

Toni Tuomiharju

Musiikkivideoprojektin suunnittelu ja toteutus

Opinnäytetyö

Kevät 2010

Tekniikan yksikkö

Tietojenkäsittelyn Koulutusohjelma

Digitaalinen mediatuotanto



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖN TIIVISTELMÄ

Koulutusyksikkö:	Tekniikan yksikkö	
Koulutusohjelma:	Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma	
Suuntautumisvaihtoehto:	Digitaalisen mediatuotannon suuntautuminen	
Tekijä:	Toni Tuomiharju	
Työn nimi:	Musiikkivideoprojektin suunnittelu ja toteutus	
Ohjaaja:	Kimmo Salmenjoki	
Vuosi: 2010	Sivumäärä: 59	Liitteiden lukumäärä: 5

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa musiikkivideo Fireheart-nimisen yhtyeen musiikkikappaleeseen. Fireheart on tyyliltään kristillinen rock-yhtye, joten videon teossa oli otettava huomioon kappaleen hengellinen sanoma.

Musiikkivideoprojektin toteutus jakaantui kolmeen eri työvaiheeseen, joita olivat suunnittelu, kuvaaminen ja editointi. Suunnitteluprosessi tapahtui yhdessä yhtyeen, sekä erillisen käsikirjoittajan kanssa. Video kuvattiin ja editoitiin valmiin käsikirjoituksen pohjalta.

Tässä työssä tarkastellaan musiikkivideon tekemistä prosessina aina ideatasolta valmiiseen tuotteeseen ja käydään läpi koko musiikkivideon tuotantoprosessin kaari ideoinnista, kappaleen valinnasta, käsikirjoituksesta, kuvakerronnan suunnittelusta, työryhmän ja esiintyjien valitsemisesta aina kuvauspäiviin ja jälkikäsittelyyn.

Asiasanat: Musiikkivideot, videokuvaus, jälkituotanto, editointi

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

THESIS ABSTRACT

Faculty: School Of Technology
Degree programme: Information Technology
Specialisation: Media Entrepreneurship

Author/s: Toni Tuomiharju

Title of the thesis: Music Video Project

Supervisor(s): Kimmo Salmenjoki

Year: 2010 Number of pages: 59 Number of appendices: 5

The aim of this thesis is to plan and accomplish a music video for a song written by a band called Fireheart. Fireheart is determined to be a Christian rock group. Therefore the music video needs to highlight the spiritual theme of the song.

The music video project was divided into three different stages: designing, video recording and post-production. The designing process was made in collaboration with a screenwriter and the band. The recording and editing processes were based on the inclusive screenplay made by the screenwriter.

The thesis studies how to accomplish a music video, starting from groundwork and ending up with the final product. Every phase of the project is examined and analyzed, both in theory and in practice.

Keywords: Music video, video recording, post-production, editing

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

KUVIOLUETTELO

KÄYTETYT TERMIT JA LYHENTEET

1 JOHDANTO.....	10
2 MUSIIKKIVIDEOT	11
2.1 Musiikkivideon ABC	11
2.2 Historia	13
2.3 Tulevaisuuden näkymät	14
2.4 Tekijänoikeudet.....	14
2.5 Yleiskuvaus musiikkivideon tuotantoprosessista	15
3 ESITUOTANNON VAIHEITA	17
3.1 Toimeksiantajan esittely.....	17
3.2 Alkupalaveri.....	18
3.3 Kuvattavan kappaleen valintaprosessi	18
3.3.1 SWOT-analyysi.....	19
3.4 Ideointi.....	20
3.5 Suunnittelun menetelmät ja välineet	21
3.5.1 Mindmap	21
3.5.2 Synopsis	22
3.6 Työnjako	23
3.7 Käsikirjoittaminen	23
3.7.1 Muistikuvia-videon käsikirjoittaminen.....	24
3.8 Storyboard	25
3.9 Näyttelijöiden valinta	26
4 VIDEON KUVAAMINEN.....	27
4.1 Kuvan rajaaminen ja sommittelu.....	27
4.1.1 Kahdeksan kuvan järjestelmä	27
4.1.2 Kultainen leikkaus	29
4.1.3 Huomiopiste	30

4.1.4	Kameran liikkeet.....	31
4.2	Muistikuvia-videon kuvaaminen	32
4.2.1	Canon XL1s -videokamera	32
4.2.2	Kuvausaikataulu	34
4.2.3	Kuvauspaikat	34
4.2.4	Rekvisiitta	35
4.2.5	Kuvauspäivät	36
5	JÄLKITUOTANTO	40
5.1	Leikkaus ja editointi	40
5.2	Käytettävät ohjelmat	42
5.2.1	Adobe Premiere Pro	42
5.3	Prosessin osa-alueet	43
5.3.1	Materiaalin kokoaminen	43
5.3.2	Raakaleikkaus	45
5.3.3	Hienoleikkaus	47
5.4	Tallennusmuodot	50
5.4.1	Videon renderöiminen	51
5.5	Varmuuskopiointi	52
5.6	Musiikkivideon katselmuus	53
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	54
	LÄHTEET	56
	LIITTEET	59

KUVIOLUETTELO

KUVIO 1. Fireheartin Sankari-single.	18
KUVIO 2. SWOT-analyysi Sankari-kappaleesta.	19
KUVIO 3. SWOT-analyysi Muistikuvia-kappaleesta.	20
KUVIO 5. Mindmap-esimerkki. (Open University 2008.).....	22
KUVIO 6. Kultainen leikkaus. (WordPress 2007.)	30
KUVIO 7. Canon XL1s -videokamera. (Canon 2010.).....	33
KUVIO 8. Bändikuvausten kuvauspaikkaa lavastamassa.	37
KUVIO 9. Kuvaustiimi rentoutumassa kolmannen kuvauspäivän jälkeen.	39
KUVIO 10. Adobe Premiere Pron työskentelynäkyvä.	43
KUVIO 11. Adobe Premiere Pron Capture-ikkuna.	44
KUVIO 12. Peiliin tuijotus.	45
KUVIO 13. Cross Dissolve -häivytysefekti.	49
KUVIO 14. Channel Mixer.....	50
KUVIO 15. Adobe Media Encoder.	52

KÄYTETYT TERMIT JA LYHENTEET

Avantgarde	Kokeellinen tai uraauurtava taiteellinen suuntaus.
AVI	Ääntä ja videoa sisältävä tiedostomuoto. (Korvenoja 2004.)
Brandi	Yleisön mielikuva tuotteesta, tuotekuva; tavaramerkki, tuotenimi.
Editoida	Koostaa, muokata videonauhoite esitysvalmiiksi.
Exteriööri	Ulkokuva.
Fade in/out	Editoinnissa käytetty loppuhäivytyksen/nosto.
Fetisismi	Seksuaalinen poikkeavuus, jossa kiihokkeena toimii jokin esine (esim. vaatekappale) tai ruumiinosa.
Interiööri	Sisäpuoli, huonetta esittävä kuva, sisäkuva.
Kodekki	Videon pakkaamiseen ja purkamiseen tarkoitettu ohjelma. (Levy 2001.)
Konstruktiiivinen	Kehittävä, rakentava.
Lip-sync	Laulamisen näyttelemisessä käytettävä tekniikka, jossa laulajan huulet liikkuvat ääniraidan mukaan.
Metafora	Vertaukseen perustuva havainnollistava kielellinen ilmaisu, kielikuva.

Mice-en-scene	Yksityiskohtainen kuvauspaikkojen, rekvisiitan, näyttelijöiden ja kameran liikkeiden etukäteissuunnittelu.
Montaasi	Kuvakooste, elokuvan leikkaus, kokoaminen.
Panoroida	Kuvata elokuva- tai videokameraa vasempaan tai oikeaan kääntäen.
Projekti	Laaja työ, hanke, suunnitelma, tutkimus.
Promootio	Tuotteen tai asian myynnin edistämiseen tähtäävä markkinointiviestintä ja tuote-esittelytoiminta.
Prosessi	Tapahtumakulku. Tekniikassa "prosessi" tarkoittaa valmistusta tms., joka koostuu useista.
Rekvisiitta	Näyttämövarusteet; tarvikkeet, varusteet, tarvittava välineistö.
Renderöidä	Saattaa havaittavaan (etenkin näkyvään) muotoon.
Stereotypia	Kaavamainen käsitys, kiinteä malli, jolla todellisuutta tarkastellaan, jonka mukaan käyttäytyään.
Storyboard	Kuvakäsikirjoitus.
SWOT	Analyysi, jossa tarkastellaan tutkittavan tai suunniteltavan kohteen nykyisiä vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia. Lyhennesana "swot" kirjoitetaan usein versaalilla (SWOT). Se johtuu englannin sanoista strengths, weaknesses, opportunities, threats.

Synopsis Tiivistelmä, lyhennelmä, luonnos, suunnitelma, hahmotelma.

Tiltata Kuvata elokuva- tai videokameraa ylös tai alas kääntäen.

(Nurmi, Rekiaro, & Rekiaro, P. 2004.)

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön ensisijainen tavoite oli suunnitella ja toteuttaa Fireheart-nimiselle yhtyeelle musiikkivideo. Videon tarkoituksena oli luoda yhtyeelle kanava, jonka avulla yhtye saisi lisää näkyvyyttä ja mahdollisesti tavoittaisi uusia kuulijoita. Kuvattava kappale valittiin Sankari -singlellä julkaistujen kahden musiikkiesityksen väliltä. Tämän työn tekijän päävastuualueena videon tekemisessä oli kuvaaminen, ohjaaminen ja editointi, jotka tapahtuivat valmiin käsikirjoituksen pohjalta.

Idea työn aiheeseen kumpusi allekirjoittaneen kiinnostuksesta musiikkiin, musiikkivideoihin sekä ylipäätään kaikenlaisiin taidemuotoihin.

Opinnäytetyön tutkimusmenetelmä on konstrukttiivinen tutkimus. Työssä on määritelty tavoite ja sen jälkeen on tutkittu, miten tavoite kyetään saavuttamaan. Konstrukttiivinen tutkimus voidaan nähdä eräänä soveltavan tutkimuksen muotona, jolle on ominaista sellaisen uuden tiedon tuottaminen, joka tähtää johonkin sovellutukseen tai tavoitteeseen.

Työssä käsitellään ensin lyhyesti musiikkivideota yleisellä tasolla, jonka jälkeen perehdytään hieman syvemmin tuotantoprosessiin osa-alueisiin; esituotantoon, toteutukseen ja jälkituotantoon.

2 MUSIIKKIVIDEOT

2.1 Musiikkivideon ABC

Me ei olla ensimmäistäkään oikeeta videota tehty vielä. Et me ollaan kuitenkin pärjätty hiton hyvin ilmankin, niin että ainahan herää se kysymys et onko se ihan loppujen lopuksi täysin tarpeellistakaan. Se on musta niinku lähinnä niinku hermojärjestelmää sekottavaa ja mulle tulee oikein semmosista huippunykyaikaisista videoista useesti vaan paha olo, mulla alkaa vatsaan sattumaan. (Matti Syrjä TV1:n Valopilkku-ohjelmassa 31.10.1996.)

Useimmiten esitetyt määritelmät musiikkivideosta ovat varsin ympäröityjä ja kattavat suhteellisen laajan alueen jättäen näin tutkijoilleen runsaasti liikkumavaraa. Esimerkiksi Soramäen (1990, 25) mukaan musiikkivideo on lyhyt, yleensä 3 - 4 minuutin musiikkiesitys, joka on tallennettu kuvatallenteelle. Keskeistä musiikkivideossa on musiikki ja tästä syystä yleensä musiikkivideolla esitetään uutuuskappale ja visuaalisesti keskitytään - tavalla tai toisella - esittäjään tai yhtyeeseen esittämässä kappaletta. Hallitseva tyyli muoto musiikkivideoissa on rock. (Soramäki 1990, 25.)

Toisaalta musiikkivideoita voi hyvinkin verrata mainoksiin, koska niiden perimmäinen tarkoitus on mainostaa artistin kappaletta tai levyä. Musiikkivideoilla pyritään siis vaikuttamaan katsojaan imago- ja brandimainonnan välityksellä, joten stereotyyppit ja metaforat ovat vahvasti läsnä. (Median maailma, [viitattu 28.3.2010]).

Median maailma kirjoittaa musiikkivideon kuvakerronnasta seuraavaa:

Musiikkivideon kuvakerronta jaksottuu yleensä kappaleen rakenteen mukaisesti. Osien vaihtuessa, esimerkiksi tultaessa säkeistöä kertosäkeeseen, voi tapahtua muutoksia myös kuvakerronnassa. Tanssilla ja tanssillisilla liikkeillä on usein tärkeä osa musiikin visualisoinnissa. Leikkaukset osuvat yleensä musiikin iskuille, neljäsosille. Myös kuvan tapahtumat, vaikkapa räjähdykset, putoamiset tai autojen liikkeet, voidaan rytmittää musiikin mukaan. (Median maailma, [viitattu 28.3.2010]).

Median maailman mukaan musiikkivideon tyypillisiä ilmaisukeinoja ovat

- nopeat leikkaukset
- käsivarakuvaus
- vääristävät kuvakulmat (kuvattu esimerkiksi hyvin korkealta, ikään kuin taivaasta käsin)
- pyörivä kamera tai pyörivä kohde
- lähikuvat ja erikoislähikuvat
- erikoisefektit: värit, pätkiminen, kuvan pirstominen jne.
- animaatio
- äänivirran rytmikkaa myötäilevä kuvavirta.

Alanen ja Pohjola (1992, 145 - 149) esittävät kokonaisen kliseekirjaston musiikkivideoiden kuvallisista aiheista. Tähän kirjastoon kuuluvat mm. machomiehet ja seksipimut, tuli, voimakkaat valot ja varjot, fetisismi ja paljas iho, erilaiset symbolit, pimeät kiiltävät kadut, roiskuva vesi sekä hajoavat esineet, tyhjyys ja epämääräiset huoneet, minimelodraamat, kauhu ja scifi sekä angsti ja ahdistus.

Musiikkivideot voidaan jakaa karkeasti kolmeen kategoriaan: fantasiaan, tarinalliseen tai yhtyettä esittävään. Fantasia -tyyppiset videot voivat perustua lähes kokonaan visuaalisiin efekteihin. Musiikkivideoissa käytetään nykyään paljon animaatiota. Animaatio on mahdollistanut edullisen tavan tehdä videoita. Esimerkiksi vuoden 2005 Elokuvajuhlien Suomalaiset musiikkivideot -näytöksessä esitetystä 22 videosta noin puolet olivat animaatioita. (Alanen & Pohjola 1992, 56 - 57.)

2.2 Historia

Vuonna 1920 Oskar Fischinger teki animaatioelokuvia, joihin liitettiin orkesterimusiikki mukaan. Tämä oli ensimmäinen kokemus, jossa kuva ja musiikki olivat yhdessä, ja sitä voidaankin pitää eräänlaisena musiikkivideon esiasteena. Queenin Bohemian Rhapsodyn musiikkivideo vuodelta 1975 oli merkittävä käänne siinä, että yhä useammat levy-yhtiöt alkoivat tehdä musiikkivideoita julkaistujen singlejen tueksi. 1970-luvun lopulla musiikkivideot yleistyivät ja 80-luvulla musiikkivideot toivat suuren yleisön tietoisuuteen uudenlaisen, avantgarde-tyyppisen ilmaisun, joka oli aiemmin ollut vain pienen harrastajapiirin suosiossa. (Alanen & Pohjola 1992, 20 - 21.)

Yhdysvaltalainen MTV ("Music Television") aloitti ensimmäisenä pelkkien musiikkivideoiden tauottoman esittämisen 1981 ja sitä voidaan pitää musiikkivideon kultaisen aikakauden avainkohtana. 80-luvun lopulle tultaessa olivat musiikkivideot hyvin suuressa suosiossa. Musiikkivideoilmiö on vaikuttanut vahvasti myös perinteiseen televisio-ilmaisuun. Monet sarjat, kuten Twin Peaks ja Miami Vice, irtautuivat perinteisestä kerronnallisuudesta unimaailman kaltaiseen kerrontaan. Edellä mainittuja sarjoja voidaankin hyvällä syyllä pitää musiikkivideoiden laajentumina. (Alanen & Pohjola 1992, 20 - 21.)

Alkujaan musiikkivideoissa ei ollut sen kummempaa tarinaa. Videossa kuvattiin lähinnä soittajia soittamassa ja laulamassa kappaletta, ja mahdollisesti myös muita lyhyitä pätkiä. Vuonna 1982 julkaistu Michael Jacksonin Billie Jean esitti katsojille tarinan, josta alkoi kertova musiikkivideoteollisuus. Jackson on vastuussa kaikkien aikojen kalleimmista musiikkivideoista. Jacksonin Thriller-videon syötettiin rahaa 500 000 Yhdysvaltain dollaria, mikä oli vuonna 1983 hirvittävä summa, ja Scream-videon satsattiin peräti seitsemän miljoonaa Yhdysvaltain dollaria. (Montgomery 2009.)

