

# NARKISSOS

–MUSIIKKIVIDEON TAITEELLINEN JOHTAMINEN JA VISUAALINEN KEHITYSTYÖ

*Masi Ala-Hannula*

**NARKISSOS–musiikkivideon taiteellinen  
johtaminen ja visuaalinen kehitystyö**  
*NARKISSOS–music video art direction  
and visual development*

Masi Ala-Hannula  
Opinnäytetyö  
54 sivua

LAB-ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti  
Graafisen suunnittelun koulutusohjelma  
Muotoilija (AMK)

**Kevät 2025**

# TIIVISTELMÄ

*Avainsanat: musiikkivideo, taiteellinen johtaminen, liikkuva kuva, kuväkäsikirjoitus, pastissi, videotuotanto, liikkuvan kuvan suunnittelu, visualisointi, kuvakerronta*

Opinnäytetyön aiheena oli taiteellisena johtajana toimiminen musiikkivideoproduktiossa, joka tehtiin suomalaiselle elektronisen musiikin artisti **Orvokille**. Työssä tutkittiin taiteellisen johtamisen toimenkuvaa ja kuvatuotannon prosessia musiikkivideo- ja elokuvatuotantojen viitekehyksistä. Tavoitteena oli luoda musiikkivideon elokuvaomainen visuaalinen maailma ja kuvakerronta, joka täydentää ja tukee kappaleen tekstiä ja musikaalista rakennetta. Keskeisenä menetelmänä käytettiin lähdemateriaaleihin pohjautuvaa projektityöskentelyä, jonka myötä pyrittiin kehittämään henkilökohtaisia johtamisen ja projektinhallinnan taitoja.

Teoriaosuudessa selvitettiin, millainen rooli taiteellisella johtamisella on musiikkivideotuotannossa, käyttäen vertailukohtana muun muassa elokuvatuotannon käytänteitä. Lisäksi käytiin läpi produktiossa käytettyjä liikkuvan kuvan suunnittelun menetelmiä ja työkaluja. Taustoituksessa tunnistettiin referenssien avulla pastissin

käyttöä musiikkivideoissa, sekä esteettisiä piirteitä ja elementtejä varhaisista elokuvista. Näitä löydöksiä mukailtiin lopullisessa tuotoksessa, joka sisältää viittauksia vanhaan elokuvaan.

Työn tuloksena syntyi valmiin videokuvan lisäksi musiikkivideotuotannon perustana toimivia esivisualisoinnin materiaaleja ja osa videossa käytettävistä graafisista elementeistä. Video ei kokonaisuudessaan valmistunut opinnäytetyön puitteissa. Projektityöskentely osoitti taiteellisen johtajan vastuun ulottuvan projektin lähes jokaiselle osa-alueelle, mikä kävi ilmi myös lähdekirjallisuudesta. Musiikkivideon luotu kuvamaailma erottuu moniulotteisuudessaan ja antaa näyttävän visuaalisen muodon Orvokin kappaleen tekstille.

# ABSTRACT

*Key Words: Music Video, Art Direction, Moving Image, Storyboard, Pastiche, Video Production, Motion Design, Visualization, Visual Narration*

The topic of the thesis was acting as an art director in a music video production for the Finnish electronic music artist **Orvokki**. The thesis explored the role of an art direction and the process of image production from a music video and film production perspective. The aim was to create a cinematic visual world and a visual narrative for the music video that would complement and support the lyrics and musical structure of the song. The main method used was project work based on source materials, with the additional aim of developing personal leadership and project management skills.

The theoretical part of the thesis seeks to pin down the role of an art direction in music video production, using film production practices as a point of reference. The methods and tools of motion design used in the production were also discussed. References were used to identify uses of pastiche in music videos, as well as some of the aesthetic features and elements of early films.

These findings were echoed in the final production, which includes references to early cinema.

The final production consists of finished scenes in video form, as well as previsualisation materials to serve as the basis for the music video production. Some of the graphic elements used in the video are included as well. The video as a whole was not completed within the scope of the thesis. The project work showed that the art director's responsibilities extended to almost every aspect of the project – a finding which supports the reference literature. The visual world created for the video stands out in its multifacetedness, giving a spectacular form to Orvokki's song lyrics.

# SISÄLLYS

## 1. JOHDANTO ..... 2

- 1.1 Aihe ja projektin kuvaus 2
- 1.2 Opinnäytetyön production rajaus 3
- 1.3 Menetelmät ja tavoitteet 3

## 2. TAITEELLINEN JOHTAMINEN JA VISUAALINEN TYÖSKENTELY MUSIIKKIVIDEOISSA ..... 5

- 2.1 Musiikkivideon tehtävä ja merkitys 5
- 2.2 Taiteellinen ja luova johtajuus musiikkivideossa 7
- 2.3 Musiikkivideon suunnittelu 10
  - 2.3.1 Musiikkivideon erityistarpeet 10
  - 2.3.2 Liikkuvan kuvan suunnittelu 12

## 3. TEOSKONVENTIOT PROJEKTIN TAUSTALLA..... 19

- 3.1 Pastissi musiikkivideoissa 19
- 3.2 Varhaisen elokuvan estetiikka 21

## 4. PROSESSI ..... 25

- 4.1 Lähtötilanne 25
- 4.2 Inspiroiva lokaatio 29
- 4.3 Kuvakäsikirjoituksen piirtäminen 30
- 4.4 Kuvaideat ja symbolit 34
- 4.5 Lavastuksen suunnittelu ja toteutus 37
- 4.6 Proppisuunnittelu 46
- 4.7 Logotyypin suunnittelu 49

## 5. YHTEENVETO..... 53

### LÄHTEET

# 1. JOHDANTO

# 1. JOHDANTO

## 1.1 Aihe ja projektin kuvaus

Opinnäytetyön aihe syntyi itseni ja mediasisällön suunnittelua opiskelevan **Pyry Okkolinin** halusta toteuttaa omista lähtökohdista aidosti kiinnostava ja haastava liikkuvan kuvan projekti opinnäytetyölle varatun vuoden aikana. Ajatuksena oli, että omaehtoinen tuotantoprosessi mahdollistaisi sellaisen huolellisen työskentelyn ja hiotun lopputuloksen, joka ei työelämän rajoitteissa olisi mahdollista. Aiheeksi valikoitui musiikkivideo yhteisestä kiinnostuksesta audiovisuaalisuuteen. Päätimme jakaa projektin omiksi opinnäytetöikseen, jolloin pystyimme keskittymään aloillemme olennaisiin osa-alueisiin itsellemme sopivilla aikatauluilla.

Elektronisen musiikin artisti **Orvokki** oli vastikään julkaissut ensimmäisen albuminsa ”**Kasvotusten**”, josta valitsimme videon lähtökohdaksi kappaleen ”**Narkissos**”. Valmistelimme kesällä 2024 Orvokille visual treatment-dokumentin, *luvussa 2.3.2 & 4.1*, jossa esittelimme ideamme musiikkivideoon.

Orvokki myönsi käyttöluvan kappaleelle ja antoi meille vapaat kädet projektin toteutukseen konseptimme pohjalta. Koska kappale oli jo julkaistu, saimme itse asettaa projektille tavoiteaikataulun. Rahoitimme työskentelyn itse.

### *Esteettiset lähtökohdat*

Narkissos-musiikkivideo ammentaa visuaalisen maailmansa 1800–1900-lukujen taitteesta. Kuvissa viitataan esimerkiksi varhaisimpien elokuvien tyyliin ja aikakauden maalaustaiteeseen. Lainaus ja ideoiden yhdistely erilaisista lähteistä on musiikkivideoissa usein käytetty konventio, *luvussa 3.1*, mutta myös itselleni luonteva metodi visuaalisen maailman rakentamiseen.

*Tutkimuskysymys: Miten toteutetaan musiikkivideoproduktion taiteellinen johtaminen?*

### *Tutkimus- ja suunnittelumentelmät:*

*projektityöskentely, vertaileva tutkimus, sisällön-analyysi, havainnointi, kuva-analyysi, moodboard, avainsanat, luonnostelu, prototypointi, visuaalinen tutkielma*

## 1.2 Opinnäytetyön production rajaus

Vastuualueitani Narkissos-musiikkivideossa ovat taiteellinen johtaminen ja ohjaustyö. **Opinnäytetyö käsittelee musiikkivideon taiteellista johtamista ja siihen liittyviä kuvatuotannollisia tehtäviä, sekä visuaalista kehitystyötä.** Prosessi-osuudessa käsitellään vain osa videon visuaalisesta työskentelystä, johtuen sen laajuudesta tässä projektissa. Esimerkiksi suunniteltujen animaatiokohtausten toteutus jää opinnäytetyön skaalan ulkopuolelle. **Käyn läpi videon esivisualisointiprosessin, suurimman lavastesuunnittelukokonaisuuden, sekä tärkeimpien graafisten elementtien suunnittelun.**

## 1.3 Menetelmät ja tavoitteet

**Opinnäytetyön tavoitteena on toteuttaa taiteellisenä johtajana musiikkivideoon elokuvamainen visuaalinen maailma ja kuvakerronta, jotka kumpuavat kappaleen tekstistä tukien sen sisältöä, sanomaa ja musikaalista rakennetta.** Samalla tutkitaan taiteellisen johtajan työnkuvaa musiikkivideossa. Keskeisenä menetelmänä käytetään projektityöskentelyä, joka pohjataan painettuihin ja verkkolähteisiin ja benchmark-esimerkkeihin (olemassa olevien teosten havainnointi ja vertailu) paitsi musiikkivideotuotannosta, myös muilta liikkuvan kuvan tuotannon aloilta, kuten elokuva-alalta. Työskentely painottuu esivisualisointiin, *luvussa 2.3.2*, jonka tuloksena syntyviin materiaaleihin lopullinen videokuva perustuu.

Olen mieltänyt itseni aina kertojaksi ja kiinnostus elokuva-, sekä animaatioaloja kohtaan olivat ensimmäinen graafisen suunnittelun opintojeni liikkeelle paneva voima. Opinnois-

sani olen kuitenkin tarkoituksellisesti pyrkinyt kehittämään osaamistani liikkuvan kuvan ulkopuolella, jättäen kuvakerronnalliset intohimoni harrastuksen asemaan. Haluan tässä projektissa suunnata voimavarani takaisin liikkuvan kuvan maailmaan ja soveltaa mahdollisimman laajasti oppimaani elokuvalliseen tarinankerrontaan. **Taiteellisen johtajan ja ohjaajan asemassa kehitän myös taitojani projektinhallinnassa ja johtamisessa itseäni motivoivista lähtökohdista.**

## 2. TAITEELLINEN JOHTAMINEN JA VISUAALINEN TYÖSKENTELY MUSIIKKIVIDEOISSA

## 2. TAITEELLINEN JOHTAMINEN JA VISUAALINEN TYÖSKENTELY MUSIIKKIVIDEOISSA

### 2.1 Musiikkivideon tehtävä ja merkitys

Yhdysvaltalainen elokuvatutkija **Saul Austerlitz** (2007,2) määrittelee musiikkivideon lyhytelokuvaksi, joka toimii teosparina musiikkikappaleelle. Musiikkivideoita ja niiden tuotantoa voi siis lähestyä tiettyyn pisteeseen asti elokuvan viitekehuksesta, mutta kuten Austerlitz huomauttaa, musiikkivideoiden ensisijainen tarkoitus on toimia markkinointityökaluna artistille ja tämän musiikille

– ne ovat osa voittoa tavoittelevaa artistibrändäystä ja musiikin tuotteistamista. Tämä tarkoittaa sitä, että tyypillisestä elokuvantekoprosessista poiketen, jossa kuvakerronta sanelee äänenkäytön, musiikkivideota tehdessä kuva rakennetaan musiikin ehdoilla, sen rakennetta ja mittaa noudattaen, ja sitä täydentämään. (Austerlitz 2007, 2–9.) Ääni on siis keskiössä musiikkivideotuotannon jokaisessa

vaiheessa ja kuvamateriaalia työstetään ja valikoidaan sillä perusteella, tukeeko se musiikkia vai ei.

Musiikkivideoiden kultakausi sijoittuu 1980–2000-luvuille, jolloin MTV:n kaltaiset kaapelitelevisiokanavat olivat videoiden ensisijainen ja keskittynyt julkaisukanava (Austerlitz 2007, 31; Hynynen 2019). Ne keräsivät ympärilleen selkeät kohdeyleisöt, minkä ansiosta videoiden tekeminen saattoi olla artisteille taloudellisesti kannattavaa ja jopa välttämätöntä oman kohdeyleisön tavoittamiseksi. Internetin videoalustojen ja lyhytmuotoisten some-sisältöjen myötä suuret kohdeyleisöt kuitenkin pirstaloituivat ja kalliiksi tulevien videoiden kannattavuus ja merkitys markkinoinnissa väheni. (Hynynen 2019.)

Markkinamuutoksen myötä suuren budjetin musiikkivideoita tehdään siis entistä harvemmin, mutta suoran taloudellisen kannattavuuden romahdaminen ei muuta videoiden arvoa artistibrändin

**Kuva 1.** Kuvakaappaus Gorillaz "The Lost Chord ft. Lee John (Episode Nine)" -musiikkivideosta (Dahlqvist & Hewlett 2020)



ja -tarinan vahvistajana, saati puhtaasti taide-  
muotona (Hynynen 2019). Videot ovat edel-  
leen oiva keino tuoda ilmi konkreettisemmin  
artistin persoonaa ja liittää tämä kappaleinen  
osaksi visuaalista maailmaa, jossa taasen voi  
piillä esimerkiksi erilaisia tuotteistamismah-  
dollisuuksia. Ääriesimerkkinä tämän hyödyn-  
tämisestä on brittiläinen yhtye **Gorillaz**, jonka  
jäsenet ovat fiktiivisiä piirroshahmoja ja pääsevät  
näin ollen esiintymään ainoastaan videolla ja  
kuvamateriaaleissa. Gorillaz:in musiikkivideot

ovat visuaalisesti runsaita ja tapahtumarikkaita  
(kuva 1). Ne kietoutuvat suuren ylikaareutuvan  
narratiivin ympärille ja kertovat tarinaa yhtyeen  
hahmoista, jota edelleen täydennetään sarjakuvien  
ja figuurien kaltaisilla oheistuotteilla (kuva 2).

Musiikkivideoiden kerronta on harvemmin selkeää  
– hyvästä syystä. Kaapelitelevision bisnesmalli  
luotti toistuvaan katseluun, joten videoitten tuli  
herättää kysymyksiä ja saada yleisö palaamaan  
ruudun ääreen seuraavallakin esityskerralla

(Austerlitz 2007, 2). Sama logiikka pätee inter-  
netin videoalustoilla, jotka palkitsevat toistuvaa  
katselua mainostuloilla. Musiikkivideoiden  
lyhyt kesto tekee jo sinällään kokonaisten narra-  
tiivien sisällyttämisen hankaliksi, joten videot  
tavoittelevat useimmin tunteita, vaikutelmaa  
ja visuaalista näyttävyyttä koherentin juonen  
sijaan (Austerlitz 2007, 2). Videoita palkitaan  
mystiikasta ja elämää suuremmista fantasioista.

**Kuva 2.** Keräilyfiguureja Gorillaz-yhtyeestä. (Williamson 2022)



## 2.2 Taiteellinen ja luova johtajuus musiikkivideossa

Musiikkivideotuotantojen taso vaihtelee nolla- budjetin kotikutoisista älypuhelimella kuvatuista videoista aina miljoonabudjetin Hollywood-tasoihin projekteihin saakka. Käytössä olevien resurssien ja tuotannon tavoitteiden kasvaessa syntyy tarve kasvattaa työryhmää, jolloin musiikkivideotuotannon roolit sekä vastualueet jakautuvat tarkasti rajattuihin toimenkuviin, muistuttaen elokuvatuotantoa. Käänteisesti pienempiin tuotantoihin mentäessä yksittäisten tekijöiden vastualueet paisuvat yhä suuremmiksi ja roolien rajat sumenevat (Parker 2021, Loch 2018). Tämä yhdistettynä alakohtaisiin eroihin ja väärinymmärryksiin johtaa epäsäännölliseen termistöön, mikä puolestaan tekee taiteellisen johtamisen määrittelemisestä musiikkivideoiden kontekstissa joustavaa. Selvää on kuitenkin se, että visuaaliseen näyttävyyteen tukeutuvassa musiikkivideossa onnistunut taiteellinen johtaminen on kaikki kaikessa ja se ohjaa projektin alusta loppuun. (Loch 2018). Luvussa tarkastellaan taiteellista johtamista

myös elokuvan viitekehuksesta, sillä elokuva-alan termistö ja käytänteet ovat vakiintuneita ja sovellettavissa musiikkivideotuotantoon. Opinnäytetyön visuaaliset vaikutteet ja siinä käytetyt tekniikat ovat niin ikään valtaosin perua elokuvatuotannoista.

### *Taiteellinen johtaja ja luova johtaja*

Taiteellinen johtaja eli AD (eng. Art Director) johtaa visuaalista suunnittelutyötä. Ammattinimikkeeseen liitettävät toimialueet, vastuut, sekä vaikutusvalta lopulliseen sisältöön vaihtelevat alasta, organisaatiosta ja yksittäisten projektien tarpeista riippuen. Tästä syystä esimerkiksi yhdysvaltalaiset AD:t **Steven Heller** ja **Véronique Vienne** (2009, 8–15) eivät anna AD:n toimenkuvalle yksioikoista, kokonaisvaltaista määritelmää. AD:n lisäksi luovilla aloilla työskentelee luovia johtajia, eli CD:itä (eng. Creative Director), jotka toimivat AD:n ja asiakkaan välissä. Tällöin

AD pureutuu suunnittelun yksityiskohtiin ja varsinaiseen toteutukseen, kun CD johtaa suunnittelua korkeammalla tasolla, keskittyen muun muassa projektin kokonaiskuvaan, strategiaan ja tarpeisiin vastaamiseen (Bloemhard 2019).



sisällöllisesti, vaan varmistaa sen tapahtuminen ja onnistunut loppuun vienti tuotannon rajoissa. Varsinaisen luovan suunnittelutyön konseptoinnista toteutukseen tekee yksin lavastaja (eng. Production Designer), jonka alaisuudessa AD toimii. AD:n tulee hallita mahdollisimman monta suunnittelun ja toteutuksen osa-aluetta voidakseen vastata nopeasti ongelmatilanteisiin lavastajan puolesta. Lisäksi AD kommunikoi taiteellisen osaston ja muun tuotannon välillä, varmistaen yhteisen linjan ja lavastajan suunnitelmissa pysymisen. (Rizzo 2008, 3–21.)

Historiallisesti molemmat ammatit kuuluivat AD-nimityksen alle, mutta ne ovat sittemmin erkaantuneet tuotantojen monimutkaistuessa. AD **Phil Dagort** (2004) kuitenkin huomauttaa, että tyypillisen elokuvatuotannon tarpeet täyttyvät myös ilman tätä roolijakoa, eikä tuottajan ole pakollista palkata erillisiä henkilöitä näihin tehtäviin, vaan pelkkä lavastaja riittää. Toisin sanoen AD:ta ei välttämättä tarvita, mikäli kyseessä ei ole

vaativa tuotanto. Tällöin lavastaja voi omaksua AD:n tittelin ja toimenkuvan omansa jatkeena. (Rizzo 2008, 6–12.)

