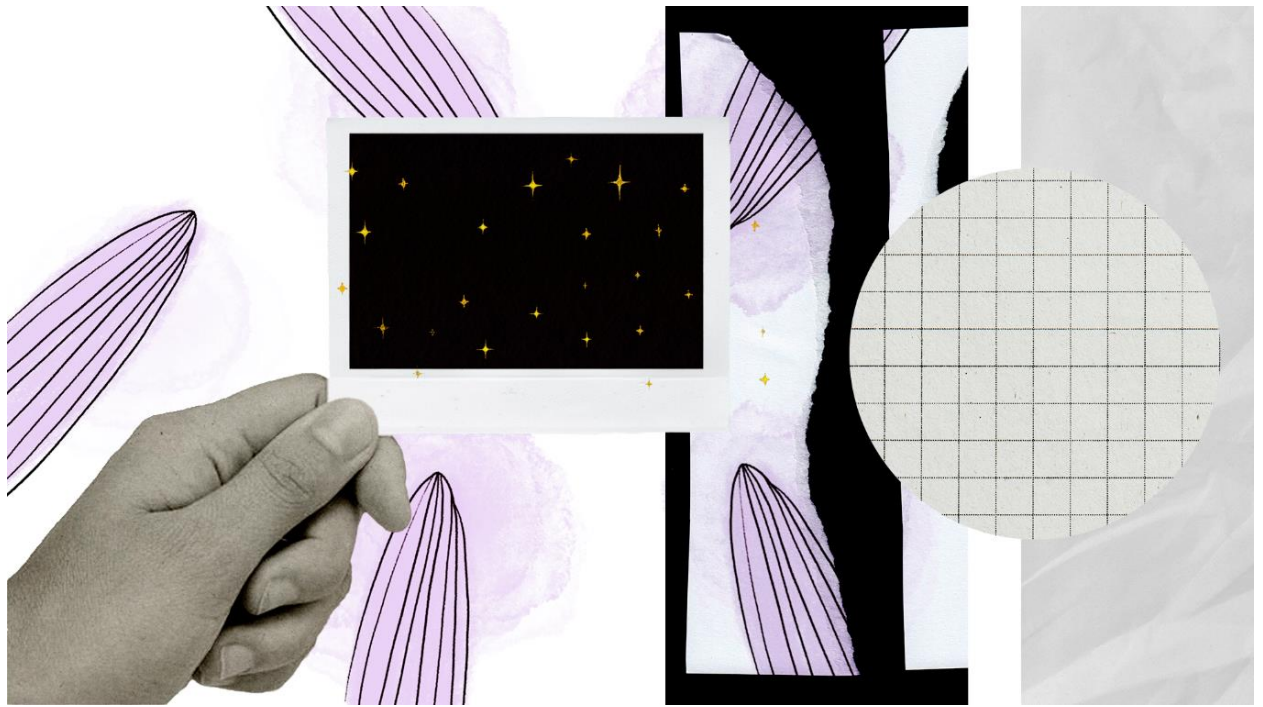
Kuva 5. Kuvakaappaus Erik Winkowskin tekoälyavusteisesta videosta, 2022



