

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma/ Audiovisuaalinen media

Elina Hasari

KUVASOMMITTELUN JA -SUUNNITTELUN MERKITYS MUSIIKKIVIDEON
KERRONNASSA

Opinnäytetyö 2010

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma

HASARI, ELINA

Kuvasommittelun ja -suunnittelun merkitys musiikkivideon kerronnassa

Opinnäytetyö

40 sivua + 2 liitesivua

Työn ohjaaja

Leena Kilpeläinen

Maaliskuu 2010

Avainsanat

musiikkivideo, kuvasommittelu, kuvakerronta, visuaalinen ilme

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa kuvaus Luckiest pig in Albany -nimisestä kappaleesta tehtyyn musiikkivideoon. Musiikkivideo on fiktiivinen itsenäinen tarina, jonka käsikirjoituksessa on huomioitu musiikkikappale ja sen sanoitukset. Tutkimuksen aiheena on kuvasommittelu ja kuvasuunnittelu sekä niiden merkitys kerronnassa. Työssä käsitellään kuvauksen eri keinoja sekä kuvan sisäisten elementtien sommittelun vaikutusta lopulliseen videotuotokseen. Tutkimuksessa perehdytään kuvakerrontaan musiikkivideon näkökulmasta.

Kuvasommittelua rakennetaan elokuvassa valoilla, väreillä, kuvakulmilla, kameran ja kuvassa näkyvien elementtien asemoinnilla ja liikkeillä. Kuvasommittelun tarkoitus on johdattaa katsojan huomiota haluttuihin kohteisiin ja elementteihin. Liikkuvan kuvan suurin ero esimerkiksi valokuvaan on, että kuva elää ja liikkuu. Elokuvan kuvasommittelussa on otettava huomioon kuvan korkeuden, leveyden ja syvyyden lisäksi myös aikaulottuvuus. Onnistuneessa kuvasommittelussa kuvat tukevat tarinankerrontaa.

Sommittelulla on suuri merkitys visuaalisessa ilmeessä. Visuaaliseen ilmeeseen vaikuttavien tekijöiden, kuten lavastuksen ja puvustuksen merkitystä tutkitaan teoriaosiossa. Työssä käsitellään sommittelullisen, kamerateknisen ja muun visuaalisen ilmeen vaikutusta kerrontaan ja teokseen kokonaisuutena, sekä sitä kautta vaikutusta myös musiikkivideoon artistin markkinointiartikkelina.

Tutkimuksessa verrataan musiikkivideota ja elokuvaa niiden kerronnan ja kuvallisen ilmaisun näkökulmasta. Musiikkivideon tuotannossa pätevät useat samat säännöt kuin audiovisuaalisissa teoksissa yleisesti ottaen. Musiikkivideo on genrenä kuitenkin niin monipuolinen, että kerrontaan ja kuvailmaisuun eivät päde mitkään tiettyä genreä tai tyyliä koskevat säännöt. Mitä tahansa audiovisuaalista tuotosta tehtäessä on kuitenkin hyvä tuntea sommitteluun liittyviä teorioita.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Audiovisual media

HASARI, ELINA

The Significance of Picture Composition and picture
planning in Music Video Storytelling

Bachelor's Thesis

40 pages + 2 pages of appendices

Supervisor

Leena Kilpeläinen, lecturer

March 2010

Keywords

music video, picture composition, visual narrative, storytel-
ling

The productive part of this thesis was to carry out a picture plan and shoot a music video for a song called *the Luckiest pig in Albany*. A music video is a fictional story, which is written considering the song and its lyrics. The aim is to survey the effect of the picture composition in the storytelling of a music video. The study is about planning the shots and shooting a music video. Examined themes are visual narrative in music video and the influence of different elements and their layout and movement in composition. The shooting of this video took place in the studio of Kymenlaakso University of Applied sciences in Kouvola in February 2010.

Picture composition is built of lights, colors, camera work and different elements in the picture. The purpose is to draw the viewers' attention to a specific point in the picture. The main difference between moving image and still image is that moving image really moves and is alive. When compositing moving image, one also has consider the time dimension as well as the height, width and depth of the image. In a good composition, the images and elements of the image support the storytelling.

The meaning of picture composition in visual design is studied in this thesis. In addition, elements that create the entire visual image, for instance camera work and the placing of the elements in the picture, are examined. The aspect of marketing the artist with the music video is also brought up.

The survey includes comparison of picture composition and storytelling between movies in general and music videos. In many ways, music video production is similar to any production of an audiovisual piece. Music video as a genre is so wide-ranging that there are no rules of any specific genre or style. However, when making any kind of audiovisual piece, it is good to have knowledge of the different theories of picture composition.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	MUSIIKKIVIDEOSTA	7
2.1	Musiikkivideo genrenä	7
2.2	Fiktiivinen tarina musiikkivideona	8
3	KUVAUKSEN ENNAKKOSUUNNITTELU	9
3.1	Kuva	9
3.2	Kuvasuunnittelu	10
3.3	Kuvakäsikirjoitus	11
3.4	Visuaalinen ilme	13
3.4.1	Visuaalisen ilmeen suunnittelu	13
3.4.2	Valo	14
3.4.3	Väri	15
4	KUVAUKSEN KEINOJA	16
4.1	Kuvakoko	16
4.2	Kameran kuvakulma ja kohteen sijoittelu	17
4.3	Kameran liikkeet	19
4.4	Suojaviivasääntö	20
4.5	Kameran optiikka	21
4.6	Syväterävyysalue	22
4.7	Kuvasuhde	23
5	KUVASOMMITTELU	24
5.1	Kultainen leikkaus	24
5.2	Huomiopiste	25
5.3	Plastinen ja geometrinen sommittelu	25
5.4	Kuvan rytmi	26
5.5	Rajaus	28

5.6 Tila	29
5.7 Syvyys	30
6 KERRONNAN OMINAISUUKSIA	31
6.1 Kerronnan merkitys	31
6.2 Montaasi	32
6.3 Muoto ja tyyli	33
6.4 Aika	34
6.5 Rytmi	35
7 VALMIIN TEOKSEN ANALYYSI	36
LÄHTEET	39
LIITTEET	
Liite 1. Kuvakäsikirjoitus	
Liite 2. Kuvalista	
KUVALUETTELO	
Kuva 1: Studioon lavastetun huoneen värimaailma	16
Kuva 2: Ylä- ja alakulman käyttö kuvauksen tehokeinona	18
Kuva 3: Laajakulmalinssin vaikutus liikkeeseen kuvassa	23
Kuva 4: Kultainen leikkaus ja huomiopiste	24
Kuva 5. Vinojen linjojen merkitys kuvassa	27
Kuva 6. Katseen suunta kuvarajauksessa	29

1 JOHDANTO

Luckiest pig in Albany on saksalais-yhdysvaltalaisen Notic Nastic -yhtyeen kappale, johon tehdyssä musiikkivideossa toimin kuvaajana. Video kuvattiin helmikuussa 2010 Kymenlaakson ammattikorkeakoulun studiossa Kouvolassa. Vastasin kuvauksen ohessa myös musiikkivideon kuvasuunnittelusta. Kyseessä on fiktiivinen kertomus, joka on muutettu musiikkivideon muotoon. Tarina on itsenäinen kokonaisuus, mutta sen käsikirjoituksessa ja kuvallisessa suunnittelussa on otettu huomioon kappaleen sanoitukset ja niiden kertoma tarina. Tapahtumat sijoittuvat pääasiallisesti päähenkilön huoneeseen, jonka lavastimme työryhmän kanssa studioon. Lavastus ei ole missään määrin realistinen vaan hyvin minimalistinen. Koimme tämän ratkaisun parhaaksi tunnelman ja visualisuuden kannalta.