### *Taiteellinen johtaja ja ohjaaja*

Joskus elokuvatuotannoissa törmää auteur-ohjaajiin, jotka ovat visuaalisesta lopputuloksesta niin tarkkoja, että toimivat poikkeuksellisen tiukassa yhteistyössä AD:n ja lavastajan kanssa ohjaten suunnittelua mikrotasolle asti. **Wes Anderson** on tällainen auteur-ohjaaja ja hänen elokuvissaan onkin poikkeuksellisen tunnistettava tyyli, joka näkyy esimerkiksi tarkoin harkitussa graafisessa suunnittelussa (Atkins 2020, 75–77). Andersonin ohjaamassa *The Grand Budapest Hotel* (2014) -elokuvassa työskennelleen graafisen suunnittelijan **Annie Atkinsin** työt pääsevät usein kuvissa etualalle kerronnallisina välineinä (kuva 5).



**Kuva 5.** Kuvakaappaukset elokuvasta "The Grand Budapest Hotel" (Anderson ym. 2014)

## 2.3 Musiikkivideon suunnittelu

Luvussa 2.1 esitetään musiikkivideon ja elokuvan tekemisen eroavan toisistaan siinä, mikä rooli äänellä on prosessissa ja lopputuotteessa. Musiikki on kaiken perusta, mutta sen kanssa työskentely on työkokonaisuutta tarkasteltaessa lopulta suhteellisen pieni osa prosessia, josta valtaosan muodostavat elokuvan ynnä muun liikkuvan kuvan tuotantoon ja suunnitteluun pätevät alaluvussa 2.3.1 esiteltävät työvaiheet ja menetelmät.

### 2.3.1 Musiikkivideon erityistarpeet

Austerlitzin (2007, 8) mukaan kolme avainelementtiä ovat vuorovaikutuksessa musiikkivideota tehdessä: esittäjä, ohjaaja ja konsepti, eli keskeinen idea tai ideat videon taustalla. Konsepti on ensimmäinen asia, joka tulisi määritellä, sillä se usein erottaa hyvän musiikkivideon keskiverrosta (Loch 2018). Konsepti vaikuttaa myös musiikkivideon mittakaavaan ja sitä kautta suunnittelun tarpeeseen, kun liikkuvien osien määrä kasvaa. Vaativammissa liikkuvan kuvan projekteissa tulisikin liikegraafikko **Austin Shawn** (2020, 8) mukaan ennen kuvan tuottamista määritellä lisäksi visuaalinen tyyli, narratiivi, sekä vaatimukset lopullisesta muodosta. Hyvä konsepti ei kuitenkaan tarkoita automaattisesti vaativampaa projektia ja kiinnostavia musiikkivideoita voi tehdä hyvin vähällä suunnittelulla. **Arttu Niemisen** tuottama DXXXA D & Nukkehallitus - Itket ja kuolet (2017) -video on sisällöltään selvästi improvisoitu ja lyhyessä ajassa tuotettu. Tästä huolimatta se on visuaalisesti kiinnostava ja peilaa kappaleen kaoottisuutta toimivasti (kuva 6).

Pienemmissä tuotannoissa ohjaaja voi myös toimia itse AD:na palkkaamatta erillistä henkilöä. **Iloa Lehtonen** on toiminut useissa ohjaamisissaan musiikkivideoissa (MODEM: Un chant d'amour (2023), MODEM: Luxuria (2022), MODEM: Elokuvia (2022)). Ohjaajan, AD:n ja graafisen suunnittelijan rooleissa (Lehtonen 2025). Tällöin ohjaajalla on täydellisempi hallinta lopputulosesta, mutta myös enemmän työsarkaa ja vastuuta.



**Kuva 6.** Kuvakaappaukset DXXXA D & Nukkehallitus "Itket ja kuolet" -musiikkivideosta (Nieminen 2017)

Esittäjä ja ohjaaja muodostavat loput videon ytimeistä. Esittäjä tuo projektiin persoonansa, eli brändinsä, ja ohjaajalla on usein oma visuaalinen tyylinsä, joka kantaa projektista toiseen. Ohjaaja on verrattavissa arkkitehtiin, joka rakentaa uniikin kodin artistin kappaleelle. Arkkitehdilla on oma näkemyksensä rakennuksesta, mutta asukkaan, artistin, tarpeet ja näkemys on pidettävä keskiössä. Videot kantavat ensisijaisesti artistin nimeä ja nähdään yleisön silmissä osana tämän tuotantoa. (Austerlitz 2007, 8.) Etelä-korealainen musiikki-video-ohjaaja ja CD **Lee Suho** aloittaa prosessinsa artistin mielenmaisemaan ja kommunikointitapaan eläytymisellä, jotka hän sitten kanavoi musiikki-videon kuviin. Osana suurta tuotantotiimiä artistibrändäys on hänelle luovaa työskentelyä olennaisempi tulokulma videon tekemiseen. (Basbas 2022.)

### *Markkinoinnin ja brändäyksen huomiointi*

Musiikkivideon tuotannossa ja julkaisussa on syytä pitää mielessä sen käytettävyys markkinoinnissa ja artistin brändäyksessä. Näyttävällä videoilla voi saada huomiota tuntemattomana artistina, tai herättää yleisö kuuntelemaan uutta julkaisua. Parhaimmillaan onnistunut musiikkivideo nostaa kappaleen suosiota merkittävästi (Salminen 2022). Tästä syystä videoita julkaistaan tavanomaisesti samaan aikaan kappaleiden julkaisun kanssa, tai edeltäen suurempaa julkaisutapah- tumaa, kuten albumia. Jälkikäteen julkaistun videon välitön hyöty voi jäädä minimaaliseksi, jos uutuudiviehätyksen elementti puuttuu.

### *Kuvan sitominen ääneen*

Kappaletta analysoimalla siitä on usein mahdollista poimia teemoja, avainsanoja, tai kokonaisia narratiiveja videon lähtökohdaksi. Tämä ei kuitenkaan ole yksinään tehokkain, tai edes pakollinen menetelmä, sillä konkreettisimmin video sidotaan osaksi musiikkia ajoittamalla (eng. timing). Tällöin kappaleesta paikannetaan musiikillisesti stimuloivat hetket ja huippukohtat, joiden kanssa video rakennetaan toimimaan yhteen (Austerlitz 2007, 9). –Visuaalisesti merkittävät hetket tapahtuvat samaan aikaan musiikillisesti merkittävien kanssa, jolloin ne vahvistavat toisiaan. Esimerkiksi kappaleen sointukulussa tapahtuvaa dramaattista muutosta voidaan korostaa kuvassa tapahtuvalla muutoksella, tai ajoittamalla videon narratiivinen käännekohta samaan hetkeen, kuten Me and Mr Wolf -videossa (2011) (kuva 7). Musiikkivideon ei kuitenkaan tarvitse seurata kappaletta muuten kuin rytmillisesti toimiakseen.



**Kuva 7.** The Real Tuesday Weld "Me and Mr Wolf"-musiikkivideossa tapahtuvassa musikaalisessa laskussa kuvasto muuttuu makaaberiksi ja valtasuhteet kääntyvät pääläelleen (Monkey Frog Media & Fort 2011)

### 2.3.2 Liikkuvan kuvan suunnittelu

Liikkuva kuva perustuu kuvissa ajan myötä tapahtuvaan muutokseen. Liikkuvan kuvan suunnittelija pyrkii tekemään tämän muutoksen seuraamisesta katsojalle mahdollisimman kiinnostavaa luomalla teokseen jännitettä, joka rakentuu yksinkertaisimmillaan yksittäisten kuvien kompositioista ja niiden välisistä, ajan kuluessa muodostuvista kontrasteista. Muuttamalla kuvakompositioita ja kontrasteja tarkoituksellisesti, saadaan aikaan jännitteen nousua ja laskua, millä taas ohjataan katselukokemusta. Näin viesti voidaan välittää katsojalle halutulla tavalla. (Shaw 2020, 4–7.)

Liikkuvan kuvan projekti voi koostua monesta eri palasesta, kuten videosta, animaatiosta ja graafisista elementeistä. Nämä kaikki tulee suunnitella siten, että ne muodostavat toimivan kokonaisuuden lopputuotteessa. Tämän varmistamiseksi tehdään esivisualisointi, eli previs (eng. pre-visualization). Previs on tärkeä osa taiteellisen johtamisen prosessia, sillä se kertoo kaikille projek-

tissa työskenteleville selkeästi ymmärrettävällä tavalla, mitä ollaan tekemässä. Kaikki pysyvät kartalla siitä mitä tehdään, sillä kaikilla on sama lähtökohta (Shaw 2020, 8, 36). Elokuva-alalla ohjaajan odotetaan käyvän läpi previs-prosessi projektissa ennen kuin mitään konkreettista, kuten lavastusta, aletaan tekemään (Rizzo 2008, 32). Ristiriitatilanteissa on aina mahdollista palata katsomaan alussa tehtyjä päätöksiä liittyen esimerkiksi kuvakokoihin tai väreihin.

Previsin tekemiseen on olemassa erilaisia malleja ja menetelmiä, kuten Shaw (2020, 13–36, 89–103) ja Rizzo (2008, 32–84) esittävät. Sen laajuus tulisi rajata vastaamaan projektin tarpeita ja resursseja, sillä jokainen työvaihe vie aikaa, eikä kaikkea ole välttämättä tarpeellista suunnitella tarkasti etukäteen. Seuraavissa kappaleissa avataan opinnäytetyön kannalta olennaisia esivisualisoinnin menetelmiä.

### *Treatment ja Visual Treatment*

Treatment (suom. käsittely) tarkoittaa dokumenttia, joka määrittelee liikkuvan kuvan projektin keskeisimmät piirteet, kuten juonen, teemat, sävyn ja alustavan suunnitelman toteutuksesta. Treatment tehdään tyypillisesti jo ennen käsikirjoitusta ja sitä käytetään muun muassa rahoituksen hankintaan ja kiinnostuksen herättämiseksi projektiin. (Deguzman 2025.)

Visual treatment on edellisen visuaalinen versio, josta käytetään myös lookbook-nimitystä (suom. tyylikansio). Visual treatmentilla tutkitaan projektin tekstuaalisen puolen lisäksi visuaalista tunnelmaa, kuvatyylejä, puvustusta, lokaatioita ja graafisia elementtejä. (McCaskell 2021.) Ensimmäisijaisena visualisointikeinona ovat mood boardit, mutta esimerkiksi mahdollisia kuvitustyylejä voidaan esittää varta vasten piirretyillä kuvilla.

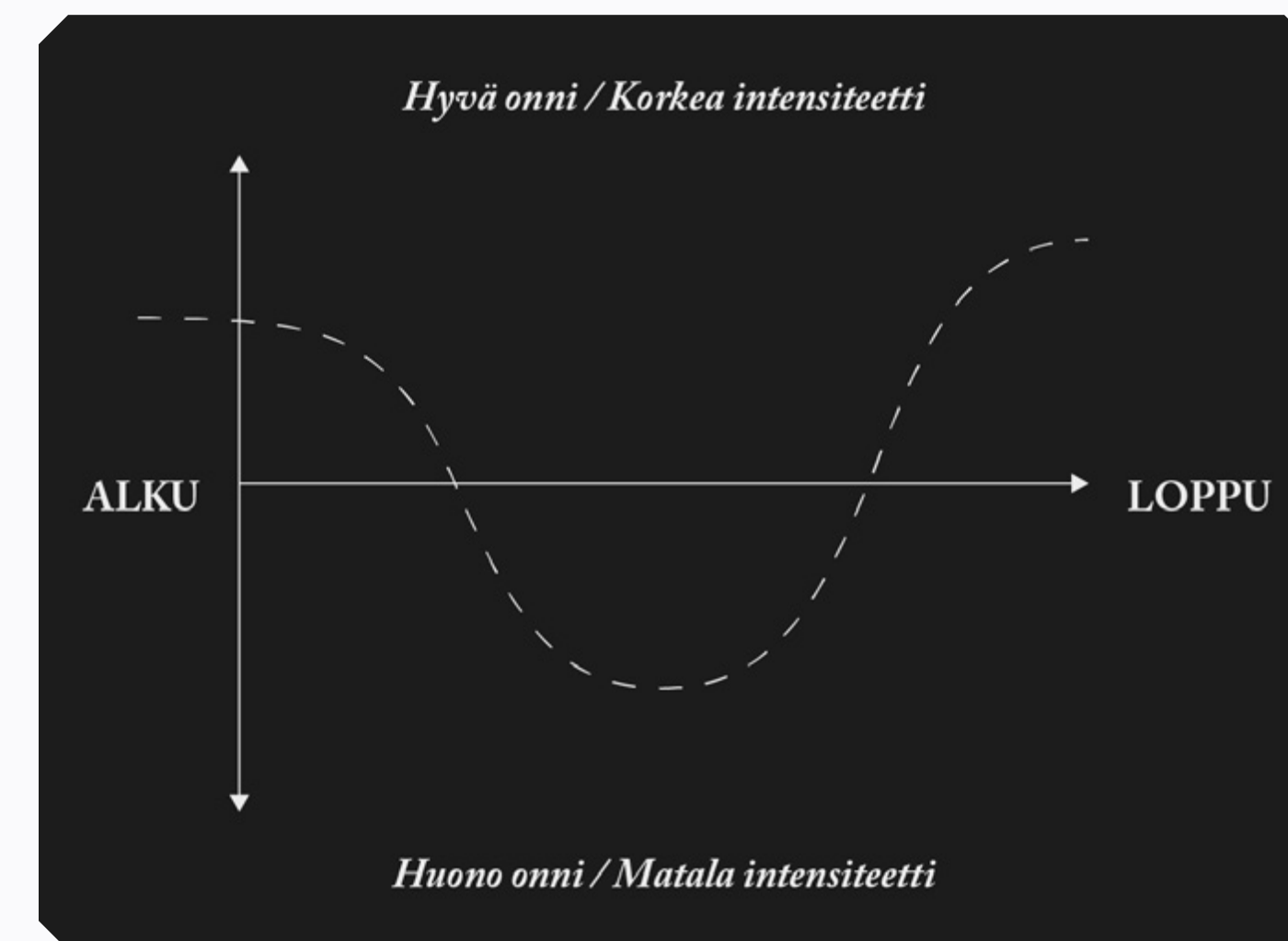
### *Mood board*

Mood boardien (suom. tunnelmataulu) koostaminen on käytetyimpiä liikkuvan kuvan esivisualisoinnin menetelmiä helppoutensa ja nopeutensa ansiosta (Shaw 2020, 101). Mood board on kooste valmiita kuvia erilaisista lähteistä, jotka yhdessä muodostavat visuaalisen, havainnollistavan kokonaisuuden työn jostakin aspektista. Sillä voidaan havainnollistaa esimerkiksi vaatetusta, värejä, hahmon sisäistä maailmaa, tai graafista tyyliä. Mood boardeista voidaan myös poimia kerronnallisia tapahtumia ja syvemmän tason ideoita projektiin (Shaw 2020, 101).

### *Kerronnan suunnittelu*

Kiinnostava kerronta luottaa jännitteen ja kontrastien hallintaan, joten ne on hyvä visualisoida ajoissa. Shaw (2020, 31) esittää amerikkalaisen kirjailijan

**Kurt Vonnegutin** ideaa tarinoiden muodoista (kuvio 1) työkaluksi liikkuvan kuvan narratiivin muotoiluun. Vonnegut teorisoi, että valtaosa kerronnasta noudattaa muutamaa tiettyä kaavaa draaman noususta ja laskusta (CollinsAlonso 2018).

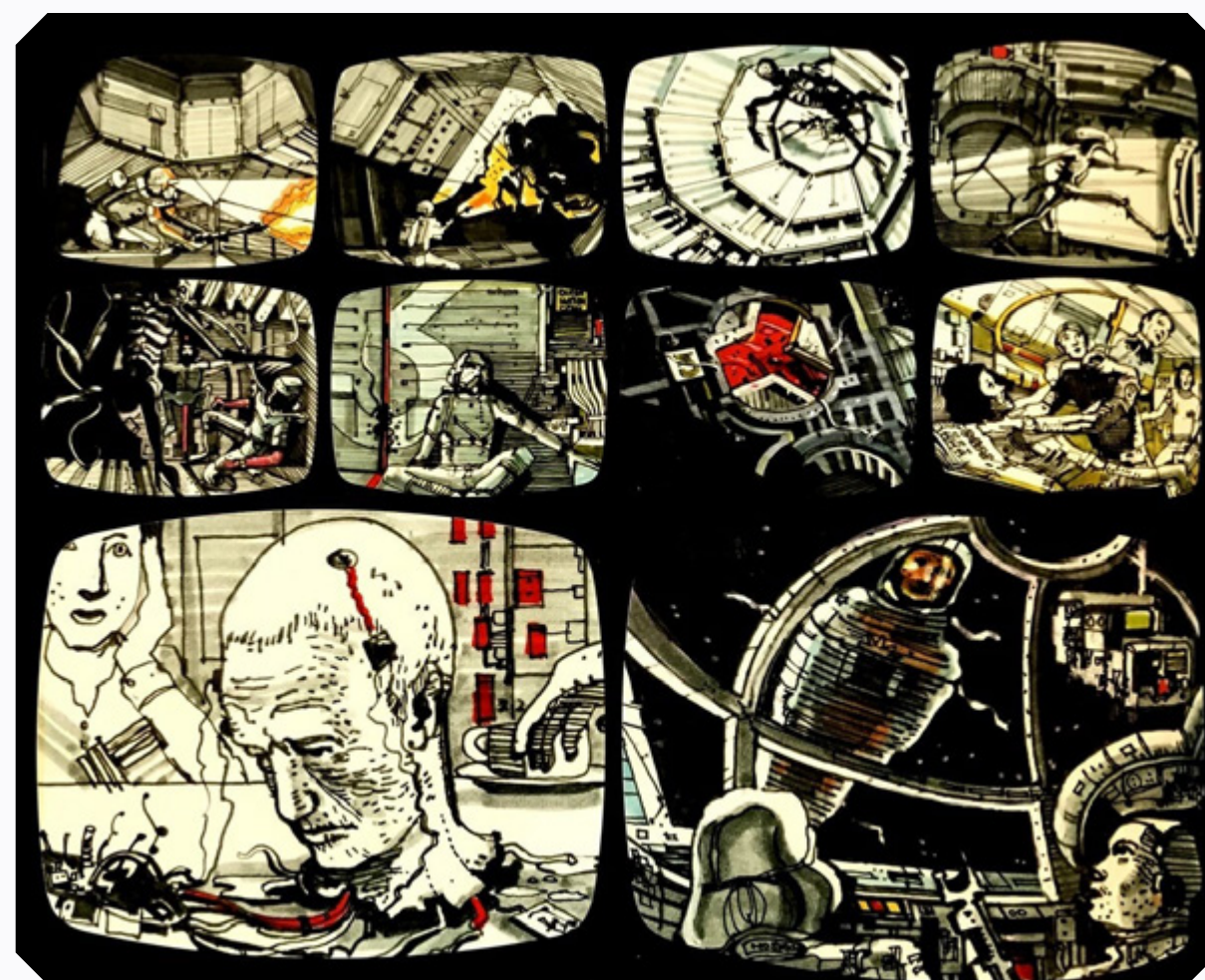


**Kuvio 1.** Vonnegutin ”Mies kuopassa” -tarinamuoto, jossa joudutaan kiipeleihin ja päästään siitä taas pois (mukailtu Shaw 2020, 34, kirjoittajan suomennos)

Kerronnan muoto ei todellisuudessa rajoitu näihin klassisiin kaavoihin, vaan se voi elää vapaamminkin. Länsimaiset tarinarakenteet rakentuvat tyypillisesti konfliktin ympärille, mutta käänteisesti Itä-Aasialainen 4-osainen rakenne ei tarvitse konfliktia lainkaan, keskittyen tyypillisesti hahmojen sisäiseen kehitykseen ja siitä seuraavaan käänteentekevään löydökseen (Kim 2021). Oli kerronnan muoto mikä tahansa, sen esittäminen kaaviona auttaa hahmottamaan paitsi dramaattisia käännekohtia, myös hienovaraisempia muutoksia seuraavien suunnitteluvaiheiden tueksi (Shaw 2020, 31–36).