Kuva 6. Suunnitteluvaiheen ensimmäisiä luonnoksia ja värikokeiluja



Kuva 7. Värimaailman hahmottelua



Kuva 8. Pidemmälle vietyä luonnostelua ja materiaalikokeiluja



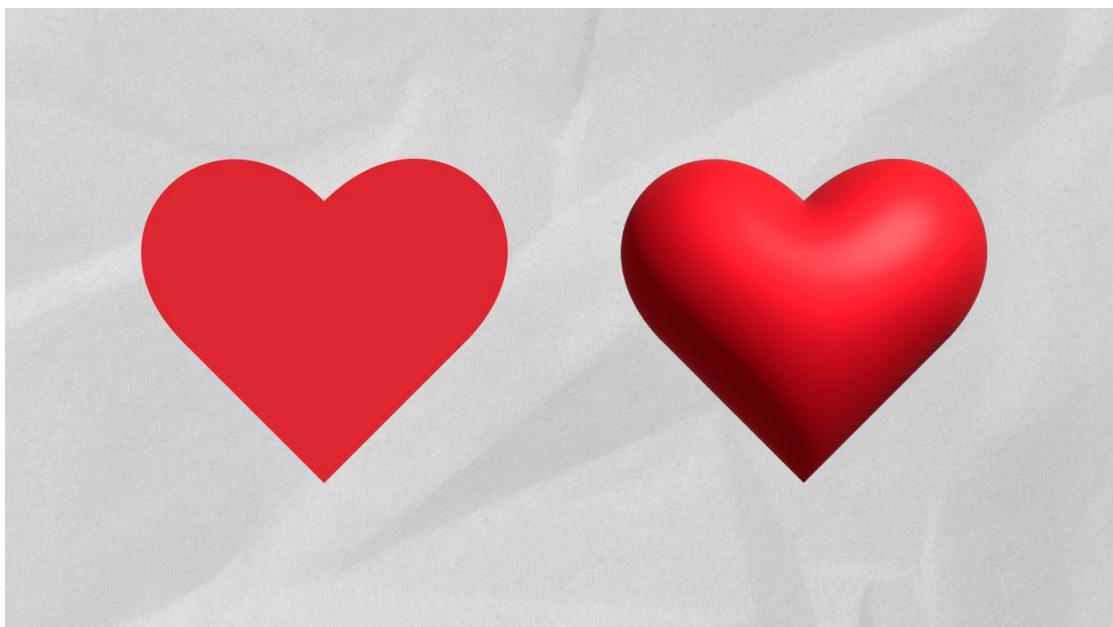
Kuva 9. Paperiperhonen

4.1.1 Elementit ja tekstuurit

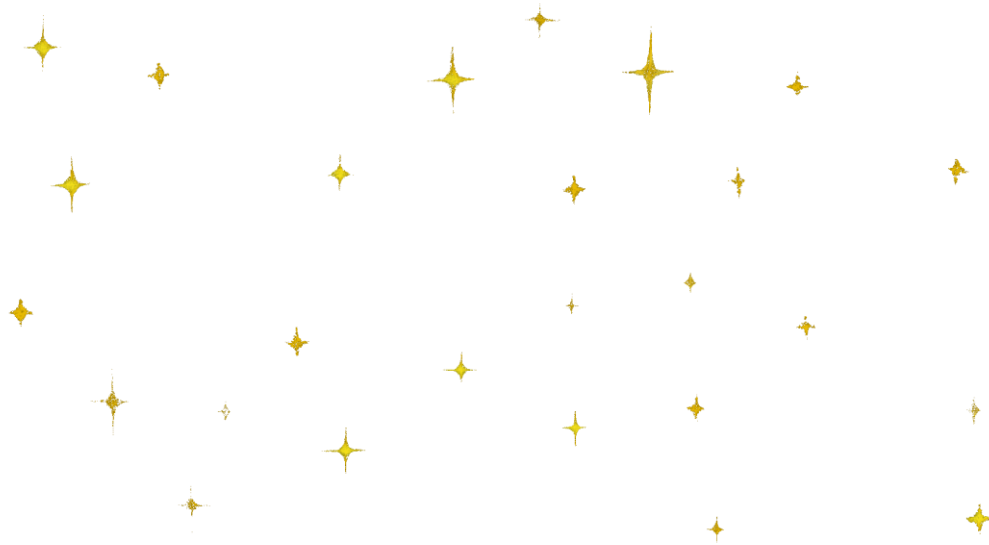
Kappaleen lyriikoista nousi nopeasti mielikuvia tiettyihin elementteihin, joita halusin nostaa videolle. Näitä olivat esimerkiksi sydämet, perhoset, tähdet ja erilaiset "töhertelyt". Osan elementeistä tein vektorigrafiikkana Adobe Illustrator -ohjelmalla. Jotkut niistä piirsin ilman ulkopuolista inspiraatiota, mutta osassa käytin mallia tai valokuvaa piirroksen pohjana. Suunnittelin tietyt elementit niin, että voin käyttää niitä uudelleen eri kohtauksissa, esimerkiksi kertosaäkeessä, kun samat sanat toistuvat. Jotkut elementeistä taas on koostettu skannatuista lehtileikkeistä sekä ilmaisista kuvapankeista kerätyistä valokuvista, joita olen editoinut tarkoituksiini sopiviksi.

Esimerkiksi videolla tuikkivat tähdet on piirretty käsin yksi kerrallaan käyttäen Procreate-ohjelmaa. Samaisella ohjelmalla on piirretty myös sivellin, joka pyörii paperilla eri väreissä videon alussa. Videolla useaan otteeseen sykkivät 3D-sydämet on piirretty Adoben Illustrator -ohjelmalla.

Pyrin pitämään paperitekstuurin tuntua mukana videon taustoissa, mutta yhdistämään sitä välillä myös maalauksellisempaan, sulavammin liikkuvaan animaation. Tällä pyrin tuomaan kuvituksiin myös kappaleeseen sopivaa yllätyksellisyyttä ja soljuvuutta.