Teoriaosiossa pohdin kuvasuunnittelun ja sommittelun merkitystä kerronnassa. Käsitelen eri kuvaukseen ja sommitteluun liittyvien elementtien vaikutusta visuaaliseen ilmeeseen ja kerrontaan. Käyn läpi sommitteluun liittyviä sääntöjä ja kuvauksen keinoja sekä niiden luomia mahdollisuuksia musiikkivideon tekoprosessissa. Käsitelen näiden sääntöjen noudattamisen ja vastavuoroisesti niiden rikkomisen vaikutusta kuvalliseen ilmaisuun. Koska kyseessä on musiikkivideotuotanto, eroaa se useimmista elokuvatuotannoista. Varsinaisen tarinankerronnan tukena ei ole mahdollista käyttää kuvaustilanteessa tallennettua 100 % ääntä, eikä muitakaan tehosteäänä. Työni perustuukin kuvalliseen ilmaisuun ja pyrin selvittämään kuvallisten elementtien vaikutusta tarinankerrontaan ja ennen kaikkea niiden riittävyttä kertomaan koko tarina halutulla tavalla.

Sommittelullisilla ratkaisuilla luodaan hyvin vahvasti tunnelmaa musiikkivideossa. Tunnelmaan vaikuttavia tekijöitä on videontekoprosessissa lukuisia niin teknisellä kuin taiteellisella puolella. Pyrin käymään läpi näistä tekijöistä tärkeimpiä. Pyrkimyksenä oli luoda Notic Nastic -yhtyeen aiempien musiikkivideoiden mukainen tunnelma, joka sopii myös kappaleen sanoitusten kertomaan tarinaan kuvilla kerrotun tarinan lisäksi.

2 MUSIIKKIVIDEOSTA

2.1 Musiikkivideo genrenä

Elokuva voidaan jakaa fiktiivisen ja dokumentaarisen kategorian lisäksi myös genren eli tyyllilajin mukaan. Genrejä ovat esimerkiksi musikaali, kauhuelokuva tai komedia. Genren määrittelyminen on vaikeaa. Kysymykseen mikä tekee jostain ryhmästä elokuvia genren, ei ole olemassa yksioikoista vastausta. Jotkut genret voidaan kuitenkin määrittellä aiheen tai teeman mukaan. Musiikkivideoita yhdistävä tekijä on luonnollisesti musiikki. Musiikkivideoita ei kuitenkaan voida kategorisoida genreen niiden aiheen mukaan, sillä musiikkivideoita on olemassa hyvin paljon erilaisia. Eri genrejen yhdistely on yleistä elokuvassa (Bordwell 1997, 54.) Fiktiivisessä musiikkivideossa onkin musiikkivideon lisäksi aina yksi tai useampia muita genrejä.

1980-luvun alkupuolelta musiikkivideolla on ollut oma sijansa visuaalisen kulttuurin muotona. Musiikkivideo yhdistää musiikkia ja esitystä useilla eri tavoilla. Audiovisuaalisia muotoja, tyynejä ja genrejä sekä teatteriin, elokuvaan, tanssiin, muotiin, televisioon ja mainontaan liitettäviä keinoja yhdistellään musiikkivideossa. Joitakin näistä elementeistä on aina joko välillisesti tai välittömästi yhdistetty populaarimusiikkiin, kun taas jotkut ovat muotoutuneet ajan myötä. Musiikkivideossa nämä elementit esiintyvät yhdistettynä nauhoitettuun musiikkiin ja musiikilliseen esitykseen uudella omalaatuisella tavalla. (Darley 2000, 115.)

Musiikkivideon perimmäinen tarkoitus yleisesti ottaen on luoda artistille ja musiikille imagoa sekä markkinoida artistia. Musiikkivideo on sellainen osa musiikin markkinointia, johon musiikki yksinään ei pysty. Kuvalla on voimakas vaikutus ja yleisö muistaa kuvan ja kuvavirran aivan eri tavalla kuin pelkän musiikin. (Gaskell 2004, 8.) Kun musiikkivideo jää helposti katsojan mieleen, voidaan videon tuomaa markkina-voimaa pitää onnistuneena. Sen lisäksi, että video markkinoi artistia, sen voi ajatella markkinoivan myös tekijöitään. Suurten Hollywood-elokuvien ohjaajien töitä käydään katsomassa, koska edelliset elokuvat tai tuotokset ovat osoittaneet niiden olevan hyviä. Miksi ei tämä sama siis pätsisi musiikkivideoiden tekijöihin.

Musiikkivideoiden tyyllinen monipuolisuus antaa tekijälle mahdollisuuksia kokeelliseen tuotokseen. Musiikkivideo saa olla mitä vaan, eikä sitä tarvitse kategorisoida tyy-

lin tai genren mukaan eikä minkään sommittelullisen säännön puitteisiin. Musiikkivideo on teos, jonka rajoina ovat tekijän luovuus ja musiikillisten aspektien antamat viitehyökset.

2.2 Fiktiivinen tarina musiikkivideona

Suurin osa musiikkivideoista on ei-kerronnallisia, tarkoittaen, ettei niissä ole selkeää juonikuviota ja draaman kaarta. Musiikkivideot ovat usein visuaalisesti näyttäviä ja niiden pääasiallinen tavoite on korostaa musiikin merkitystä, nostaa esiin sanoitukset ja esitellä artistia. Carol Vernallis'n mukaan musiikkivideot ovat enimmäkseen ei-kerronnallisia, koska videot tehdään musiikin ehdoilla ja nykyisen populaarimusiikin rakenne on jokseenkin toistava, eikä niinkään eteenpäin vievä. Vaarana on myös, että kuva vie huomion musiikilta. (Vernallis 2004, 19.)

Musiikkivideon juonellisuuteen on Gaskellin mukaan kaksi eri näkökohtaa. Toisen mukaan juoni tai tarina on videossa tärkeämpi kuin itse musiikkivideo ja toisessa video tehdään ikään kuin musiikin ehdoilla. Jos video tehdään musiikin näkökulmasta, on esiintyjinä videossa useasti artisti tai artistit. (Gaskell 2004, 42.) Itse en jakaisi musiikkivideon kerronnallista näkökohtaa näin jyrkästi kahtia. Jo Luckiest pig in Albany -musiikkivideosta voimme huomata, kuinka juonellinen video, jossa ei esiinny artistia, tukee kuitenkin musiikkia. Musiikin ja videon tarkoituksenmukainen yhteys tässä tapauksessa selviää katsojalle viimeistään päähenkilön laulaessa kappaaleen sanoituksia musiikkivideolle ominaiseen tyyliin.

Päädymme valitsemaan fiktiivisen tarinan musiikkivideon pohjaksi useista eri syistä. Käytännön järjestelyjen kannalta emme voineet saada itse artistia kuvauspaikalle, jolloin lyhytelokuvamaiseen muotoon muutettu tarina oli mielestäni perusteltu vaihtoehto. Yhtyeen jäsenet haluavat pysyä poissa julkisuudesta, eivätkä näin ollen mielellään itse videoissa esiintyisikään. Näin ollen Notic Nastic -yhtyeen aiemmat musiikkivideot ovat olleet kerronnallisia ja musiikkivideoissa ei ole ollut artisti pääosassa. Halusimme säilyttää tämän artistille ominaisen linjan myös Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa.

Vaikka musiikkivideon esittäminen fiktiivisen tarinan muodossa ei ole mikään uusi musiikkivideon suuntaus, on valtaosa musiikkivideoista kuitenkin edelleen artistikeskeisiä. Tyypillisessä musiikkivideossa artisti esittää kappaletta ja mahdollisena sivu-

juonena kuljetetaan tähän löyhästi liittyvää tai täysin tähän kontekstiin liittymätöntä tarinaa, joka hyvin harvoin on kerronnallisesti vahva. Halusimme poiketa tästä kaavasta, mutta käyttää kuitenkin videossa musiikkivideoille tyypillisiä elementtejä. Musiikkivideossa panostetaan usein visuaalisuuteen, mutta ei juoneen. Luckiest pig in Albany -musiikkivideolla pyritään ottamaan mahdollisimman paljon molempia näkökantoja huomioon.