### *Kuvakäsikirjoitus*

Ajan kuluva liikkuvan kuvan projektissa voi hahmottaa jakamalla se hetkiin. Alan termistössä puhutaan frameista (suom. pysäytyskuva/ ruutu). Keskittymällä yksittäisiin frameihin, suunnittelijan



**Kuva 8.** Otteita Scottin "Alien"-elokuvaan piirtämästä kuvakäsikirjoituksesta, joka koostuu thumbnail-kuvista (O'Leary 2024)

on helpompi luoda toimivia kuvakompositioita, jotka voi sittemmin kääntää liikkeeksi (Shaw 2020, 6). Riippuen tuotannon tarpeista, voi näiden kuvien laatu tai tarkkuus vaihdella luonnosmaisista thumbnail-kuvista (suom. peukalonkynsi / pikkukuva) aina lopullista kuvaa vastaaviin style frame-kuviin (suom. tyylikuva). Suunnittelu voi edetä vaiheit-

tain thumbnailista style frameihin, tai molempia voidaan työstää samanaikaisesti eri tarkoituksiin. Thumbnailien etuna on nopeus, minkä vuoksi ne ovat oiva työkalu toimintasarjojen hahmottamiseen ja nopeaan testaamiseen. Suuritöisemmät style frame kertovat projektin tyylistä ja tunnelmasta, välittäen yksityiskohtaisuudellaan taustalla olevia ideoita, tunteita ja narratiiveja (Shaw 2020, 13–14).

Kuvakäsikirjoitus (eng. storyboard) koostuu lähes aina thumbnailista. Se on varsinkin elokuva-alalla suosittu työkalu kuvan suunnitteluun joustavuutensa ansiosta. Brittiläinen elokuvaohjaaja **Ridley Scott** osallistuu itse produktioidensa kuvakäsikirjoitusten piirtämiseen (kuva 8). Hän sanoo kuvakäsikirjoittamisen olevan ajattelua ja kuvailee, kuinka piirtäessään hän imeytyy sisälle kohtaukseen ja alkaa nähdä vaihtoehtoisia mahdollisuuksia sen toteuttamiseen (Scott 2001). Kuvauspaikkatutkimusta tehdessä saattaa syntyä idea kohtauksesta, joka on helppo visualisoida nopeasti thumbnaililla

ilman erityisiä työvälineitä. Suunnittelija-ohjaaja **Daniel Oeffinger** (2020) niin ikään ylistää käsin piirretyn kuvakäsikirjoituksen hyödyllisyyttä tarinankerronnan kehittämisessä (Shaw 2020, 139).

Mikäli kuvien sisällön lisäksi halutaan vielä havainnollistaa etukäteen niiden rytmiä tai leikkausta, voidaan kuvakäsikirjoituksesta tuottaa liikkuva versio (eng. animatic). Tämä on erityisen käytetty työvaihe animaation tuotannossa, sillä lopullisen kuvan tuottaminen on kallista ja ylimääräinen työ halutaan näin ollen pitää mahdollisimman alhaisena jokaisessa vaiheessa.

### *Värikäsikirjoitus ja värien narratiivi*

Värikäsikirjoitus on versio kuvakäsikirjoituksesta, jonka tarkoituksena on määritellä teokseen yhtenäinen ja tarkoituksellinen väripaletti. Oikein käytettynä värit voivat olla tehokas keino ohjata ja puhutella katsojaa alitajuisesti, sillä ne herättävät herkästi tunteita ja mielle yhtymiä (Killian 2019;



**Kuva 9.** Aurora "Cure For Me" -musiikkivideossa liikutaan tummista sinisistä valoisiin oranssin sävyihin samalla kun Aurora toteaa, ettei hänen normista poikkeavaa persoonaansa tarvitse parantaa (Fill In prod ym. 2021)

Arnkil 2021, 258). Käytetyt värit vaikuttavat esimerkiksi lavastusta varten tehtäviin hankintoihin ja puvustukseen, joten ne on tarpeellista selvittää projektin varhaisessa vaiheessa.

Värit voivat myös elää ajallisesti. Niiden muutoksella voi viestiä kuvainnollisesti muutoin näkymättömistä muutoksista, kuten tunne-elämästä.

Esimerkiksi mielialan nousuista ja laskusta voi viestiä vaihtamalla ympäristön väritystä, kuten Auroran Cure For Me-videossa (kuva 9). Musiikkivideot hyötyvät tällaisesta korostuksesta ja välittömästä kuvakerronnasta, sillä niissä on harvemmin riittävästi aikaa käsitellä asioita hienovaraisemmin (Austerlitz 2007, 3).

## *Lavastuksen suunnittelu*

Lavastamisella voidaan luoda musiikkivideoon, elokuvaan, tai näytelmään käytännössä mikä tahansa tila. Lähtökohtana voidaan käyttää olemassa olevaa tilaa, toteuttaa kohtausta tietokonegrafiikalla avustaen, käyttämällä pienoismalleja, tai rakentaa tila alusta alkaen esimerkiksi studioon (Lewis 2023). Lavastaja analysoi käsikirjoituksen ja paikantaa sieltä erilaiset elementit, joista kuva koostuu, kuten tilat, esineet, värit, valaistuksen ja puvustuksen (Dills 2018). Nämä lavastuksen tarpeet järjestetään set listeiksi (suom. listat), joita käytetään tarpeiston hankinnassa ja seurannassa, sekä mahdollisen rakentamisen lähtökohtana.

Lavastusta voi konseptoida samalla tavoin kuin muutakin kuvakerrontaa: pikkukuvilla ja tyylikuvilla. Koska kyseessä on tilan suunnittelu, tarvitaan näiden lisäksi vielä rakennuspiirtämistä ja mallinusta, varsinkin rakentaessa. Tilaa voi tutkia ja

**Kuva 10.** Daft Punk "Around the World"-musiikkivideota varten rakennetun lavasteen pienoismalli ja täysikokoinen versio. (Daft Life 1997)



arvioida kolmiulotteisesti rakentamalla siitä pienoismalli (kuva 10), tai tietokonemalli. (Dills 2018.)

Suurten linjojen ollessa selvillä siirrytään tutkimaan värejä, materiaaleja ja esineitä. Tässä vaiheessa voi vielä tulla tarve palata askel taaksepäin, mikäli jokin suunniteltu rakenne tai esine osoittautuu mahdottomaksi hankkia tai toteuttaa. Lavastaessa

on oltava valmis reagoimaan yllättäviin muutoksiin ja käyttämään luovaa ongelmanratkaisukykyä.

### *Kuvauspaikkatutkimus*

Kaikkea ei tarvitse, tai kannata lavastaa, sillä valmiiksi, tai pienen somistamisen jälkeen toimivia sijainteja voi löytyä helpostikin.

Kuvauspaikkatutkimus (eng. location scouting) on prosessi, jolla nämä kohteet paikannetaan ja valmistellaan kuvauksia varten. Edeltävän kappaleen set list toimii referenssinä myös tässä. Kuvauspaikkatutkimus etenee vaiheittain useamman vaihtoehdoisen lokaation läpikäymisestä lopullisen vaihtoehdon valintaan ja kuvauslupien hankintaan. Kuvadokumentaatio ja riskienarviointi ovat jatkuvasti läsnä prosessissa, sillä valintaan vaikuttavat lopullisessa kuvassa näkyvien elementtien lisäksi tekniset ja logistiset kysymykset, kuten sähkön saanti ja turvallisuus. Kuvauspaikkatutkimusten määrä voikin vaihdella paljon tuotantojen välillä. (Rizzo 2008, 43–49.)

### *Graafiset elementit ja proppisuunnittelu*

Proppi (eng. prop) tarkoittaa mitä tahansa kuvassa näkyvää liikuteltavaa esinettä. Proppi voi olla taustalla ikään kuin somisteena, tai sillä voi olla tärkeä kerronnallinen merkitys. Viimeisestä käytetään nimitystä “hero prop” – se on verrattavissa elokuvan sankarihahmoon olennaisuudessaan ja näkyvyydessään, ja täten sen valmisteluun käytetään poikkeuksellisen paljon aikaa. (Atkins 2020, 8.) Proppien suunnittelu ja valmistaminen on vaativaa käsityötä, sillä proppisuunnittelija tarvitaan projektiin nimenomaan silloin, kun valmista tarkoitukseen sopivaa esineistöä ei ole sellaisenaan saatavilla.

Proppisuunnittelijan tehtävänä voi olla valmistaa jotakin täysin fiktiivistä, tai tosielämään, monesti historiaan pohjautuvaa. Varsinkin historiallisen esineistön ollessa kyseessä, kuluu iso osa proppisuunnitteluun käytettävästä ajasta tutkien erilaisia valmistusmenetelmiä ja dokumentaatiota

uskottavan lopputuloksen saamiseksi. Fiktiivisetkin aiheet hyötyvät tosielämään pohjaamisesta, vaikkei alkulähdettä suunnittelutyön päätteeksi tunnistaisikaan. (Atkins 2020, 14.)

Tosielämälle uskollisena pysyminen ei kuitenkaan aina palvele kerronnallisia pyrkimyksiä, ja Atkins muistuttaakin lähdemateriaalin ominaispiirteiden toisintamisen olevan tärkeintä proppisuunnittelussa. Esineiden tehtävä on kertoa tarinaa. (Atkins 2016.)

### 3. TEOSKONVENTIOT PROJEKTIN TAUSTALLA

### 3. TEOSKONVENTIOT PROJEKTIN TAUSTALLA

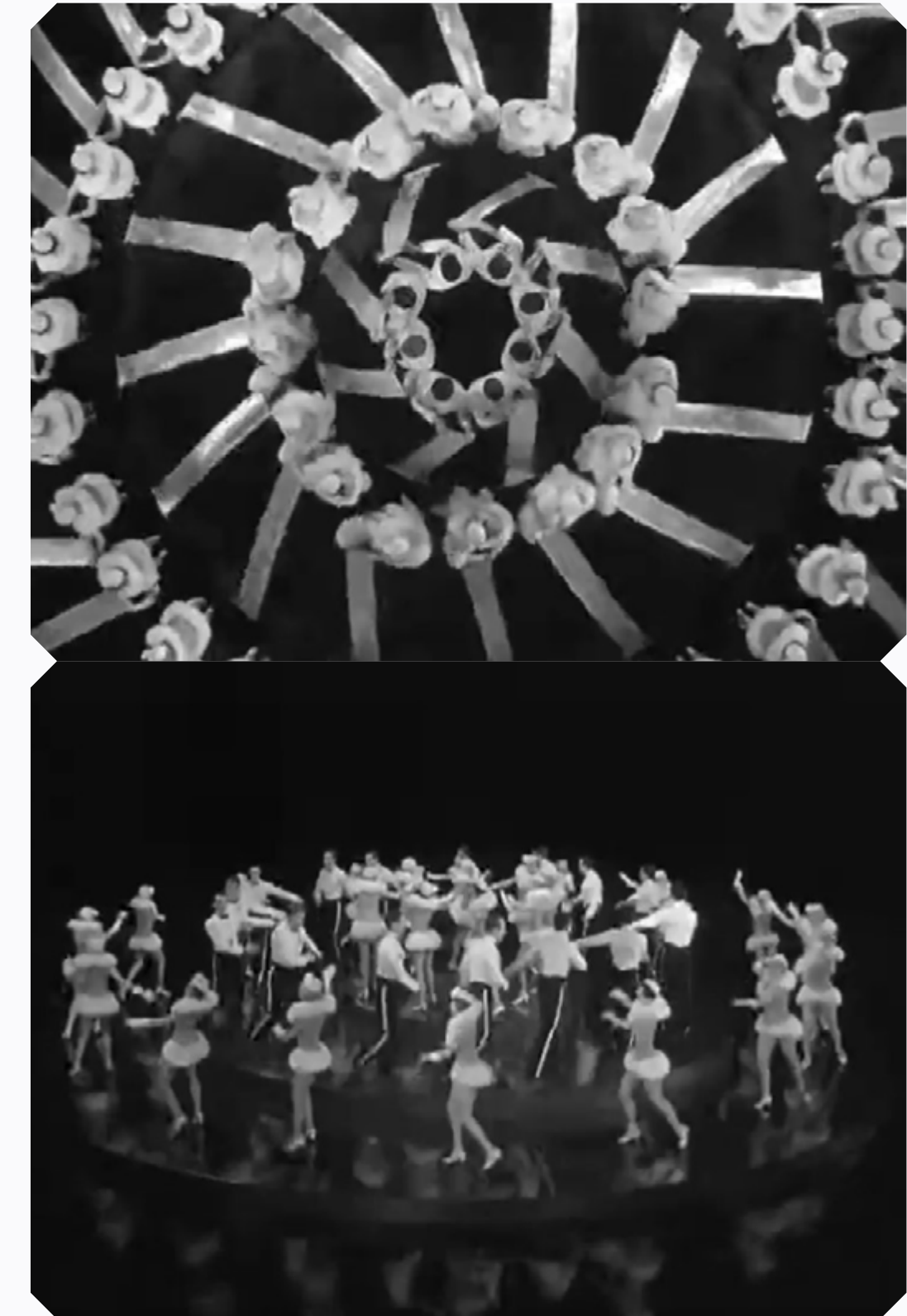
#### 3.1 *Pastissi musiikkivideoissa*

Musiikkivideo on kasvanut postmodernissa kulttuurissa, joten monet postmodernin taiteen piirteet ovat sille tunnusomaisia. Austerlitz (2007, 7–8) nostaa keskeisimpänä esiin pastissin videoiden toistuvana komponenttina. Pastissi on teos, joka mukailee jotakin toista teosta tunnistettavalla tavalla. Toisin kuin karikatyyri, pastissi ei tavoittele satiiria. Musiikkivideoille on tavallista lainata tai mukailla kuvastonsa muista visuaalisista lähteistä, pahimmillaan laiskasti, parhaimmillaan jollain kekseliäällä ja kulttuuria kommentoivalla tai ylistävällä tavalla.

Daft Punkin "Around the World" (1997) -musiikkivideo (kuva 11) tekee koreografiallaan ja lavastuksellaan kunniaa 42nd Street-musikaalille (1933), jossa tanssijat kiertävät muodostelmissa pyörivillä tasoilla (kuva 12).



**Kuva 11.** Kuvakaappaukset Daft Punk "Around the World" -musiikkivideosta (Daft Life & Gondry 1997)



**Kuva 12.** Kuvakaappaukset elokuvasta "42nd Street" (Zanuck & Bacon 1933)

Metalli-yhtye Rammsteinin "Radio" (2019) -musiikkivideo puolestaan pyrkii mukailemaan vanhan elokuvan vaikutelmaa muun muassa leikkaamalla kuvia pois satunnaisista paikoista vaurioituneen filmin kaltaisesti, simuloimalla projektorissa hyppivää filmiä (kuva 13) ja käyttämällä mustavalkoista kuvaa. Vaikutelmaa vahvistetaan ajanmukaisella puvustuksella ja lavastuksella (kuva 14), mutta käytetyt kuvatyypit ja kerronta ovat selvästi 2000-luvulta.

Brittiläisen Pet Shop Boysin "Heart" (1988) -videossa (kuva 15) taas lainataan hahmoja, lokaatioita ja juonellisia tapahtumia Nosferatu (1922) -elokuvasta, tuoden mukaan uusia hahmoja ja moderneja elementtejä.



**Kuva 13.** Kuvakaappaus Rammstein "Radio" -musiikkivideosta. Vasemmassa reunassa filmiefekti (Katapult & Heitman 2019)



**Kuva 14.** Kuvakaappaus Rammstein "Radio" -musiikkivideosta (Katapult & Heitman 2019)



**Kuva 15.** Kuvakaappaukset Pet Shop Boys "Heart" -musiikkivideosta (Pet Shop Boys & Bond 1988)

### 3.2 Varhaisen elokuvan estetiikka

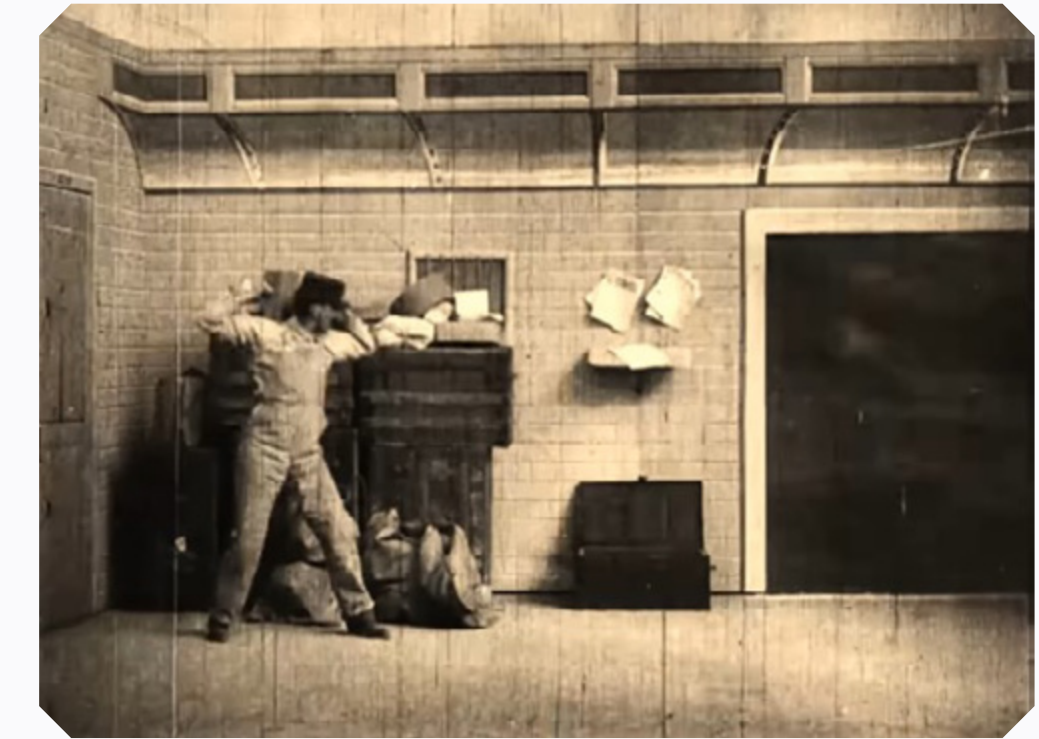
**Kuva 16.** Kuvakaappaus elokuvasta "Un homme de têtes" (Méliès 1898)



Varhaisen elokuvan kuvakieli periytyi sitä edeltäneistä ja ympäröineistä kuvan tekemisen ja esittämisen muodoista. Tekniikoita lainattiin muun muassa valokuvauksesta, teatterista ja maalaustaiteesta, ja niitä alettiin haastamaan ja kehittämään uuden taidemuodon viitekehyksestä. (Curtis ym. 2018, 1–2.) Ranskalainen ohjaaja Georges Méliès esimerkiksi toisintoi teatteriproduktioidensa temput ja lavastukset elokuvissaan (kuva) (Jacobson 2015, 11). Méliès ei kuitenkaan lähtenyt haastamaan esiintymislavan tilallista viitekehystä, vaan keskittyi filmin leikkaamisen ja tuplavalotuksen

tuomiin mahdollisuuksiin rakentaa mahdottomia illuusioita katoavista piruista ja irrallaan olevista päistä (kuva 16) (Dunlop 2016). Yksi varhaisimman elokuvan tunnusmerkeistä onkin sen taipumus pitää toinen jalka vielä vaikutteidensa tontilla.