Kuva 10. Sydänluonnoksia



Kuva 11. Tähdet



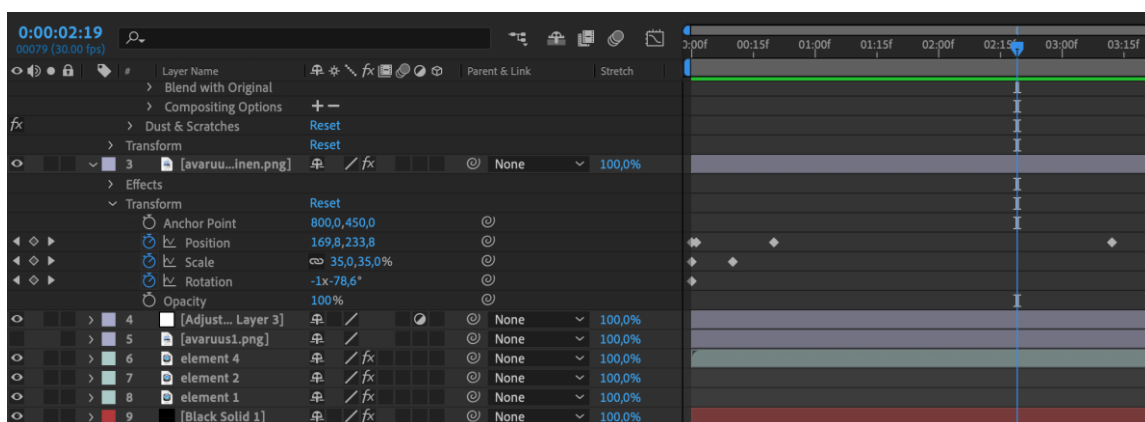
Kuva 12. Tähdet taustalla



Kuva 13. Paperille ilmestyvät lyriikat

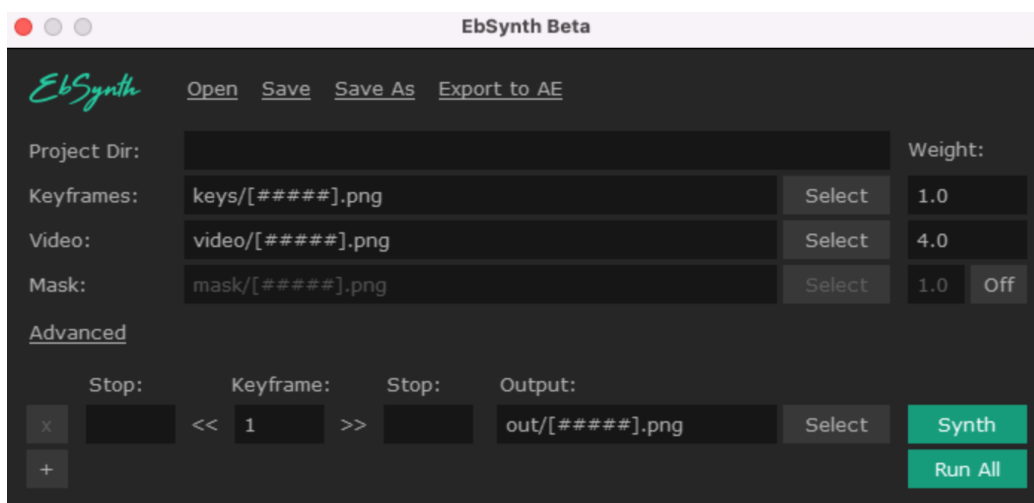
4.1.2 Käytetyt ohjelmat ja tekniikat

Procreate ja Adobe Illustrator -ohjelmien lisäksi käytin työskentelyssäni myös Adobe Photoshop, Premiere Pro ja After Effects -ohjelmia. Suurin osa animoinnista on tehty Adobe After Effects -ohjelmalla, liikuttamalla eri tasoille kerrostamiani elementtejä keyframe-animaatiotekniikalla. Keyframe-pisteet ovat ankkuripisteitä, jotka kertovat muokkausohjelmistolle, milloin animaatio tai toiminto alkaa tai päättyy. Niitä käytetään animaatioiden tekemiseen, kuten pyöriiviin, skaalaaviin ja häipyviin objekteihin ja ne ovat alan standardityökalu. Ne ovat paikkoja aikajanalla, jotka merkitsevät objektin siirtymän alkua tai loppua. Jokaisessa keyframe-pisteessä on koordinaatit, jotka määrittävät, missä siirtymä alkaa tai päättyy. Alku- ja lopetuspisteiden väliset kehykset interpoloidaan ajan myötä näiden pisteiden välillä liikkeen luomiseksi. (Dyksterhouse.)