Suomessa musiikkivideoteollisuus kehittyi hieman muita Länsi-Euroopan maita hitaammin, mutta 90-luvulta lähtien myös suomalaisartistit ovat tehneet musiikkivideoita yleisemmin. Suuren käänteen tähän teki MTV3-kanavalla aloittanut Jyrki-ohjelma. Jyrki aloitti lähetyksensä ensimmäinen päivä syyskuuta

vuonna 1995 ja sitä lähetettiin viitenä iltapäivänä viikossa kuuden vuoden ajan. Se oli ensimmäinen suomalainen televisio-ohjelma, joka tarjosi videoita nähtäväksi päivittäin. (Alanen 2002, 82 - 83.)

2.3 Tulevaisuuden näkymät

Musiikkivideot elävät vahvana vielä tänäkin päivänä ja taantumisen merkkejä ei ole havaittavissa tulevaisuuttakaan ajatellen. Siinä missä television musiikkikanavat ovat menettäneet asemaansa, kukoistaa kulttuuri vahvasti internetin puolella. Lähestulkoon jokainen kehityksen kelkassa pysynyt ihminen tuntee sekä YouTuben, että MySpacen. Myöskin musiikkikanavat kuten Music Television ovat tämän huomanneet ja tulevaisuuden kehittämishankkeet liittyvät voimakkaasti internetpohjaisiin palveluihin.

Merkit viittaavat siihen, että tulevaisuudessa siirryttäen kokonaisuudessaan web-TV ja streaming -tyyppisiin ratkaisuihin. Kannettavat laitteet, kuten iPod, kasvattavat jatkuvasti suosiotaan ja myös musiikkivideoiden katselu näiden laitteiden välityksellä on koko ajan yleistymässä. Esimerkiksi Applen iTunes Store kaupaa kuluttajille hyvälaatuisia musiikkivideoita iPodilla katsottavaksi.

2.4 Tekijänoikeudet

Musiikkivideoiden käyttöoikeudet internetissä ovat yleensä levy-yhtiöllä tai jollain toisella musiikkivideon tuottaneella yhtiöllä. Artisti tarvitsee siis luvan levy-yhtiöltä tai videon tuottajalta, ellei hänellä itsellään ole videoon tuottajaoikeuksia. Näin on yleensä pääsääntöisesti silloin, jos artisti on itse kustantanut tekeleensä. Jos internetiin laitettu video on tehty Suomessa ja katsojan täytyy se itse käynnistää, ei artistille makseta tekijänoikeuskorvauksia. Videoiden televisiokäytössä on tilanne toinen. (Talonpoika 2009, 20.)

Kaikille, jotka ovat osallistuneet luovalla tai originaalilla tavalla video-ohjelman tekemiseen syntyy Suomessa automaattisesti tekijänoikeus teokseen.

Suuremmissa produktioissa tekijänoikeudet yleensä siirretään erillisen sopimuksen avulla tuottajalle. Monissa muissa maissa tekijänoikeus siirtyy tuottajalle suoraan. (Ang 2006, 255.)

2.5 Yleiskuvaus musiikkivideon tuotantoprosessista

Musiikkivideon tekeminen voidaan jakaa karkeasti kolmeen osa-alueeseen, jotka ovat: esituotanto, toteutus ja jälkituotanto.

Esituotantovaihe lähtee käyntiin, kun videon tekijään otetaan yhteyttä levy-yhtiön edustajan, artistin tai tämän managerin toimesta. Sitten kokoonnutaan yhteen keskustelemaan, mihin tulevalla musiikkivideolla tähdätään. Budjetti ja resurssit tulee ottaa puheeksi jo esituotantovaiheessa. Usein artistilla tai tämän levy-yhtiöllä on selkeä näkemys siitä, mitä he haluavat ja tämä helpottaa videon suunnittelua. Palaverin perusteella tehdään synopsis, jossa arvioidaan hankkeen kustannukset, tuotantoaika ja resurssit, sekä kuvaillaan koko tuotantoprosessi ideatasolla. (Keränen ym. 2005, 30.)

Artistin tyyliä ja maailmaa tulisi yrittää parhaansa mukaan ymmärtää, jotta musiikkivideo saisi musiikin kuulostamaan vielä paremmalta. Käsikirjoitus on videon teossa ensiarvoisen tärkeässä asemassa. Idea käsikirjoituksesta syntyy kuuntelemalla kappaletta useaan kertaan, aina väsymiseen saakka. Tarinan ei välttämättä tarvitse pohjautua sanoitukseen, vaan se voi perustua kappaleesta välittyvään tunnelmaan. Selkeä ja hyvin tehty käsikirjoitus on tärkeä apuväline videon toteutusvaiheessa. (Hyväri 2005.)

Tehtävän videon tyyli ja budjetti vaikuttavat työryhmän kokoon. Videon voi tehdä parin hengen voimin, tai jopa useita kymmeniä henkilöitä käsittävän työryhmän kanssa. Itse kuvaustilanteessa videon tekijöiden on luotava mahdollisimman rento tunnelma, jotta artisti ja näyttelijät voivat olla oma itsensä. Kuvaustilanteessa vallinnut kireä tunnelma paistaa helposti läpi lopputuloksesta. (Hyväri 2005.)

Kuvauksista siirrytään jälkituotantovaiheeseen, jossa video leikataan ja siihen voidaan lisätä erilaisia tehosteita. Fantasiatyylisessä videossa voi efekteillä kikkailla vapaasti, kuitenkin hyvän maun mukaan. Tarinallinen video puolestaan on varsin helppo pilata liiallisilla efekteillä. Huomaamattomilla tehosteilla, esimerkiksi värisävyjä muuttamalla, voi tukea halutun tunnelman välittymistä. Videon valmistuttua siitä tehdään tilattu määrä kopioita ja se lähetetään levitykseen. (Hyväri 2005.)

Seuraavissa luvuissa käsitellään tarkemmin musiikkivideon tuotantoprosessia, sekä yleisellä tasolla, että tämän opinnäytetyön puitteissa tehdyn videon näkökulmasta.

3 ESITUOTANNON VAIHEITA

Esituotannon vaiheita ei voi koskaan väheksyä, oli kyseessä sitten musiikkivideon tekeminen tai minkä tyyllilajin projekti tahansa, sillä hyvin suunniteltu on jo puoliaksi tehty.

3.1 Toimeksiantajan esittely

Fireheart on Seinäjoki-Vaasa akselilta ponnistava kristillinen rock-yhtye, joka aloitti toimintansa alkuvuodesta 2007 ja on tähän päivään mennessä tehnyt noin 30 keikkaa ympäri Suomea. Yhtye julkaisi marraskuussa 2008 Sankari-nimisen CD-singlen (KUVIO 1), joka on tähän mennessä yhtyeen ainoa virallinen julkaisu. Singlen kustantajana toimi CT-Productions, joka on pieni Vaasassa toimiva ääni- ja musiikkituotantoon keskittynyt yhtiö. (Myspace 2010.)

Fireheartin internetsivujen mukaan raskas ja tukeva soundimaailma vahvoine laulumelodioineen ovat osa yhtyeen tavaramerkkiä. Yhtyeen sanoitukset puhuttelevat ja herättelevät tämän päivän kuulijaa ajattelemaan omaa suhdettaan Jumalaan. Keikoilla biisien väleissä pidettävät puheet kertovat yhtyeen jäsenten henkilökohtaisista kokemuksista, mitä on elää elämää Jeesuksen kanssa ja tarttua kiinni kantaviin sanan lupauksiin. (Myspace 2010.)

Idea opinnäytetyön aiheesta esiteltiin yhtyeen jäsenille, jotka innostuivat siitä ja video päätettiin toteuttaa.



KUVIO 1. Fireheartin Sankari-single.

3.2 Alkupalaveri

Projektin alkupalaverin ajankohdaksi valittiin 13 - 15.3.2009. Palaverissa määriteltiin työn tilaajan ja tekijöiden toiveet ja resurssit, sovittiin alustava työnjako, aikataulutettiin projekti sekä ideoitin käsikirjoitusta. Video päätettiin toteuttaa yhdessä Seinäjoen ammattikorkeakoulussa opiskelevan Toni Leppisen kanssa.

3.3 Kuvattavan kappaleen valintaprosessi

Musiikkivideota varten oli valittavana kaksi kappaletta Fireheartin marraskuussa 2008 ilmestyneeltä Sankari-nimiseltä CD-singleltä. Singlen ensimmäinen kappale, Sankari, tuntui aluksi loogisemmalta vaihtoehdolta, mutta kappaleiden analysoimisen jälkeen, video päädyttiin tekemään singlen toisesta kappaleesta

nimeltään Muistikuvia. Vaakakupissa painoi eniten työn tilaajan mielipide sekä kappaleen sanoma.

3.3.1 SWOT-analyysi

SWOT-analyysi (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) on Albert Humphreyn kehittämä nelikenttämenetelmä, jota käytetään strategian laatimisessa, sekä oppimisen tai ongelmien tunnistamisessa, arvioinnissa ja kehittämisessä. SWOT-mallia on tarkoitus käyttää ideointiin ja jatkokehittelyyn. Tämä nelikenttämenetelmä rakentuu sisäisistä vahvuuksista ja heikkouksista sekä ulkoisista mahdollisuuksista ja uhista. (Morrison 2008.)

Molemmista kappalevaihtoehdoista tehtiin SWOT -analyysit (KUVIOT 1 ja 2), jotka omalta osaltaan auttoivat hahmottamaan ratkaisua.

<p style="text-align: center;">Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> - Singlen nimikkokappale - Ihanteellisempi kesto - Tarttuvampi rakenne - "Hittimäisempi" - Helpompi tehdä näyttävä video 	<p style="text-align: center;">Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suunnattu uskonratkaisun tehneille kuulijoille - Ei palvele yhtyeen pääasiallista missiota - Kappaleesta vaikea tehdä tarinallista videota
<p style="text-align: center;">Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - Videosta helppo tehdä erittäin "rock-henkisen" näköinen 	<p style="text-align: center;">Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Liian itsestäänselvä valinta

KUVIO 2. SWOT-analyysi Sankari-kappaleesta.

<p style="text-align: center;">Strenghts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sanomasta helppo muodostaa musiikkivideoon tarina - Sanoma edustaa yhtyeen perimmäistä tarkoitusperää - Voimakas dramaturginen rakenne, jota helppo hyödyntää videossa - Työn tilaajan valinta 	<p style="text-align: center;">Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kestoltaan turhan pitkä - Musiikillisesti näistä kahdesta kappaleesta heikompi
<p style="text-align: center;">Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjoaa enemmän haastetta 	<p style="text-align: center;">Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tarinallista videota tehdessä helppo sortua korniuteen

KUVIO 3. SWOT-analyysi Muistikuvia-kappaleesta.

3.4 Ideointi

Ideat ovat aina pohjimmiltaan ratkaisuja johonkin ongelmaan. Yleensä parhaat ideat ovat hyvinkin yksinkertaisia ja ilmiselviä. Sellaisia, jonka kuultuaan voi lyödä päätään ja ihmetellä miksi ei keksinyt sitä itse. Ideointi ei ole koskaan helppoa, mutta avainsana onkin sinnikkyys. Ei pidä luovuttaa, vaikka materiaalia ei alkaisi heti tulla. (Aaltonen 2002, 30.)

Ideointipalaverissa kirjattiin ylös kaikkia mahdollisia ja mahdottomia ideoita videoon liittyen. Tilaajan ajatukset ja ehdotukset otettiin tietenkin huomioon, mutta päätettiin kuitenkin pitää tekijöiden taiteellisen linjan melko kuuntelematta liikaa tilaajaa. Alkuvaiheessa ei sensuroitu mitään, vaan kirjattiin surutta kaikki ajatukset ylös, ajattelematta budjettia, tai sitä, onko idea käytännössä edes mahdollista toteuttaa. Jos lähtee alkuvaiheessa liikkeelle liian itsekriittisellä asenteella, päätyy helposti tilanteeseen jossa on vaikea saada ylipäätään mitään kirjattua ylös.

3.5 Suunnittelun menetelmät ja välineet

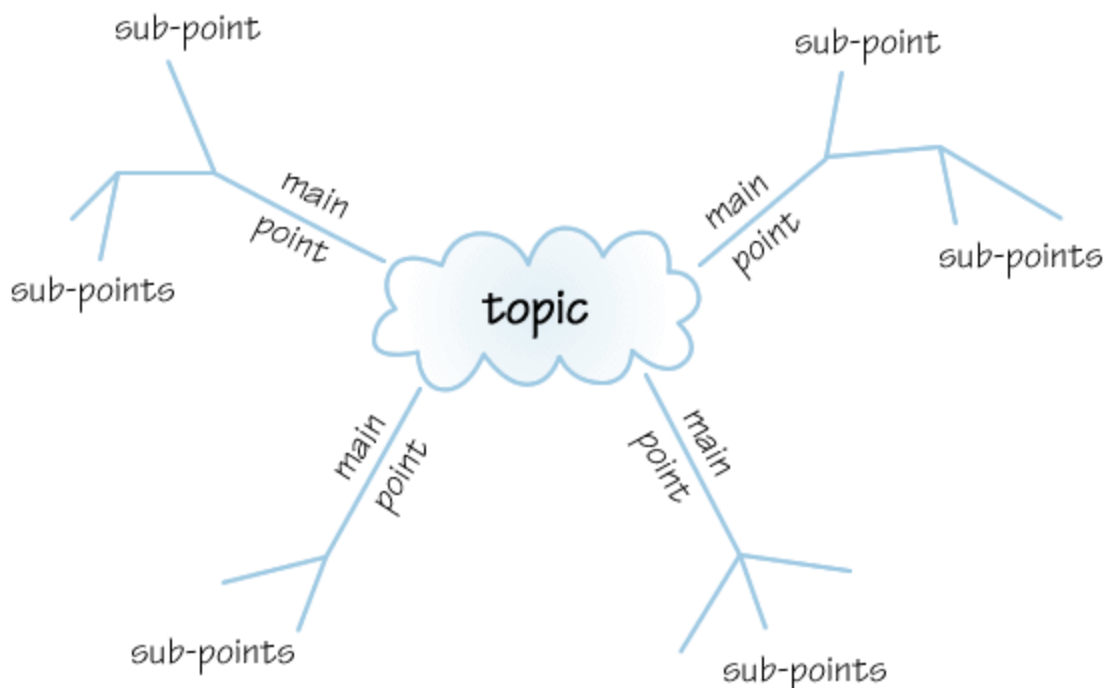
Käsikirjoittaminen -luova prosessi- on vain tulosta eri menetelmien käyttämisestä. Mitä toimivampi ja kattavampi menetelmä, sitä vankempi ja kestävämpi on tuloskin. Luukkosen (2000, 41.) mukaan MindMap on eri menetelmistä kaikkein tehokkain ja toimivin. (Luukkonen 2000, 41.)

Sarakekäsikirjoitusmenetelmä on hyvin suosittu väline käsikirjoittamisessa. Siinä voidaan tarkastella sisältöä mediaelementteittäin suhteessa rakenteeseen. Luukkosen (2000, 81) mukaan sarakemallin ongelma käsikirjoittajan kannalta on alusta saakka ollut sen lineaarisuus. Sarakemalli antaa hyvän logistisen rungon materiaalmassojen tarkasteluun ja mediaelementtien syöttämiseen jo valmiiseen struktuuriin. Itse luovan suunnittelun ja rakenteen prosessoinnin välineeksi se ei kuitenkaan tai vu kuin joiltain osin. (Luukkonen 2000, 81.)

MindManageria Luukkonen (2000, 82) sen sijaan ylistää suunnittelutyössä. MindManager on erittäin epälineaarinen väline, jolloin se ei kahlitse luovaa prosessia. MindManager hyödyntää MindMap-tekniikkaa, joten sen käyttö vaatii MindMapin perustekniikan ymmärtämisen. (Luukkonen 2000, 82.)

3.5.1 Mindmap

Ideointiin voi myös käyttää monia hyödyllisiä apuvälineitä, joista mainitsemisen arvoinen on ainakin Tony Buzanin kehittämä MindMap-tekniikka. MindMap (KUVIO 5) on helppo, käytännöllinen ja ennen kaikkea toimiva menetelmä ajatuksen tehostamiseksi. MindMapin laatiminen alkaa keskuskuvasta, josta lähtee haarautumaan oksia. Kunkin oksan viereen kirjoitetaan avaintermejä, jotka taas lähtevät haarautumaan edelleen. Oksia voidaan jatkaa niin kauan, kuin assosiaatioita tai paperia riittää. (Luukkonen 2000, 47 - 58.)



KUVIO 4. Mindmap-esimerkki. (Open University 2008.)

3.5.2 Synopsis

Synopsiksen alkuperäinen käsite tarkoittaa elokuvan sisältötiivistelmää ja sen koko voi vaihdella yhdestä liuskasta kymmeneen liuskoihin. (Luukkonen 2000, 137.) Synopsis on tiivistelmä hankkeesta sekä sen sisällöllisestä ja teknisestä toteutustavasta. Synopsiksen perusteella arvioidaan hankkeen kustannukset, tuotantoaika ja resurssit. Synopsiksessa kuvaillaan koko tuotantoprosessi ideatasolla. (Keränen ym. 2005, 30.)