Elokuvassa *The Great Train Robbery* (1903) seikkaillaan teatterilavastuksen kaltaisissa sisätiloissa (kuva 17), joissa näyttelijät elehtivät selkeän liioitellusti koko kehollaan ja osoittavat toimintansa kuvitellulle yleisölle. Lavastus noudattaa klassisen perspektiivinäyttämön muotoa, koostuen keskeis-perspektiiviin maalatuista taka- ja sivukulisseista (Miettinen 2021). Kameran liikkuesssa ulos tapahtumat ja kuvakulmat ovat jo naturalistisempia, muistuttaen enemmän modernin elokuvan kohtausta (kuva 18). Kamera kuitenkin pysyy paikallaan, kuten Mélièsin ensimmäisissä elokuvissa, eikä kuvakoko vaihtelee käytännössä ollenkaan harvakseltaan tapahtuvien leikkausten välillä. Tapahtumat esitetään yleiskuvilla katkeamattomina kohtauksina.



**Kuva 17.** Kuvakaappaus elokuvasta "The Great Train Robbery" (Porter 1903)



**Kuva 18.** Kuvakaappaus elokuvasta "The Great Train Robbery" (Porter 1903)

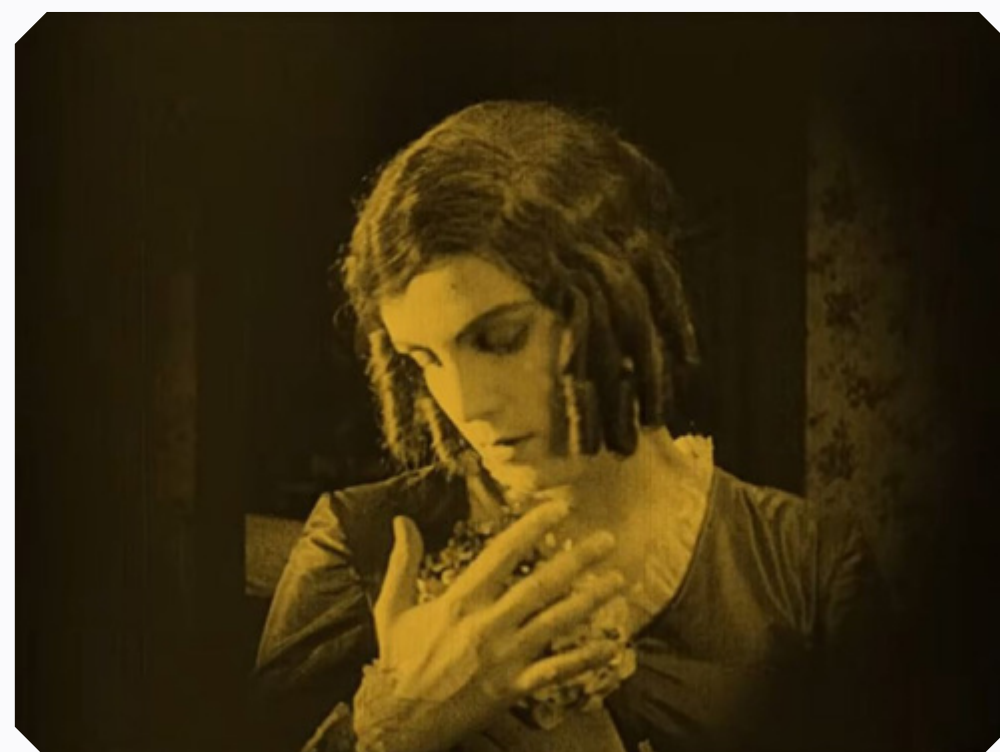
Vuosi myöhemmin saksalainen *Nosferatu* (1922) on jo irtautunut monelta osin teatterilavan viitekehuksesta. Pelkkien yleiskuvien sijaan kameran paikka siirtyy tilassa kuvien välillä kerrontaa palvelevalla tavalla: Hahmojen ilmeet ja reaktiot pääsevät usein keskiöön kuvissa (kuva 19) ja yleiskuvia käytetään vain silloin kun niistä on hyötyä esimerkiksi lokaation esittelemiseksi. Toisinaan maailma näytetään myös hahmojen omasta perspektiivistä, kuten erilaisia kerronnalle tärkeitä esineitä tutkiessa (kuva 20). Kamera menee sinne missä tapahtuu.

Kuvissa käytetään paljon valokuvauksesta lainattuja vinjettejä katsojan fokuksen ohjaamiseksi ja dramatiikan lisäämiseksi (kuva 21). Myöhemmissä elokuvissa sama on saatu aikaan käyttämällä valikoitua valaistusta (Rizzo 2008, 6–9). Kuvien sommittelu on illustratiivisen selkeää ja harkittua.

Ääniraidan puuttuessa dialogi toteutetaan käyttämällä teksti-inserttejä, joihin leikataan hahmojen keskustellessa (kuva 22). Ajan graafisen suunnittelun tyyli on nähtävissä käytetyissä tekstityypeissä.

#### Kuva 19.

Kuvakaappaus elokuvasta "Nosferatu" (Dieckmann ym. 1922)

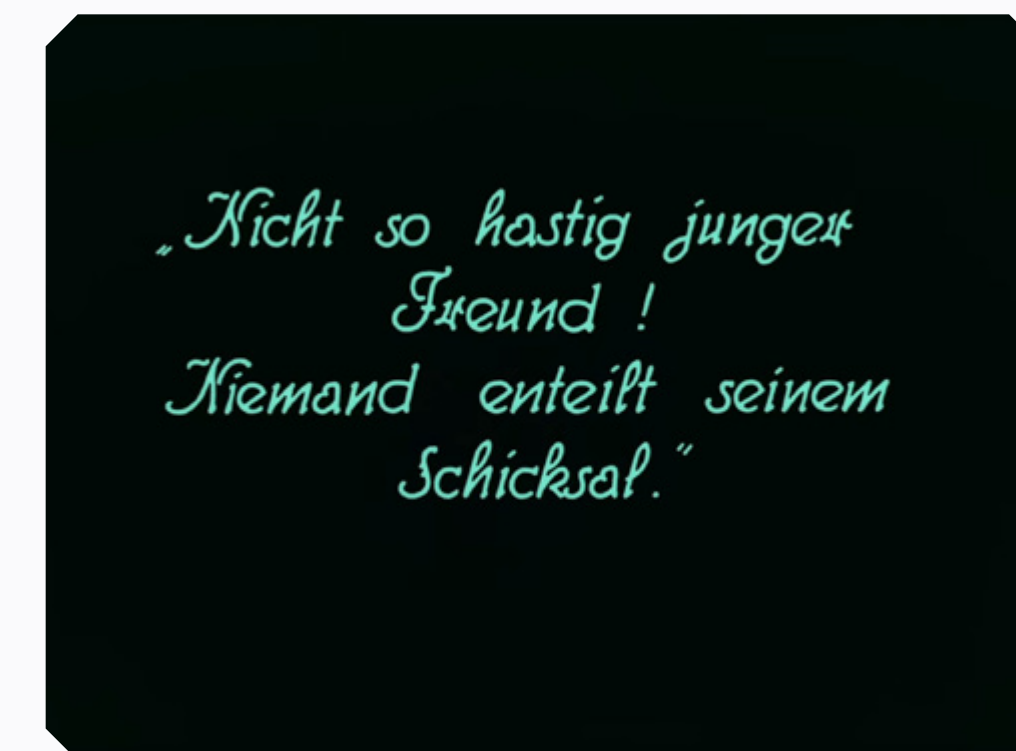


#### Kuva 20.

Kuvakaappaus elokuvasta "Nosferatu" (Dieckmann ym. 1922)



**Kuva 21.** Kuvakaappaus elokuvasta "Nosferatu" (Dieckmann ym. 1922)



**Kuva 22.** Kuvakaappaus elokuvasta "Nosferatu" (Dieckmann ym. 1922)

## 4. PROSESSI



**Kuva 23.** Moodboard (BJARNE X TAKATA; Dabarti CGI; Everett Collection; GASA; Grafissimo; Klintworth; Kouiouris; Kraijer; Pommer & Lang; Shook; Sicioldr; Storey; Vill)

## 4. PROSESSI

### 4.1 Lähtötilanne

Opinnäytetyöni produktio oli Narkissos-musiikkivideon AD-työ. Kappaleen esittäjä on suomalainen artisti Orvokki. Videon lähtökohtana toimi etukäteen valmisteltu ja Orvokilla hyväksytetty visual treatment, *luvussa 2.3.2*, joka sisälsi moodboardin (kuva 23), yhden style framen (kuva 24), suunnitelman kuvaustyylistä, käsikirjoituksen, tarinarakenteen (kuvio 2) ja synopsiksen:

*Narkissos-videossa on ylikaareutuva narratiivi, joka kuvaa kahden ystävän välistä myrkyllistä suhdetta metaforisesti hoitaja-potilas-suhteena.*

*Video sijoittuu pääosin 1800–1900-lukujen taitteen tyyliseen parantolaan, sisältäen viittauksia muun muassa tuberkuloosin hoitoon ja sen [ongelmalliseen] romantisointiin, joka osaltaan peilaa kappaleessa esiintyvää suhdetta. Lisäksi otetaan joitain vaikutteita dark fantasy-estetiikasta ja mykkäelokuvista.*

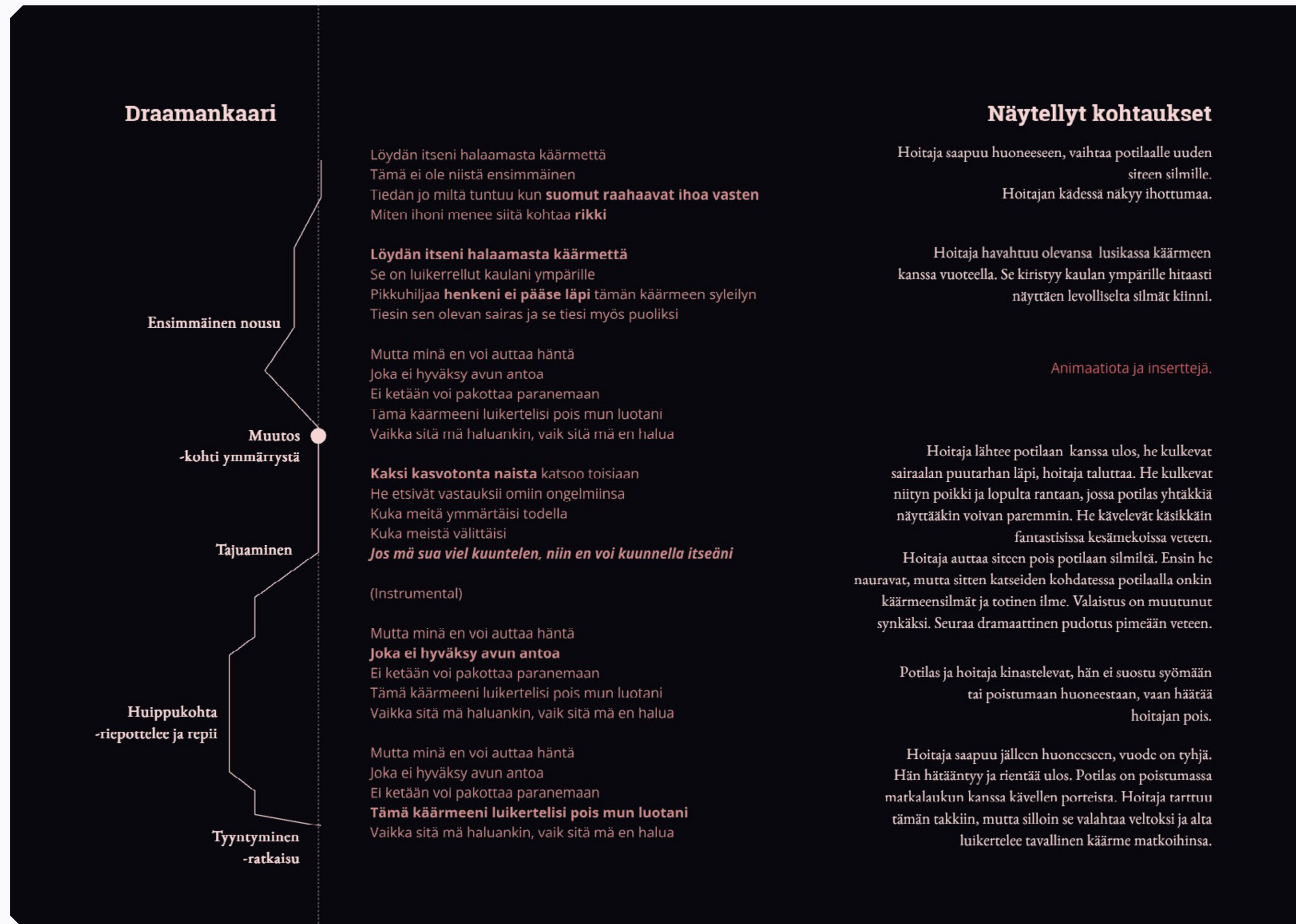
*Videossa yhdistellään animaatiota ja kuvattua kuvaa eri tavoin muun muassa kuvaamaan hahmojen suhdetta, sekä tuntemuksia monilla eri tasoilla, kuvainnollisesti ja konkreettisesti. Kappaleessa valmiiksi läsnä olevaa draamankaarta vahvistetaan kuvien rytmillä.*



Kuva 24. Style frame

## Kuvio 2.

Draamankaarella kuvattu  
tarinarakenne



Synopsiksessa mainittu dark fantasy, eli pimeä fantasia, on fantasiakirjallisuuden alalaji, joka yhdistää fantasiakonventioihin (esimerkiksi ritarit, linnat, hirviöt, taikuus) kauhua ja/tai painottaa synkkiä elementtejä ja psykologista tutkiskelua (Stableford 2009, 97). Tyylin visuaaliset tulkinnat vaihtelevat, mutta tässä tapauksessa sillä viitattiin ennen kaikkea moodboardissa esillä olleeseen Die Nibelungen (1924) -fantasiaelokuvasarjan tyyliin.

Orvokin aiemmin julkaistu musiikkivideo Tyhjää/Kylkiluut (2023) (kuva 25) toimi referenssinä hänen artistibrändinsä kuvakielestä ja visual treatmentin rinnalla toisena lähtökohtana Narkissos-musiikkivideolle. Fantasia-vaikutteiden mukaantulo oli niin ikään perua tästä videosta.

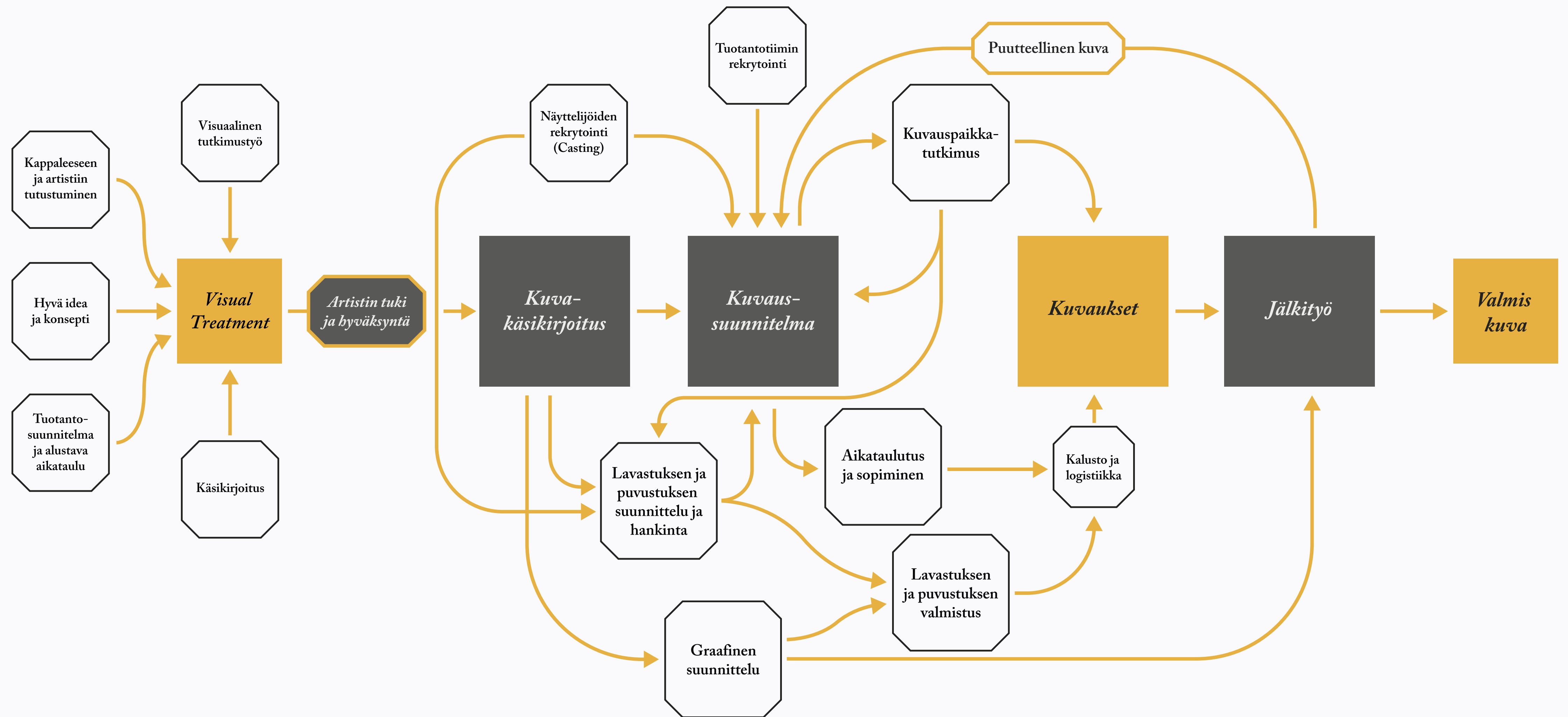
Produktiota työstäessäni tutkin AD-työtä musiikkivideon tuotantoprosessissa. Määritelmän ollessa joustava sain muotoilla oman työnkulun *luvussa 2.3.2* esiteltyjen menetelmien pohjalta.



Tein työnkulusta prosessikuvion (kuvio 3), jota päivitin työn edetessä vastaamaan todellisia tarpeita projektityöskentelyn löydösten perusteella. Esitetty kaavio vastaa lopullista prosessia, joka ei lopulta ollut kovin lineaarinen. Sen jatkuva eläminen ja muutokset osoittautuivat väistämättömiksi musiikkivideon kuvausten tapahtuessa vaiheittain vuoden 2025 helmikuusta toukokuuhun.

#### Kuva 25.

Kuvakaappaukset Orvokki "Tyhjää/Kylkiluut"  
-musiikkivideosta (Vapaavuori 2023)



**Kuvio 3.** Videokuvan tuottamisen prosessi AD:n näkökulmasta

## 4.2 Inspiroiva lokaatio

Tavoitteenani oli löytää videon keskeiseksi lokaatioksi vanha parantolarakennus, joka henkisi fantastisuutta ja olisi irrotettavissa historiallisesta kontekstistaan. Mielessäni olivat ohjaaja Wes Andersonin elokuvat, jotka usein sijoittuvat vain viitteellisesti johonkin aikakauteen. Miljöö toimisi ennen kaikkea visuaalisena manifestaationa hahmojen sisäisestä maailmasta.

Varasimme musiikkivideon kuvaajan kanssa aavekierroksen entiseen Röykän sairaalaan (kuva 26), sillä se vaikutti arkkitehtonisesti sopivalta. Tämä oli projektin ensimmäinen kuvauspaikkatutkimus. Sairaalan jugend-arkkitehtuuri oli inspiroivaa ja päätin punoa musiikkivideon visuaalisen kuvaston jugend-tyylin ympärille. Kierroksella kuultiin tarinoita sairaalan entisistä potilaista ja henkilökunnasta, joista sain ideoita videon kohtauksiin. Tein muistiinpanoja ja otin valokuvia. Rakennuksen sisätilat eivät olleet alkuperäisessä asussaan, joten etsin aiheesta arkistokuvia täyttämään aukkoja.