Kuva 14. Keyframe-pisteitä aikajanalla Adoben After Effects -ohjelmassa

Käytin ensimmäistä kertaa työskentelyssäni myös sovellusta nimeltä EbSynth. EbSynth on ohjelmistotyökalu, joka on suunniteltu herättämään staattiset piirroksot henkiin soveltamalla yhdelle videoruudulle maalattua tai piirrettyä tyyliä koko videossa. Ohjelma määrittää tekoälyavusteisesti puuttuvat ruudut ja levittää yhden ruudun taiteellista tyyliä muuhun materiaaliin luoden yhtenäisen, animoidun sekvenssin. Ohjelma säilyttää määritellyn esteettisen kokonaisuuden, eikä esimerkiksi lisää videolle mitään, mitä siihen ei itse ole maalattu tai piirretty. Olin pitkään ollut kiinnostunut kokeilemaan sovellusta, sillä sen kerrottiin olevan ihanteellinen juuri taiteilijoille, animaattoreille ja luoville ammattilaisille. Sovellusta käyttäessä ei voi täysin tietää millainen lopputuloksesta tulee, joten sillä oli jännittävää ja yllätyksellistä tehdä erilaisia kokeiluja.



Kuva 15. EbSynth-ohjelman työskentelytila

Aluksi pohjana käytettävä video tallennettiin kuvasarjana, jonka jälkeen valittiin muutama olennainen keyframe sarjasta. Keyframeihin tehtiin maalaukset tai muut muutokset, jonka jälkeen ne toimivat referenssinä Ebsynthille. Tyyllitetyt keyframeet tallennettiin kansioon samalla nimellä kuin niiden alkuperäiset versiot, jotta Ebsynth tunnistaisi ne toisiaan vastaviksi. Lopuksi ne ladattiin Ebsynthiin, joka loi kuvasarjasta jälleen eheän videokokonaisuuden, mutta uudella määrittelemälläni taiteellisella tyyliä. Tämä oli hidasta, mutta hauskaa.