3 KUVAUKSEN ENNAKKOSUUNNITTELU

3.1 Kuva

Kuva voidaan käsittää hyvin laajassa merkityksessä. Se on rajattu tai rajautunut kuva-alue, joka voi olla esimerkiksi valokuva, maalaus tai mainos. (Hakola 2002.) Työssäni käsittelen kuitenkin kuvaa ainoastaan elävänä kuvana ja osana elokuvaa.

Elokuvassa kuvia suhteutetaan edeltäviin ja seuraaviin kuviin. Näin kuvat voivat saada lisämerkityksiä, joita ei yksittäisessä kuvassa ole. Kuva ei koskaan ole täysin realistinen, sillä kuvaaja muokkaa sitä jo pelkästään teknisillä valinnoillaan. Kuva on yhden tai useamman ihmisen tulkinta tai näkemys todellisuudesta. (Korvenoja 2004, 38.)

Elävän kuvan suurin ero valokuvaan on, että kuva elää ja liikkuu. Vaikka elävää kuvaa esitetään enimmäkseen kaksiulotteisena ja se on aina illuusio, luo se vahvan aistimuksen katsojalle tilasta ja liikkeestä. Elävän kuvan sommittelu onkin sommittelua neljässä ulottuvuudessa. Korkeuden ja leveyden lisäksi ilmaisu tapahtuu tilassa ja ajassa. (Pirilä 2005, 59.)

Otos on kuvauksessa ja myös leikkauksessa käytetty termi, jolla tarkoitetaan kameran käynnistämisen ja pysäyttämisen välillä tallennettua tapahtumaa (Korvenoja 2004, 41). Otoksesta on olemassa kolme keskeistä aistimusta. Ensimmäinen on otos otoksesta, eli raakakuvattu materiaali. Otoksena esitettäväksi on leikkaajan muokkaama näkemys otoksesta ja kolmas aistimus on otoksen merkitys teoksessa ja sen suhde muihin otoksiin. Leikkauksella siis järjestetään otokset halutulla tavalla. (Valkola 1999, 117.)

Otoksia sommitellaan tilan, ajan ja keston suhteessa toisiinsa ja koko teos sommitellaan aikaulottuvuuteen (Pirilä 2005, 57). Käsitteenä otos kattaa osatekijöitä kuten nä-

kökulma, ulottuvuus, rajaus, liike, kesto ja rytmi (Aumont 1994, 39). Otoksien sommittelu on tärkeä osa elokuvallista ilmaisua, mutta sitä ennen on kuitenkin sommiteltava otoksen sisäiset osatekijät.

3.2 Kuvasuunnittelu

Kuvasuunnittelu on kuvien sommittelua etukäteen. Yksinkertaisimmillaan kuvan sommittelulla tarkoitetaan eri elementtien sijoittamista kuva-alaan siten, että ne muodostavat harmonisen ja yhtenäisen kokonaisuuden. Kuvakulmat ja kuvakoot ovat kerronnan lisäksi myös sommittelullisia tekijöitä. (Virtanen 2005.)

Kompositiolla tarkoitetaan eri visuaalisten elementtien järjestämistä siten, että ne tuottavat katsojalle eheän ja mielekkään kokemuksen. Komposointia voidaan pitää eräänlaisena kuvan hienosäätönä, jolla viedään kuvan rajausta ja sommittelua eteenpäin. Kompositio on ensisijaisesti taiteellista sommittelua. Siihen kuuluu kaikki kuvan sommittelulliset tekijät. (Korvenoja 2004, 61.)

Vernallis'n mukaan musiikkivideossa kuvasuunnittelu on tärkeämpää kuin Hollywood elokuvassa. Musiikkivideossa kuvan rakenne tulee olla sopiva kerronnallisten elementtien sekä musiikin kannalta. Jos kuvasuunnittelu ei vastaa musiikin ja kerronnan odotuksia musiikkivideo ikään kuin lässähtää. Suuret ja mahtipontiset tilat sekä lähikuvien käyttö ovat yleisiä musiikkivideossa. (Vernallis 2004, 121.) Luckiest pig in Albany -musiikkivideon kuvat suunniteltiin siten, että yksityiskohdista olisi mahdollisimman paljon lähikuvia. Suuria tiloja ei juurikaan käytetty lavastuksen ollessa minimalistista. Kuviin olisi jäänyt liikaa tyhjää tilaa, jos olisimme käyttäneet laajoja kuvia.

Kuvasuunnittelun prosessi on monimutkainen johtuen siitä, että ollaan tekemisissä musiikin kanssa. Siirtymät ja rytmitys eroavat esimerkiksi lyhytelokuvan tekemisestä. (Cristiano 1998, 26.) Musiikkivideon tuotannossa jaoin ohjaajan kanssa vastuuta siten, että minä hoidin kuvasuunnittelullisen puolen lähes kokonaisvaltaisesti ja ohjaaja keskittyi näyttelijän ohjaukseen. Lavastuksen suunnittelimme yhdessä työryhmän kanssa ja kuvasuunnittelun muodostuessa haastavaksi, keskustelimme myös useaan otteeseen mahdollisista kuvallisista ratkaisuista.

Musiikkivideossa keskimääräinen otoksen kesto on yhdestä kahteen sekuntiin, kun taas Hollywood elokuvassa se on kolmesta seitsemään sekuntiin. Tästä näkökulmasta

musiikkivideo on lähempänä televisiomainosta kuin elokuvaa, sillä mainoksessa otoksen keskimääräinen kesto on sama kuin musiikkivideossa. (Gaskell 2004, 10.) Kuvia suunniteltaessa tulee ottaa huomioon kuvien lopullinen kesto teoksessa, sillä ihmisilmä tarvitsee tietyn ajan kuvien havainnointiin. Jos kuva-aiheita on liikaa kuva-alassa, voi katsojalle jäädä mielikuva kaoottisuudesta, sillä hän ei ehdi havainnoimaan kaikkea merkittävää kuvassa. On myös mahdollista, että katsojalta jää havaitsematta jotain tarinan kannalta merkittävää. Pyrimme suunnittelemaan kuvat Luckiest pig in Albany musiikkivideossa pelkistetyiksi ja rajaamaan epäolennaiset kuva-aiheet pois, jotta katsojan on helpompi seurata kerrontaa. Myöhemmin olen kuitenkin todennut, että tässä tapauksessa ei ole välttämätöntä, että katsoja ehtii havainnoida kaiken kuvassa. Musiikkivideon on hyvä pysyä mielenkiintoisena useampaan katselukertaan. Musiikkivideolle on tyypillistä nopea leikkaus juuri siksi, että on tarkoituskin, ettei katsoja ehdi havainnoida kaikkea yhdellä katselukerralla.

Haastavimmaksi kuvasuunnittelussa koin musiikin rytmien, kuvien ja kerronnan rytmien yhteen sovittamisen. Leikkauksellahan on suuri merkitys lopullisessa teoksessa rytmityksen kannalta, mutta koin kuvallisten rytmielementtien suunnittelun ja oikein sommittelun leikkausta tukevaksi tekijäksi. Päädyimme musiikkivideon kuvausvaiheessa leikkausvaiheen vaikeuksien minimoimiseksi ottamaan ylimääräisiä pitkiä otoksia, joissa on kokonaisuudessaan koko kohtauksen tapahtumat.

3.3 Kuvakäsikirjoitus

Storyboard eli kuvakäsikirjoitus (LIITE 1) on elokuvan käsikirjoitukseen perustuva kuvasuunnitelma, joka jakaantuu kuvalliseen ja kirjalliseen osioon. Kirjallisessa osassa kerrotaan yleensä lyhyesti kuvan tapahtumat, esiintyvät henkilöt, kesto, kuvakulma sekä kuvakoko. Kuvallinen osuus on sarjakuvamainen yleensä piirretty osio, jossa elokuvan kuvat ja liike sekä liikkeen suunta kuvissa esitetään. (Begleiter 2001, 16.)