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

3.6 Työnjako

Työhön liittyen tultiin siihen tulokseen, että on kaikkien kannalta ihanteellisempaa, jos videon toteutukseen liittyen tehdään selkeä työnjako. Työnjako vähentää yhdelle henkilölle kasautuvaa työtaakkaa, sekä antaa enemmän vapautta omaan alueeseen liittyen. Vastuualueet jaettiin kummankin kiinnostuksenkohteiden sekä kykyjen mukaisesti. Päätettiin, että Leppinen on päävastuussa videon käsikirjoituksen teosta, kun taas tämän työn tekijän päävastuualueina ovat kuvakäsikirjoituksen tekeminen, kuvaaminen sekä videon jälkikäsittely. Ohjaaminen päätettiin suorittaa yhteistuumin.

Ulkopuolisten mukaan ottamista tekniseen työryhmään ei edes harkittu, koska kaikki työvaiheet haluttiin hoitaa itse. Kummallakaan tekijöistä ei ollut käytännössä lainkaan aikaisempaa kokemusta vastaavista tehtävistä, joten koko projekti otettiin vastaan opettavaisena ja kehittäväenä prosessina.

3.7 Käsikirjoittaminen

Kaikentyyppisen median käsikirjoittamisen vaiheissa on huomattavissa vain pieniä eroavaisuuksia ja kaikissa lajityypeissä voidaankin soveltaa samankaltaisia päävaiheita.

Jos puhutaan hyvän käsikirjoittajan ominaisuuksista, Aaltonen (2007, 12) tuo esille käsikirjoittajalta vaadittavan yleissivistyksen, laaja-alaisen työkokemuksen ja yleisen uteliaisuuden. Tämä on asia, jonka jokaisen tulevan tai aloittelevan käsikirjoittajan tulisi sisäistää. Käsikirjoittajan työ on raskasta eikä siinä pärjää hyvin ellei omaa siihen riittäviä perusedellytyksiä. Onneksi nämä perusedellytykset ovat hankittavissa harjoittelulla ja työllä. (Aaltonen 2007, 12.)

Käsikirjoittajan persoonallisuus, koulutustaso ja työkokemus ovat siis kivijalka koko käsikirjoitusprosessille. Mutta jos mietitään itse käsikirjoituksen vaiheita, Aaltonen (2007, 22) lähtee liikkeelle kertomalla ennakkotutkimuksen tärkeydestä. Siispä käynnistys- ja synopsispalaverit (tai briefing-kokous, kuten Aaltonen asian

ilmaisee) ovat erityisen tärkeitä käsikirjoittajalle, koska näissä palavereissa hänelle selkiintyy asiakkaan ajatusmaailma ja se, mitä hän itse asiassa haluaa tuotettavaksi. (Aaltonen 2007, 22.)

Käsikirjoittajan tulee itse ideoida tuote, miettiä sen muoto ja sisältö sekä harkita mistä näkökulmasta ja missä tyylilajissa asiat tuodaan esiin. Nämä kaikki asiat kirjataan Synopsikseen eli tiivistelmään tuotteen sisällöstä. Erittäin tärkeä asia on miettiä myös dramaturgiaa. Eli kuinka videosta saadaan mielenkiintoinen; kuinka katsoja saadaan pidettyä ruudun ääressä. Musiikkivideon käsikirjoittaminen vaatii myös mielikuvitusta ja luovuutta. (Aaltonen 2007, 30 – 47.)

Käsikirjoituksen eri vaiheet, eri versiot, korjaukset ja lisäykset vaativat käsikirjoittajalta istumalihaksia ja hyviä hermoja. Perusteellinen ennakkotutkimus ja positiivinen asennoituminen tutkimiseen sekä itse käsikirjoittamiseen helpottavat kuitenkin työtä huomattavasti.

3.7.1 Muistikuvia-videon käsikirjoittaminen

Leppisen (2009, 77) mukaan musiikkivideoiden katsojien keskittyminen herpaantuu helposti, joten musiikkivideon käsikirjoituksen tulee olla mahdollisimman mielenkiintoinen ja omaperäinen. Tämä tarkoittaa Leppisen mukaan sitä, että videolla tulisi olla yhtyeen soiton esittelemisen lisäksi myös jotakin muuta, esimerkiksi juonellinen tarina, jonka toteuttamiseen tulisi panostaa myös visuaalisesti. (Leppinen 2009, 77.)

Muistikuvia-videon käsikirjoitus (LIITE 2) oli Leppisen (2009, 78) mukaan helppo ideoida, koska käsikirjoitukselta vaadittavan ominaisuudet oli määritelty hyvin tarkasti jo synopsispalaverissa. Hän näkee kirjoitustyön olleen silti aikaa vievää prosessi. (Leppinen 2009, 78.)

Kaiken kaikkiaan Leppinen onnistui käsikirjoitustyössään varsin hyvin. Käsikirjoituksen päähenkilö on syrjäytynyt nuori, joka kamppailee kaikenlaisten ongelmien, pääasiassa päihteiden kanssa. Käsikirjoituksessa seurataan hänen

elämäänsä lyhyen hetken ajan. Toimeksiantajan toivoma kristillinen sanoma tulee vahvasti esille, olematta kuitenkaan saarnaava tai moittiva. Käsikirjoituksen koomiset elementit tuovat oman piristyksensä muutoin niin vakavalle aiheelle. Koska käsikirjoitus oli lisäksi hyvin tarkasti mietitty, oli sen pohjalta helppo lähteä suunnittelemaan itse toteutusta.

3.8 Storyboard

Storyboard tarkoittaa kuvakäsikirjoitusta, jossa videon kuvat esitetään sarjakuvamaisesti piirrettyinä. Storyboard perustuu varsinaiseen käsikirjoitukseen, mutta sen tekeminen on suositeltavaa, koska se helpottaa kuvasuunnittelua ja tuotoksen visuaalinen linja löytyy helpommin. Storyboard määrittää yleensä kuvakoot, roolihenkilöt, kuvakulmat, toiminnan suunnat ja kameraliikkeet, kuten panoroinnin, zoomauksen ja kamera-ajot. Usein merkitään myös kuvan arvioitu kesto. (Korvenoja 2004, 159.)

Kuvakoot merkitään Storyboardiin kahdeksan kuvan järjestelmän mukaisesti lyhennettynä. Ne ovat laajimmasta tiiveimpään yleiskuva (YK), laaja kokokuva (LKK), laaja puolikuva (LPK), puolikuva (PK), puolilähikuva (PLK), lähikuva (LK) ja erikoislähikuva (ELK). (Aaltonen 2002, 139.)

Storyboardin on tarkoitus olla tarkin mahdollinen referenssi siitä, millaista tuotosta nyt sitten loppujen lopuksi ollaankaan tekemässä. Piirtäjän taidoilla ole kovinkaan suurta merkitystä, kunhan kuvan perusajatus välittyy asianosaisille. Storyboardin ei ole kuitenkaan tarkoitus sitoa kuvaajan käsiä, sillä varsinaisessa tuotantovaiheessa siitä voidaan aina poiketa ja kuvatessa syntyvät luovat ratkaisut saattavat erota paljonkin suunnitellusta.

Muistikuvia -videon kuvakäsikirjoitukseen (LIITE 3) merkittiin kohtauksittain kuvakoot, kohtauksen arvioitu kesto sekä summittaiset kuvauspaikat.

3.9 Näyttelijöiden valinta

Käsikirjoituksen valmistumisen jälkeen oli vuorossa näyttelijöiden valitseminen. Käsikirjoitus keskittyy käytännössä hyvin pitkälti päähenkilön ympärille, joten päähenkilön valintaan tuli kiinnittää erityistä huomiota. Huono näyttelijä voisi helposti saada koko tarinalle tahattomia tragikoomisia piirteitä.

Tarvetta ei nähty ulkopuolisten tahojen hyödyntämiseen (esim. harrastajateatterit), koska uskottiin tuttavapiiristäkin löytyvän riittävän taidokkaita ihmisiä. Vaihtoehtojen kartoittamisen jälkeen löytyikin yllättävän helposti innokkaita näyttelijä-ehdokkaita.

Lopulta oli neljä vaihtoehtoa päähenkilöksi, joista rooliin valikoitui Laura Kairamo. Laura on kirjoitushetkellä 24-vuotias, Sodankylästä lähtöisin oleva Seinäjoen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon opiskelija. Kairamo oli ollut aikaisemmin mukana järjestämässä Fireheartin lapin kiertuetta ja hän tuntui sopivan täydellisesti rooliin sekä ulkoisen olemuksensa, että harrastuneisuutensa puolesta. Toimeksiantaja oli esittänyt toiveensa miespuolisesta henkilöstä päähenkilön rooliin, mutta tekijöiden visio meni tässä asiassa edelle. Sivurooleihin valittiin Toni Leppinen sekä Kari Rintamäki, joka sai kunnian toimia myös kuvausten logistiikkavastaavana.

4 VIDEON KUVAAMINEN

Videon kuvaaminen on aikaa vievä prosessi, johon tulisi varautua kattavin etukäteissuunnitelmin. Käsikirjoitus, kuvausaikataulut, suunnitelmat kuvauspaikkojen suhteen, jalusta, valot, muutama DV-kasetti, mikrofonit ym. tulisi olla valmiina ennen kuvausten aloittamista.

Kuvaaja on vastuussa siitä mitä katsoja näkee ja mitä jää pois kuvasta. Katsojalle avataan ikkuna videon maailmaan ja sen vuoksi kaiken kuvassa näkyvän täytyy olla selkeää ja helposti hahmotettavissa. (Gaskell 2004, 58 - 60.)

4.1 Kuvan rajaaminen ja sommittelu

Kuvien rajaaminen on helpointa suunnitella jo kuvakäsikirjoitusvaiheessa. Tällöin on jo kuvausvaiheessa tiedossa, miten kohtaukset tulevan toimimaan leikkauspöydällä. Kuvauspaikkojen, rekvisiitan, näyttelijöiden ja kameran liikkeiden etukäteissuunnittelusta käytetään termiä *mice-en-scene*. Gaskellin (2004, 62) mukaan toimiva *mice-en-scene* on yhtä hienovaraisesti koreografoitua, kuin baletti konsanaan. Monesti näin tarkat suunnitelmat eivät kuitenkaan ole perusteltuja. Vielä kuvausvaiheessakin voi tehdä kokeiluja ja saada uusia ideoita. Tärkeintä on miettiä, mikä tyyli sopii parhaiten kulloiseenkin aikatauluun, budjettiin, genreen ja kohtaukseen. (Gaskell 2004, 62.)

4.1.1 Kahdeksan kuvan järjestelmä

Kahdeksan kuvan järjestelmä on kansainvälinen standardi, joka perustuu ihmisen todellisiin mittasuhteisiin ja täten helpottaa kuvan rajausta. Kuvattaessa muita kuin

ihmisiä, käytetään yleensä ainoastaan kuvakokoja YK, PK ja LK. Tällöin rajausta määritellään tapauskohtaisesti. (Elokuvantaju a. [viitattu 18.9.2009].)

Yleiskuva (YK). Yleiskuvaa käytetään esimerkiksi avauskuvana, jolloin katsoja sijoittuu tapahtumapaikalle, tietäen vastaisuudessa missä ollaan. Yleiskuvasta ei erota yksityiskohtia. (Korvenoja 2004, 49.)

Suuri kokokuva (SKK) tai laaja kokokuva (LKK). Tausta on edelleen hallitsevassa asemassa, mutta yksittäiset ihmiset näkyvät jo selvemmin. (Korvenoja 2004, 49.)

Kokokuva (KK). Kokokuvaan sisältyy koko toiminta-alue. Henkilöt rajataan niin, että jää sopivasti tilaa pään päälle sekä jalkojen alle. (Korvenoja 2004, 49.)

Suuri puolikuva (SPK) tai laaja puolikuva (LPK). Suuri puolikuva rajataan reidestä, polven yläpuolelta. Esiintyjän vartalo on keskeinen elementti. (Korvenoja 2004, 49.)

Puolikuva (PK). Puolikuva rajataan navan kohdasta. Yksityiskohtat ja ilmeet alkavat jo saada näkyvyyttä. Puolikuva on pienin kuvakoko, johon mahtuu jo kaksi henkilöä. (Korvenoja 2004, 48.)

Puolilähikuva (PLK). Puolilähikuva rajataan rinnan kohdalta. Käytetään paljon esimerkiksi uutisissa ja keskusteluohjelmissa. (Korvenoja 2004, 48.)

Lähikuva (LK). Lähikuva on intensiivinen kuvakoko, joka antaa ilmeille suuren merkityksen. Lähikuva rajataan niin, että hartiat näkyvät selvästi. (Korvenoja 2004, 48.)

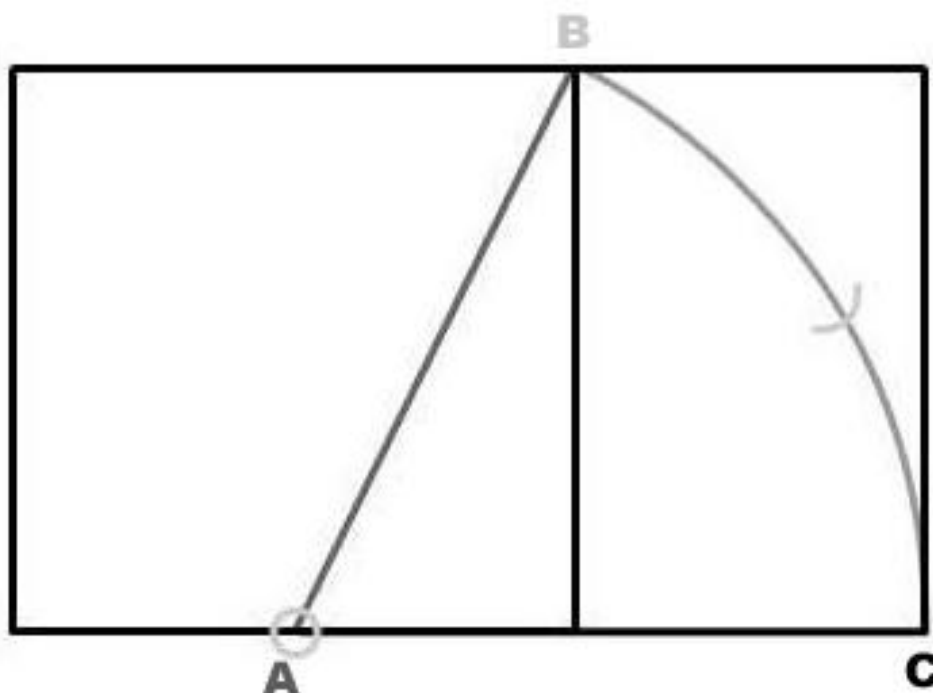
Erikoislähikuva (ELK). Erikoislähikuva rajataan henkilön otsasta leuan kärkeen. Erikoislähikuva on voimakas tehokeino, jota käytetään ilmaisemaan voimakkaita tunteita. (Korvenoja 2004, 48.)

Etenevässä tavassa kuvakoot vaihtuvat järjestelmällisesti laajempaan ja tiiviimpään suuntaan. Vastakohtaisessa tavassa kuvat muodostavat toisille vastakohtia eli kuvien keskinäinen ero on suuri. Toistuvasta tavasta puhutaan, kun samankokoiset kuvat muodostavat sarjoja. Kameran korkeus, kuvakulmat, kuvan rajausta toimivat nekin kuvakerronnan jäsentäjinä. Samoin kuvan kesto.

4.1.2 Kultainen leikkaus

Tutkimukset ovat osoittaneet, että tietynlainen kuvan rajaamistyyli koetaan yleensä eniten silmää miellyttäväksi. Tätä tyyliä kutsutaan nimellä kultainen leikkaus. Kulusta leikkausta käytettiin sommittelun apuvälineen jo gotiikan ja renessanssin aikana. Esimerkkejä suhteen käyttämisestä löytyykin läpi koko taidehistorian. Nykyisellään siitä on tullut perusta kaikelle kuvailmaiselle, mukaan lukien videokuvaukselle. (Gaskell 2004, 63.)

Kultaissa leikkauksissa (KUVIO 6) jaetaan ruutu yhden kolmasosan ja kaksi kolmasosaa käsittäviin osioihin. Kun siis kuva-ala jaetaan kolmeen osaan sekä pysty- että vaakasuunnassa ja näitä linjoja käytetään sommittelun apuna, päästään esteettisesti oikeaoppiseen lopputulokseen. Kuvaustilanteessa tätä suhdetta ei ole aina helppo säilyttää, mutta näyttelijöiden taitavalla ohjaamisella, sekä oikeanlaisessa kuvaustekniikalla se onnistuu. Televisioruudun kuvasuhde 4:3 on paljon lähempänä todellista kultaisen leikkauksen mittasuhdetta, kuin nykyisin käytössä oleva 16:9. Tällä perusteella uudempi mittasuhte antaa jo lähtökohdiltaan heikomman asetelman sommittelulle. (Korvenoja 2004, 67.)