Kuva 16. EbSynth-kokeilun pohjana käytetty kuvaruutu, Pexels

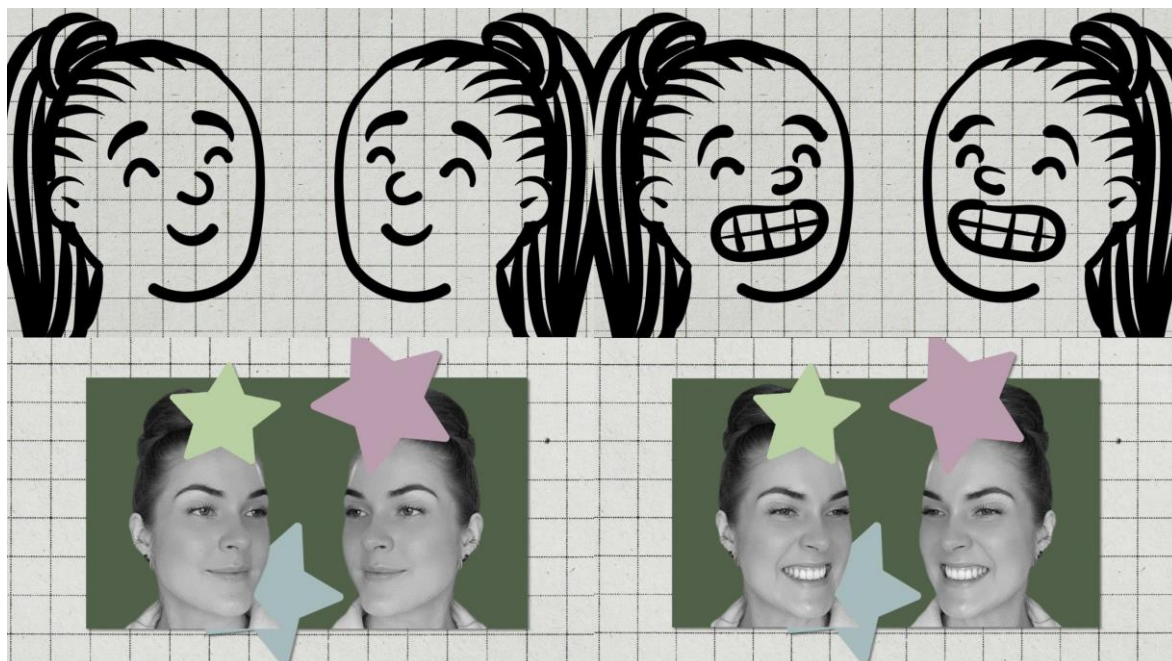


Kuva 17. Ebsynth-kokeilun tyylitelty keyframe

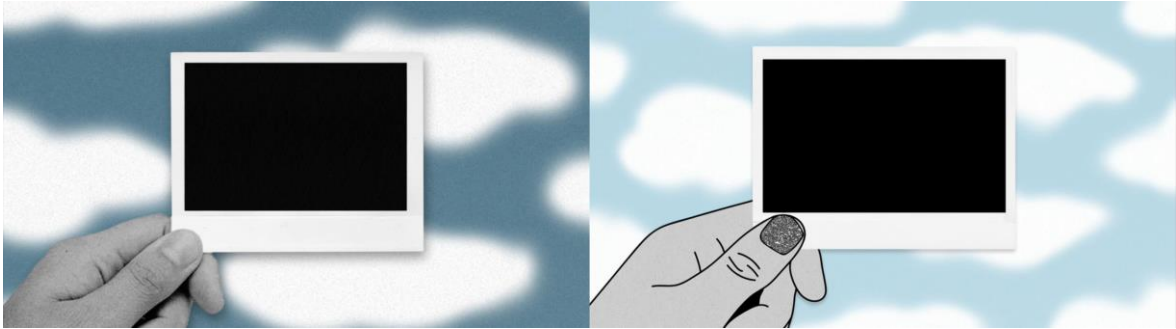
4.2 Viimeistely

Viimeistelyyn kuului värikorjailua, efektien lisäystä ja ajoitusten säätämistä. Animaatioissa on efektejä eri kerroksissa, esimerkiksi erilaisia tekstuureja tai päälle lisättyä rakeisuutta. Videoklipit ovat tyyliltään tarkoituksellakin hyvin erilaisia, mutta halusin niiden kuitenkin sopivan värimaailmallisesti yhteen niin, ettei mikään animaatioista erotu muista räikeästi. Kertosäkeessä sykkivät 3D-sydämet ovat poikkeus, sillä niiden tarkoituksena onkin herättää katsojan huomio. Osa animaatioiden väreistä näytti liian kirkkaalta yhdistellessäni videoita, joten säädin niiden sävytystä vielä viimeistelyvaiheessa. Työskentelin samanaikaisesti editoinnin ja erilaisten efektien lisäämisen kanssa, mikä sisälsi hyvin paljon erilaista kokeilua ja testailua ja lopulta sellaisiin ratkaisuihin päätymistä, jotka visuaalisesti eniten miellyttivät. Tähän tietysti kului hyvin paljon enemmän aikaa, kuin jos olisin päättänyt selkeät linjaukset ja niitä noudattaen tehnyt muutokset vasta editoinnin loppuvaiheilla.

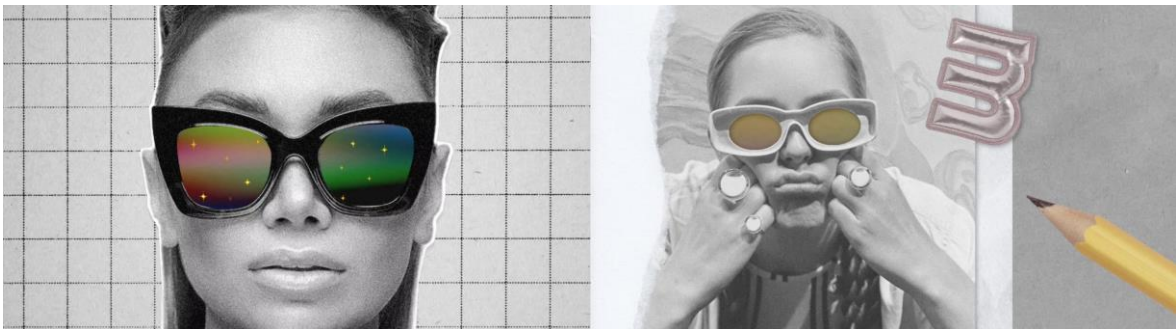
Sain palautetta ja korjausehdotuksia Virintieltä luonnostelemistani kohtauksista, jonka jälkeen tein niihin pyydyt muutokset. Virintie muun muassa toivoi, että videolla olisi vähemmän ruskeaa väriä ja enemmän pastellisävyjä. Hän myös toivoi enemmän 3D-elementtejä sekä kuvia itsestään. Esimerkiksi kohta, jossa lauletaan "all I do is grin", tehtiin kokonaan uudestaan, käyttäen valokuvaa artistista piirrettyjen kuvitusten sijaan.