Suurissa elokuvatuotannoissa kuvakäsikirjoitus on tärkeä visuaalisen kommunikoinnin väline jo työryhmän suuruuden takia, mutta sillä on myös merkitystä pienissä tuotannoissa. Storyboardin kuvat voivat selkiyttää liikkeitä ja muuta asettelua kuvassa. Etukäteen suunnittelu säästää turhalta työltä. Esimerkiksi erikoistehosteita vaativat kuvat tulee suunnitella huolella. Siinä missä käsikirjoitus on teoksen kerronnallinen ohjeistus, kuvakäsikirjoitus on visuaalinen ohjenuora. Käsikirjoitustyyli on useasti sellainen, josta ei käy ilmi kamerakulmia tai siirtymiä, vaan ainoastaan kuvassa tapahtuva toi-

minta. Siksi kuvakäsikirjoitus ja muut dokumentit kuten kuvalista (LIITE 2) ovat tärkeitä tekijöitä. Nämä tekijät ovat ensimmäisiä, jotka muuttavat tarinan kuvalliseen muotoon. (Begleiter 2001, 3.)

Keskeisten kuvien perusteella tehty kuvakäsikirjoitus kattaa vain osan kuvista. Esituantovaiheessa ei ole aina aikaa tai resursseja tehdä kuvakäsikirjoitusta koko käsikirjoituksesta. Vaativimmat kuvat tulee suunnitella tällöin ensin. Sellaisia kuvia ovat esimerkiksi erikoistehosteita vaativat kuvat, toimintakohtaukset, joukkokohtaukset ja kuvat, joissa on monimutkaisia kameran liikkeitä. (Begleiter 2001, 27.)

Luckiest pig in Albany -musiikkivideon kuvakäsikirjoitus tehtiin keskeisten kuvien perusteella. Pidin tärkeämpänä kuvalistaa (LIITE 2), johon on kirjallisesti eritelty jokainen tarvittava kuva. Kuvalistaa seuraamalla kuvausten aikana varmistetaan, ettei yhtäkään kuvaa unohdeta. Musiikkivideoon oli myös suunniteltu erikoistehosteita vaativia kohtauksia. Päähenkilön taustaksi oli tarkoitus vaihtaa tietokoneanimaatiota, jolloin kohtaus kuvattiin vihreää kangasta eli green screeniä vasten. Kuvien suunnittelu huolella on tärkeää, sillä näin voidaan jälkityötä helpottaa huomattavasti.

Kameran liikettä voidaan kuvakäsikirjoituksessa kuvata kahdella eri tavalla. Voidaan käyttää kahta erillistä kuvaa, joista ensimmäinen on liikkeen aloituskuva ja jälkimmäinen sen päättävä kuva. Toinen tapa on laajentaa yksi kuva näyttämään koko tapahtuma. (Begleiter 2001, 109.) Käytin Luckiest pig in Albany -musiikkivideon kuvakäsikirjoituksessa ensin mainittua tapaa osoittaa kameran liikkeitä, sillä mielestäni se on selkeämpi ja siitä pystytään selvästi hahmottamaan tärkeät aloitus ja lopetuskuva.

Kuvakäsikirjoituksen tekeminen musiikkivideoon on verrattavissa mainoksen kuvakäsikirjoitukseen, mutta kuvien määrä on yleensä moninkertainen keston takia. Mainoksen kesto on keskimäärin 20 - 30 sekuntia ja musiikkivideon 3 - 4 minuuttia. Niin mainoksen kuin musiikkivideonkin kuvakäsikirjoituksen tekemisessä, on osattava hyödyntää uusia ideoita ja käyttää mielikuvitusta. (Cristiano 1998, 26.)

3.4 Visuaalinen ilme

3.4.1 Visuaalisen ilmeen suunnittelu

Visuaaliseen ilmeeseen ja tyyliin vaikuttavat tekniset seikat kuten kamera ja sen ominaisuudet. Valaisutyyli ja värit voivat olla joko realistisia tai ekspressionistisia. Linsin valinta, kameran asettelu ja liike sekä kohteen asettelu kuvassa määrittävät myös visuaalista ilmettä. Kuvauspaikan valinnalla ja kuvien rakenteella sekä lopulta leikkauksella on oma merkityksensä visuaalisessa kokonaisuudessa. (Ward 2003, 143.)

Visuaalinen ilme rakentuu eri osatekijöistä, kuten tila, muoto, sävy, väri, liike ja rytmi. Näyttelijät, kuvauspaikat, lavastus, puvustus ja maskeeraus ovat konkreettisia tekijöitä jotka määrittävät visuaalisen ilmeen ja vaikuttavat edellä mainittuihin osatekijöihin. Nämä elementit luovat katsojalle mielikuvia sekä herättävät tunteita ja ideoita. (Block 2008, 2.) Tässä kappaleessa esittelen Luckiest pig in Albany -musiikkivideon näyttelijöihin, kuvauspaikkoihin, lavastukseen ja puvustukseen liittyvien valintojen vaikutusta visuaaliseen ilmeeseen.

Tavoitteena oli luoda epärealistinen, paikoitellen jopa fantasiamaainen maailma, joka sijoittuu nykyaikaan ja länsimaahan, mutta ei selkeästi mihinkään tiettyyn paikkaan. Tunnelmalta haluttiin hieman mystiikkaa, mutta toisaalta haluttiin saada aikaan kuitenkin reipas, värikäs ja avoin mielikuva. Haluttiin myös tehdä jossain määrin humoristinen tuotos, jossa huumori olisi kuitenkin hyvin hienovaraista.

Valitsimme pääasialliseksi kuvauspaikaksi studion useasta eri syystä. Studioolosuhteissa kuvaaminen helpottaa valaisua ja tekee kameran liikkeiden toteuttamisesta helpompaa kuin kenttäolosuhteissa. Lisäksi studiossa on lavastuksen kannalta ihanteelliset puitteet sekä kunnolla tilaa. Halusimme lavastuksesta väljän ja liikuteltavan, joten päädyimme ratkaisuun, jossa tilaa ei rajata varsinaisilla seinillä, vaan rajaamiseksi käytetään ainoastaan tauluja ja seinäkelloa sekä peiliä, jotka laitoimme roikkumaan katosta. Lavastuksen suunnitelmat vahvistivat päätöstä studion valitsemisesta pääasialliseksi kuvauspaikaksi.

Puvustuksen haluttiin olevan räikeää ja silmiinpistävää erityisesti päähenkilön osalta. Kohtauksissa, jotka sijoittuvat tietokoneen sisäiseen maailmaan päähenkilölle valittiin vaatteet, joita tuskin kukaan käyttäisi normaalisti arkielämässä. Tällä valinnalla halut-

tiin vahvistaa mielikuvaa siitä, että kyseessä on kuvitteellinen fantasiamaailma, joka on mahdollisesti jopa ainoastaan päähenkilön päänsisäinen todellisuus. Näyttelijävalinnoissa kiinnitimme huomiota ilmeikkyyteen ja persoonallisuuteen ja mielestäni roolituksessa on onnistuttu hyvin.