KUVIO 5. Kultainen leikkaus. (WordPress 2007.)

4.1.3 Huomiopiste

Korvenojan (2004, 67 - 68) mukaan huomiopiste on se kohta kuvasta, joka vangitsee ensimmäisenä katsojan huomion. Esimerkiksi kasvojen huomiopiste on silmät. Yleensä näitä painopisteitä on kuvassa useita. Jos kuvassa tapahtuu liikettä, liikkuvat huomiopisteet tapahtumien seurauksena. Jos huomiopisteet pomppivat kuvan laidasta toiseen, tulee videon seuraamisesta hankalaa, sillä katsoja joutuu etsimään kuvasta jatkuvasti kohteita, jotka ovat juonen kannalta tärkeitä. Huomiopisteet on hyvä sommitella kuvaan kultaisen leikkauksen mukaan, jolloin katsojan silmä seuraa jouhevasti mukana tapahtumissa. Kuvaruudun geometrinen keskipiste, dead center, ei ole sommittelun kannalta lainkaan

suotuisa lähtökohta, ja sitä tulisi mahdollisuuksien mukaan välttää. (Korvenoja 2004, 67 – 68.)

Taitava ohjaaja kykenee hyödyntämään huomiopistettä katsojan huijaamisessa. Katsojan huomio kiinnitetään kuvan tiettyyn osaan, mutta yllätys tulee jostain ihan muualta. Tätä menetelmää näkee käytettävän erityisesti kauhuelokuvissa. (Gaskell 2004, 63.)

4.1.4 Kameran liikkeet

Videokuva ei liiku ainoastaan sen vuoksi, että näyttelijät liikkuvat. Monesti myös kamera liikkuu. Kamera on katsojan silmä: jos se ei liiku, tulee videosta vain kuvattu teatteriesitys. Liikkeen tulee kuitenkin olla tarkoituksellista ja perusteltua. Kameran liikkeeseen käytetään pääasiallisesti muutamaa eri tapaa: zoomaus, panorointi, tiltaus, POV ja kamera-ajo. (Gaskell 2004, 64.)

Zoomaus. Zoomaus on kuvattavan kohteen lähestymistä ilman, että kamera liikkuu. Zoomaus on aloittelijoiden kotivideoissa kaikkein yleisimmin väärinkäytetty toiminto. Itse asiassa on viisaampaa kytkeä zoomaustoiminto kokonaan pois päältä ja lisätä mahdolliset kohteen lähestymiset vasta leikkauspöydällä. Yleensä zoomaus on hidasta ja lähes huomaamatonta, ellei sillä tavoitella jotain erityistä huomiota. (Gaskell 2004, 64.)

Panorointi. Panoroinnissa kameraa käännetään horisontaalisessa suunnassa akselinsa ympäri. Näin pystytään seuraamaan liikkuvaa kohdetta, tai siirtymään kohteesta toiseen. Panoroinnin taitava käyttö on haasteellista ja erottaa usein ammattilaisen aloittelijasta. (Gaskell 2004, 64.)

Tiltaus. Tilttauksessa kameraa käännetään vertikaalisessa suunnassa akselinsa ympäri. Näin ollen tiltaus muistuttaa läheisesti panorointia. Ainoastaan liikkeen suunta on eri. Yleinen tapa on tehdä nosto kuvattavan henkilön jaloista kasvoihin. (Gaskell 2004, 64.)

POV. POV (point of view) tarkoittaa tapaa, jossa kuvataan ikään kuin jonkun henkilön näkökulmasta katsottuna. POV-kuvauksella on mahdollista saavuttaa efekti, jossa katsojan on helppo tempautua mukaan videon tapahtumiin. (Gaskell 2004, 65.)

Kamera-ajo. Kamera-ajossa kameraa siirretään tasaisesti, pitäen kohteen kuvarajauksen sisällä. Erityisesti musiikkivideoissa näkee paljon kamera-ajoja. Tasaista liikettä varten tarvitaan alusta, jolla kameraa voi liikuttaa. Auto, ostoskärryt tai jopa skeittilauta kelpaa, mikäli maanpinta on tasainen. Toinen haaste on oppia kontrolloimaan liikkuvaa kameraa. (Gaskell 2004, 65.)

Näitä kaikkia tapoja pystyy tietenkin yhdistelemään. Monesti se on kuitenkin hyvin haasteellista ja lopputulos näyttää ennemminkin jäykältä, kuin tunteisiin vetoavalta.

4.2 Muistikuvia-videon kuvaaminen

Muistikuvia-videon kuvaukset tapahtuivat etukäteissuunnitelmien mukaisesti. Seuraavissa luvuissa kerrotaan tarkemmin kuvausten suunnittelusta, sekä itse kuvausprosessista.

4.2.1 Canon XL1s -videokamera

Ainut kuvaamiseen käytetty kalusto oli koululta lainattu Canon XL1s -merkinen videokamera (KUVIO 7). Idea valokaluston käyttämisestä hylättiin resurssien puutteen vuoksi. Kamera haettiin lainaan hyvissä ajoin ennen kuvausten alkamista, jotta ehdittiin perehtyä etukäteen kameran toimintoihin sekä kuvaamisen perusperiaatteisiin. Samat perustoiminnot löytyvät yleensä kaikista kameroista. Ainoastaan käytettävyys on erilaista. Canon XL1s -kamerassa on kolme 1/3-tuumaista 320 000 pikselin 3CCD-kennoa, joilla saadaan aikaan ammattitasoinen kuvanlaatu. Lisäksi kamerassa on hyvät ääniominaisuudet ja

kattavat käsisäädöt. Kamera on helppo käyttää ja toiminnot omaksuu nopeasti. (Canon 2009.)



KUVIO 6. Canon XL1s -videokamera. (Canon 2010.)

Nykyiset videokamerat tallentavat digitaalisessa DV-formaatissa. Etuna tästä on, että kuva on helposti muokattavissa tietokoneella ja hintojen puolesta tavallisellakin kuluttajalla on varaa kameraan. DV-formaatin resoluutio on 720x576, eli vaakasuunnassa pikseleitä on 720 ja pystysuunnassa 576. (Gaskell 2004, 14 – 15.)

Kameran automaattisten säätöjen käyttäminen voi heikentää lopputulosta ja saada kuvaajan tekemään tarpeettomia kompromisseja. Siksi on tärkeä tutustua kameran tärkeimpiin toimintoihin ennen kuvauksia. Tarkennus (Focus) eri etäisyyksillä oleviin kohteisiin tapahtuu linssejä säätämällä. Zoomilla saa kohdetta suurennettua eli tuotua lähemmäksi kameran näytöllä, joten se käy myös kuvan rajaamiseen. Tätä ei tosin suositella, sillä se aiheuttaa helposti kuvan muuntumisen epätarkaksi pikselimössöksi ilman jalustaa kuvattaessa kannattaa käyttää kameran kuvanvakainta (Optical Image Stabilizer), jolla saa poistettua kuvasta tärinää. Isompia heilahduksia sillä ei saa poistettua. Himmentimellä (Shutter) on mahdollista säätää aukkoa, joka säätelee kuvakennolle tulevan valon määrää. Valkotasapaino (White Balance) tulisi säätää kohdilleen ennen jokaista

otosta. Valon väri vaikuttaa voimakkaasti kaikkien pintojen värikylläisyyteen ja näin ollen, valkotasapainon ollessa epätasapainossa, voi lopputuloksessa näkyä suuriakin eroja eri otosten välillä. (Gaskell 2004, 66 - 67.).

4.2.2 Kuvausaikataulu

Ennen kuvauksia laadittiin karkeamuotoinen kuvausaikataulu (LIITE 4). Kovin tarkan aikataulun tekeminen olisi ollut jokseenkin tarpeetonta, sillä kokemuksen puutteesta johtuen ei voitu tietää, kauanko erilaisten otosten purkittaminen kestäisi käytännössä. Jonkinlainen aikataulu oli kuitenkin hyvä olla olemassa, jotta projektin kokonaiskuvan hahmottaminen olisi helpompaa.

Korvenojan (2004, 37) mukaan kuvausaikataulu onkin hyvin vapaamuotoinen taulukko, eikä se laatimiseksi ole mitään erityistä formaattia. Pääasia on, että se on helppolukuinen ja kuvausryhmä saa siitä selvän. (Korvenoja 2004, 37.)

Tavoitteena oli saada kaikki materiaali nauhalle kolmen kuvauspäivän aikana. Kuvauspäivät venyivät melko kauaksi toisistaan työtiimin jäsenten henkilökohtaisten kiireiden vuoksi. Lisäksi mahdollisia ongelmia tulisi aiheuttamaan sään vaihtelut. Vaikka kuvaukset tapahtuvatkin eri päivinä, tulisi niissä silti säilyä looginen jatkumo, jotta katsoja kuvittelisi tapahtumien sijoittuvan saman päivän ajalle. Tämän vuoksi esim. vuorokaudenajat tuli ottaa aikataulussa tarkasti huomioon.

4.2.3 Kuvauspaikat

Toimivat kuvauspaikat ovat kaiken A ja O. Esimerkiksi kuvauspaikan vaikea sijainti saattaa viedä suhteettoman paljon aikaa ja energiaa siitä saavutettuun hyötyyn nähden. Mikäli suinkin mahdollista, kannattaa kuvauspaikkoihin tutustua huolellisesti etukäteen. Tällöin pystyy ottamaan kuvauspaikkojen pienimmätkin yksityiskohdat huomioon, jotta niitä voidaan hyödyntää jo suunnitteluvaiheessa. (Ang 2005, 70.)

Käsikirjoitus jakautui sekä sisä- että ulkokohtauksiin ja niitä varten tuli kartoittaa sopivat kuvauspaikat. Sisäkohtauksia varten pyöriteltiin muutamaa vaihtoehtoa, joista päädyttiin tämän työn tekijän asuntoon. Omassa asunnossa kuvaaminen helpottaa huomattavasti järjestelyä sekä lavastuksen tekemistä. Lisäksi asunto oli jo valmiiksi riittävän karun näköinen pystyäkseen toimimaan uskottavana kuvauspaikkana.

Kuvattaessa julkisella paikalla, jossa on paljon ihmisiä, on heiltä kaikilta mahdotonta pyytää lupaa kuvaamiseen. Tilanne on ongelmallinen eikä siihen ole yksiselitteistä ratkaisua. Eettisesti arveluttava neuvo on, että mitä kauempana kuvauspaikasta video esitetään, sitä helpommin säästyy korvausvaatimuksilta. Jokaisella valtiolla on oma lainsäädäntönsä yksityisyssuojan suhteen. Esimerkiksi Ranskassa voi jopa joutua syytteeseen yksityisyyden loukkaamisesta, vaikka ohjelmaa ei edes esitettäisi televisiossa. (Ang 2006, 93.)

Ulkokohtaukset olivat jo käsikirjoituksessa hyvin kuvailtuina, jonka vuoksi paikkojen miettiminen oli suhteellisen helppoa. Yhtyeen kuvaukset oltiin visualisoitu tapahtuvaksi luonnon keskellä. Paikaksi valikoitui Seinäjoella sijaitseva Törnävänsaari, josta löytyy erittäin kauniita maisemia. Luonnossa kuvattaessa on ensiarvoisen tärkeää olla vahingoittamatta ympäristöä ja sen vuoksi kuvausten jälkeen onkin hyvä varata riittävästi aikaa paikan siivoamiseen samaan kuntoon, missä se oli paikalle saavuttaessa (Gaskell 2004, 46.).

4.2.4 Rekvisiitta

Huolellisesti suunniteltu miljöö on erittäin tärkeä osa onnistunutta musiikkivideota. Tekijän on hyvä tietää luomastaan ympäristöstä huomattavasti enemmän, kuin mitä katsoja lopullisesta tuotoksesta näkee. (Elokuvantaju c. [viitattu 3.9.2009].) Vasta lavasteet ja rekvisiitta tekevät tavanomaisesta ympäristöstä uskottavan. Sitä paitsi rekvisiitan keksiminen ja näyttelijöiden pukeminen on usein koko kuvausten hauskin vaihe (Gaskell 2004, 48.).

Kaikesta kuvauksissa tarvittavasta rekvisiitasta tehtiin tarvikelista (LIITE 5), joka käytiin läpi kohta kohdalta. Rekvisiitta koostui enimmäkseen tyhjästä olutpulloista sekä muista ”laitapuolen” kulkijan elämään sisältyvistä tavaroista, joita löytyi jo valmiiksi tekijöiden varastoista. C-osan fantasiamaailmaa varten tarvittiin erinäisiä asiaan kuuluvia asusteita, jotka onneksi löytyivät ongelmitta paikallisista pilailuvälinekaupoista. Muutama etukäteen suunniteltu asuste jäi puuttumaan, mutta ne eivät olleet, -onneksi, kovin oleellisia tarinan kannalta. Tämän vuoksi ne voitiin jättää huoletta pois.

4.2.5 Kuvauspäivät

Ensimmäinen kuvauspäivä. Kuvaukset aloitettiin suunnitelman mukaisesti interiöörikohtausten purkittamisella. Interiöörikohtaukset kuvattiin työn tekijän omassa asunnossa. Ennen kuvauksia tehtiin lavastus, joka tarkoitti käytännössä koko asunnon laittamista uuteen uskoon. Kattavien etukäteissuunnitelmien ansiosta kuvausten ote säilyi sopivan pedanttina. Kohtaukset kuvattiin auringonvaloa hyödyntäen, mikä aiheutti hieman päänvaivaa auringon siirtyessä jatkuvasti itään päin. Tämän johdosta kuvissa olevat varjot liikkuvat myös, joten samalla paikalla tapahtuvat kohtaukset täytyi kuvata mahdollisimman nopeasti. Päähenkilö omaksui roolinsa vaivatta, mikä helpotti huomattavasti ohjaajan työtä.

Toinen kuvauspäivä. Toisena kuvauspäivä kuvattiin ulkona tapahtuvat, eli exteriöörikohtaukset, sekä C-osan montaasi. Sää oli pilvinen, joten auringonvalo ei aiheuttanut ongelmia tällä kertaa, ja muiltakin ongelmilta onnistuttiin välttymään. C-osan montaasi oli erityisen hauska toteuttaa. Fantasiateemansa vuoksi sai koko tuotantotiimi laittaa mielikuvituksena laukkaamaan. Lopputuloksena kertyikin kohtuuttoman paljon videomateriaalia nimenomaiseen kohtaukseen liittyen. C-osan hukuttautumiskohtauksen toteutus tuotti ongelmia, koska sopivaa ammetta ei löydetty mistään. Ennen kuvauksia oltiin kuvattu pääsiäiskokkoja, joita oli myös tarkoitus hyödyntää tämän osion editointivaiheessa.

Kolmas kuvauspäivä. Kolmas kuvauspäivä toteutettiin Seinäjoen Törnävänsaarella, jossa kuvattiin yhtyeen soittokohtaukset. Tämä havaittiin

kaikkein haastavimmaksi toteuttaa, eikä ongelmilta välttytty. Törnävänsaaren tarjoamiin antoisiiin maisemiin oltiin luotettu niin vahvasti, että tarkempi etukäteisvalmistelu kuvauspaikan osalta oli jätetty tekemättä. Tämä osoittautui suureksi virheeksi, sillä sopivaa kuvauspaikkaa ei meinannut millään löytyä. Tiukan aikataulun vuoksi jouduttiin tekemään kompromissi, ja näin ollen kuvauspaikka, johon päädyttiin (KUVIO 8), oli kaukana parhaasta mahdollisesta. Maisema oli harmonisesti epätasapainossa, hyvin kuvakulmien löytäminen oli vaikeaa ja musiikkivideoissa paljon käytettyjä kamera-ajoja oli mahdoton toteuttaa maaston epätasaisuuden vuoksi. Lisäksi kuvauspaikan lähellä oli asutusta ja ihmisiä liikkui ympäristössä, mikä vaikeutti kuvaamista.



KUVIO 7. Bändikuvausten kuvauspaikkaa lavastamassa.

Paikka ei siis moneltakaan osin täyttänyt Gaskellin (2004, 46) asettamia hyvän kuvauspaikan kriteerejä, jotka ovat:

- Mahdollisuus valita useita käyttökelpoisia kuvakulmia.
- Sähköä kameroille, akuille ja valoille.

- Mahdollisuus ostaa ruokaa, vettä, nauhoja, valoja, olutta ja polttoainetta.
- Majoitus, mikäli tarvitaan.
- Vapaus kuvata ilman häiriötekijöitä.

Sään vaihtelu aiheutti huomattavia ongelmia kuvaamisen suhteen. Välillä oli pilvistä ja välillä aurinko häikäisi, mikä näkyi epätasapainoisuutena kuvamateriaalin valaistuksessa. Myös usean ihmisen yhtäaikainen ohjaaminen oli tottumattomalle ohjaajalle jokseenkin vaikeaa.