Kuva 18. Artistin pyynnöstä muutettu kohtaus



Kuva 19. Korjailtu alkukohtaus

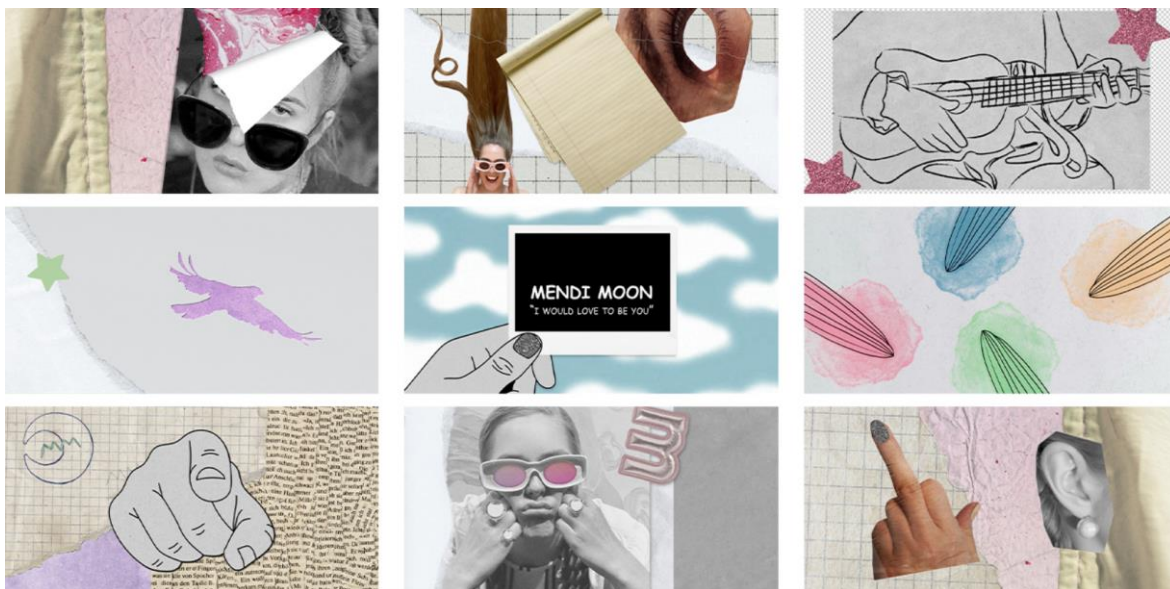


Kuva 20. Kuvapankkikuvan tilalle kuva Mendi Moonista

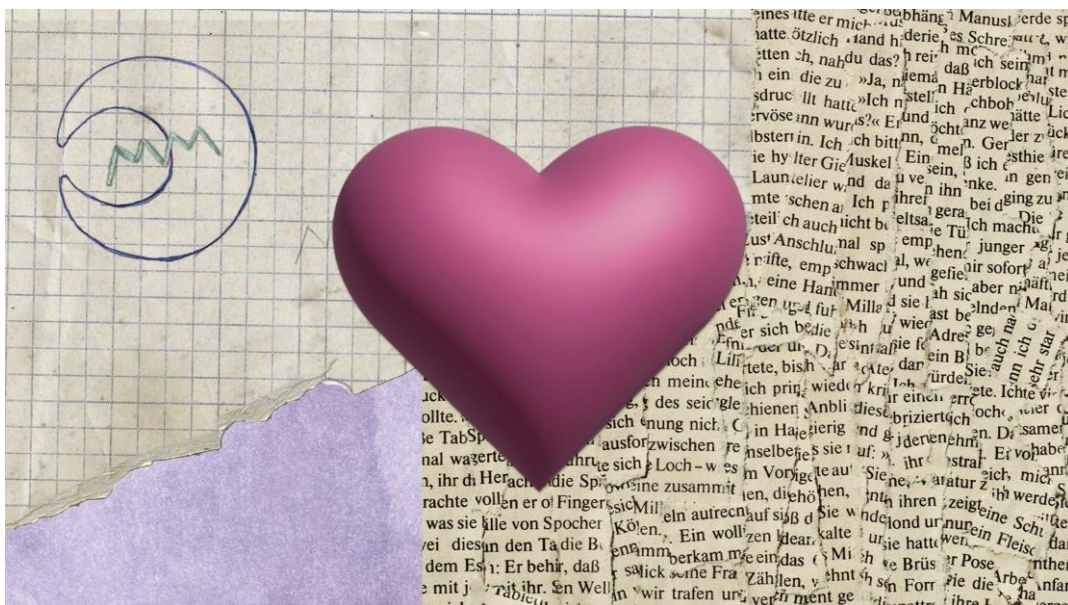
Opin jatkuvasti uutta sekä uusia tekniikoita tehdessäni videoita. Välillä jouduin tekemään asioita useampaan kertaan, jos en ollut tyytyväinen lopputulokseen. Esimerkiksi rakeisuuden lisääminen videoihin oli haastavaa ja hidasta, sillä se vaati runsaasti tehoja tietokoneelta ja lopputulos näytti renderöinnin jälkeen aina hiukan erilaiselta kuin editointivaiheessa. Tietokoneeni oli kovalla koetuksella videoita tehdessä, joten editoin ja renderöin suurimman osan videoista pienemmissä osissa ja kokosin ne viimeistelyvaiheessa uudelleen Adobe Premiere Pro -ohjelmassa, jossa myös leikkasin videoklippejä tarvittaessa vielä lyhyemmiksi ja hienosäädin ajoitukset niin, että kuvitukset osuisivat mahdollisimman hyvin yhteen kappaleen kanssa.