Tutkiessani jugend-kuvituksia sain vinkin ranskalaisesta art nouveau-kuvittaja George Auriolista, jonka siveltimellä piirretyistä kirjainmuodoista (kuva 27) otin vaikutteita graafisiin elementteihin. Ranskalainen art nouveau on jugendin sisartyyli, mutta yhteydestä huolimatta pyrin pysymään muutoin uskollisena saksalaisesta jugendista löytyvälle särmälle, sillä se tukee art nouveaun sulavia muotoja paremmin moodboardissa läsnä olevaa videon synkkää puolta.



**Kuva 26.**  
Röykän sairaala

A A B C D E F G H I K J L L  
M M N N O P Q R R S T U  
V X Y Z É È Ê Ç W Æ O E &

L'Auriol italique.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q  
R S T U V X Y Z É È Ê Ç W Æ O E

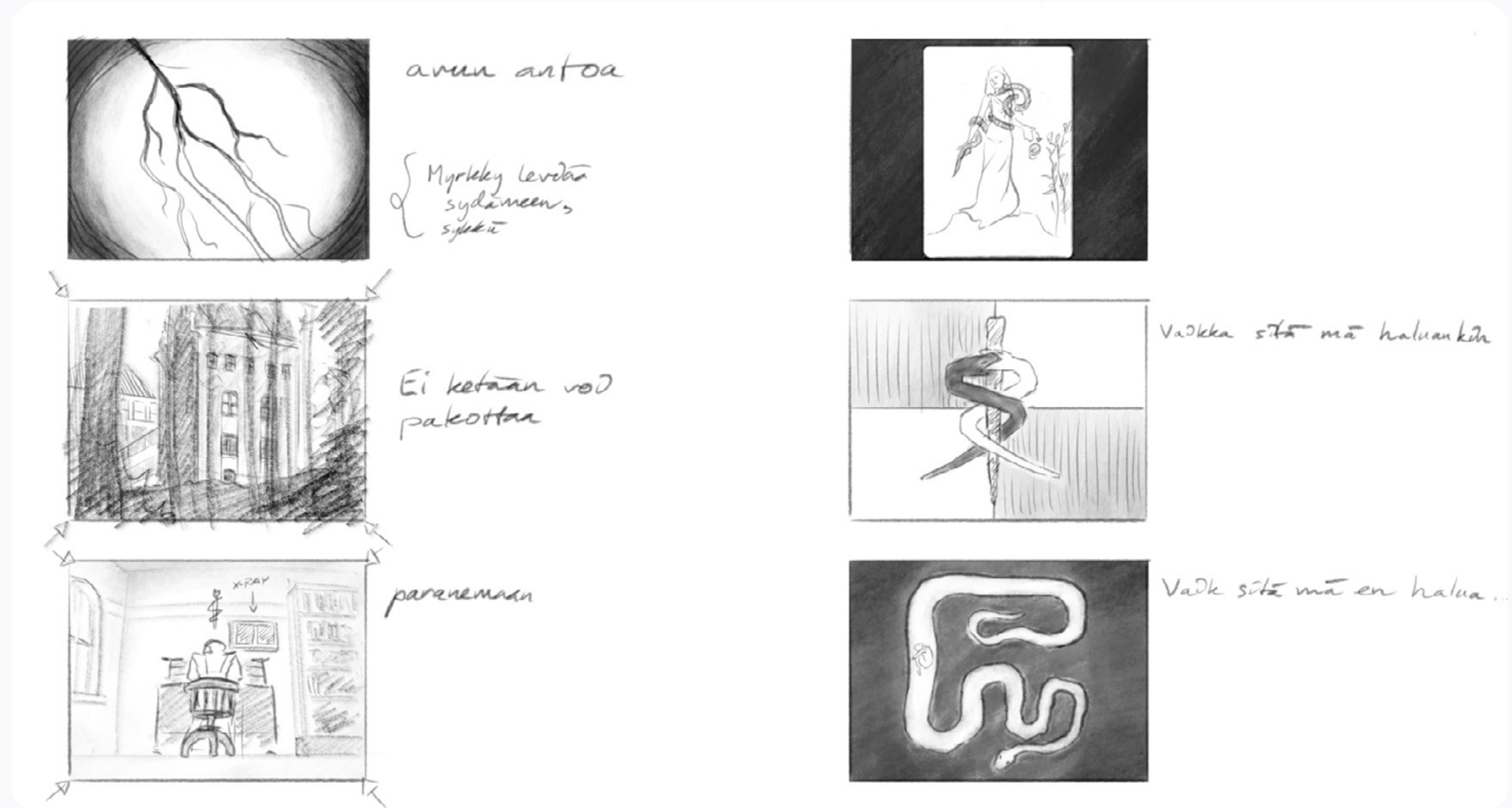
La Française allongée.

**Kuva 27.** Auriolin kirjainmuotoja (Fields 1985, 93)

### 4.3 Kuvakäsikirjoituksen piirtäminen

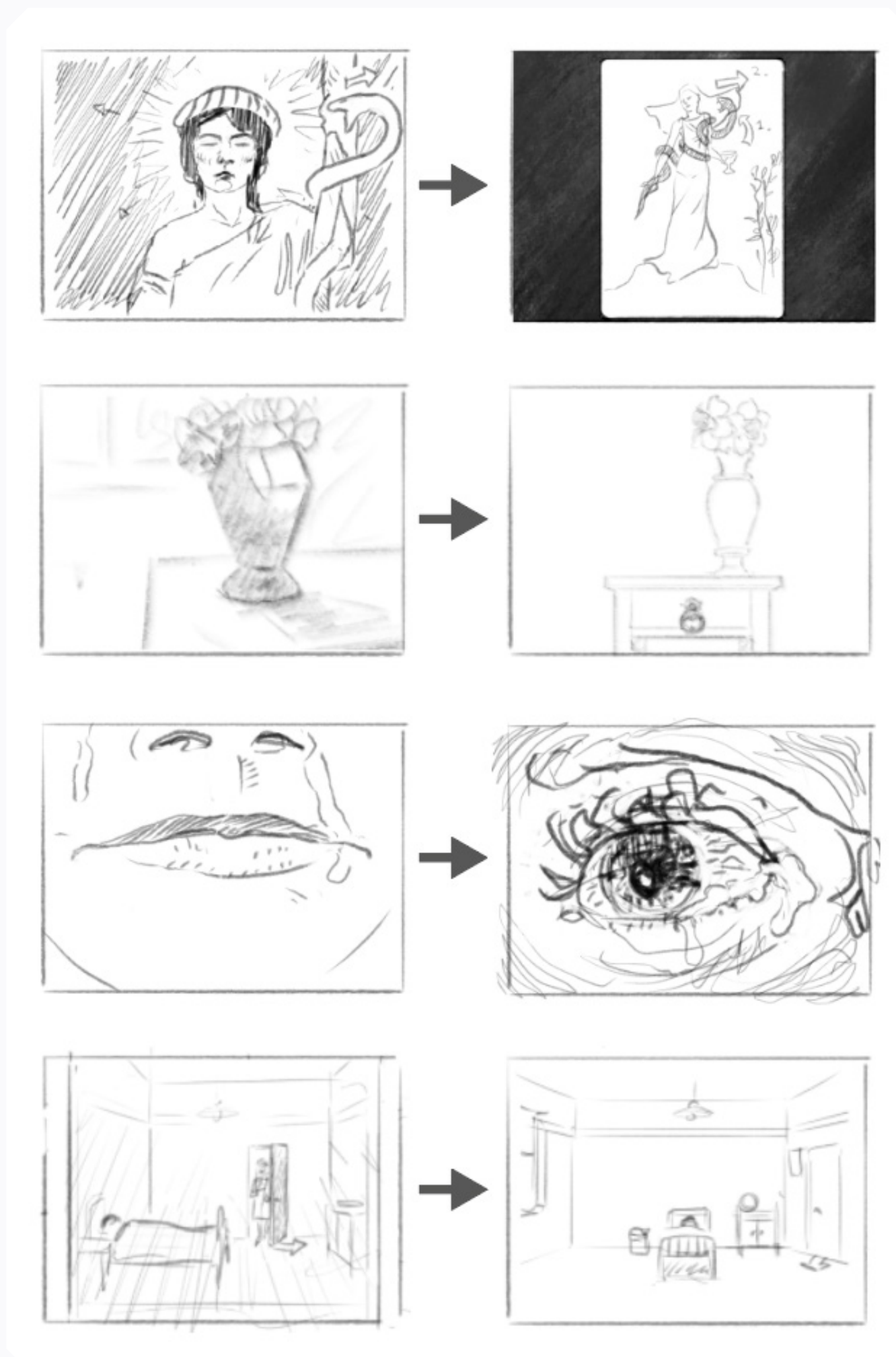
Valitsin esivisualisointiprosessini lähtökohdaksi Ridley Scottin prosessin. Hän aloittaa piirtämällä käsikirjoituksen pohjalta sarjakuvamaisen kuvakäsikirjoituksen, joka toimii ”ensimmäisenä katsauksena elokuvaan” (Scott 2001). Sarjakuvia piirtäneenä katsoin tämän olevan itselleni luonnollinen metodi saada käsitys projektin kokonaiskuvasta ja siitä, miltä lopputulos tulisi näyttämään (kuva 28).

Käytin visual treatmentissa olevaa draaman kaarta (kuvio 2) apuna piirtämisessä. Samalla tavoin kuin kappale jakautuu säkeistöihin, myös video jakautuisi kohtauksiin. Kuuntelin kappaletta toistuvasti ja yritin tavoittaa sen kussakin hetkessä vallitsevan tunnelman. Kuvittelin mielessäni kohtauksia ja piirsin ne pikkukuvina auki. Osa kohtauksista ja kuvista oli sisällöllisesti selviä heti alussa, kun taas toisista piti piirtää useampi versio oikean vaikutelman löytämiseksi (kuva 29). Ajattelin kuvaideoita palikoina, jotka vain täytyi asettaa sopivaan järjestykseen oikeiden kontrastien ja kerronnan tavoittamiseksi.



**Kuva 28.**

Otteita kuvakäsikirjoituksesta



Sarjakuvamainen ajattelu ei rajoittanut kuvaideoiden syntymistä samalla tavalla kuin reaali maailman puitteissa toimiminen. Monesti sain ideoita kuviin, jotka tuntuivat fyysisesti mahdottomilta mutta olivat kuitenkin lopulta toteutettavissa jollakin tempulla, käyttäen esimerkiksi väärennettyä perspektiiviä. **Luvussa 4.5** käsittelen tällaisen kuvan toteuttamista.

### *Liikkuva kuvakäsikirjoitus*

Seuraavaksi tein valmiista kuvakäsikirjoituksesta liikkuvan version. Ajastin kuvat vaihtumaan musiikin tahtiin, jotta saisin paremman käsityksen siitä, miltä kohtaukset näyttävät yksittäin isolla ruudulla, ja miten paljon aikaa niillä todellisuudessa on näkyä videolla. Tässä vaiheessa arvioin muun muassa, onko näyttelijöillä aikaa suorittaa halutut liikkeet kussakin kohdassa, tai saako rauhallisempi

**Kuva 29.** Kohtausten kehittyminen

kohtaus tarvitsemansa tilan. Ajoitukseen liittyviä ongelmia oli tässä vaiheessa helppo korjata.

Liikkuva kuvakäsikirjoitus osoittautui kaikin puolin hyödylliseksi työkaluksi. Sen avulla kuka tahansa ulkopuolinen saattoi saada käsityksen lopullisesta videosta, mikä helpotti avustajien rekrytointia ja tuotannon suunnittelua suuresti. Kuvaustilanteessa kohtausten kestoa oli myös mahdollista hallita pyörittämällä videota samaan aikaan näyttelijöiden suorituksen aikana.

### *Värikäsikirjoituksen toteutus*

Värien lähtökohtana käytin autochrome-väriavaloita. Vuonna 1904 esitelty autochrome-prosessi oli yksi varhaisimpia väriavaloitustekniikoita (Victoria & Albert Museum 2021), joten ne sopivat ajallisesti tavoittelemaani vaikutelmaan. Kokosin kuvista moodboardin (kuva 30), jonka pohjalta



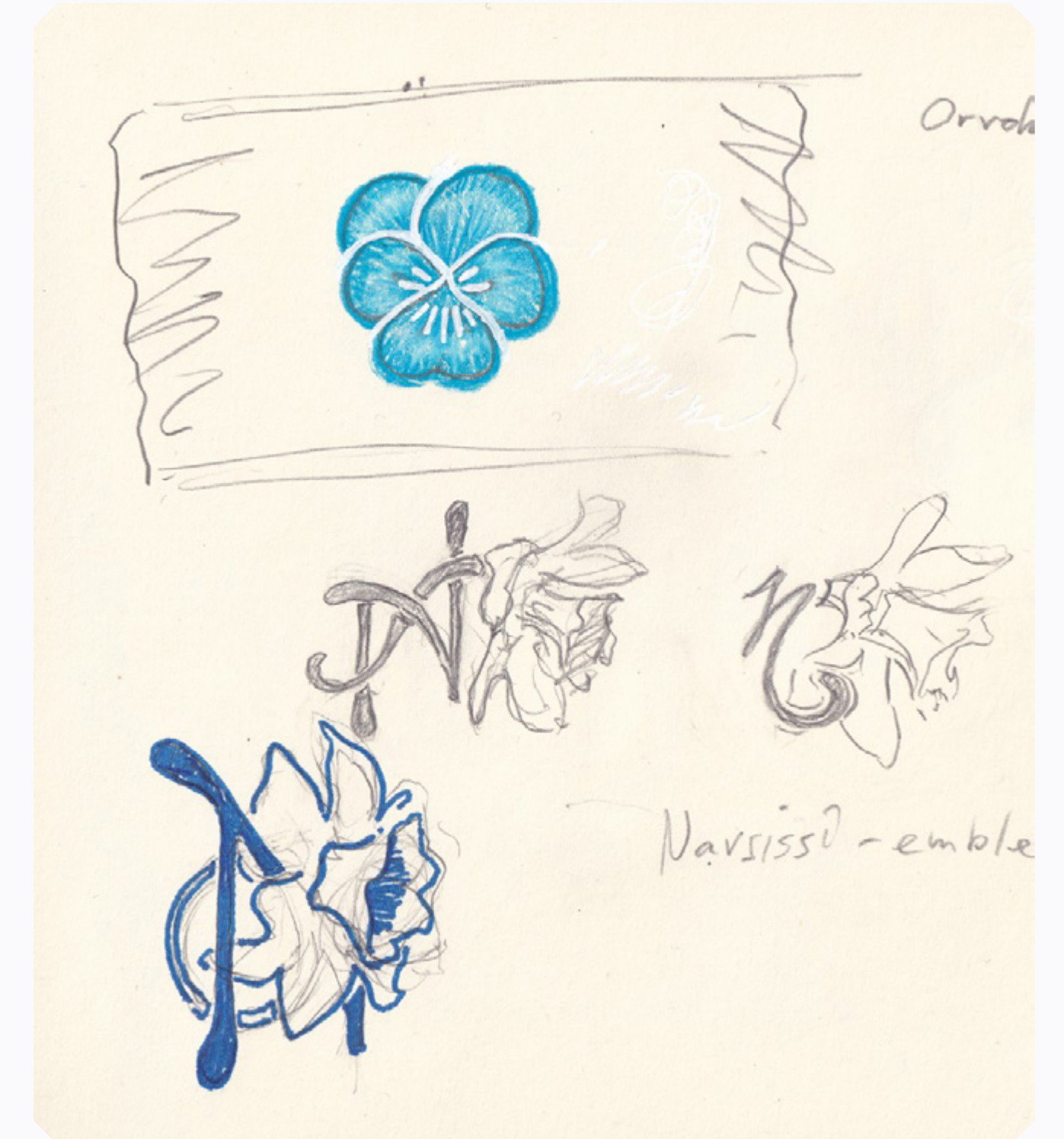
**Kuva 30.** Värikäsikirjoitus moodboard (ChatterBlossom; George Eastman House Photography Collection; Place, S; The Royal Photographic Society Collection; Van Hoof, F)



#### 4.4 Kuvaideat ja symbolit

Video rakentui vahvasti kuvasympolien varaan, jotka olivat läsnä jo visual treatmentissa. Eri konteksteissa toistuvien symbolien avulla helpotettiin assosiointia muutoin irralliselta tuntuvien kuvien välillä ja sidottiin ne osaksi samaa narratiivia. Tämä osaltaan mahdollisti tavallista syvällisemmän narratiivin käytön videossa. Keskeisiä symboleja olivat käärmeet, kukat, tarot-kortit ja lääketieteellinen kuvasto. Suunnittelun edetessä rajasin symbolien määrää ja tein niistä yhdenmukaisempia kerronnan selkeyttämiseksi. Musta ja valkoinen käärme symboloivat videon hahmoja ja heidän henkistä kamppailuaan (kuva 34) – tämä yhteys paljastetaan narratiivin edetessä katsojalle. Käärmeiden väritys oli tärkeää pitää yhdenmukaisena kohtausten välillä, jotta miellelyhtymä voi muodostua.

Kukkasymboliikkaa jouduttiin myös rajaamaan. Suunnittelin videossa esiintyvien keltaisten narsissien rinnalle käytettäväksi sinisiä orvokkeja Hoitajan hahmon kukkasymbolina (kuva 32), mutta jätin ne pois värikerronnan tehostamiseksi. Narsisseihin liittyy jo itsessään kiinnostavia ristiriitoja, sillä ne toisaalta liitetään kevään elinvoimaisuuteen ja pirteyteen, toisaalta kuolemaan ja uneen (Biedermann 1993, 237). Video ei sanallista symbolien merkitystä selvästi, mikä lisää kerrontaan kiinnostavaa mystiikkaa ja kannustaa katsomaan videota useita kertoja oman käsityksen muodostamiseksi.



**Kuva 32.**

Kukkasymbolin luonnoksia

### *Viittauksia ja pastissia*

**Luvussa 3.2** käsitellyt varhaisen elokuvan esteettiset konventiot ja elementit toimivat keskeisenä lähtökohtana kuvien konseptoinnissa. Lisäsin esimerkiksi vinjetettä lähikuviin ja käytin staattisia yleiskuvia mahdollisimman monessa paikassa. Tarkoituksena ei ollut missään vaiheessa pysyä ehdottoman uskollisena näille konventioille, vaan käyttää niitä dramatiikkaa korostavana tyylikeinona ja toismaailmallisen vaikutelman aikaansaamiseksi.

Jotkin kuvat, kuten metaforiset animaatiot, olivat hankalampia ideoida mielikuvien varassa, joten niihin etsin inspiraatiota treatmentissa määritellyn 1800-1900-luvun taitteen teoksista. Musiikkivideon pastisitaipumuksia kunnioittaen päädyin tekemään suoria viittauksia taideteoksiin ja kuviin, jotka koin jo valmiiksi tehokkaina ja tematiikkaan sopivina. Esimerkiksi Hilma Af Klintin Joutsenet-sarjan maalauksiin (kuva 33) piirsin lintujentilalle käärmeet (kuva 34).



#### **Kuva 33.**

Maalaus Hilma Af Klintin Joutsenet-sarjasta  
(The Moderna Museet 2023)



#### **Kuva 34.**

Af Klintin Joutsenet-maalauksen pastissi  
musiikkivideon kuvakäsikirjoituksessa.