Laulun näyttelemine toteutettiin käyttäen lip-sync -menetelmää. Lip-sync (lip synchronization) tarkoittaa, että laulajan huulet yritetään saada liikkumaan mahdollisimman tarkasti samaan tahtiin ääniraidan laulun kanssa. Tämä on haasteellista toteuttaa luonnollisen näköisesti, niin, että katsoja todella uskoo laulajan laulavan kuultavaa musiikkiesitystä. (Gaskell 2004, 12 - 13.) Käytännössä tämä toteutetaan esimerkiksi kannettavan soittimen avulla, josta laulaja kuulee alkuperäisen ääniraidan.

Gaskellin (2004, 14) mukaan bändin soiton näyttelemine on helpompi toteuttaa. Soittokuvia voidaan näyttää esimerkiksi eri kappaleen nauhoituksesta tai soittoa voidaan kuvata sellaisesta kulmasta, että musiikin päälle ymmärtävä katsoja ei näe mitä sointuja kitaristi käyttää ja koska hän niitä vaihtaa. (Gaskell 2004, 14.)

Tämä sopii käytännössä ainoastaan äärimmäisen nopeasti vaihtuviin leikkauksiin. Jos bändiä on tarkoitus kuvata vähänkin tarkemmin, paljastuu ”huijaus” keskivertokatselijalle helposti. Eritoten rumpalin kuvaamisessa havaittiin vaikeuksia. Kuvauspaikasta johtuen rumpali ei pystynyt soittamaan oikeasti, ainakaan voimakkaasti, mutta rumpujen soittoa oli hyvin vaikea yrittää näyttelläkään. Lisäksi iskujen tuli osua kohdilleen sellaisissa kohdissa, joista oli tarkoitus laittaa videolle tarkkaa kuvamateriaalia.



KUVIO 8. Kuvaustiimi rentoutumassa kolmannen kuvauspäivän jälkeen.

Neljäs kuvauspäivä. Ennakkosuunnitelmista poiketen, kohtaukset, joissa esiintyi sekä päähenkilö, että bändi yhtä aikaa, jouduttiin siirtämään neljännelle kuvauspäivälle. Tämä siksi, koska päähenkilö oli estynyt saapumasta paikalle kolmantena kuvauspäivänä. Bändiä ei viitsitty vaivata enempää, joten kohtauksia muutettiin siten, että samassa kuvassa näkyy päähenkilön lisäksi ainoastaan laulaja. Tätä lukuun ottamatta koko kuvausprosessi pysyi täysin ennalta laaditun aikataulun mukaisena.

5 JÄLKITUOTANTO

Jälkituotanto on prosessi joka alkaa yleensä kuvausten päätyttyä. Se on tosin suorassa yhteydessä esituotantoon, jossa jo määritellään jälkituotannossa käytettävää välineistöä, sekä resursseja. Jälkituotannon osa-alueita ovat mm. kuvaleikkaus, äänileikkaus, tehosteet, äänen miksaus ja värimääritys. (Elokuvantaju b. [viitattu 27.8.2009].) Musiikkivideoissa ei tosin äänen jälkituotantoon tarvitse kiinnittää erityistä huomiota, sillä ääniraita on valmiiksi olemassa ja se, ainakin oletettavasti, käy sellaisenaan videon taustalle. Sen vuoksi ei tässä osiossa kiinnitetä erityistä huomiota äänen tuotantoon. Sen sijaan painotus on vahvasti kuvallisessa ilmaisussa.

5.1 Leikkaus ja editointi

Monesti kuvausvaihetta pidetään tuotannon viimeisenä osa-alueena, vaikka se ei sitä ole; siinä tuotetaan vain tarvittava raaka-materiaali editointia varten. Tuotteen todellinen rakennusprosessi on pääosin editoijan vastuulla. Toisinaan editointi tapahtuu ohjaajan valvonnan alla, mutta usein editoija toimii itsenäisesti. (Rosenthal 2002, 199.) Editoijaa pidetään usein ”vain” leikkaajana, joka on ainoastaan toteuttamassa ohjaajan tai käsikirjoittajan taiteellisia visioita. Tämäkin on virheellinen käsitys, sillä yleensä editoija on omassa lajissaan taitava ja yhtä lailla luova taiteilija, kuin edellä mainitut. (Rosenthal 2002, 211.) Hyvä editoija jättää katsojalle tilaa uppoutua kuvalliseen maailmaan ja jättää katsojalle aikaa reagoida näkemäänsä. Musiikkivideossa on tosin luonteen omaista kuvien nopeampi vaihtuvuus ja lyhyempi kokonaiskesto.

Editoija koostaa paletin valmiiksi käsikirjoituksen mukaan ja poimii otoksista oleelliset, tarinaa tukevat kohdat. On hyvät pitää silmät avoinna ja etsiä

materiaalista uusia mahdollisuuksia, sekä olla myös kriittinen niiden otosten suhteen, jotka eivät syystä tai toisesta toimi, tai palvele kokonaisuutta asian mukaisella tavalla. Mitkä henkilöhahmot tuntuvat heräävän henkiin ja mitkä puolestaan häviävät taka-alalle? (Rosenthal 2002, 205.)

Teknisesti leikkaus on otosten liittämistä toisiinsa ja sommittelua aikaulottuvuudessa. Kuva- ja ääniotoksia sommitellaan peräkkäin, päällekkäin ja lomittain. Näin rakennetaan uutta todellisuutta, kuvan ja äänen muodostamaa. Leikkaus tuo ilmaisulle merkittävän, uuden ulottuvuuden. Kuvien järjestyksellä on lopputuloksen kannalta valtava merkitys. Sama tarina voidaan kertoa eri aikajärjestyksessä, takautuvasti, tai esittämällä jokin kuva aivan eri yhteydessä.

Samaan aikaan, kun elokuvan ja television kultamaassa Yhdysvalloissa kehiteltiin sujuvan ja huomaamattoman kerronnan Hollywood-estetiikkaa, kehiteltiin Neuvostoliitossa montaasikerrontaa. Montaasi tarkoittaa perimmältään elokuvan leikkausta, mutta neuvostoteoreetikoiden ajattelussa termi vakiintui tarkoittamaan silmiinpistävän korostunutta leikkausta ja merkitysten luomista sen avulla. (Hietala 1993, 100 - 101.)

Kuleshov-efekti on tunnetun ohjaaja Lev Kuleshovin mukaan nimetty elokuvakäsite, joka sisältää kaksi keskeistä elokuvakerronnan periaatetta: **1)** Elokuvan yksittäinen kuva ei ole itsenäinen, vaan saa merkityksensä sitä edeltävistä ja seuraavista kuvista. **2)** Katsoja ei tarkastele kuvia irrallisina vaan luo niille syy-seuraus -suhteisen jatkumon. (Hietala 1993, 102.)

Ohjaaja Sergei Eisenstein kehitteli Kuleshovin ajatuksia edelleen. Hänen ajattelustaan Hietala (1993, 103) nostaa esiin kolme seikkaa: **1)** Vaikka Eisenstein otaksui kuvan vetoavan erityisesti tunteeseen, hän katsoi elokuvailmaisua voitavan muuttaa myös älyllisen ilmaisun välineeksi. **2)** Tärkeimpänä kehitysprosessin keinona hän piti montaasia eli leikkausta. **3)** Eisenstein uskoi vakaasti, että elokuvailmaisuu vastaa ihmisen ajatusprosessin kulkua, jossa kuva ja sana, tunne ja äly, toimivat vuorovaikutuksessa. (Hietala 1993, 103.)

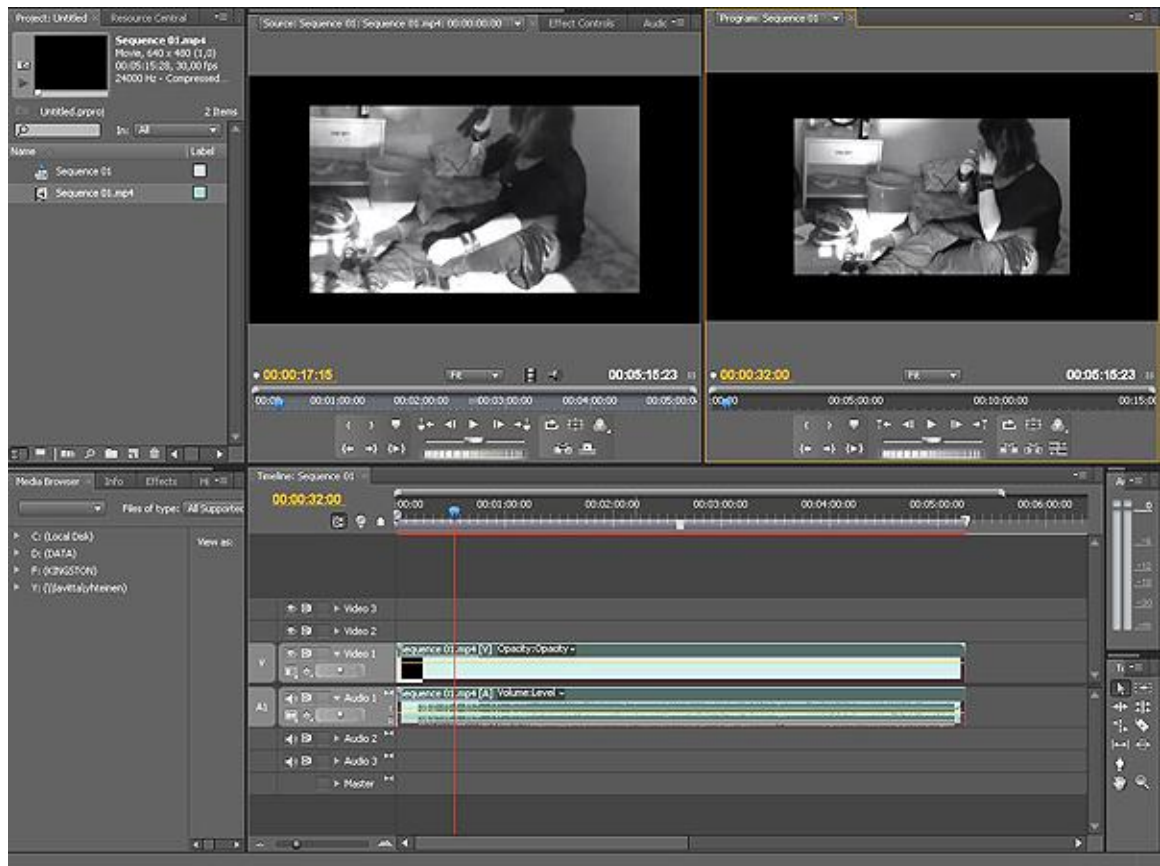
5.2 Käytettävät ohjelmat

Tänä päivänä halvat, tai jopa ilmaiset, editointiohjelmat tuottavat ammattitaitoisen näköistä jälkeä. Esimerkiksi Adobe Premiere Elements on hyvä vaihtoehto aloittelevalle editoijalle. Editoitavat videot vievät runsaasti tilaa ja vaativat koneelta paljon, mutta nykyaikaiset kotitietokoneet ovat lähes poikkeuksetta riittävän tehokkaita tähän tarkoitukseen.

5.2.1 Adobe Premiere Pro

Muistikuvia -videon editoinnissa käytettäväksi ohjelmaksi valittiin Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro (KUVIO 10) on ammattikäyttöön suunniteltu reaaliaikainen aikajanaan perustuva videoeditointi ohjelmisto, joka mahdollistaa ei-lineaarisen editoinnin (editointia ei tarvitse tehdä lineaarisesti aikajärjestyksessä). Se on osa Adoben luomaa Creative Suite -ohjelmistoperhettä. Premiere Pro-versio on paranneltu vanhasta Premiere-ohjelmistosta, ja se julkaistiin vuonna 2003. Premiere Pro on todella syvälinen ohjelmisto ja sisältää valtavan määrän erilaisia tehosteita. Adobe Premiere Prosta on saatavilla myös pelkistetympi versio Premiere Elements. (Adobe 2010.)

Adobe Premiere Pro (KUVIO 10) työskentelynäkymään kuuluu projekti-ikkuna, monitori-ikkuna, aikajana-ikkuna, sekä työkalut-paletti.



KUVIO 9. Adobe Premiere Pron työskentelynäkömä.

5.3 Prosessin osa-alueet

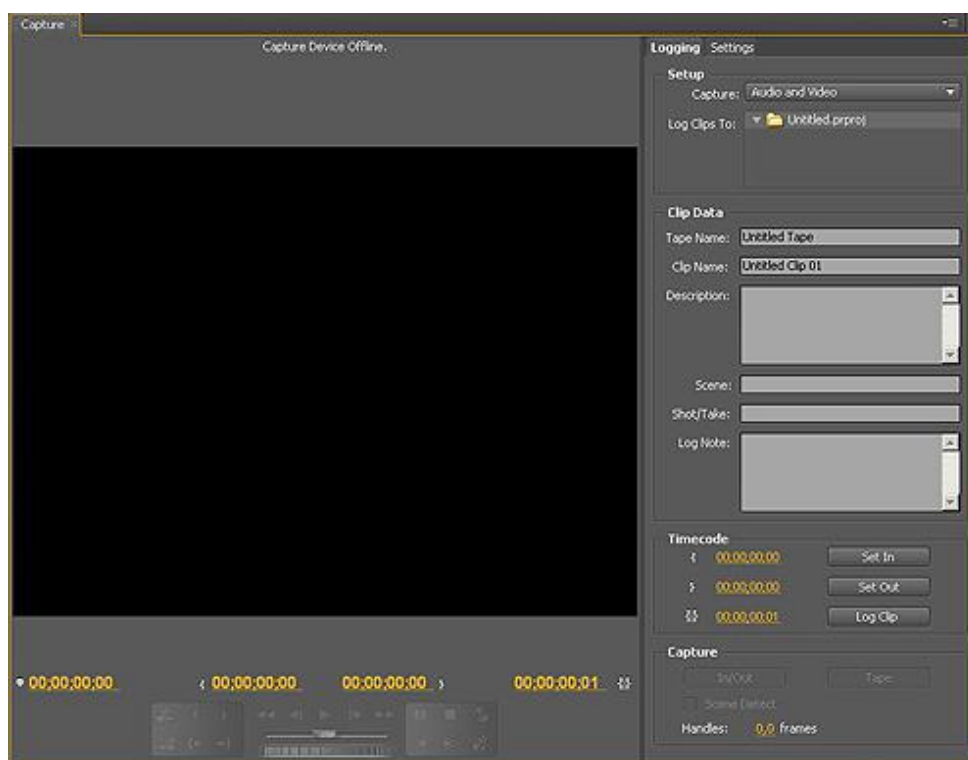
Editointiprosessi jaetaan yleensä kolmeen osaan: materiaalin kokoaminen, raakaleikkaus ja hienoeditointi.

5.3.1 Materiaalin kokoaminen

Kuvattu materiaali kootaan koostamisvaiheessa yhteen editointia varten. Tämä tehdään valikoiden materiaalista parhaat otoksen ja laittaen ne summittaiseen järjestykseen. Tässä vaiheessa on tavoitteena saada ainoastaan jonkinlainen yleiskuva materiaalista, joten videon rytmistä ei vielä tarvitse huolehtia. (Rosenthal 2002, 209.)

Lopullista kuvamateriaalia Muistikuvia-videota varten kertyi noin tunnin verran. Jos kaikki materiaalit olisi viety suoraan editointiohjelmaan, olisi otosten karsiminen ja pätkiminen ollut hyvin työlästä. Tämän vuoksi ensimmäinen tehtävä olikin karsia turhimmat otokset pois. Lähes jokaisesta kohtauksesta oli nauhalla useampi otos, joten kiintolevyille ajettiin ainoastaan parhaiten onnistuneita otoksia. Lisäksi kaikki kohtaukset nimettiin erikseen, jotta materiaali olisi videon koostamisvaiheessa helpommin hahmotettavissa.

Videomateriaalin siirtämiseen kamerasta tietokoneelle käytettiin Adobe Premiere Pron Capture-toimintoa (KUVIO 11). Se on yksinkertainen tapa siirtää materiaali editoitavaksi ja tallennetut videot näkyvät tällöin suoraan Premiere Pron Project-ikkunassa.



KUVIO 10. Adobe Premiere Pron Capture-ikkuna.

Videon kokoaminen aloitettiin viemällä WAV-muodossa oleva Muistikuvia -kappale Premierin timelinen raidalle 1. PCM (Pulse Code Modulation)-koodausmenetelmällä pakattu WAV on häviötön formaatti, toisin kuin esimerkiksi MP3, joten sitä käyttämällä kappaleen äänilaatu säilyi alkuperäisenä. (Gaskell 2004, 113.)

Videomateriaali oli jaettu kahteen osaan; musiikkivideon tarinaan liittyvät kohtaukset, sekä yhtyeen soittokohtaukset. Tarinan tuli olla pääosassa, joten materiaalia alettiin koostamaan tarinan ehdoilla. Otoksia oli todella paljon; kaksi tai kolme jokaista kahtakymmentäkahdeksaa kohtausta kohden, sekä lisäksi yhtä suuri määrä videokuvaa liittyen C-osan montaasiin ja yhtyeen soitantaan. Otosten nimeäminen helpotti työtä huomattavasti.