3.4.2 Valo

Valoilla ja varjoilla luodaan elokuvallisia tilailluusia. Esimerkiksi pimeyden ja kirkkauden välinen dynamiikka, elävä varjo ja elävä valo ovat ilmaisullisia tekijöitä. Katsojan huomiota voidaan ohjata haluttuun kohtaan valaisulla. Valaistuksella luodaan vaikutelmia, kuten pelko, turvallisuus, salaperäisyys tai dramaattisuus. (Pirilä 1983, 68.) Valon määrällä voidaan säädellä tunnelmaa. Tumman alueen välinen kontrasti on pieni vähässä valaistuksessa. Tummimmat alueet voivat jopa sulautua yhdeksi mustaksi alueeksi. Tällöin kuvasta tulee pelkistetympi ja näin voidaan myös tuoda vaaleita alueita enemmän esille (Kuva 1). (Pirilä 1983, 70.) Pimeys tarvitsee tuekseen kirkkaan huomiopisteen, jotta kuvaan syntyisi tasapaino. Katsoja mieltää tummat ja vaaleat sävyt kuvassa eri tavalla. Paljon tummia alueita sisältävät kontrastiset kuvat yhdistetään usein yöhön, kun taas vaaleat vähä kontrastiset kuvat ilmentävät päivää. Luckiest pig in Albany -videossa emme halunneet korostaa varsinaisesti vaikutelmaa päivästä, mutta emme myöskään halunneet katsojalle mielikuvaa pimeydestä ja yöstä.

Halusimme musiikkivideoon pelkistetyn ja jokseenkin epärealistisen yleisilmeen. Loimme tätä ilmettä lavastuksen lisäksi valoilla. Useissa kohtauksissa käytimme mustaa tilaa taustana, jonka keskelle lavastimme tapahtumapaikkoja. Valaisimme ainoastaan merkittävät alueet kuvasta, jolloin katsojan huomio kiinnittyi niihin helpommin.

Valon suunnalla vaikutetaan myös tunnelmaan. Kameran tai kohteen suhteella valonlähteeseen muutetaan vaikutelmaa. Valonlähde voi myös liikkua ja muuntua otoksen aikana. (Pirilä, 1983, 72.) Varjojen ja valojen avulla saadaan aikaan materiaalien, pintojen, tilan ja kappaleiden tuntu. Kohteen kirkkainta valokohtaa sanotaan huippuvaloksi ja suoraan kohteen taakse jäävää aluetta täysvarjoksi. Huippuvalon ja täysvarjon väliin jää eriasteisia varjokohtia, puolivarjoja. Valo ja varjoalueet ja niiden muuntuminen saavat aikaan kuvassa syvyysvaikutelman. (Pirilä 1983, 74.)

3.4.3 Väri

Väri on valoa eli värien ilmeneminen riippuu valaistuksen laadusta ja määrästä. Värien keskinäiset suhteet vaikuttavat visuaaliseen ilmeeseen. Olennaisia kohtia kerronnan kannalta voidaan korostaa tietyillä väreillä ja sävyillä. Värit ovat myös olennainen osa tyyllistä ilmaisua, niinpä on mietittävä tarkkaan, minkälaisen sanoman haluaa katsojalle välittää. Värivastakohtilla kohteen merkitystä voidaan korostaa. Kontrastit ja niiden tuomat jännitteet ovat värisomittelun tärkeitä elementtejä. Värien käyttö rinnakkain tai peräkkäin aikaulottuvuudessa luo näitä jännitteitä. (Pirilä 1983, 81.)

Väri vaikuttaa tilailluusion muodostumiseen ja kuvan syvyysvaikutelmaan. Esimerkiksi vierekkäin samassa kuvassa olevista väreistä keltainen tuntuu työntyvän eteenpäin, kun taas violetti vetäytyy taaksepäin. (Itten 2004, 77.) Toisiaan lähellä olevat värit vaikuttavat toistensa ilmenemiseen. Esimerkiksi musta neliö valkoisella taustalla näyttää pienemmältä kuin valkoinen neliö mustalla taustalla. Väriharmonia liittyy tasapainoon, jolloin katsoja kokee harmonisemmiksi saman sävyiset tai tummuusasteeltaan samankaltaiset värit. Vastavärit kuten punainen ja vihreä luovat tasapainoa. (Itten 2004, 19.) Värien sommittelu siten, että ne eivät ole harmoniassa keskenään ei mielestäni ole hyvä tapa saada kuvasta epätasapainoista. Värien ollessa yhtyeensopimattomia keskenään, syntyy vaikutelma ennemminkin epäammattimaisuudesta kuin tarkoituksellisesta epätasapainosta.

Yleissävy muodostuu luonnon omista valaisutilanteista tai se voidaan luoda keinotekoisesti erivärisillä tai sävyisillä valoilla. Vuoden ja vuorokauden aikojen yleissävyt eroavat toisistaan. Yleissävy voi olla keskeinen tekijä kerronnassa, sillä voidaan vahvistaa tunnelmaa tai jopa kertoa jotain tapahtumien kulusta. Myös värisävyillä vaikutetaan kerrontaan: kirkkaat värit luovat pirteän ja räiskyvän tunnelman, kun taas murettut sävyt hillitymmän ilmapiiriin (Pirilä 1983, 81.) Luckiest pig in Albany on musiikkikappaleena teemaltaan pirteä ja menevä. Halusimme tukea tätä teemaa myös videon värimaailmalla. Pyrimme käyttämään yksityiskohdissa kirkkaita värejä vastapainoksi mustalle taustalle. Halusimme tukea kirkkailla väreillä epärealistista ja fantasiaa tyyliä, jonka koimme yhtyeensopivaksi paitsi musiikkikappaleen, myös artistin tyylin kanssa.

Kuvan kontrastin arvo on suhteellinen valon määrään nähden. Kontrastia mitataan usein prosentteina, 100 % ollessa musta ja 0 % valkoinen. Korkeakontrastisessa ku-

vassa on käytetty useita eri arvoja, jolloin musta on täysin mustaa ja valkoiset alueet kirkkaita. On hyvä muistaa värien sommittelussa, että silmä tulkitsee tummemmat alueet kuvassa mitättömämpinä kuin vaaleat. (Begleiter 2001, 140.) Pyrkimyksenä oli saada aikaan korkeakontrastista kuvaa, jotta eri värisävyt esittäytyisivät kirkkaina ja huomiota herättävinä (Kuva 1).



Kuva 1. *Studioon lavastetun huoneen värimaailmassa on paljon kirkkaita värejä muuten mustaa taustaa vasten. (Hasari 6.2.2010)*

Värit ja sävyt vaikuttavat ihmisen tunteisiin. Epäselvää on, onko kyse kulttuurisesta vai biologisesta ilmiöstä. Kuvassa olevat värit ja koko kuvan sävy vaikuttavat tyyliin ja kerrontaan. (Vernallis 2004, 142.) Esimerkiksi Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa käytettiin tietoisesti paljon punaista ja vaaleanpunaista, joiden sanotaan kuvastavan feminiinisyyttä tai vaaraa.

4 KUVAUKSEN KEINOJA

4.1 Kuvakoko

Kuvakokojen jaottelemista helpottamaan on olemassa kansainvälinen 8-portainen kuvakokojärjestelmä, joka perustuu ihmisen mittasuhteisiin. Kuvakokoja ovat yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva, laaja puolikuva, puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva. Kuvattaessa muita kohteita kuin ihmisiä, käytetään usein vain yleisku-

vaa, puolikuvaa ja lähikuvaa. Tällöin rajausta määritellään tapauskohtaisesti. (Thompson 1998, 66.)

Lähikuvat ja erikoislähikuvat ovat tärkeässä roolissa elokuvallisen kerronnan kannalta. Lähikuvilla päästään eliminoimaan kaikki epäolennainen kuvasta ja saadaan katsojan huomio keskittymään haluttuun kohteeseen. (Mascelli 1965, 173.) Lähikuvat tuovat myös tietynlaista epärealistisuutta kerrontaan, sillä normaalissa elämässä yksityiskohtia tulee harvoin tarkasteltua samalla tavalla lähietäisyydeltä. Pyrimme käyttämään Luckiest pig in Albany musiikkivideossa paljon lähikuvia, sillä jokainen yksityiskohta lavastuksessa oli tärkeä ja tarkoin harkittu ja halusimme tuoda ne selkeästi esille.