Lääketieteellisestä symboliikasta poimin muinais-kreikkalaisen Panacea-jumalattaren, johon Hoitajan hahmo vertautuu animaatiokohtauksessa (kuva 35). Lainasin kuvasommitelman saksalaisesta Jugend-lehdestä löytyneestä kuvituksesta (kuva 36) ja täydensin symboliikkaa edelleen viittaamalla Temperance-tarot-korttiin (kuva 37). Tarot-symboliikka tuli mukaan Orvokin ehdotuksesta ja viittauksia korteissa esiintyviin kuppeihin löytyy muualtakin videosta, muodostaen jälleen yhden narratiivisen kerroksen.



**Kuva 37.**

Tarot-korttipakan Temperance-kortti



**Kuva 35.**

Styleframe musiikkivideon animaatiokohtauksesta



**Kuva 36.**

Otto Seitzin kuvitus Jugend-lehteen  
(Heidelberg University Library 2023)

## 4.5 Lavastuksen suunnittelu ja toteutus

Musiikkivideossa esiintyvälle potilashuoneelle ei löytynyt sopivaa lokaatiota valmiina, mistä syystä se rakennettiin lavasteena. Lavasteen rakentaminen oli muutenkin perusteltua, sillä tilan symbolinen merkitys oli suuri ja lavasteen jokainen yksityiskohta oli hallittavissa vaikutelman maksimoimiseksi.

Parantoloiden arkistokuvia (kuva 39) tutkimalla saatiin luonnosvaiheessa aikaan uskottava, niukka sisustussuunnitelma (kuva 40). Lavastemaisuutta ei haluttu piilottaa – sen sijaan vanhaan elokuvaan viitaten se tuotiin esille käyttämällä perspektiivinäyttämön muotoa (luvussa 3.2). Näytelmällisyys korostaa tilan

symbolisuutta ja luo unenomaista, outoa vaikutelmaa verrattuna videon muihin kohtauksiin.

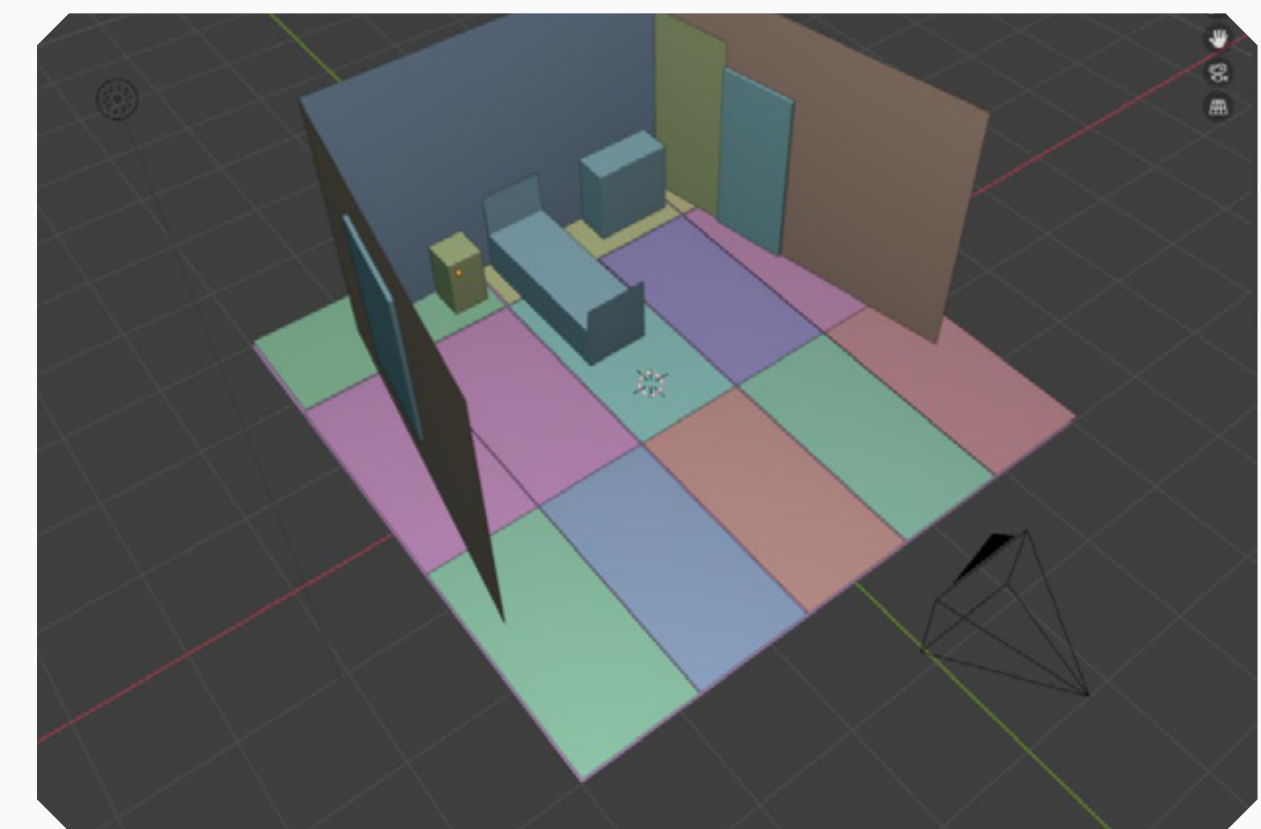
Tilavaikutelmaa ja kuvan toimivuutta testattiin 3d-mallinnoksella (kuva 41), jossa voitiin simuloida erilaisia linsejä ja niiden vaikutusta kuvaan yhdessä sivukulissien kulman kanssa.



**Kuva 39.** Potilashuone entisessä Takaharjun parantolassa (Kruununpuisto Oy 2024)



**Kuva 40.** Potilashuoneen ensimmäinen luonnos



**Kuva 41.** Huone-lavasteen 3d-mallinnos

Mallinnuksen yhteydessä kokeiltiin lavasteen mahtumista studiotilaan (kuva 42). Lopulliset mitat valittiin siten, että lavaste olisi mahdollista rakentaa toiselle puolelle studiota jättäen loput tilasta muuhun käyttöön työn ajaksi.

Kun sopivat mitat oli määritelty, piirsin mallinnoksen päälle styleframe-esityksen tilasta (kuva 43). Käytin tätä erilaisten kalusteiden nopeaan testaamiseen kuvassa. Samalla hahmotelin puvustusta, jotta estetiikka pysyisi yhtenäisenä. Puvustuksesta lisää seuraavassa luvussa.

Sopivat kalusteet ja propit hankittiin kierrätettynä. Lavastussuunnitelma eli sen mukaan, mitä oli saatavilla. Esimerkiksi tärkein kaluste - rautainen sairaalasänky - löytyi lopulta siniseksi maalattuna, joten muut värit sovitettiin toimimaan sen kanssa yhteen.



**Kuva 42.** Lavasteen koko ja mahtuminen studioon testattiin tilapäisellä rakennelmalla



**Kuva 43.**

Keskeneräinen styleframe  
potilashuoneesta

### Kuva 44.

Pesukomuutti, 1920-luku  
(Bukowskis 2015)



Sopiva pesukomuutti osoittautui haasteelliseksi hankkia budjetin rajoissa, joten päädyin muokkaamaan sen jo omistamastani vanhasta senkistä.

Imitoin 1900-luvun alun komuuteista löytämiäni esimerkkejä, joissa käytettiin koristeellisia laattoja (kuva 44). Suunnittelin narsissi-laattakuosin (kuva 45), jonka toteutin tulostettavalla siirtokuvalla. Työstin kuosia yhdessä muun grafiikan kanssa, jotta muotokieli pysyisi yhteensopivana.



Kuva 45. Laattakuosin luonnos ja valmis versio



**Kuva 46.**

Valmis styleframe potilashuoneesta

Päätin kylvettää huoneen kauttaaltaan räikeään keltaiseen (kuva 46), sillä pidin ajatuksesta kääntää väriin usein liitetty iloisen pirteä merkitys (Hintsanen 2025), epämukavaan ja outoon suuntaan. Tällöin huoneen lavasteenomainen toismaailmallisuus ja symbolinen merkitys korostuivat videon kuvakieleen sopivalla tavalla. Tilan keltaisuus toimii jatkeena narsissien keltaiselle, mikä avasi uusia kerronnallisia mahdollisuuksia. Päätin valinnan myötä korostaa narsissien roolia videossa, jättäen edellisessä luvussa mainitut orvokit pois.

Seinien koristekuviointia suunnitellessa pohjasin ensin orgaaniseen luontokuvastoon jugend-sisustus-esimerkkien pohjalta, mutta pidin lopulta Die Nibelungenin (1924) lavastuksen selkeän geometrisia kuvioita (kuva 47) paremmin kuvaan sopivina, sillä ne vievät vähemmän huomiota katseelta. Varhaisessa vaiheessa ideoitu, Twin Peaks-televisiosarjaan (kuva 48) (1990) viittaava ruutulattia, toimi niin ikään innoittajana kulmikkaalle muotokielelle.



**Kuva 47.**

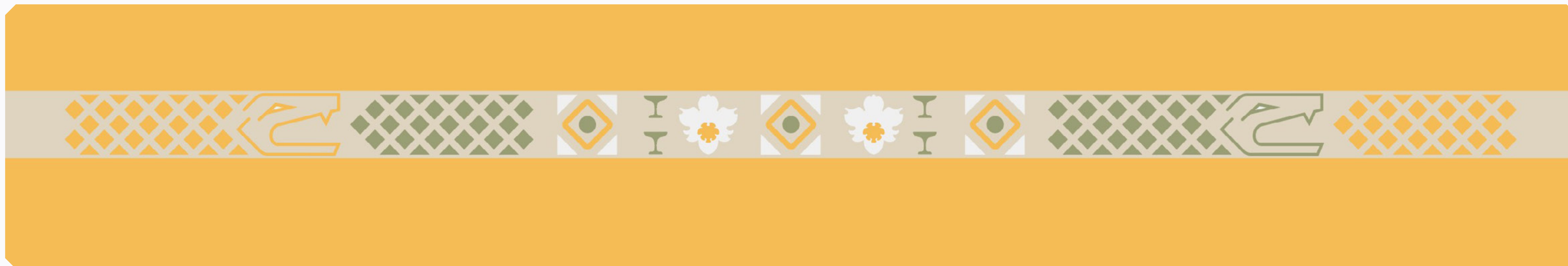
Kuvakaappaus elokuvasta "Die Nibelungen: Siegfried" (Pommer & Lang 1924)



**Kuva 48.**

Twin Peaks-televisiosarjassa esiintyvän punaisen huoneen tunnistaa lattiakuvioistaan (Miller 2020)

Halusin kuvion (kuva 49) kantavan merkityksiä pelkän somistefunktion sijaan. Niinpä se on tiivistelmä videon symbolikerronnasta, sisältäen ouroboros-käärmeen, narsissit ja kupit tarot-korteista. Kyljellään oleva neliö kuvastaa itse potilashuonetta, jossa potilaan hahmo on hoitajan armoilla.



**Kuva 49.** Potilashuoneen seinien koristekuviointi

## Lavasteen valmistus

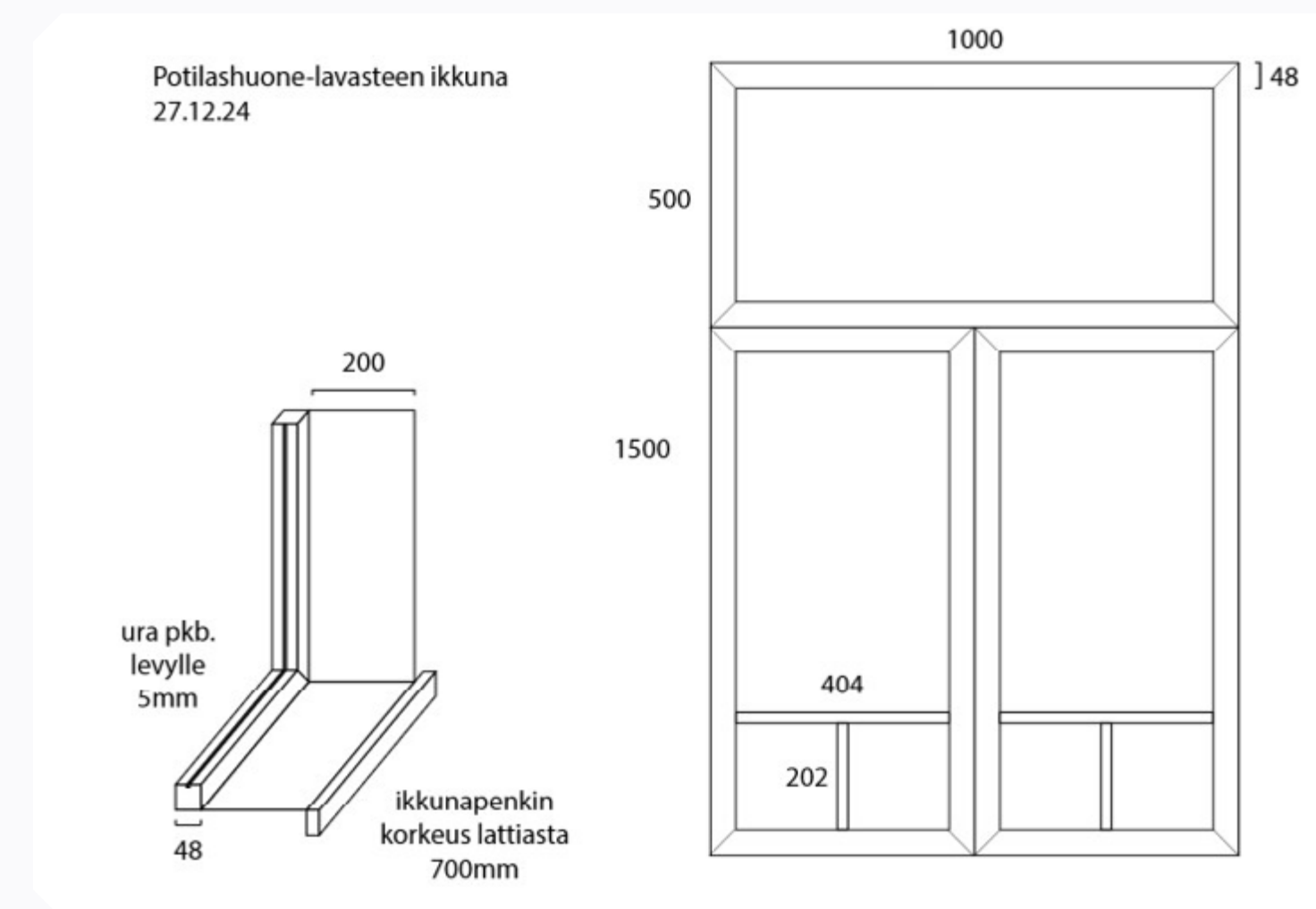
Pyysin lavasteen toteutukseen avuksi sisustusarkkitehtuurin opiskelijan. Pystytykseen (kuva 50) varattiin viisi päivää, jonka päätteeksi tapahtuivat kuvaus ja edelleen lavasteen purku. Käytimme rakenteina koulun varastossa olleita messuseinäkkeitä ja ylijäämä-rakennuslevyjä. Ilman näitä rakenteet olisivat olleet taloudellisesti mahdottomia toteuttaa.

Lavasteessa käytetty ikkuna valmistettiin etukäteen tekemieni piirustusten (kuva 51) pohjalta. Suunnittelin ja toteutin pesupöydän taustalevyn itse sopivan tekijän puuttuessa (kuva 52).

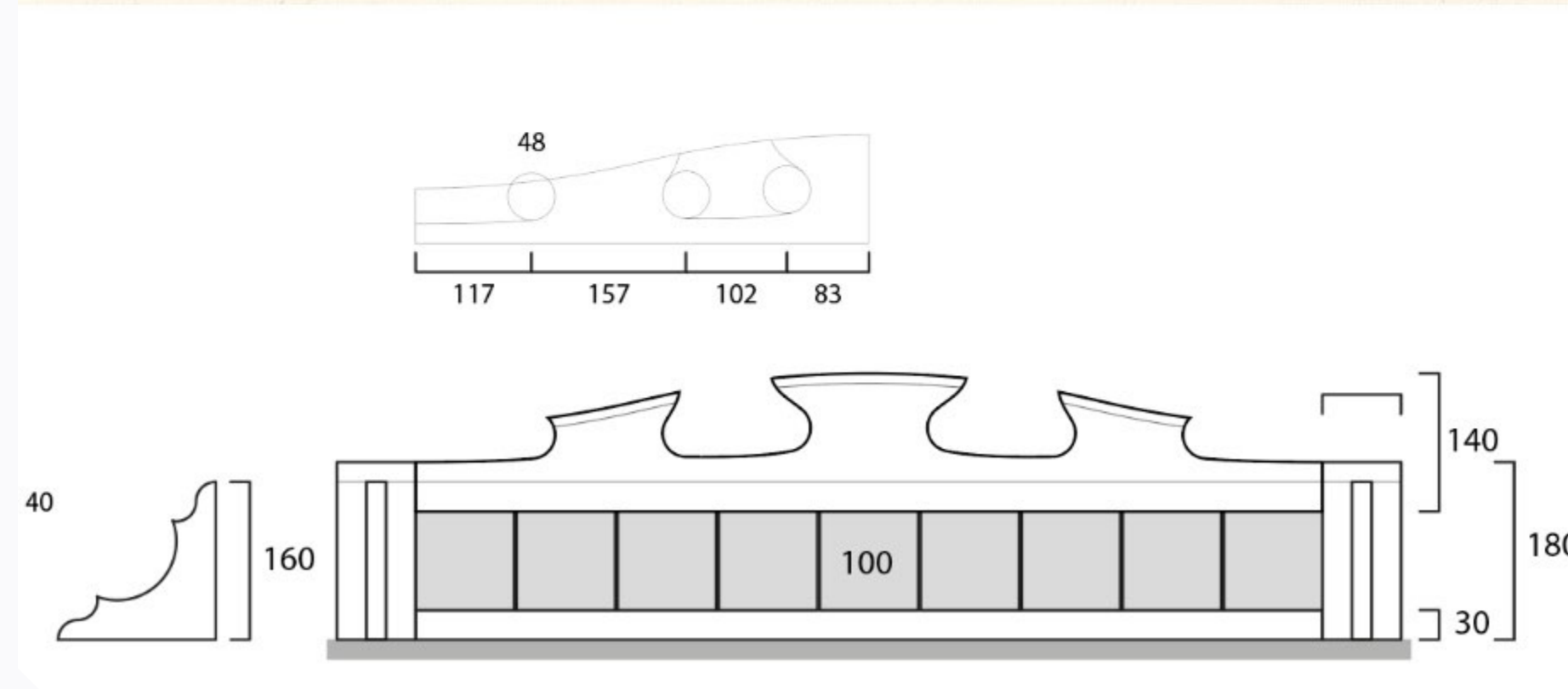
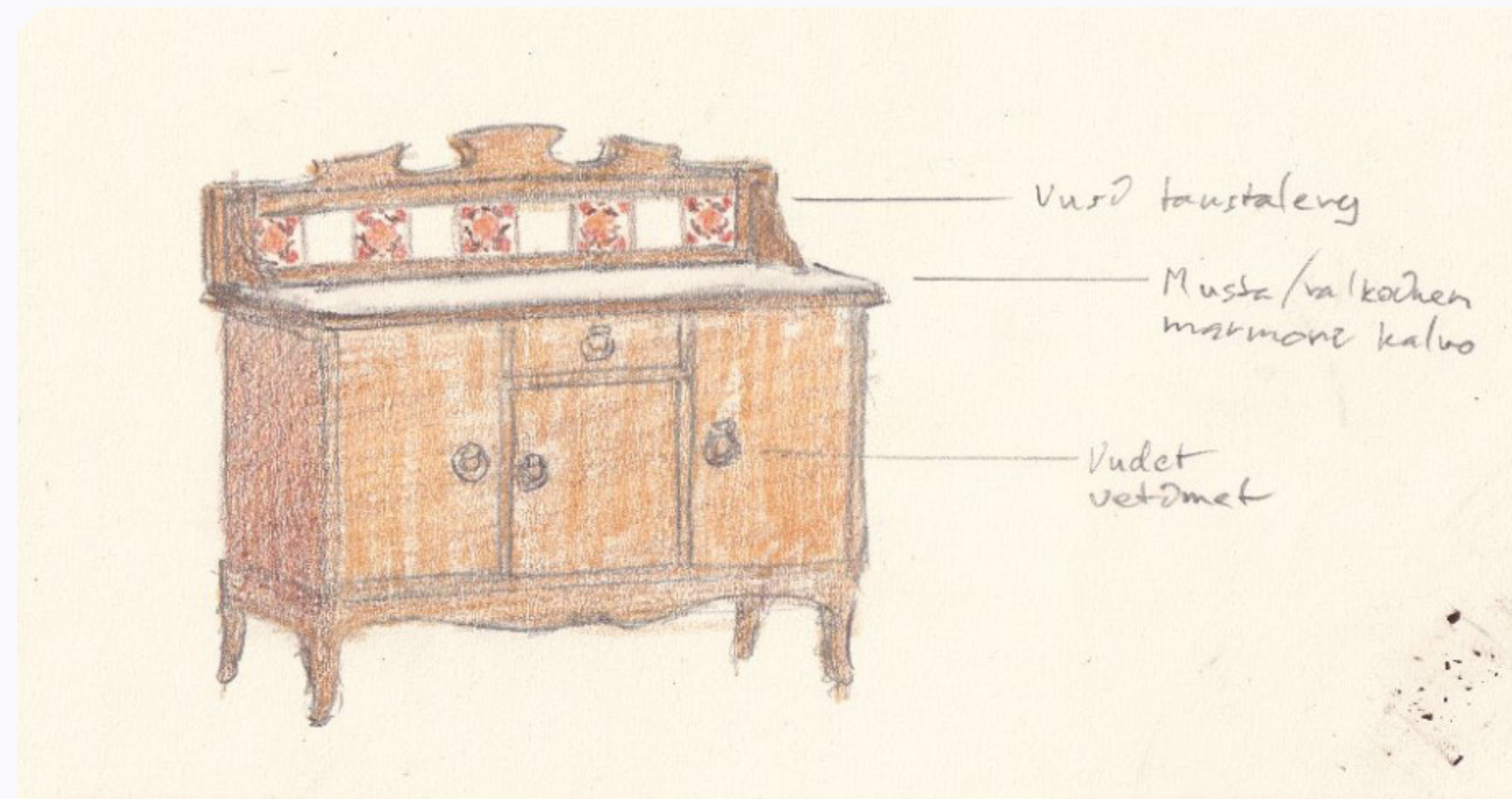
Koristekuvion toteuttaminen ei lopulta onnistunut aikataulun puitteissa, joten se lisätään kuvaan jälkityössä, samoin kuin huoneen katto (kuva 53).