Ensimmäinen aikajanelle viety kohtaus oli videolla kohdasta 2:26 -> eteenpäin esiintyvä peiliin tuijotus (KUVIO 12). Tämä kohtaus liittyy niin vahvasti kappaleen sanoitukseen, että sitä ei olisi mihinkään toiseen kohtaan pystynyt laittamaankaan, joten sitä voitiin käyttää ikään kuin ”tukikohtana” muiden kohtausten sommittelussa. Koko tarina siis rakentui tämän kohtauksen ympärille. Muita tällaisia kiintopisteitä oli kohdasta 0:49 alkava kävelykohtaus, sekä ensimmäisen kertosäkeistön alku, jossa koko bändi astuu kuvaan ensimmäisen kerran.



KUVIO 11. Peiliin tuijotus.

5.3.2 Raakaleikkaus

Raakaleikkauksesta alkaa työn varsinainen osuus. Siinä kiinnitetään jo huomiota videon rakenteeseen, kliimaksiin ja rytmiin. Järjestellään kohtaukset oikeaan järjestykseen ja karsitaan ylimääräiset kohdat pois. Musiikkivideota tehdessä audioraita tuodaan editointiohjelmaan. Katsotaanko onko tarina selkeä ja mielenkiintoinen, ja tulevatko henkilöhahmot oikealla tavalla esiin. Suurta huomiota tulee kiinnittää myös alun ja lopetuksen sujuvuuteen, sekä tarinan

loogiseen ja mutkattomaan etenemiseen. Teoreettiset ideat on hyvä jättää tässä vaiheessa sivuun ja keskittyä tutkimaan toimiiko videon konsepti käytännössä. Usein joudutaan jättämään monia käsikirjoituksessa esiteltyjä ideoita suosiolla pois, että videosta ei tule liian täyteen ahdettu, jolloin katsojalla olisi vaikeuksia pysyä tapahtumien perässä. Tämän vuoksi editoijan täytyykin jatkuvasti kysellä itseltään, toimiiko materiaali juuri näin, ja jos ei toimi, niin miksi ei? (Rosenthal 2002, 210.)

Kunnollinen kuvakäsikirjoitus oli suurena apuna Muistikuvia-videon raakaleikkauksenvaiheessa. Kuvakäsikirjoitukseen oli merkitty kohtausten viitteelliset ajankohdat musiikkivideon sisällä. Lopullinen kuvamateriaali poikkesi silti suurelta osin suunnitellusta kuvakäsikirjoituksesta, mutta sen avulla pystyi paljon helpommin hahmottamaan videon kokonaisuuden.

Montaakaan otosta ei videolla käytetty sellaisenaan, vaan paloja eri otoksista yhdisteltiin muodostaen niistä kokonaisia kohtauksia. Eri otokset oli usein kuvattu erilaisesta kuvakulmasta, joten tällaisella menetelmällä videoon tuli hiukan enemmän vaihtelevuutta.

Musiikkivideossa rytmi on tietenkin ensiarvoisen tärkeässä asemassa, sillä kuvien vaihdot rytmittyvät musiikin ehdoilla. Lopputulos ei näytä hyvältä, jos musiikin ja videon rytmissä on pieniäkin eroavaisuuksia. Sen vuoksi Muistikuvia -videota leikattaessa tuli huomiota kiinnittää erityisesti siihen, että otosten sekä kuvakulmien vaihteluiden rytmikka sopi taustalla olevaan musiikkiin. Muissa videogenreissä kuva on pääosassa, kun taas musiikkivideossa tulee koko ajan edetä musiikin ehdoilla. Kohtausten tuli olla juuri oikean pituisia sekä oikeassa kohdassa. 0,1 sekunninkin heitto sai monet kohtaukset näyttämään yksinkertaisesti väärältä. Useita kohtauksia jouduttiin myös hidastamaan juuri oikean verran, että ne eivät näyttäisi liian hätäisiltä verrattuna musiikin luomaan tunnelmaan.

Raakaleikkauksen loppuvaiheessa on paras aika tehdä materiaalista testiversio. Videota voi näyttää ulkopuolisille tahoille kommenttien toivossa ja muutosten tekeminen ei ole vielä myöhäistä. Kommentteja vastaanottaessa tulee käyttää

kuitenkin suurta kritiikkiä, sillä kaikkia ei voi miellyttää. Joskus palaute voi olla varsin harhaanjohtavaa tai suorastaan tuhoavaa. Parhaassa tapauksessa palaute auttaa kuitenkin selvittämään onko video saavuttanut tavoitteensa. Palautteen pohjalta voi tehdä muutoksia, jos ne todellisuudessa ovat tuotteelle hyväksi. (Rosenthal 2002, 214 - 215.) Jos kyseessä on asiakastyö, on paljon mahdollista, että asiakas ei ole joihinkin kohtauksiin tyytyväinen. Tällöin editoijan tulisi kyetä perustelemaan käyttämänsä ratkaisut. Pahimmassa tapauksessa voi joutua aloittamaan koko työn alusta. (Gaskell, 2003, 142.)

Muistikuvia-videon testiversio esitettiin pienelle koeyleisölle, jonka avulla pyrittiin kartoittamaan mahdollisia huonosti toimivia leikkausratkaisuja. Pieniä, vielä tekemättä olevia hienosäätöjä lukuun ottamatta koeyleisön palaute oli rohkaisevaa. Suurin muutos oli toivomus, että videosta tehtäisiin mustavalkoinen. Ajatus mustavalkoisesta videosta oli leijunut ilmassa jo ideointiprosessin alusta lähtien, mutta viimeistään koeyleisön mielipide ratkaisi asian lopullisesti.

5.3.3 Hienoleikkaus

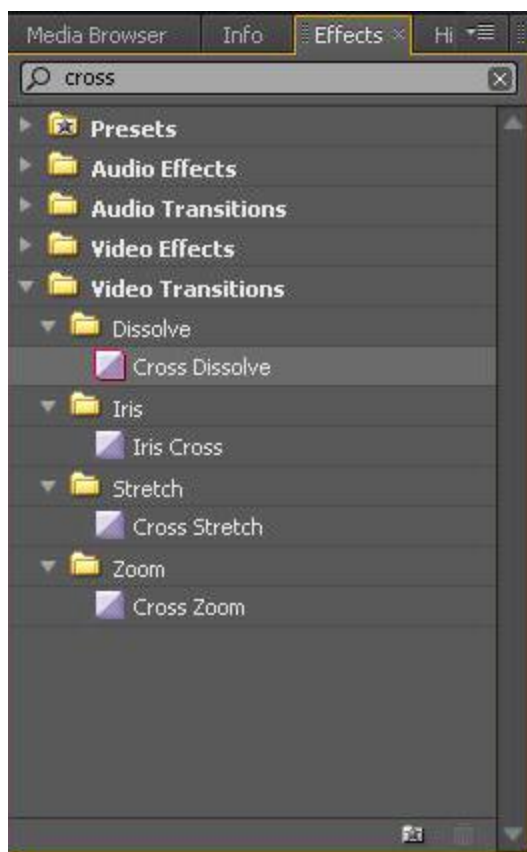
Hienoleikkauksessa tehdään viimeiset muutokset videoon ja tarvittaessa lisätään tehosteita ja efektejä, sekä tehdään tarkemmat värimäärittelyt. Yleensä tässä vaiheessa editoija on jo väsynyt tekeillä olevaan työhönsä ja haluaisi saada videon valmiiksi mahdollisimman nopeasti. Parhaan lopputuloksen saamiseksi tulisi tätä kuitenkin välttää. (Rosenthal 2002, 215.)

Jotta videon tarina tulisi kerrottua oikein, tulee editoijalla olla leikkaamisen perussäännöt hallussaan. Näitä perussääntöjä, eli leikkaamisen kielioppia, noudatetaan tietysti jo raakaleikkauksenvaiheessa, mutta hienoleikkauksessa merkitys korostuu entisestään. Videon kuvallinen jatkuvuus säilyy muun muassa huolehtimalla, että henkilöhahmojen vaatteet eivät vaihdu äkillisesti, kuvan liike ei töksähdä leikkauskohdissa, valaistus säilyy samana koko kohtauksen ajan ja kuvan liike pysyy samansuuntaisena. Lisäksi tulee kiinnittää huomiota erilaisten kuvakokojen- ja kulmien yhteen sopivuuteen. (Kucera 1982, 24.) Leikkaamisen kielioppia voi myös rikkoa hallitusti ja oikein käytettynä se tuokin mielenkiintoisia

tehokeinoja videon kulkuun. Erityisesti musiikkivideoissa näitä sääntöjä rikotaan usein, lopputuloksen näyttäessä silti taiteellisesti hyväksyttävältä. Usein kuvallista jatkuvuutta tärkeämpää ovat kuvien emotionaaliset nyanssit, jotka saattavat olla hyvinkin abstrakteja ja vaikeasti määriteltävissä.

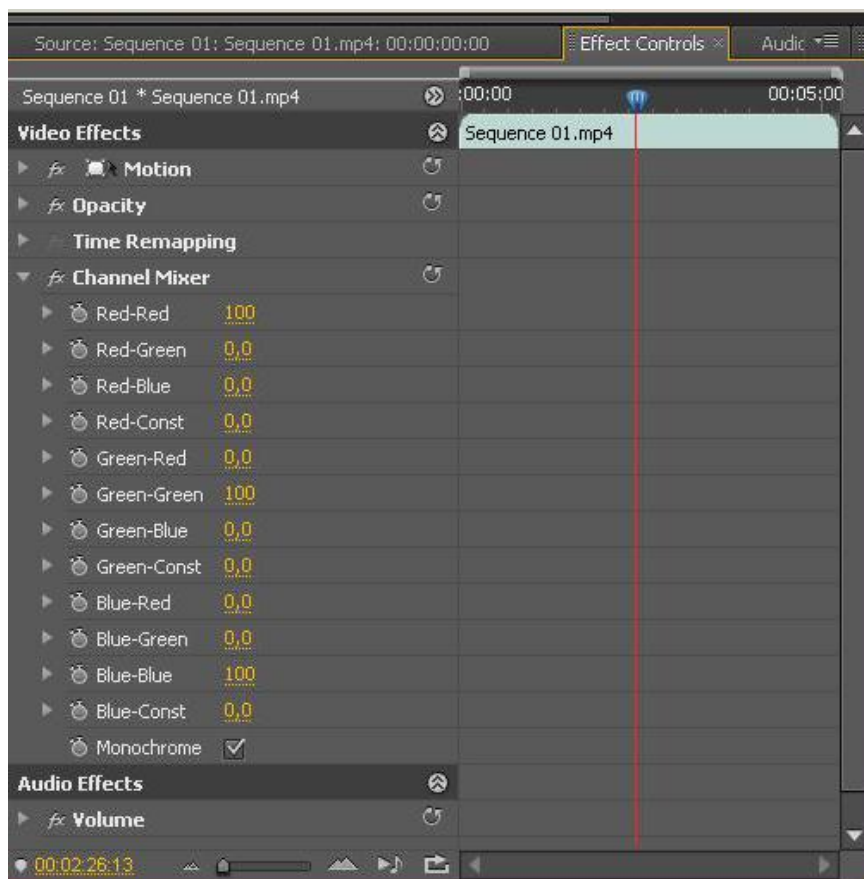
Hienoleikkaukseen kuuluu myös erilaisten siirtymä- ja kuvaefektien lisääminen tuotokseen. Efektien käytön tulisi olla aina perusteltua ja tarkoituksenmukaista. Kokematon leikkaaja innostuu helposti käyttämään liikaa tehosteita, jolloin lopputuloksesta tulee amatöörimäisen näköinen ja varsin sekava. Editointiohjelman avulla voi muuttaa kuvien värisävyjä, mikä on usein tarpeellista, sillä katsoja huomaa helposti pienetkin kontrastierot kuvamateriaalissa. Tästä saattaa olla seurauksena, että otosten suhde toisiinsa jää epämääräiseksi. (Kucera 1982, 101.) Musiikkivideossa voi runsaskin tehosteiden käyttö toimia taiteellisessa mielessä, mutta silti täytyy hyvä maku pitää mukana, tai muuten lopputulos alkaa saada tahattomia farssin piirteitä.

Muistikuvia-videossa käytettiin siirtymäefektinä ainoastaan Cross Dissolve-häivytysefektia (KUVIO 12). Cross Dissolve on selkeä ja yleisimmin käytetty siirtymäefekti, joka yhdistää kohtaukset fade in/out-menetelmällä.



KUVIO 12. Cross Dissolve -häivytysefekti.

Videosta tehtiin mustavalkoinen valitsemalla Channel Mixer -efektistä kohdan "Monochrome" (KUVIO 13). Videon mustavalkoisuus tarkoitti sitä, että tarkemmilta värimäärittelyiltä säästyttiin, mutta eri kohtausten kontrastieroja pyrittiin tasoittamaan Levels -efektin avulla. Videoon lisättiin useita erilaisia linssivääristymisiä, koska kuvausvaiheessa oli ollut mahdollista käyttää ainoastaan yhtä linssiä. Tällä tavoin videoon pystyttiin luomaan hieman vääristyneen oloinen tunnelma, joka symbolisoi hienosti päähenkilön kieroutunutta maailmankatsomusta. Käytetyllä kuvauskalustolla ei ollut myöskään mahdollista kuvata todellisella 16:9-kuvasuhteella, joten video rajattiin ylä- ja alareunoista mustilla palkeilla. Tämä onnistui ilman, että kuvasta olisi jäänyt mitään oleellista pois. Nykyisin on musiikkivideoissa yleisesti käytössä anamorfinen 2.35:1-kuvasuhde, joka on vielä 16:9-suhdetta matalampi suhteessa leveyteen, mutta tämän käyttöä ei nähty tarpeelliseksi.



KUVIO 13. Channel Mixer.

5.4 Tallennusmuodot

Videon tallennusformaatti riippuu täysin siitä, mihin käyttöön se on tulossa. Esimerkiksi internet -käyttöön soveltuvat parhaiten voimakkaasti kompressoitujen formaatit. Videotiedostojen formaatit voidaan jakaa kahteen pääryhmään: On-line- ja off-line -tiedostomuodoiksi. On-line -tiedostomuotoja kutsutaan myös streaming -formaateiksi ja niitä käytetään pääasiassa internetissä tai CD-levyllä. Tavallisia on-line -tiedostoformaatteja ovat MPG, MOV, ASF, RM ja AVI. Tyypillisiä off-line -videoformaatteja ovat AVI- ja MOV- tiedostotyypit. (Levy 2001, 17.)

Microsoft AVI: Standardoitu videoformaatti tietokoneita varten. Multimediaformaateista yleisin. Pakkaamaton tai pakattu. (Gaskell 2003, 180.)

MPG: Standardoitu streaming -tiedostomuoto. Käyttää MPEG -koodia, käsittäen MPEG-1, MPEG-2, MP3 ja MPEG-4 -koodit. (Gaskell 2003, 180.)

RM, RV, RA: Real Networksin kehittämää kaupallisia streaming-formaatteja. Kehitetty toimimaan erityisesti hitailla tiedonsiirtonopeuksilla. (Gaskell 2003, 180.)

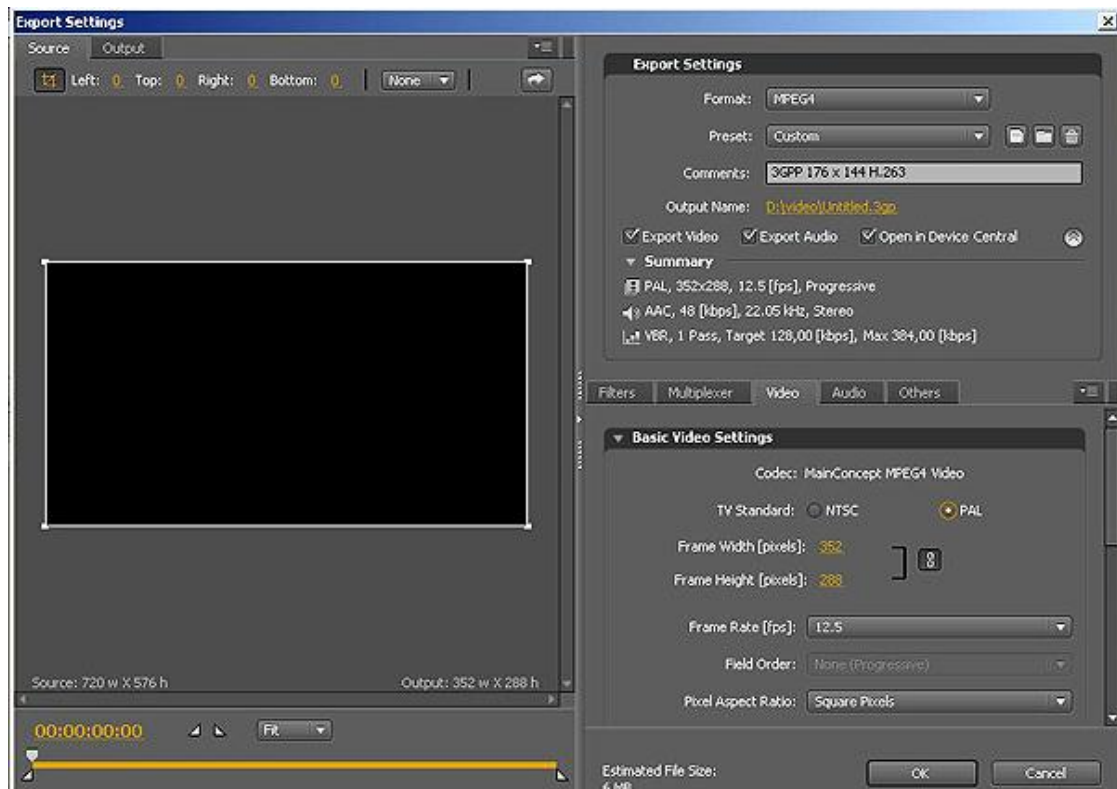
ASF: Microsoftin kehittämä streaming-formaatti. Perustuu MPEG-4 pakkaukseen. (Gaskell 2003, 180.)