Laajoilla kuvilla pystytään antamaan katsojalle paljon informaatiota tilasta. Musiikkivideossa pyrimme kuitenkin käyttämään mahdollisimman vähän laajoja kuvia, sillä emme kokeneet niitä kovin tarpeelliseksi. Laajoja kuvia käytettiin pääasiassa uusien tilojen esittelemiseen sekä monimutkaisten kameran liikkeiden yhteydessä tai tuke-
massa jotakin leikkauksen tehokeinoja.

4.2 Kameran kuvakulma ja kohteen sijoittelu

Kuvakulmalla tarkoitetaan sitä paikkaa, josta katsoja ikään kuin katselee kohdetta. Perättäisten kuvien olisi hyvä olla eri kuvakulmasta, jotta vältetään vaikutelmaa toistosta ja lisätään katsojan mahdollisuutta saada uutta informaatiota. (Thompson 1998, 40.) Poikkeuksena kuitenkin ilmaisullinen ja taiteellinen näkökohta, jossa esimerkiksi hyppyleikkauksella rakennettu kohtaus sopii teoksen tyyliin ja tukee sen kuvallista kerrontaa.

Tasokulmasta kuvattaessa on kamera kohteen silmien korkeudella. Kuva nähdään vaakatasossa ilman korostunutta perspektiivivaikutelmaa. Kuvattaessa kohdetta suoraan edestä syvyysvaikutelmaa ei synny, mutta siirtämällä kamera vinosti kohteen linjoihin nähden, saadaan aikaan syvyysvaikutelma kuvassa. Yläkulmasta kuvattaessa katsotaan alas kohteeseen, jolloin katsojalle syntyy ylemmydentunne kohteeseen nähden. Yläkulmasta kuvattaessa syvyysmittelu tulee korostetusti esille. Alakulmasta kuvattaessa kohde esiintyy mahtavampana ja tärkeämpänä ja voi luoda jopa uhaavan tunnelman. Point of view:lla eli POV:lla tarkoitetaan kuvakulmaa, joka on suoraan jonkin hahmon näkökulmasta. Yhdistelemällä näkökulmaa ja ala- tai yläkul-

maa saadaan pelkällä kameran asettelulla aikaan vahvoja kerrontaan vaikuttavia elementtejä. (Chandler 2005.)

Kuvauspisteellä tarkoitetaan kameran sijaintia suhteessa kohteeseen. Kohteen sijoittelulla suhteessa kameraan on myös merkitystä. Kuvattaessa kohdetta suoraan edestäpäin kohde kommunikoi kameran kanssa, joko silmillä, eleillä, liikkeillä tai sanoilla. On olemassa subjektiivista, objektiivista ja näkökulmakuva. Subjektiivisella kameralla pyritään saamaan katsoja ikään kuin osallistumaan tapahtumaan. Yleisemmin käytetty kuvakulma on objektiivinen kuvakulma, jolloin katsoja on ulkopuolinen tarkastelija. Tällöin kohde ei reagoi mitenkään kameran läsnäoloon. Näkökulma kuvakulmana on subjektiivisen ja objektiivisen välimuoto. Kuva on jonkin hahmon näkökulmasta, mutta kamera ei ole esiintyjän paikalla vaan tämän vieressä. (Thompson 1998, 62.)

Musiikkivideossa käytin useita eri kameran asettelullisia keinoja. Näkökulmakuvat ovat mielestäni tehokkaita visuaalisia ja kerronnallisia elementtejä, sillä ne ikään kuin asettavat katsojan jonkin teoksen hahmon asemaan hetkellisesti ja voivat näin edistää katsojan mahdollista samaistumista henkilöhahmoon. Yhdistin näkökulmakuvan myös ylä- ja alakulman käyttöön, jolloin kohde esittäytyi halutulla tavalla, joko ylempi- tai alempiarvoisena suhteessa katsojaan. Takaumakohtauksessa tytöt kiusaavat nörttiä. Kohtauksessa on kuvattu enimmäkseen tyttöjä alakulmasta, joka luo vaikutelman heidän henkisestä yliotteestaan ja nörttiä yläkulmasta, joka saa tämän vaikuttamaan pieneltä ja mitättömältä (Kuva 2). Suurimmaksi osaksi käytimme kuitenkin objektiivista kuvakulmaa ja subjektiivista vasta tehokeinona halutuissa tilanteissa.



Kuva 2. Takaumakohtauksessa tytöt heittelevät roskia nörtin päälle. Kohtaus on kuvattu molempien osapuolten näkökulmasta. (Hasari 5.2.2010)

4.3 Kameran liikkeet

Yleisimpiä kameran liikkeitä ovat panorointi ja tilitysaus, joissa kameran paikka ei muutu. Liike tapahtuu panoroinnissa horisontaalisesti ja tilitysausessa joko ylhäältä alas tai päinvastoin. (Korvenoja 2004, 114.) Diagonaalinen kameran liike on panoroinnin ja tilitysauskesä välimuoto, jossa liike tapahtuu vinottain (Thompson 1998, 98.) Sviipiksi kutsutaan nopeaa panorointia tai tilitysausta, jonka tarkoituksena on yhdistää kaksi erillistä kohdetta samaan leikkaukselliseen fraasiin. Seuraavaa panorointia on liike kohteen vierellä, joka toimii kahteen suuntaan. Kohdetta voidaan seurata sen kulkusuunnassa tai sen vastaisesti. (Thompson 1998, 110.)

Kamera-ajossa kameran paikka vaihtuu. Vaikka kohde pysyisi paikallaan, tausta muuttuu kameran liikkeen ansiosta. Ajo tilassa on dynaamista liikettä, eikä se muuta tilavaikutelmaa. Kamera-ajo sivuttain on visuaalisesti tehokas, sillä lähellä olevat kohteet näyttävät liikkuvan nopeammin kuin kaukana olevat. (Korvenoja 2004, 114.) Päähenkilön ja viruksen välisen tappeluksituksen alussa kierretään tyttöä ja virusta sivuttaisella kamera-ajolla, joka luo jokseenkin odottavan tunnelman kohtaukseseen.

Kameran nosto ja lasku ovat kamera-ajoja. Kameraa nostettaessa tai laskettaessa kuvakulma muuttuu, mutta taustan suhde kohteeseen pysyy edelleen samana. Kuvausliikkeet ovat usein monen liikkeen yhdistelmiä. Kamera-ajot tulisi pyrkiä tekemään zoomi auki ja laajalla linssillä, sillä nämä tekijät estävät ääriä ja vähentävät muita häiritseviä liikkeitä. (Korvenoja 2004, 115.)

Komposition tulee kehittyä liikkeen mukana. Esimerkiksi kuvan tiivistyksessä tulee zoomauksen lisäksi tilitysata tai panoroida, että kompositio säilyy hyvänä. Liikkeen alku ja loppu on tärkeää suunnitella etukäteen. Kohteen ollessa liikkuva, on hyvä jättää liikkeen suuntaan tilaa kuvassa. (Korvenoja 2004, 118.)

Zoomaus tapahtuu kameran optiikan avulla. Tällöin kamera ei liiku, mutta polttoväli muuttuu ja näkyvässä oleva kuva-ala joko pienenee tai suurenee. Zoomauksessa näkökulma pysyy samana, mutta ajossa se muuttuu. (Brown 2002, 65.) Ajossa siis tilavaikutelma säilyy entisellään, jonka vuoksi kameran liikkeenä se on visuaalisesti näyttävämpi esimerkiksi kuvaa tiivistettäessä (Korvenoja 2004, 114).

Vaatii taitoa aloittaa tai pysäyttää kameran liike huomaamattomasti kesken oton tai sovittaa kameran liike kohteen liikkeeseen. Näkymättömällä liikkeellä kuvauksessa tarkoitetaan sellaista kameran liikettä, joka ei vie huomiota sisällöstä kameratyöhön. Huomiota herättävää tai suorastaan tunkeilevaa kameran liikettä voidaan kuitenkin käyttää tyyllistä tai kerronnallisista syistä. (Ward 2003, 203.)