**Kuva 50.** Lavasteen pystyttämistä



**Kuva 51.** Lavasteen ikkunan piirustukset



**Kuva 52.** Pesupöydän taustalevyn luonnos, piirustukset ja valmistusta



**Kuva 53.**

Valmis lavaste videokuvassa

## 4.6 Proppisuunnittelu

Vastapuoleisena lokaationa potilashuoneelle on videossa Hoitajan työhuone, joka toteutettiin lavastamalla tarkoitukseen sopiva valmis tila. Suunnittelin Hoitajan työpöydälle erilaisia kerronnallisia proppeja, kuten lomakkeita ja lääkepulloja.

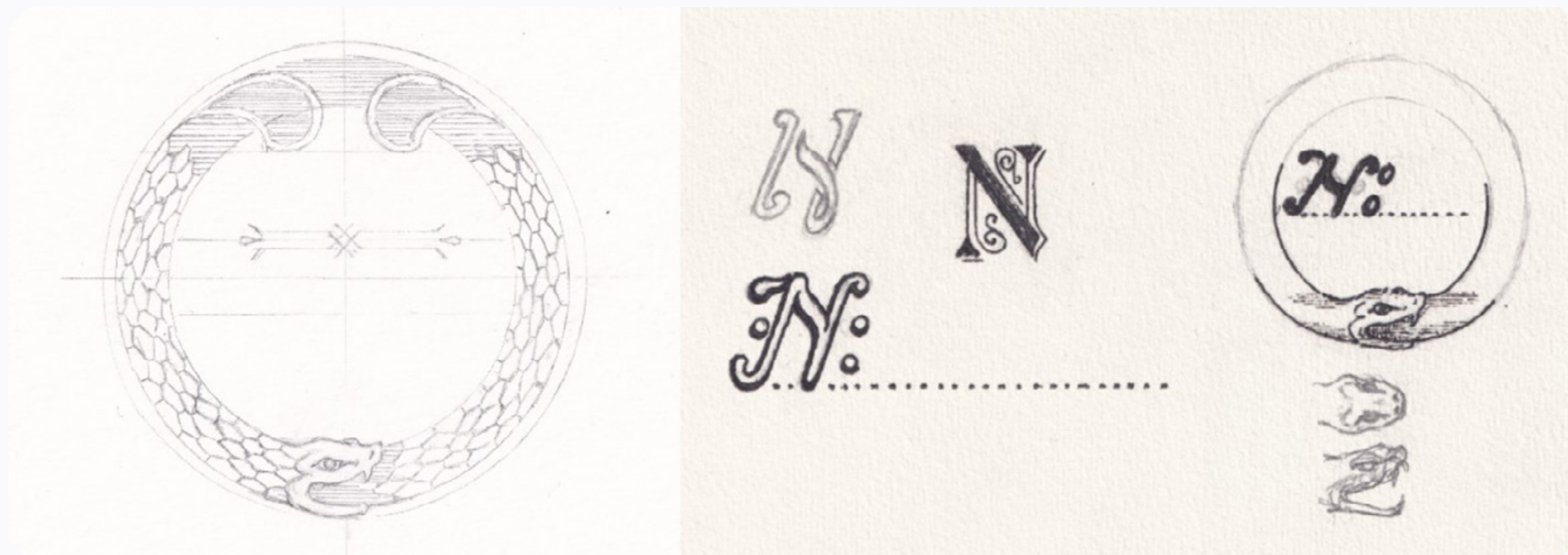
Yksi lääkepulloista oli videon hero prop (kuva 54) – Mystinen kemikaali, jonka käyttämistä Hoitaja epärooi loppuun asti. Halusin tuoda ouroboroksen – itseään syövän käärmeen symbolin etikettiin, sillä se toistuu muualla videossa ja herättää kysymyksiä aineen vaikutuksesta, välittäen katsojalle Hoitajan kokeman epävarmuuden tunteen.

Atkins (2016) korostaa käsillä työskentelyn merkitystä grafiikan uskottavuuden kannalta. Luonnostelin ja piirsin suurimman osan grafiikasta ensin käsin (kuva 55), josta tein digitaalisen jäljennöksen imitoiden käsin kaiverretun painolaatan jälkeä. Lainasin komponentteja vanhasta painografiikasta (kuva 56 ja vetimestä (kuva 57), jota käytettiin potilashuoneen lavasteessa.

Logotyypin kirjainmuodot lainasin vanhasta urheilulehdestä, jotta välistys näyttäisi oikealta. Digitoimaton kirjaintyyppi lisää uskottavuutta ja näyttää painojäljeltä ilman ekstensiivistä muokkaamista. Loppusilauksena lisäsin tulostettuun etikettiin käsin kirjoitetun numeron (kuva 58).



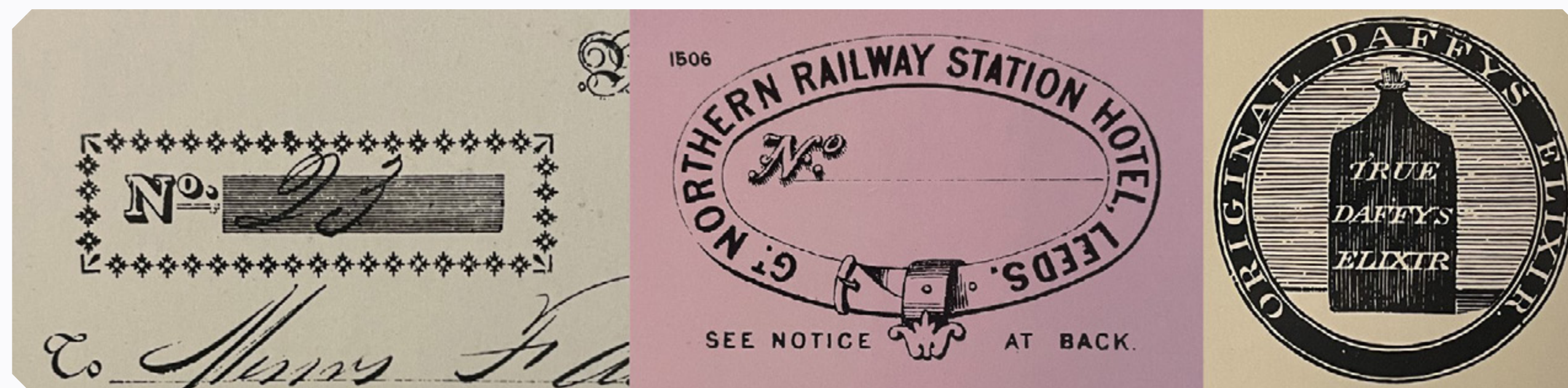
**Kuva 54.** Hero prop värikäsikirjoituksessa



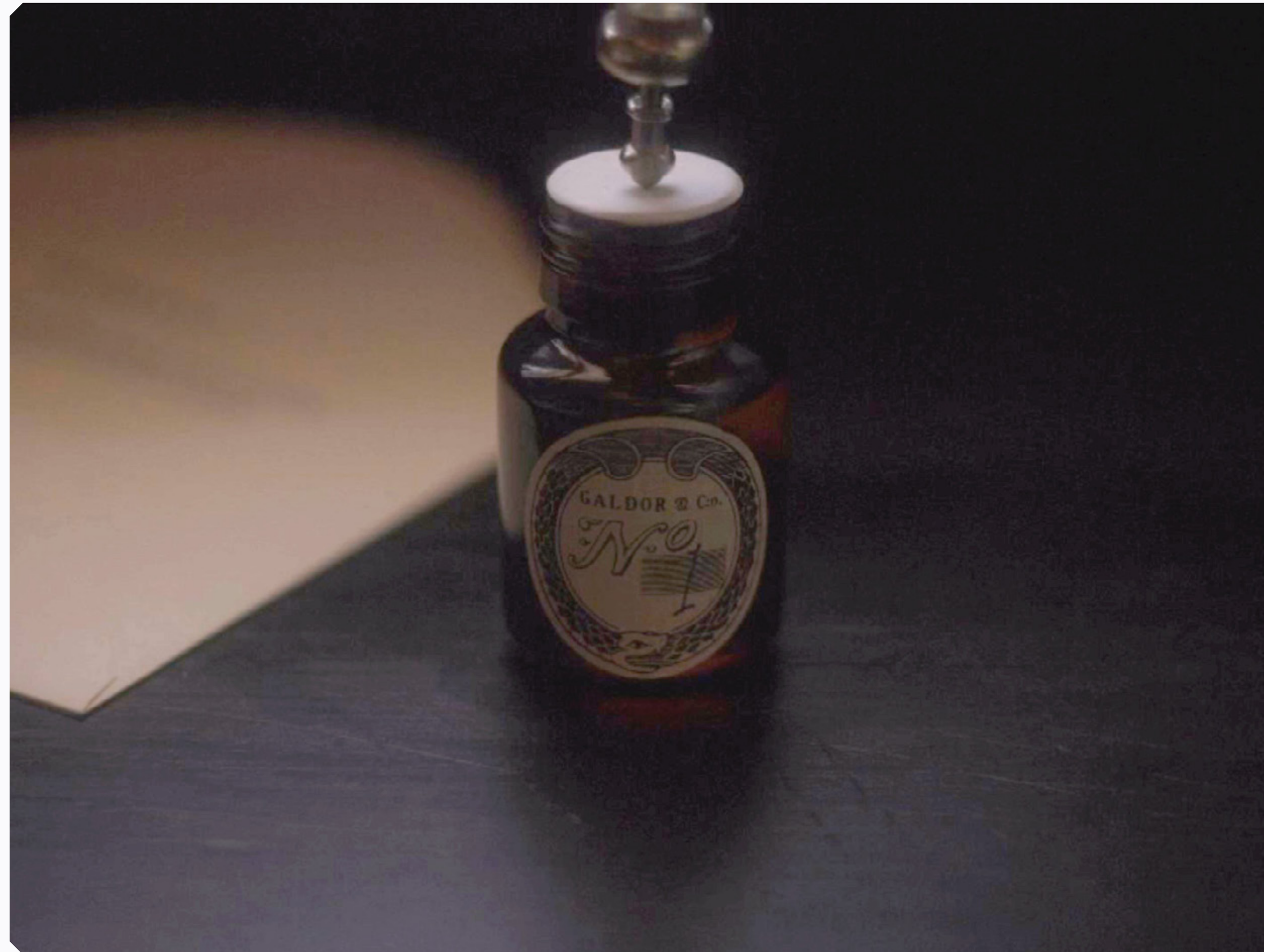
**Kuva 55.** Lopullinen piirros ja luonnoksia lääkepullon etiketistä



**Kuva 57.** Antiikki-vetimen yksityiskohtia



**Kuva 56.** Vanhan painografikan yksityiskohtia (Lewis 1962, 37, 139, 256)



**Kuva 58.** Valmis proppi videokuvassa

## 4.7 Logotyypin suunnittelu

Monesti musiikkivideot sisältävät jonkinlaisen logotyypin, jolla kappaleen nimi esitetään. Esimerkiksi Chase Petran "Have Faith, Horatio"(2025) – video aloitetaan vanhan elokuvan tyyllisellä alkutekstillä(kuva 59). En tyytynyt valmiin tekstityypin käyttöön, sillä halusin videon persoonan ja siinä käytetyn grafiikan muotokielen kiteytyvän logossa mahdollisimman hyvin. Tästä syystä jätin sen piirtämisen myöhempään vaiheeseen tuotantoa, jolloin olin jo suunnitellut osan graafisista elementeistä.

Pohjasin logotyypin kirjainmuodot puvustusta varten piirtämääni hihamerkkiin (kuva 60), joka puolestaan perustui Auriolin piirroksiin. Halusin tuoda muotoihin käärmemäisyyttä ja jugend-rakennuksen kulmikkautta. Suunnittelin kirjainmuodot käsin piirtäen (kuva 61), jolloin niiden epäsäännöllisyys toimii heijastuksena videon kuvakielen moninaisuudesta ja esillä olevasta käsityöläisyydestä. Valmiin logotyypin käytöstä tehtiin hahmotelma (kuva 62).



**Kuva 59.**

Kuvakaappaus Chase Petra "Have Faith Horatio" -musiikkivideosta (Castro ym. 2025)

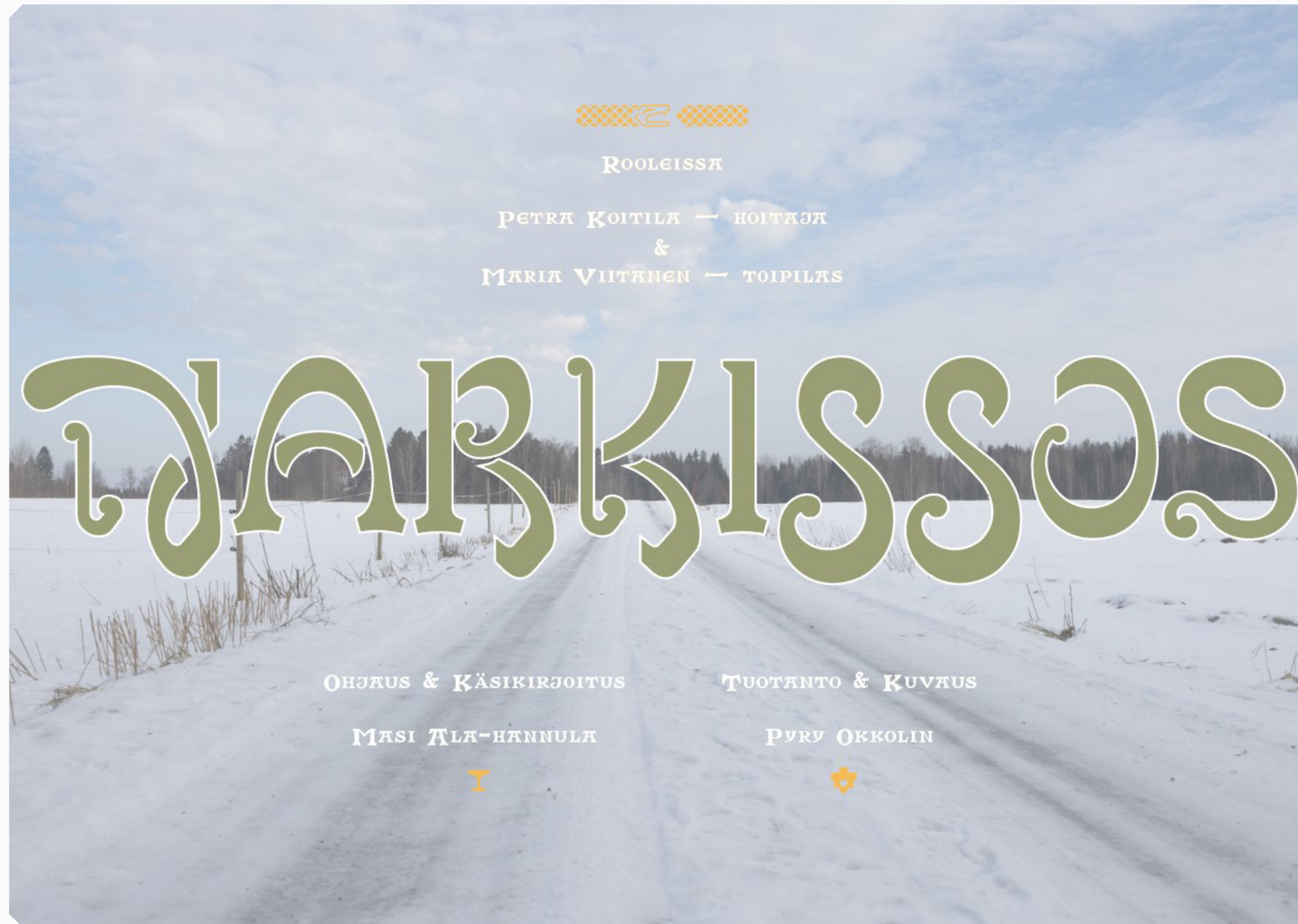


**Kuva 60.**

Hihamerkki



**Kuva 61.** Käsin piirretty logotyyppi



**Kuva 62.** Hahmotelma logotyypin käytöstä

## 5. YHTEENVETO

## 5. YHTEENVETO

Opinnäytetyön tavoitteena oli toteuttaa taiteellisenä johtajana musiikkivideon elokuvamainen visuaalinen maailma ja kuvakerronta, jotka kumpuavat kappaleen tekstistä tukien sen sisältöä, sanomaa ja musikaalista rakennetta. Keskeisenä menetelmänä käytettiin projektityöskentelyä, joka pohjattiin painettuihin ja verkkolähteisiin ja benchmark-esimerkkeihin (olemassa olevien teosten havainnointi ja vertailu) paitsi musiikkivideotuotannosta, myös muilta liikkuvan kuvan tuotannon aloilta, kuten elokuva-alalta.