VOB: DVD -formaatti. Elokuva koostuu yhden gigatavun kokoisista VOB -tiedostoista. (Gaskell 2003, 180.)

Quicktime MOV: Apple Macintosh -käyttöjärjestelmän standardi videoformaatti. Tukee streaming-toistoa. (Gaskell 2003, 180.)

5.4.1 Videon renderöiminen

Muistikuvia-video renderöitiin YouTubea varten käyttäen MPEG4-formaattia. 640x480 resoluutiolla varustettu MPEG-4 on YouTubeen suosittelema tallennusmuoto verkkoon ladattaville videoille. (YouTube, [viitattu 29.3.2010]). Videon renderöiminen tehtiin käyttäen Adobe Media Encoderia (KUV IO 13).



KUVIO 14. Adobe Media Encoder.

5.5 Varmuuskopiointi

Pakkaamattomat videotiedostot ovat kooltaan hyvin suuria. Musiikkivideossa käytettävät videoklipit vievät helposti usean kymmenen gigatavun verran tilaa. Tämän vuoksi varmuuskopion tekemiseen on käytännöllisintä varata ulkoinen kiintolevy, tai vaihtoehtoisesti erittäin suuren tallennuskapasiteetin omaava muistitikku. Muistikuvia-videoprojektin budjetissa tätä ei huomioitu, eikä ulkoista kiintolevyä, saati riittävän isoa muistitikkoa, löytynyt tekijöiltä ennestään. Tämä kostautui karvaasti, kun videon tiedostot katosivat editointikoneen kiintolevyltä. Kaikeksi onneksi videosta oli jo tässä vaiheessa ehditty tehdä versio YouTubeen, joka olikin videon pääasiallinen käyttötarkoitus. Siitä huolimatta videoon olisi saatettu tehdä vielä pieniä muutoksia, mikäli se olisi ollut mahdollista. Tämän perusteella voidaan tehdä johtopäätös, jonka mukaan varmuuskopiointi editointivaiheessa on ensiarvoisen tärkeää.

5.6 Musiikkivideon katselmus

Videon valmistuttua oli aika kartoittaa tuotantoprosessiin osallistuneiden henkilöiden, sekä tilaajan mielipiteitä. Palaute oli pääosin yllättävän positiivista ja kaikki tuntuivat olevan hyvin tyytyväisiä tuotokseen. Tämän perusteella videoprojekti arvioitiin päättyneeksi.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Projekti oli kokonaisuudessaan melko lailla haastava. Syynä tähän lienee enimmiltä osin aiemman kokemuksen puute. Toki oman haasteensa asetti sekä kaluston, että rahallisen resurssin puute. Oli mielenkiintoinen prosessi nähdä millaista jälkeä minimaalisella kalustolla ja lähes nollatason budjetilla voi saada aikaan.

Projektin aikana huomattiin edeltä käsin tehtävän suunnitteluprosessin tärkeys sekä vaikeus. Etenkin ohjaajana ja kuvaajana toimiessa menee tositoimissa helposti sormi suuhun ilman kunnollisia suunnitelmia. Tositilanteessa huomio kiinnittyy ennemminkin ohjattavien ihmisten ja kuvauspaikkojen organisointiin, kuin itse videon suunnitteluun. Tämän projektin kohdalla oli kylläkin suunnitelmat tehty huolellisesti, mutta silti videota tehdessä huomattiin suunnitelmissa puutteita. Pienellä kokemuksella on vaikea tietää, mihin tulisi varautua ja minkälaisia ongelmia eteen saattaa tulla.

Musiikkivideoiden tekemisestä oli myös melko vaikea löytää kirjallisuutta. Elokuvien tekemisestä löytyi sen sijaan paljonkin, joten näitä tietoja joutui sitten osittain soveltamaan musiikkivideoiden maailmaan. Internetistä löytyviä lähteitä haluttiin käyttää mahdollisimman vähän niiden nopean vanhentumisen, sekä usein varsin kyseenalaisen luotettavuuden vuoksi.

Voisi sanoa, että loppujen lopuksi videon teossa onnistuttiin kaikesta huolimatta kohtuullisen hyvin. Toimeksiantajan toivoma sanoma tuli videossa hyvin selväksi – olematta silti liian korni tai alleviivaava. Videon tarina tukee oivallisesti kappaleen sanomaa, eikä huumoriakaan puutu. Näyttelijävalinta päähenkilön rooliin onnistui ja hän suoriutui varsin hyvin – ottaen huomioon, että hänellä ei ollut aikaisempaa kokemusta näyttelijänä toimimisesta.

Videon valmistumisen jälkeen alettiin hyvin nopeasti huomata asioita, jotka olisi kannattanut tehdä kuvaus- ja editointivaiheessa toisin, mutta jälkikäteen katsottuna koko tämä projekti oli lähinnä oppimisprosessi, josta saatiin valtava määrä eväitä tulevia haasteita varten. Projektin aikana tietämys musiikkivideon tekemisestä kasvoi niin paljon, että tämän työn tekijän seuraava video – mikäli sellainen mahdollisuus joskus suodaan, tulee olemaan laadullisesti monin verroin parempi, sekä huomattavan paljon helpompi tehdä.

LÄHTEET

- Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Adobe. 2010. Adobe Premiere Pro. [www-dokumentti]. Adobe Systems Inc. [Viitattu 21.4.2010]. Saatavissa: <http://www.adobe.com/products/premiere/>
- Alanen, A. 2002. Suomalainen musiikkivideo. Teoksessa: J. Nyman, P. Gronow & J. Lindfors (toim.) Suomi soi 3: Äänialloilta parrasvaloihin. Tammi, 78-85.
- Alanen, A. & Pohjola, I. 1992. Sähköiset Unet. Helsinki: VAPK-kustannus.
- Ang, T. 2005. Digivideo kuvaajan käsikirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.
- Canon. 2010. Canon XL1s. [www-dokumentti]. Canon Oy. [Viitattu 26.3.2010]. Saatavissa: http://www.canon.fi/For_Home/Product_Finder/Camcorders/Digital/XL1s/index.asp
- Elokuvantaju a. Kuvakoko. [www-dokumentti]. [Viitattu 18.9.2009]. Saatavissa: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kuvakoko.jsp>
- Elokuvantaju b. Jälkituotanto. [www-dokumentti]. [Viitattu 27.8.2009]. Saatavissa: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/jalkituotanto.jsp>
- Elokuvantaju c. Miljö. [www-dokumentti]. [Viitattu 3.9.2009]. Saatavissa: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/lavastus/miljoo.jsp>
- MySpace. 2010. Fireheart. [www-dokumentti]. [Viitattu 21.4.2010]. Saatavissa: <http://www.myspace.com/fireheart100>
- Gaskell, E. 2003. The complete guide to digital video. Cambridge: The Ilex Press Limited.

- Gaskell, E. 2004. Make your own Hollywood movie. Cambridge: The Ilex Press Limited.
- Gaskell, E. 2004. Make Your Own Music Video. Cambridge: The Ilex Press Limited.
- Hietala, V. 1993. Kuvien todellisuus. Helsinki: Gummerus.
- Hyväri, E. 2008. Musiikkivideon teon lyhyet aakkoset. [WWW-dokumentti]. [Viitattu 21.4.2010]. Saatavissa: <http://www.uta.fi/festnews/fn2005/sunnuntai/18689.shtml>
- Keränen, V, Lamberg, N. & Penttinen, J. 2005. Digitaalinen media. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Korvenoja, P. 2004. TV-Kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.
- Kucera, J. 1982. Elokuvan leikkauksesta ja television kuvasekoituksesta. Helsinki: Yleisradion ammattiopisto.
- Leppinen, T. 2009. Musiikkivideon suunnittelu, käsikirjoitus ja kuvaaminen. Seinäjoen Ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittely. Opinnäytetyö. Julkaisematon.
- Levy, J. 2001. Digitaalinen Videoeditointi. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy.
- Luukkonen, J. 2000. Digitaalisen median käsikirjoitusopas. Helsinki: Oy Edita Ab.
- YouTube. Making and optimazing your videos. [www-dokumentti]. YouTube, LLC. [Viitattu 29.3.2010]. Saatavissa: http://www.youtube.com/t/howto_makevideo
- Montgomery, J. 2009. Michael Jackson's Music-Video Legacy. [www-dokumentti]. Music Television. [Viitattu 21.4.2010]. Saatavissa: http://www.mtv.com/news/articles/1614750/20090625/jackson_michael.jhtml
- Morrison, M. 2008. SWOT analysis. [www-dokumentti]. Chartered Institute of Personell and Development. [Viitattu 21.4.2010]. Saatavissa: <http://www.cipd.co.uk/subjects/corpstrtgyl/general/swot-analysis.htm>

- YouTube. 2009. Fireheart - Muistikuvia. [www-dokumentti]. YouTube, LLC . [Viitattu 21.4.2010]. Saatavissa:
<http://www.youtube.com/watch?v=kMwO-tEw1k4>
- Median maailma. Musiikivideo. [www-dokumentti]. [Viitattu 28.3.2010]
Saatavissa:
http://www2.edu.fi/medianmaailma/median_lukutapoja/musiikkivideo.html
- Nurmi, T., Rekiaro, I. & Rekiaro, P. 2004. Suomen kielen sivistyssanakirja. Jyväskylä: Gummerus.
- WordPress. 2007. Proporzioe Divina. [www -dokumentti]. [Viitattu 29.10.2010]. Saata vissa:
<http://proporzioenedivina.wordpress.com/2007/07/13/introduction-to-proporzioe-divina>
- Rosenthal, A. 2002. Writing, directing and producing documentary films and videos. Illinois: Southern Illinois University Press.
- Open University. 2008. Skills for OU Study. [www-dokumentti]. The Open University. [Viitattu 29.10.2010]. Saata vissa:
<http://www.open.ac.uk/skillsforstudy/mind-map-example.php>
- Soramäki, M. 1990. Mediat yli rajojen. Näkökulmia joukkoviihteen tuotantoon, jakeluun ja kulutukseen. Helsinki: Gaudeamus.
- Talonpoika, T. 2009. Mitä internetissä saa tehdä omilla äänitteillään? Gramexpress (1), 20.

LIITTEET

Liite 1. Synopsis

Liite 2. Käsikirjoitus

Liite 3. Kuvakäsikirjoitus

Liite 4. Kuvausaikataulu

Liite 5. Tarvikelista

Liite 1. Synopsis

SYNOPSIS

Musiikkivideo Fireheart-yhtyeelle, kesto 5:15

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

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

Tilaja: Fireheart-yhtye.

Mitä:

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

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

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

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

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

Video loppuu siihen, kun päähenkilö tekee uskonratkaisun.

Lähestymistapa on toteava, ei saarnaava tai moittiva.

Tyylilajina käytetään tragikoomista inhorealismia.

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

Miksi:

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

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

Hankkeen toissijaisena tarkoituksena on tuottaa kuvallista promootio-materiaalia heidän ep-levylleen.

Kolmanneksi tarkoituksena on hankkeen toteuttajien päättötyön tekeminen.

Kenelle:

Videon ensisijaiseksi kohderyhmäksi on määritelty internetiä käyttävät 12-35-vuotiaat ihmiset, jotka kamppailevat oman uskonvarmuutensa kanssa. Videon tarinassa uskostaan luopunut päähenkilö muistelee aikaa, jolloin kaikki oli vielä

hyvin. Tarinan on tarkoitus rohkaista ihmisiä, joilla on ongelmia ja saada heidät vakuuttuneiksi, että vielä ei ole liian myöhäistä palata parempaan elämään.

Toissijaisena kohderyhmänä pidetään yleisesti bändin nykyisiä ja potentiaalisia faneja.

Ketkä:

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

Kuinka:

Video kuvataan koulusta lainattavalla videokameralla.

Video leikataan kultaista leikkausta mukaillen Premiere Pro –tietokoneohjelmalla medialaboratoriossa.

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

Kustannukset ja resurssit:

Taloudelliset resurssit ovat lähes olemattomat. Tilaaja sekä toteuttajat ovat valmiita panostamaan hankkeeseen taloudellisesti yhteensä korkeintaan sata (100) euroa. Tämä summa on varattu lavastus-, puvustus-, catering- sekä kuvauspaikkojen vuokrakuluihin.

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

Kaikki mahdollinen yritetään toteuttaa ilman taloudellisia kustannuksia.

Aikataulu:

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

Liite 2. Käsikirjoitus

KOHTAUS 1

PATTERISSA HERÄTYS 1

INT AAMU / TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

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

KOHTAUS 2

KAAMEA KAPULA 1

INT AAMU / TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

Hilikka nousee vaivalloisesti istumaan. Hän ottaa lattialla olevasta olutpullosta vapisevin käsin isot hörpyt, mutta pullo on tyhjä. Hilikka heittää pullon vihaisena

takaisin lattialle. Hän ottaa tuhkakupista puoliksi poltetun tupakan ja sytyttää sen. Hän nostaa valokuvan lattialta.

KOHTAUS 3

VALOKUVA

INT AAMU / TUOMIHARJU

HILKKA

6 sekuntia

Hilkka katsoo valokuvaa ja polttaa tupakkaa.

KOHTAUS 4

OLKOON, ALKOON VAAN

EXT AAMU / TÖRNÄVÄ

HILKKA

(ZOOM OUT HILKAN JALOISTA) (Kuvaus auton lavalta)

6 sekuntia

Hilkka kävelee pitkin katua kohti kameraa.

KOHTAUS 5

PORTINVARTIJA

EXT AAMU / TÖRNÄVÄ

HILKKA, ENKELI

(ZOOM OUT ENKELIN LAULAVASTA SUUSTA)

5 sekuntia

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

KOHTAUS 6

MATKA JATKUU

EXT AAMU / TÖRNÄVÄ

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

3 sekuntia

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

KOHTAUS 7

PITKÄRIPAINEN

EXT AAMU, LEHTISENKULMA

HILKKA

(ZOOM OUT ALKON KYLTISTÄ)

8 sekuntia

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

KOHTAUS 8

PARANEMINEN

EXT AAMUPÄIVÄ, TUOMIHARJUN PIHA

HILKKA, AUTONKULJETTAJA

5 sekuntia

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

KOHTAUS 9

GENTLEMANNIN POISTUMISKÄSKY

EXT AAMUPÄIVÄ, TUOMIHARJUN PIHA

HILKKA, HERRASMIES

10 sekuntia

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

KOHTAUS 10

PIKNIKILLÄ

EXT ILTAPÄIVÄ, PUISTO

HILKKA

14 sekuntia

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

KOHTAUS 11

RAPPUSET

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

2 sekuntia

Hilikka konttaa kerrostalon rappusia ylös.

KOHTAUS 12

OVELLA

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

2 sekuntia

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

KOHTAUS 13

SISÄÄNASTUMINEN

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

2 sekuntia

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

KOHTAUS 14

TYHJÄ TUIJOTUS 1

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

4 sekuntia (yhteensä kohtauksen 15 kanssa)

Hilkka tuijottaa peiliin.

KOHTAUS 15

TYHJÄ TUIJOTUS 2

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

Hilkka tuijottaa rikkinäiseen peiliin.

KOHTAUS 16

PÖYDÄN ÄÄREEN

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

7 sekuntia

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

KOHTAUS 17

NUKAHTAMINEN

INT ILTAPÄIVÄ, TUOMIHARJU

HILKKA

(ZOOM IN VALOKUVAAN)

7 sekuntia

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

KOHTAUS 18

DARK SIDE OF THE SPOON

INT YÖ, TUOMIHARJU

HILKKA/PEPPI

10 sekuntia (tulee välähdyksinä)

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

(C-OSAN SURREALISTINEN MONTAASI)

KOHTAUS 19

PATTERISSA HERÄTYS 2

INT AAMU, TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

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

KOHTAUS 20

KAAMEA KAPULA 2

INT AAMU, TUOMIHARJU

HILKKA

11 sekuntia

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

KOHTAUS 21

YLÖS, ULOS JA LENKILLE

INT AAMU, TUOMIHARJU

HILKKA

3 sekuntia

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

KOHTAUS 22

EXODUS

EXT AAMU, POHJA

HILKKA

4 sekuntia

Hilkka juoksee hätääntyneesti pitkin tietä kohti risteystä

KOHTAUS 23

OIKEALLE

EXT AAMU, POHJA

HILKKA

3 sekuntia

Hilkka juoksee risteykseen ja kääntyy oikealle.