Huomiota herättävä kameran liike on yleistä ei-kerronnallisessa teoksessa kuten musiikkivideoissa tai mainoksissa. Molemmissa useita kuvia sovitetaan yhteen lyhyessä ajassa. Tämän tyylin ominaispiirteitä ovat jatkuva kameran liike sekä nopea leikkaustahti. Tyyli on kuitenkin valtaamassa alaa myös valtavirtaelokuvateollisuudessa ja muillakin liikkuvan kuvan alueilla. (Ward 2003, 204.) Luckiest pig in Albany -musiikkivideoissa ei varsinaisesti pyritty käyttämään huomiota herättäviä kameran liikkeitä. Käsivarakuvaus takaumakohtauksissa ja joissain näkökulmakuvissa sekä päähenkilön ja tietokoneviruksen välisen tappelukohtauksen heiluva kamera olivat yksittäisiä kuvauksen ratkaisuja. Käsivara tuo kuvaan autenttisuutta ja näkökulmakuvissa se toimi mielestäni erityisen hyvin. Kameran heiluva liike loi tappelukohtaukseen epätasapainoisen tunnelman.

Suuria ja näyttäviä kameran liikkeitä käytettiin musiikkivideon kohtauksessa, jossa päähenkilö tappelee kuvitteellisessa tilassa tietokonevirusta vastaan. Kohtauksessa on käytetty kamera-ajoa sekä kameralla nostoja ja laskuja. Liikkeiden ei kuitenkaan ole suurimmaksi osaksi tarkoitus olla niin huomiota herättäviä, että ne veisivät katsojan huomion pois tarinasta. Musiikkivideon ollessa hyvin nopeatempoinen, koen että liikkeet jäävät osittain latteiksi nopean leikkauksen takia. Kameran liikkeet tulisikin siis suunnitella nopeiksi, jotta ne sopivat nopeaan leikkauksen rytmiin.

4.4 Suojaviivasääntö

Suojaviivalla tarkoitetaan kuvitteellista linjaa, joka kulkee kahden kameraa lähellä olevan kohteen välissä. Esimerkiksi toisiaan vastakkain seisovien henkilöiden välille muodostunut linja voi määrittää suojaviivan. Suojaviivan sijainti määräytyy ensimmäisen kamera-aseman mukaan. Suojaviivaa ei saa ylittää leikkaamalla kesken jatkuvan kerronnan, mutta kamera-ajolla sen voi ylittää. Suojaviivasäännön noudattaminen on tärkeää, jotta katsojalle välittyisi oikea käsitys toiminnan tilasta, suunnasta ja henkilöiden keskinäisistä asemista. Suojaviiva siirtyy kameralla ajettaessa. Siirtojen tulee tällöin ilmetä kuvasta. (Korvenoja 2004, 126.)

Kameralla on suuri vaikutus ilmaisuun ja dramaturgiaan oikein käytettynä. Sommitelu jo yksinään tarjoaa useita keinoja kuvan ja sen sisällön hallintaan. Esimerkiksi suojavaivasääntö tulee tuntee, mutta sitä voi niin sanotusti rikkoa dramaturgisessa ja ilmaisullisessa tarkoituksessa, kuten muitakin kuvauksen sääntöjä. (Korvenoja 2004, 144.) Suojavaivasääntöä ei pidetty Luckiest pig in Albany -musiikkivideon kuvausvaiheessa kovinkaan tärkeänä. Kaikissa kohtauksissa, joihin haluttiin epärealistista tai epätasapainoista tunnelmaa, unohdettiin tarkoituksella suojavaivasäännön noudattaminen kokonaan.

4.5 Kameran optiikka

Nykyään kameroissa on harvoin enää vain yksi linssi. Optisten rajoitteiden kiertämiseksi ja virheettömän kuvan muodostamiseksi käytetään useampia linsskejä. Tätä linsistää kutsutaan kameran objektiiviksi. Kuvausobjektiiviksi on digitaalisessa videokamerassa linssijärjestelmä, jonka tehtävänä on keskittää linssiin tulevat valonsäteet kameran kuvakennolle. (Long 2005, 16.)

Polttovälin voi teknisesti määritellä seuraavalla tavalla: linssiin osuvat optisen akselin suuntaiset valonsäteet kohtaavat toisensa linssin takana tietyssä pisteessä, jota kutsutaan polttopisteeksi. Linssin keskustan ja polttopisteen välistä etäisyyttä kutsutaan polttoväliksi. Kameran objektiivin kyljessä olevalla zoomaus kytkimellä polttoväliä voidaan vaihtaa. Kun zoomi on täysin auki, eli kuva on laajimmillaan, polttoväli on lyhyt. Zoomin ollessa toisessa ääriasennossa polttoväli on pitkä. (Korvenoja 2004, 91.)

Polttoväli on kameratekninen ilmaisukeino, jonka valinnalla vaikutetaan tilantuntuun ja perspektiiviin. Polttovälin vaihtamisella voidaan tiivistää tai laajentaa kuvaa. (Korvenoja 2004, 91.) Polttovälin vaihtelu muuttaa kuvan muodostumista, joko syvyysvaikutelmaa lisäten tai sitä vähentäen. Kameran ollessa paikoillaan polttovälin muutos vaikuttaa kohteen kokoon kuvassa. Objektiivin kuvakulma on myös polttovälisestä riippuva tekijä. Tulee muistaa, että kamerakulma ja objektiivin kuvakulma ovat eri asia. Objektiivin kuvakulmalla tarkoitetaan sitä kulmaa, josta objektiivin kautta tulee valoa kameran kuvakennolle. (Korvenoja 2004, 94.) Ihmissilmä näkee lähes 180 astetta katseen ollessa kohdistettuna eteenpäin. Kameran optiikalle näkyvissä oleva kuva-ala vaihtelee sen sijaan objektiivin kuvakulman mukaisesti.

Objektiivien päätyypit ovat kiinteäpolttovälinen objektiivi ja zoom-objektiivi. Kiinteäpolttovälisissä objektiiveissa ei polttoväliä ole mahdollista muuttaa, vaan kameran paikkaa on vaihdettava eri kuvakokojen saavuttamiseksi. Kiinteäpolttovälisistä objektiiveista yleisimpiä ovat 35 mm:n filmin yhteydessä 28 mm:n objektiivi eli laajakulmaobjektiivi, 52 mm:n objektiivi eli normaaliobjektiivi ja 300 mm:n teleobjektiivi, eli pitkäpolttovälinen objektiivi. (Helenius 2006.) 16 mm:n filmin, joka on lähellä kolmenkennoisen videokameran kennokokoa, vastaavat polttovälit ovat 15 mm, 25 mm ja 100 mm.

Aukko määrää optiikan läpi kulkevan valon määrän. Aukon säädöllä vaikutetaan kuinka paljon valoa pääsee objektiivin kautta kameran kennon kuvapinnalle. Kun valoa on kuvaustilanteessa vähän, on aukon oltava auki. Aukko vaikuttaa myös syväterävyyteen, suurella aukolla kuvatessa syväterävyys on pieni ja pienellä aukolla syväterävyys on suuri. (Long 2005, 35.) Aukon lisäksi valotusta voi säätää suljinajalla. Videokameran suljinaika on yleensä 1/50, eikä sitä joissain kameroissa voi säätää ollenkaan. Videokuva rakentuu 25 kuvasta, jotka on jaettu kahteen kenttään, joita on siis yhteensä 50 sekunnissa. Nopeaa suljinaikaa kannattaa käyttää, jos aikoo tehdä videokuvasta pysäytyskuvia tai valokuvia. Nopea valotusaika pysäyttää liikkeen ja minimoi heilumisesta johtuvaa epäterävyyttä. Liikkeessä nopealla ajalla valotettu kuva on nykivää. (Mediacollege, 1999.) Nykyään ammattivideokameroilla voidaan kuvata myös ylinopeutta, esimerkiksi 120 kuvaa sekunnissa, jolloin kohteen liike kuvassa hidastuu.