Opinnäytetyön lopullinen produktio on sarja musiikkivideossa käytettäviä graafisia elementtejä, esivisualisointia varten tehtyjä kuvituksia, videomuotoinen liikkuva käsikirjoitus, sekä valmiit, kuvatut kohtaukset videoon.

Onnistunut taiteellinen johtaminen näkyy lopullisessa videokuvassa, josta on kirjoittamisen hetkellä tehty alustavia testileikkauksia. Runsas mutta hallittu kokonaisuus tukee uniikilla tavalla kappa-

leen sanomaa ja tematiikkaa. Se on kuin tiivistetty elokuva, jonka maailma tuntuu eheältä ja syvältä.

Esivisualisointi teki videon kuvaamisesta ja kokonaisuuden hahmottamisesta sujuvaa, osoittaen hyödyllisyytensä tämän mittakaavan musiikkivideotuotannossa. Merkittävin esivisualisoinnin väline oli kuvakäsikirjoitus. Kirjoittamisen hetkellä videosta on kuvattu noin 80 prosenttia, ja ilman kuvakäsikirjoituksen asettamia raameja projektinhallinta ei olisi onnistunut. Etukäteen tehty suunnitelma videon kaikista kuvista mahdollisti myös sen, että jokainen tuotantoon osallistunut saattoi saada käsityksen lopullisesta tuotoksesta, korottaen kuvien laatua ja tarkoituksellisuutta merkittävästi.

Haasteelliseksi osoittautuivat paitsi työn laajuus, myös lukuisat taiteellisen johtamisen vastuualueet ja erilaisten liikkuvien osien hallinta, joiden määrään osannut projektin alussa arvioida niin suureksi. Ajan riittävyys, varsinkin kuvauspäivinä, on niin ikään ollut jatkuva haaste. Henkilökohtainen

kehitykseni projektinhallinnassa on kuitenkin ollut kaiken tämän myötä huomattavaa, joten sen osalta tavoitteeni on täyttynyt paremmin kuin hyvin. Jatkossa ottaisin tällaiseen projektiin mukaan erillisen tuottajan pitämään huolta suurista tuotannollisista kysymyksistä, kuten kuvauspaikkojen järjestämisestä ja rekrytoinneista.

Videon tuotanto jatkuu opinnäytetyön osuuden valmistuttua vuoden 2025 syyskuuhun saakka. Olen toiveikas lopullisen kokonaisuuden suhteen, mutta animaation mukaan tuominen tulee olemaan varmasti oma haasteensa. Kuvauksissa on noussut esiin tarve thumbnail-tasoista kuvakäsikirjoitusta tarkemmalle suunnittelulle, joka kattaisi kuvissa tapahtuvat liikkeet ja niiden aikana tehtävät leikkaukset. Toisin sanoen liikkuvan kuvakäsikirjoituksen tulee olla astetta tarkempi. Tämä tarve tulee ottaa huomioon viimeistään animaation tuotantoon siirryttäessä, sillä uudelleen animointiin ei ole riittävästi aikaa.

# LÄHTEET

## *Painetut lähteet*

- **Arnkil, H.** 2021. Värit havaintojen maailmassa. Espoo: Aalto ARTS Books.
- **Atkins, A.** 2020. Fake Love Letters, Forged Telegrams, and Prison Escape Maps. London: Phaidon Press Limited.
- **Austerlitz, S.** 2007. Money for nothing : a history of the music video, from the Beatles to the White Stripes. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- **Biedermann, H.** 1993. Suuri symbolikirja. Juva: WS Bookwell Oy.
- **Curtis, S; Gauthier, P; Gunning, T; Yumibe, J.** 2018. The image in early cinema : form and material. Indiana: Indiana University Press.
- **Heller, S; Vienne, V.** 2009. Art Direction Explained, At Last!. London: Laurence King Publishing Ltd.
- **Jacobson, B R.** 2015. Studios before the system : architecture, technology, and the emergence of cinematic space. New York: Columbia University Press.
- **Rizzo, M.** 2005. The art direction handbook for film. Burlington: Focal Press.
- **Shaw, A.** 2020. Design for motion : fundamentals and techniques of motion design. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- **Stableford, B.** 2009. The A to Z of fantasy literature. Plymouth: Scarecrow Press, Inc.

## Verkkolähteet

- **Atkins, A.** 2016. The Secret World of Annie Atkins, Graphic Designer for Films. YouTube -video. Adobe Creative Cloud. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=fIMespYYwTw>
- **Basbas, F.J.** 2022. Korean creative director Leesuhon the magic behind his music videos for BTS' j-hope, CL, B.I, and more. Artikkele. Bandwagon. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.bandwagon.asia/articles/leesuhon-music-video-director-more-jhope-bts-cl-spicy-bi-btbt-boring-studios-balming-tiger-interview-august-2022>
- **Biddy Tarot.** 2024. Temperance Tarot Card Meanings. Artikkele. Viitattu. 1.5.2025. Saatavissa <https://biddytarot.com/tarot-card-meanings/major-arcana/temperance/>
- **Bloemhard, M.** 2019. Difference between an Art Director & Creative Director. Hustle & Grit. YouTube-video. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=gZ7SZMvbssI>
- **Choi, J.** 2022. 'Min Hee-jin Effect': How the K-pop mastermind and NewJeans are doing things differently. Artikkele. The Korea Herald. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.koreaherald.com/article/2946178>
- **CollinsAlonso, E.** 2018. Kurt Vonnegut, Shape of Stories. YouTube -video. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa [https://www.youtube.com/watch?v=GOGru\\_4z1Vc](https://www.youtube.com/watch?v=GOGru_4z1Vc)
- **Deguzman, K.** 2025. What is a Film Treatment? Examples From E.T. and The Shining. Blogi. Studio Binder. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-film-treatment-definition/>
- **Dills, C.** 2018. Read, render, realize - A step-by-step guide to set design. Artikkele. Dramatics. Viitattu 6.4.2025. Saatavissa <https://dramatics.org/read-render-realize/>
- **Dunlop, D.** 2016. Georges Méliès and his Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Blogi. Smithsonian. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://blog.library.si.edu/blog/2016/02/29/georges-melies-and-his-fantastic-voyages-of-the-cinematic-imagination/>
- **Hintsanen, P.** 2025. Keltainen. Artikkele. Coloria. Viitattu 1.5.2025. Saatavissa <https://www.coloria.net/varit/keltainen.htm>
- **Hynynen, J.** 2019. Milloin musiikkivideon tekeminen on järkevää. Blogi. Musiikin Urapolku. Viitattu 3.3.2025. Saatavissa <https://www.musiikinurapolku.fi/post/milloin-musiikkivideon-tekeminen-on-jarkevaa>
- **Killian A.** 2019. The Impact of Art Direction in Film. YouTube -video. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=xw6MaR73mHI>

- **Kim, Y.** 2021. Worldwide Story Structures. Blogi. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://kimyoonmiauthor.com/post/641948278831874048/worldwide-story-structures>
- **Lehtonen, I.** 2025. Video Works. Portfolio. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://ilonalehtonen.net/video/>
- **Lewis, Z.** 2023. “The Hard Way Every Single Time”: Production Designer Adam Stockhausen on Asteroid City. Artikkele. Filmmaker Magazine. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://filmmakermagazine.com/121843-interview-production-designer-adam-stockhausen-asteroid-city/>
- **Loch, J.** 2018. Art Direction in Music Videos, Part One – Interview with Director Cole Walliser. Artikkele. CineD. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.cined.com/art-direction-in-music-videos-part-one-interview-with-director-cole-walliser/>
- **McCaskell, S.** 2021. Guide to Documentary Filmmaking Pt.1: The Idea/Visual Treatments. Blogi. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://www.stephenmccaskell.com/blog/guide-to-documentary-filmmaking-pt1-the-ideavisual-treatments>
- **Miettinen, J O.** 2021. Osa 1 - Luolamaalauksista teollistuvan ajan näyttämökoneeksi. Esityspaikka – näyttämön muotoja ja historiaa. Verkkojulkaisu. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. Viitattu 23.4.2025. Saatavissa <https://disco.teak.fi/esityspaikka/6-6-perspektiivinayttamo/>
- **Parker, K.** 2021. What is a Creative Director — Job Description & Duties Explained. Blogi. Studio Binder. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-creative-director-job-description/>
- **Salminen, T.** 2022. Musiikkivideo artistin ja yhtyeen brändityökaluna. Artikkele. Rytmimanaali. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://rytmimanaali.fi/musiikkivideo-artistin-ja-yhtyeen-brandityokaluna/>
- **Victoria and Albert Museum.** 2021. What is an autochrome? | Colour Photography Processes | V&A. YouTube -video. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=VKINhG0g3kk>
- **Wilson, M.** 2024. K-pop’s leading company has declared war on itself. This never-seen interview profiles the creative legend at the center of it. Artikkele. Fast Company. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.fastcompany.com/91113146/k-pops-leading-company-has-declared-war-on-itself-this-never-seen-interview-profiles-the-creative-legend-at-the-center-of-it>

## *Muut lähteet*

- Scott, R. 2001. Multi-Angle Featurette on the Art of Storyboarding. Hannibal Special Edition-DVD julkaisu. Metro-Goldwyn-Mayer Pictures Inc.

## *Kuvalähteet*

**Kuva 1.** Hewlett, J. 2020. The Lost Chord ft. Lee John (Episode Nine). Musiikkivideo. Yhdistynyt kuningaskunta: Gorillaz. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=FJVV8o6vgso>

**Kuva 2.** Williamson, N. 2022. Superplastic Gorillaz Mini Series lineup. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.artstation.com/artwork/qQy33y>

**Kuva 3.** Over the Horizon. 2023. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.carousell.com.my/p/newjeans-album-omg-ditto-unsealed-group-version-1238728862/>

**Kuva 4.** Shin, W. 2022. 'Ditto' Official MV (side A). Musiikkivideo. Etelä-Korea: ADOR. Viitattu 25.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=pSUydWEqKwE>

**Kuva 5.** Anderson, W. 2014. The Grand Budapest Hotel. Elokuva. Yhdysvallat: Fox Searchlight Pictures. Viitattu 25.4.2025 Saatavissa rajoitustusti <https://www.disneyplus.com/fi-fi/browse/entity-6a6e4a89-b567-47af-9943-1b5230a2d6cd>

**Kuva 6.** Nieminen, A. 2017. DXXXA D & Nukkehallitus - Itket ja kuolet. Musiikkivideo. Suomi: Arttu Nieminen. Viitattu 5.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=6UhsTxABUCo>

**Kuva 7.** Fort, G. 2011. Me and Mr Wolf. Musiikkivideo. Yhdistynyt kuningaskunta: Six Degrees Records & Crammed Disks. Viitattu 25.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=rrwT3bhRz8M>

**Kuva 8.** O'Leary, T. 2024. Ridley Scott storyboard art for Alien. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://tomoleary.blog/post/747154796394528768/ridley-scott-storyboard-art-for-alien>

**Kuva 9.** Aurora & Fossen, S. 2021. AURORA - Cure For Me. Musiikkivideo. Norja: Decca. Viitattu 23.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=K17df81RL9Y>

**Kuva 10.** Daft Life. 2022. Daft Punk - Around The World (Official Music Video Making Of). YouTube -video. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=vemkhYYb16w>

**Kuva 11.** Gondry, M. 1997. Daft Punk - Around The World (Official Music Video Remastered). Musiikki-video. Ranska: Daft Life. Viitattu 7.4.2025. Saatavissa [https://www.youtube.com/watch?v=K0HSD\\_i2DvA](https://www.youtube.com/watch?v=K0HSD_i2DvA)

**Kuva 12.** Bacon, L. 1933. 42nd Street. Elokuva. Yhdysvallat: Warner Bros. Pictures. Viitattu 23.4.2025. Saatavilla rajoitetusti <https://tv.apple.com/us/movie/42nd-street/umc.cmc.6vxefdc9rpoo3wa59k7oikubs>

**Kuva 13–14.** Heitmann, J. 2019. Rammstein - Radio (Official Video). Musiikkivideo. Saksa: Universal. Viitattu 23.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=z0NfI2NeDHI>

**Kuva 15.** Bond, J. 1988. Pet Shop Boys - Heart (Official Video). Musiikkivideo. Yhdistynyt kuningaskunta: Parlophone. Viitattu 23.4.2025 Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=vlIsU7ImU0w>

**Kuva 16.** Méliès, G. 1898. Un homme de têtes. Elokuva. Ranska: Georges Méliès. Viitattu 23.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=IKQRV4XKZt4>

**Kuva 17–18.** Porter, E S. 1903. The Great Train Robbery. Elokuva. Yhdysvallat: Edison Manufacturing Company. Viitattu 23.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=y3jrB5ANUUY>

**Kuva 19–22.** Murnau, F W. 1922. Nosferatu. Elokuva. Saksa: Universum Film AG. Viitattu 34.4.2025. Saatavissa [https://www.youtube.com/watch?v=3OZ5Wam2\\_Uc](https://www.youtube.com/watch?v=3OZ5Wam2_Uc)

**Kuva 23.** BJARNE X TAKATA. 2021. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa [https://www.bjarne-takata.com/#-vogue\\_china\\_14](https://www.bjarne-takata.com/#-vogue_china_14)  
Dabarti CGI. Animation of breaking silver chains. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://www.shutterstock.com/fi/video/clip-1061405401-animation-breaking-silver-chains-metal-steel-chain>  
Everett Collection. Nursed Back To Health. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa [https://everettcollection.com/#/image/581396/0/CfDJ8K\\_4zrLrIwBEjncfAvGmQtJIIgl-qbU8vg3gmScEkC0CNqq-XZUezO2C6ki4Dh-nzFEk-g44oYA3K8RWjGG1-t3V4tLyr02yGB424QsCdKosWE-v2C8NCTR9X-QW0ETxGGbwA?query=nursed%20back%20to%20health](https://everettcollection.com/#/image/581396/0/CfDJ8K_4zrLrIwBEjncfAvGmQtJIIgl-qbU8vg3gmScEkC0CNqq-XZUezO2C6ki4Dh-nzFEk-g44oYA3K8RWjGG1-t3V4tLyr02yGB424QsCdKosWE-v2C8NCTR9X-QW0ETxGGbwA?query=nursed%20back%20to%20health)  
GASA. 2017. 2017Spring/Summer Collection, 15. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <https://www.wwdjapan.com/articles/362655>  
Grafissimo. 2022. Caduceus staff of roman god Hermes drawing 1896. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <https://www.gettyimages.fi/detail/kuvitus/caduceus-staff-of-roman-god-hermes-drawing-1896-rojaltivapaa-kuvitus/1370733039>

Klintworth, C. 2024. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <https://www.codyklintworth.com/photo?lightbox=dataItem-ky-jbn4bu>  
Kouioris, P. 2022. Comfort in Delusion. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa [https://www.instagram.com/petros\\_koy/](https://www.instagram.com/petros_koy/)  
Kraijer, J. 2021. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa [https://www.juulkraijer.com/Recent\\_works071.html](https://www.juulkraijer.com/Recent_works071.html)  
Lang, F. 1924. Die Nibelungen: Kriemhild's Revenge. Elokuva. Saksa: Universum Film AG. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=yF-dxyYdHX60>  
Shook, S R. 2010. Milking Rattlesnake. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <https://www.flickr.com/photos/shookphotos/4251869787>  
Sicioldr, A. 2017. Hylas' Dream. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <http://www.sicioldr.com/2017.html>  
Storey, J. 2012. Viitattu 24.3.2025. Saatavissa <https://www.gettyimages.co.uk/photos/jonathan-storey>  
Vill, A & ZA/UM. 2019. Thought Cabinet. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa [https://atelier.zaumstudio.com/cdn/shop/products/DSC00300\\_1080x.jpg?v=1622208168](https://atelier.zaumstudio.com/cdn/shop/products/DSC00300_1080x.jpg?v=1622208168)

**Kuva 25.** Vapaavuori, J. 2023. Orvokki - Kylkiluut/Tyhjäpää. Musiikkivideo. Suomi: Orvokki. Viitattu 9.4.2025. Saatavissa [https://www.youtube.com/watch?v=cksMNz\\_fehs](https://www.youtube.com/watch?v=cksMNz_fehs)

**Kuva 27.** Fields, A. 1985. George Auriol. Layton: Gibbs M. Smith Inc.

**Kuva 30.** ChatterBlossom. 2013. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://chatterblossom.blogspot.com/2013/11/friday-photo-swoon-fading-blooms.html>

George Eastman House Photography Collection. 2009. Two women seated on bench, interior. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa [https://www.flickr.com/photos/george\\_eastman\\_house/3334093628/](https://www.flickr.com/photos/george_eastman_house/3334093628/)

Place, S. 2020. Autoportrait. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://belgique-insolite-et-occulte.blogspot.com/2020/08/la-belgique-dantan-autochromistes.html>

Place, S. 2020. Décor floral. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://belgique-insolite-et-occulte.blogspot.com/2020/08/la-belgique-dantan-autochromistes.html>

Place, S. 2020. Paysage d'hiver. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://belgique-insolite-et-occulte.blogspot.com/2020/08/la-belgique-dantan-autochromistes.html>

The Royal Photographic Society Collection. 2025. Children by the breakwater. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://www.gettyimages.ca/detail/news-photo/autochrome-165-x-120mm-photograph-by-john-cimon-warburg-news-photo/90769409#autochrome-165-x-120mm-photograph-by-john-cimon-warburg-warburg-was-picture-id90769409>

Van Hoof, F. 2012. Woman and girl by a brook. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://www.autochromes.be/Galleries/corbet/pages/Img0110-7.htm>

**Kuva 33.** The Moderna Museet. 2023. The Swan No 2. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://www.vrt.be/vrtnws/en/2023/04/03/discover-hilma-af-klint-and-swedish-ecstasy-at-bozar/>

**Kuva 36.** Heidelberg University Library. 2023. Jugend: Münchner illustrierte Wochenschrift für Kunst und Leben. Aikakauslehti. Viitattu 25.03.2025. Saatavissa rajoitetusti [https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/jugend1896\\_1/0280/image](https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/jugend1896_1/0280/image)

**Kuva 39.** Kruununpuisto Oy. 2024. Viitattu 25.3.2025. Saatavissa <https://www.kruunupuisto.fi/info/historia-kruunupuisto/>

**Kuva 44.** Bukowskis. 2015. Viitattu 4.5.2025. Saatavissa <https://www.bukowskis.com/fi/lots/637817-pesukomuutti-1920-luku>

**Kuva 47.** Lang, F. 1924. Die Nibelungen: Siegfried. Elokuva. Saksa: Universum Film AG. Viitattu 9.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=NX0HMM-H23Q>

**Kuva 48.** Miller, S. 2020. Viitattu 4.5.2025. Saatavissa <https://twinpeaksblog.com/timeline/red-room-sequence-for-twin-peaks-international-pilot-filmed/>

**Kuva 56.** Lewis, J. 1962. Printed ephemera: The changing uses of type and letterforms in English and American printing. Ipswich: W.S.Cowell Ltd.

**Kuva 59.** Kirschenbaum, M & Whitwell, P. 2025. Chase Petra - "Have Faith, Horatio" (Official Video). Musiikki-video. Yhdysvallat: Chase Petra. Viitattu 23.4.2025. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=JwECWrucqDM>

**Kuvio 1.** Shaw, A. 2020. Design for motion : fundamentals and techniques of motion design. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

*Masi Ala-Hannula*

*2025*