KOHTAUS 24

BRIDGE OVER THE TROUBLED WATER

EXT AAMU, TÖRNÄVÄ

HILKKA

2 sekuntia

Hilkka juoksee yli lyhyen sillan.

KOHTAUS 25

LONG TIME NO SEE

EXT AAMU, VAASA

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

5 sekuntia

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

KOHTAUS 26

TERVETULOA TAKAISIN

EXT AAMU, VAASA

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

4 sekuntia

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

KOHTAUS 27

KÄSIKÄTEEN

EXT AAMU, VAASA

HILKKA, ENKELI, BÄNDI

10 sekuntia

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

KOHTAUS 28

ISOHALI!

EXT AAMU, VAASA

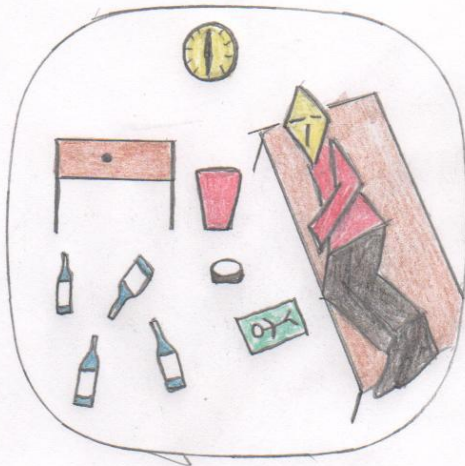
HILKKA, ENKELI, BÄNDI / ZOOM IN HILKAN KASVOIHIN

5 sekuntia

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

Liite 3. Kuvakäsikirjoitus

1.



Patterissa herätys INT/AAMU
Tuomiharju
Hilikka

Hilikka nukkuu krapulassa.

(YK)

KAMERA HITAASTI OIKEALTA
0:12 - 0:23

2.



Kaamea krapula INT/AAMU
Tuomiharju
Hilikka

Hilikka herää ja
(KK) poimii
valokuvan.

0:23 - 0:43

3.



Valokuva INT/AAMU
Tuomiharju
Hilikka

Hilikka tuijottaa valokuvaa.
(LK) KAMERA TAKAA YLÄ -
VUOSTA - ZOOMAUS VALO -
KUVAAN

0:43 - 0:49

4.

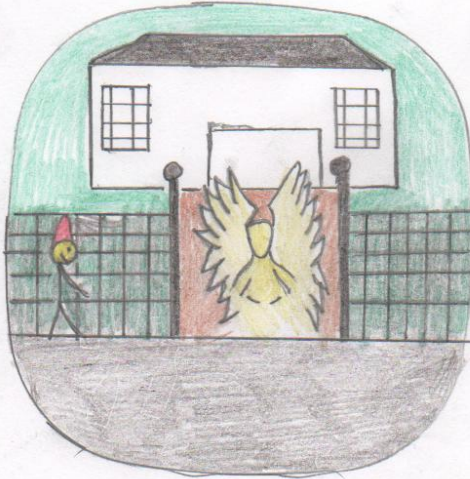


Olkoon, Alkoon Vaan
EXT/AAMU/TÖRNÄVÄ/
HILKKA

Kamera tarkentaa kenkiin,
josta zoom out(KK)

0:49 - 0:55

5.



Portinvartija EXT/AAMU
TÖRNÄVÄ / HILKKA
JA ENKELI

Hilkka kävelee (vas → oik)
enkelin ohi.

(YK)

0:55 - 1:00

6.



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

Hilkka kävelee bändin ja
laulavan enkelin ohi.

(VAS → OIK) (KK)

1:00 - 1:13

7.



Pitkäriipainen EXT/AAMU
LEHTISEN KULMA / HILKKA

(YK)

Hilkka tulee Alkosta
Kävelee kohti kameraa
KAMERA KUVAA ALUKSI ALKON
KYLTIA - ZOOM OUT

1:39 - 1:47

8.

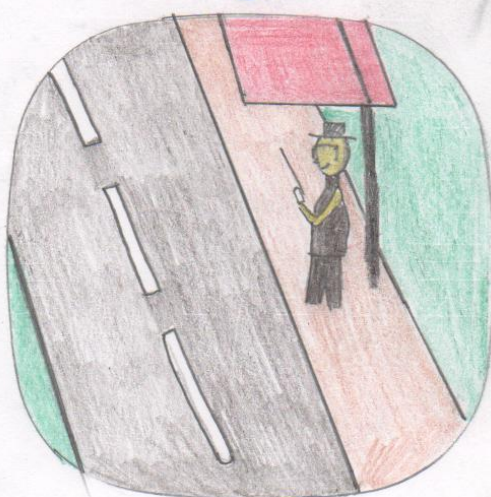


Paraneminen EXT/AAMUPÄIVÄ
TUOMIHARJUN PIHA / HILKKA /
Autonkuljettaja näyttää
tanssivalle Hilkkalle kansain-
välistä käsimerkkiä. (KK)

AUTONKULJETTAJA

1:47 - 1:52

9.



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

1:52 - 2:02

10.



Piknikillä EXT/ILTAPÄIVÄ
KESKUSPUISTO/HILKKA

Hilkka syö, juo, oksentaa

(SKK)

2:02 - 2:16

11.



Rappuset INT/ILTAPÄIVÄ
TUOMIHARJUN RAPPU/HILKKA

Hilkka konttii rappusia ylös
(KK)

2:16 - 2:18

12.



Ovella INT/ILTAPÄIVÄ
TUOMIHARJUN RAPPU/HILKKA

Hilkka yrittää avata ovia pankki-
kortilla.

(KK)

2:18 - 2:20

13.



Sisäänastuminen. INT /
ILTAPÄIVÄ / TUOMIHARJULLA /
HILKKA

Hilkka hoipertelee sisään

(KK)

2:20 - 2:22

14 + 15



Tyhjä tuijotus 1 + 2 / INT
ILTAPÄIVÄ / HILKKA
TUOMIHARJULLA

(LK)

Hilkka tuijottaa peiliin.

KAMERA MUSTAN HEIJASTAMATTOMAN
VERHON TAKAA (OBJEKTIVILLE AUKKO)

2:22 - 2:26

16.



Pöydän ääreen INT / ILTAPÄIVÄ
TUOMIHARJULLA / HILKKA

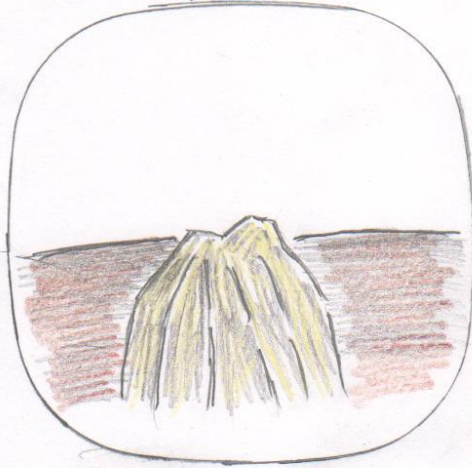
Hilkka polttaa, katsoo kuvaa

(LK)

KAMERA TAKAA YLÄVIISTOSTA

2:26 - 2:33

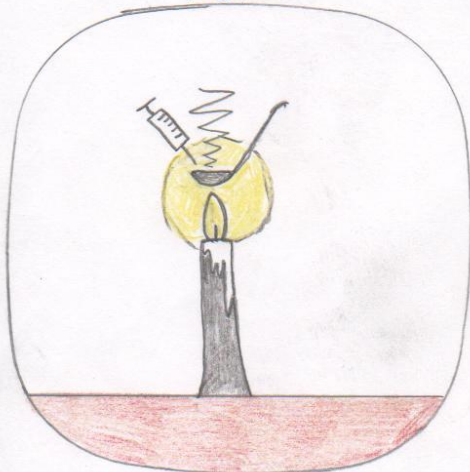
17.



LATTIALLE
[LÄHIKUVA PUTOAVASTA VALOKUVASTA]
(-OSAN MONTAASI)



18.



Nukahtaminen INT/ILTAPÄIVÄ
TUOMIHARJULLA/HILKKA (LK)

Hilkka tumpaa ja pää
kolartaa pöytään.

2:33 - 2:40

3:30 - 4:18

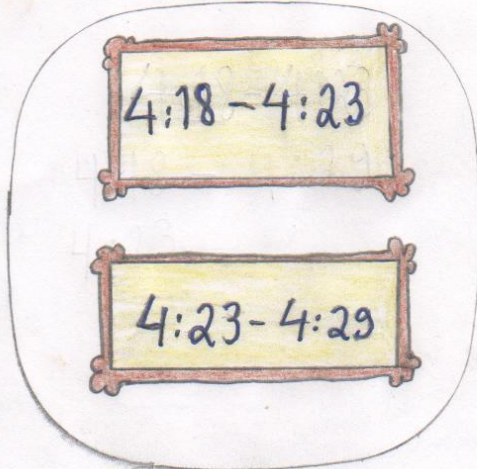
DARK SIDE OF THE SPOON

INT/YÖ/TUOMIHARJULLA/
HILKKA/(ELK)

Käsi pitelee ruokalusikkaa
Kynntilän yllä

Välähdyksiä välillä 2:40 -
3:30

19 + 20



Kohtaus 19 on sama kuin kohtaus 1 paitsi kello on 7 ja lattialla on 7 pulloa. Akustinen kitara on nyt 7-kielinen.

Kohtaus 20 on sama kuin kohtaus 2.

21.



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

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

4:29 - 4:32

22.



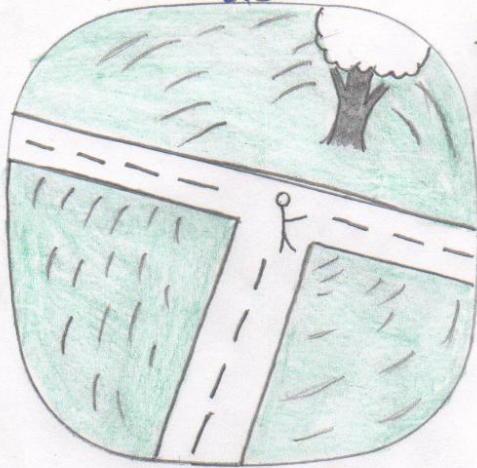
Exodus EXT/AAMU
POHJA/HILKKA

(KK)

Hilkka juoksee tiellä kohti kameraa. Kuvaus auton lavalta.

4:32 - 4:36

23.



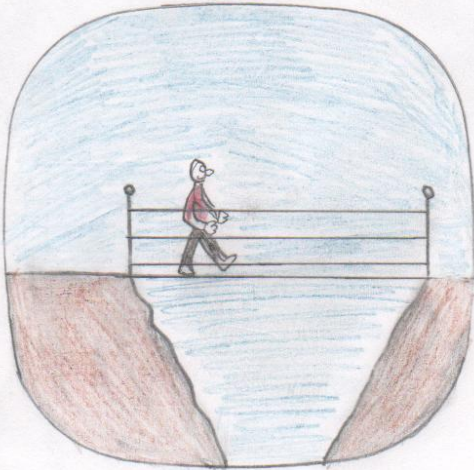
Oikealle EXT/AAMU/
POHJA/HILKKA

Hilkka juoksee risteykseen
ja jatkaa oikealle. (YK)

Kuvaus yläviivistosta jostakin
puusta.

4:36 - 4:39

24.

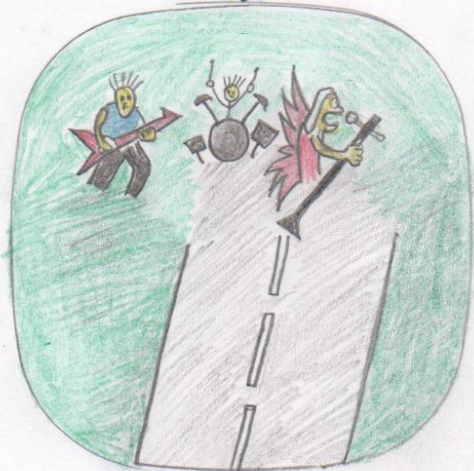


A Bridge Over the Troubled Water
EXT/AAMU/TÖRNÄVÄ/HILKKA

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

4:39 - 4:41

25.

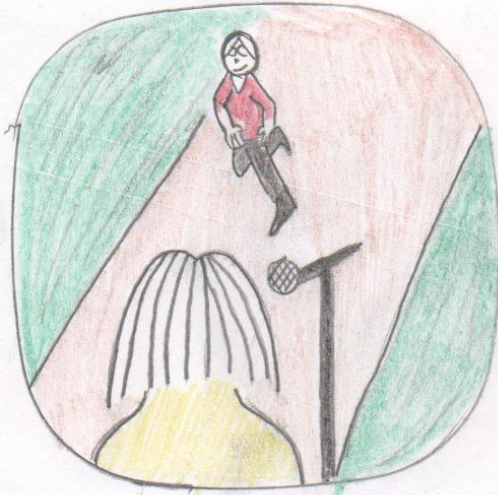


Long Time No See EXT/AAMU
VAASA/HILKKA/ENKELI/BÄNDI

Hilkka juoksee kohti tiellä
soittavaa bändiä (YK)

4:41 - 4:56

26.



Tervetuloa takaisin EXT/AAMU
VAASA/HILKKA/ENKELI/BÄNDI

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

4:56 - 5:00

27.



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

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

5:00 - 5:10

28



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

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

5:10 - 5:15

Liite 4. Kuvausaikataulu

Kuvauspäivä 1	Kohtaus/Paikka	Henkilöt	Tarpeisto	Huom.
17.00 - ?	Interiöörikohtauksia asunnossa. Kohtaukset 1-3, 11,15, 19-21.	Laura	Sanko, viina-/viini- /olutpulloja, Raamattu, Antabus- purkki, valokuvakehys, valokuva, Fireheartin levy, injektioruiskuja, kello, akustinen kitara, tuhkakuppi, tupakkaa, pankkikortti, peili.	
Kuvauspäivä 2	Kohtaus/Paikka	Henkilöt	Tarpeisto	Huom.
14.00 -?	Interiööri- /exteriöörikohtauksia. Asunto, puisto, katu, Alko. Kohtaukset 4, 7-10, 16-18, 22-24, C-osan montaasi.	Laura, Kari, Toni	Auto, punaviinipullo, leipää, rannekello, iltapäivälehti, pari normaalia kynttilää, pari hautakynttilää, nahkavyö, ruokalusikka, punainen tikkari, omena, pehmolelu, paksu naru, veitsi, Alkon muovipussi, herrasmiehelle puku, Peppi Pitkätossu – peruukki, kajaalia, huulipunaa, punaista kynsilakkaa, leninki ja verkkosukkahousut.	Ulkokohtauksille säävaraus. Lauralla samat asusteet yllä.

Kuvauspäivä 3	Kohtaus/Paikka	Henkilöt	Tarpeisto	Huom.
13.00 - ?	Exteriörikohtauksia. Törnävä. Kohtaukset 5-6, 25-28.	Laura, Marika, Joni, Joonas, Sami.	Rummut, kitara, basso, koskettimet, Kannettava CD-soitin, Fireheartin levy, nahkatakki, valkoiset vaatteet.	Säävaraust. Lauralla samat asusteet.

Liite 5. Tarvikelista

TARVIKELISTA

- sanko
- 7 tyhjää viinapulloa
- muutama olutpullo
- punaviinipullo
- leipää
- tuhkakuppi
- akustinen kitara
- 7-kielinen kitara
- lelukitara
- Raamattu
- Antabus-purkki
- valokuvakehys
- valokuvia muutama kappale
- rannekello
- iltapäivälehti
- pankkikortti
- peili (suht iso) jonka saa rikkoa
- täysinäinen savukerasia
- injektioruiskuja muutama
- pari normaalia kynttilää
- pari hautakynttilää
- nahkavyö
- ruokalusikka
- punainen tikkari
- omena
- pehmolelu

- paksu naru
- veitsi
- Fireheartin levy
- tikapuut

GARDEROBI

- musta paita
- mustat housut
- maiharit
- ruma toppatakki
- ruma pipo
- valkoiset vaatteet enkelille
- Ramones-asut (4 nahkatakkaa, 4 siniset farkut) bändille
- 4 kpl Fireheart paitoja
- Paita, jossa luku 32
- Alkon muovipussi
- herrasmiehelle puku
- Peppi Pitkätossu –peruukki
- kajaalia
- huulipunaa
- punaista kynsilakkaa
- leninki ja verkkosukkahousut