5 Yhteenveto ja pohdinta

Lopputuloksena syntyi kolme minuuttia ja kaksi sekuntia kestävä, Mendi Moonin olemassa olevaan brändiin istuva, eri tekstuureilla ja animaatiotavoilla leikittelevä kokonaisuus. Video on annetun ohjeistuksen mukainen ja siinä käytetyissä kuvituksissa on huomioitu Virintien määrittämät värit ja kollaasimaiset tekstuurit.



Kuva 21. Kuvakaappauksia valmiista videosta



Kuva 22. Kuvakaappaus valmiin videon kertosaikeestä



Kuva 23. "Borrow money, pay back never"



Kuva 24. Kuvakaappaus valmiista videosta

Videon parissa työskennellessäni huomasin tekeväni joitain asioita monta kertaa ja luovani esimerkiksi muutaman sekunnin mittaisista kohtauksista lukuisia versioita mitättömän pienillä muutoksilla. Välillä siis keskityin liikaa hiukan epäolennaisiin yksityiskohtiin. Tämä oli hyvin aikaa vievää ja oli myös turhauttavaa havahtua siihen, kuinka paljon aikaa olin käyttänyt jonkun pienen seikan hiomiseen, jolla ei lopputuloksen kannalta ollut juuri lainkaan merkitystä.

Projekti oli kunnianhimoinen ja tekemistä oli paljon yhdelle ihmiselle. Kyseessä oli suuri kokonaisuus, jonka hahmottaminen oli paikoin hiukan haastavaa. Onnistuin kuitenkin sen hallinnassa ja sain tehtyä tehtävänrajauksen mukaisen ja tyyllisen teoksen. Yksityiskohdat saattoivat jäädä vähän vähemmälle, mitä olin alun perin suunnitellut, sillä aikataulun vuoksi oli keskityttävä projektin suurempiin kuviin. Videoni myös sopii hyvin Virintien aiempien videodemojen joukkoon, joissa on samankaltainen pelkistetty tyyli.

Työn alkua hidasti jonkun verran projektiin valikoituneen kappaleen viivästynyt vahvistus, mutta heti kun siitä saatiin varmuus, alkoi myös ideointi. Artisti oli hyvin huomaavainen ja kannustava koko projektin ajan sekä tavoitettavissa milloin tahansa, jos projektiin liittyen heräsi kysymyksiä. Hän tiesi tämän olevan ensimmäinen tekemäni musiikkivideo, ja suhtautui projektiin sopivan rennolla asenteella. Hän oli myös erittäin ymmärtäväinen ja avulias, enkä hänen ansiostaan kokenut tilanteessa liikaa paineita tai epäonnistumisenpelkoa, vaan projekti tuntui hauskalta, turvalliselta ja inspiroivalta yhteistyöltä. Sain häneltä hyvää rakentavaa palautetta ja kehitysehdotuksia, joiden pohjalta tein tarvittavia muutoksia työskentelyn ohella.

Käytin suunnitteluun, luonnosteluun ja erilaisiin kokeiluihin hyvin paljon aikaa. Huomasin jälkikäteen, että jouduin ottamaan loppukirin itse tuotantoprosessin kanssa. Paremmalla aikataulutuksella ja suunnittelulla projekti olisi edennyt tasaisemmin ja olisin ollut paremmin perillä siitä, mitä vaiheita vielä puuttui. Välillä aika, jota tiettyjen elementtien animointiin kuului, yllätti. Varsinkin, jos tielle sattui yllättäviä tietoteknisiä haasteita. Erilaisia ongelmia tuli vastaan, silloin tällöin ohjelmistot kaatuivat ja Adoben ohjelmat ilmoittivat kesken työskentelyn, että koneeni työlevyt ovat täynnä, vaikka kovalevyllä näytti olevan vielä runsaasti tilaa. Oli yllättävän hidasta paikantaa mistä ongelma johtui, mutta lopulta työskentelyä päästiin onneksi jatkamaan.

Haasteista huolimatta työ oli palkitseva ja opettavainen. Sain vapaat kädet seurata taiteellista näkemystäni ja oli hienoa antautua musiikin vietäväksi ja antaa sen inspiroida kuvitussiani kokonaisen musiikkivideon verran. Pidin myös ensimmäistä kertaa käyttämästäni Ebsynth-ohjelmasta ja aion käyttää sitä varmasti jatkossakin. Voisin kuvitella tekeväni tulevaisuudessa myös lisää musiikkivideoita, mutta saattaa olla, että kaipaisin avukseni työryhmää, jolla on enemmän kokemusta ja tietotaitoa niiden tekemisestä. Pidin itsenäisestä työskentelystä hyvin paljon ja nautin taiteellisesta vapaudesta ja päätösvallasta, mutta pidemmän päälle tämän suuruiset projektit saattaisivat tuntua liian kuormittavilta.

Raportointi työstä onnistui mielestäni hyvin, muistin kirjoittaa ajatuksia ja työvaiheita ylös työskentelyn ohella, mikä helpotti prosessista kirjoittamista huomattavasti. Olisin kuitenkin voinut taltioida vielä enemmän kuvia animaatioista niiden eri vaiheissa.

Artisti piti valmiista videosta ja kommentoi sen olevan hauska ja huikea. Videolle saatetaan kuitenkin lisätä vielä sanoitukset ja tehdä pieniä hienosäätöjä ennen sen lopullista julkaisua kappaleen julkaisun yhteydessä vuonna 2024-2025.

Lähteet

Das, B & Joshi, D. 2023. Women's Day Special: Women singers and their love affair with animated music videos. Animation Xpress. Viitattu 8.3.2024. Saatavissa

<https://www.animationxpress.com/animation/womens-day-special-women-singers-and-their-love-affair-with-animated-music-videos/>

Dyksterhouse, L. What are keyframes?. Videomaker. Viitattu 9.3.2024. Saatavissa

<https://www.videomaker.com/how-to/editing/editing-technique/what-are-keyframes/>

Jernigan, C. 2023. Erik Winkowski interviewed by Case Jernigan. Evergreen. Viitattu

1.4.2024. Saatavissa <https://evergreenreview.com/read/material-worlds-erik-winkowski/>

Railton, D., Watson, P. 2011. Music Video and the Politics of Representation. Edinburgh: Edinburgh University Press

Shaviro, S. 2017. Digital Music Videos. 1. painos. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press

Virintie, W. 2024. MENDI MOON artist presentation 2024, portfolio. Viitattu 4.3.2024.

Saatavissa <https://www.dropbox.com/scl/fi/9aqqniob1elwImbixz44u/MENDI-MOON-artist-presentation-2024.pdf?rlkey=ecp2ee2vgj6js9u2ncpfccspa&dl=0>

Kuvat

Kuva 1. Virintie, W. 2024, Kuvakaappaukset Mendi Moonin portfolioista

Kuva 2. Dua Lipa, 2024, Hallucinate (Official Music Video), Kuvakaappaus videosta, YouTube, Viitattu 1.4.2024, Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY>

Kuva 3. Erik Winkowski, 2024, All The Way Down, Kuvakaappaus videosta, Instagram, Viitattu 1.4.2024, Saatavissa <https://www.instagram.com/p/C3ib6yPxLVc/>

Kuva 4. Erik Winkowski, 2018, Scary Prairie, Kuvakaappaus videosta, Vimeo, Viitattu 1.4.2024, Saatavissa <https://vimeo.com/227660894>

Kuva 5. Erik Winkowski, 2022, Kuvakaappaus videosta, Instagram, Viitattu 1.4.2024, Saatavissa https://www.instagram.com/p/CaU1lb_gLnA/

Kuva 6. Siirilä, R. 2024, Suunnitteluprosessin ensimmäisiä luonnoksia ja värikokeiluja

Kuva 7. Siirilä, R. 2024, Värimaailman hahmottelua

Kuva 8. Siirilä, R. 2024, Pidemmälle vietyä luonnostelua ja materiaalikokeiluja

Kuva 9. Siirilä, R. 2024, Paperiperhonen

Kuva 10. Siirilä, R. 2024, Sydänluonnoksia

Kuva 11. Siirilä, R. 2024, Tähdet

Kuva 12. Siirilä, R. 2024, Tähdet taustalla

Kuva 13. Siirilä, R. 2024, Paperille ilmestyvät lyriikat

Kuva 14. Siirilä, R. 2024, Keyframe-pisteitä aikajanalla Adoben After Effects -ohjelmassa

Kuva 15. Siirilä, R. 2024, EbSynth-ohjelman työskentelytila

Kuva 16. Ebsynth-kokeilun pohjana käytetty kuvaruutu, Pexels, Viitattu 20.3.2024, Saatavissa <https://www.pexels.com/fi-fi/video/tytto-makuuhuone-pelaaminen-musiikki-3682076/>

Kuva 17. Siirilä, R. 2024, Ebsynth-kokeilun tyylitelty keyframe

Kuva 18. Siirilä, R. 2024, Artistin pyynnöstä muutettu kohta

Kuva 19. Siirilä, R. 2024, Korjailtu alkukohta

Kuva 20. Siirilä, R. 2024, Kuvapankkikuvan tilalle kuva Mendi Moonista

Kuva 21. Siirilä, R. 2024, Kuvakaappauksia valmiista videosta

Kuva 22. Siirilä, R. 2024, Kuvakaappaus valmiin videon kertosäkeestä

Kuva 23. Siirilä, R. 2024, "Borrow money, pay back never"

Kuva 24. Siirilä, R. 2024, Kuvakaappaus valmiista videosta