4.6 Syväterävyysalue

Terävyysalueen syvyyteen vaikuttaa polttovälin pituus. Mitä lyhyempi polttoväli, sitä suurempi on terävyysalue. Pitkäpolttovälinen linssi latistaa perspektiiviä, kun taas laajakulma liioittelee sitä. Pitkäpolttovälisen linssin terävyysalue on pieni ja sen tarkennusalue on kaukana. Makro-objektiivilla on lähikuvassa aina hyvin pieni syväterävyysalue. Terävyysaluetta säätelee polttovälin lisäksi aukko ja tarkennusetäisyys, eli kohteen etäisyys kamerasta. (Korvenoja 2004, 95.) Kuvakennon koko vaikuttaa myös syväterävyyteen. Mitä suurempi on kennon koko, sitä tarkemmin voidaan syväterävyys määrittää. Pientä kennoa käytettäessä kuva-alan syväterävyyteen ei juuri pysty vaikuttamaan. Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa pyrittiin käyttämään mahdollisimman lyhyttä polttoväliä mahdollisimman laajan syväterävyyden saavuttamiseksi

ja haluttiin myös maksimoida perspektiivivaikutelma. Poikkeuksena kuitenkin erikoislähikuvat, joissa tarkoituksena oli huomion kiinnittäminen tarkennuksen vaihtelun avulla.

Erittäin laaja objektiivinen vääristää kuvan linjoja, varsinkin pystylinjat näyttävät kaarevilta ja panoroinnissa tausta vääristyy kääntyessään liikkeen mukana. Laajakulmalla on korkeussuunnassakin paljon enemmän taustaa näkyvillä kuin pitemmillä polttoväleillä. Laajakulmalla kuvattaessa liike näyttää nopeammalta varsinkin kameraa kohti. (Korvenoja 2004, 98.) Käytimme laajakulmaa Luckiest pig in Albany -musiikkivideon kuvauksissa läpi koko videon. Muista kuin tasokulmasta kuvattaessa muodostuva hieman vääristynyt tilavaikutelma sopii tyyliin. Lisäksi liikkeen tuntua oli hyvä saada korostettua, sillä leikkauksessa yksittäisistä kuvista tulee hyvinkin lyhyitä, eikä katsoja näin ollen ehtisi huomioida pieniä liikkeitä (Kuva 3).



Kuva 3. Päähenkilö hyppäämässä tietokoneen sisään, liike kohti kameraa korostuu laajakulmalinssiä käytettäessä. (Hasari 6.2.2010)

4.7 Kuvasuhde

Kuvasuhteella tarkoitetaan kuvan leveyttä suhteessa kuvan korkeuteen. Kuvasuhde määräytyy kussakin teoksessa esittävän median mukaan. Kuvan leveys on elokuvassa, televisiossa ja tietokoneella aina kuvan korkeutta suurempi. (Begleiter 2001, 86.) Kuvakäsikirjoituksen ollessa samassa kuvasuhteessa kuin lopullinen tuotos, saadaan aikaan tarkempi ja pitävämpi kuvasuunnitelma.

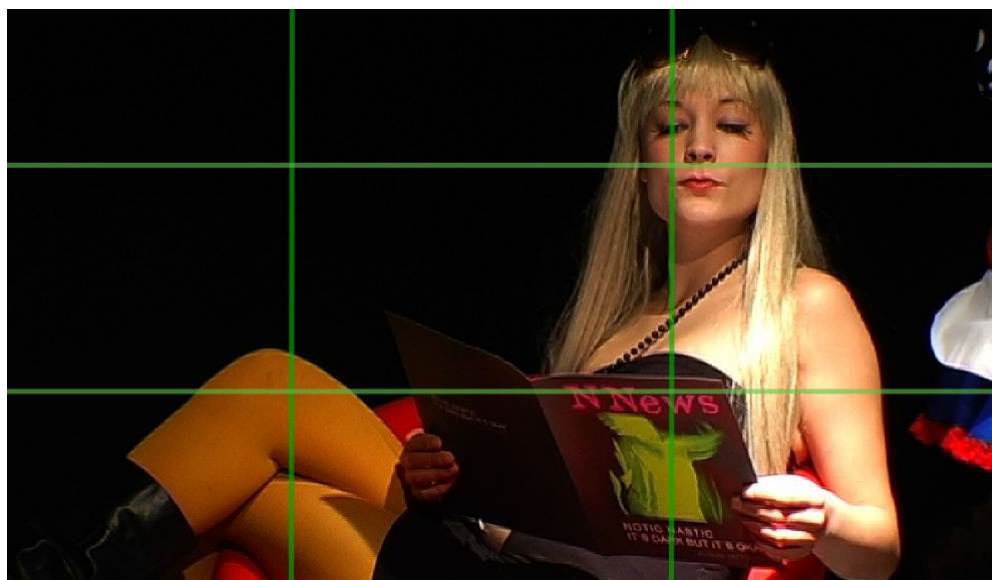
Käytettyjä kuvasuhteita on lukuisia, mutta yleisimpiä ovat 1,33:1 ja 1,78:1. 1,33:1 eli 4:3 on jokseenkin vanhentunut kuvasuhde ja sitä ei juurikaan enää käytetä. 1,78:1 eli 16:9 on nykyisin yleisin kuvasuhde. Kaikista kuvasuhteista jotka ovat leveämpiä kuin 1,37:1 käytetään nimitystä laajakuva. (Ward 2003, 90.) Valitsimme 16:9 musiikkivideon kuvasuhteeksi sen yleisyyden takia, sillä musiikkivideota tullaan mahdollisesti esittämään monissa erilaisissa medioissa.

5 KUVASOMMITTELU

5.1 Kultainen leikkaus

Kultaisella leikkauksella tarkoitetaan janan jakoa suhteessa 8:13. Kuvasommitelussa siis kuva-ala jaetaan 13 osaan ja kohde sijoitetaan kahdeksansien osien kohdalle. Jotta vältettäisiin kuvassa liian suuren tarkkuuden tuomaa jäykkyyttä, on suositeltavampaa käyttää jakoa kolmeen (Kuva 4). (Virtanen 2005.)

16:9 kuvasuhteen yleistettyä kolmasosasäännöstä on tullut entistä käyttökelpoisempi. Nykyään jo harvemmin käytetty 4:3 kuvasuhde on paljon lähempänä kultaisen leikkauksen mittasuhdetta kuin 16:9. Kolmasosasääntö taas sopii myös 16:9 kuvasuhteessa olevan kuvan sommitteluun. (Korvenoja 2004, 67.)



Kuva 4. Päähenkilö lukemassa lehteä, kultaisen leikkauksen linjat piirrettynä. (Hasari 6.2.2010)

5.2 Huomiopiste

Huomiopisteeksi kutsutaan sitä kohtaa kuvassa, johon katsoja kiinnittää ensisijaisesti huomionsa. Katsojan huomion kohdistajana voi toimia katseen suunta kuvassa, liike, väri, valo, massa, terävyysalue, pinta, linja tai muoto. Katsojan huomiota kohdistavia pisteitä on kuvassa useampia ja liikkeet sekä muutokset siirtävät näitä kohtia. Huomiopisteiden määrä vaikuttaa myös kuvan keston, mitä enemmän kuvassa on huomiota herättäviä elementtejä, sitä pidempään katsojan kiinnostus kuvaa kohtaan säilyy. (Korvenoja 2004, 67.) Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa esimerkiksi peilipallon välähdys laajassa kuvassa toimii valon avulla luotuna huomiopisteenä. Tietokoneviruksen ihon suomuinen rakenne taas toimii huomiota kiinnittävänä pintana.

Huomiopisteet eivät saisi perättäisissä kuvissa olla jatkuvasti kuva-alan eri puolilla. Huomiota herättävien elementtien poukkoillessa kuva-alan laidasta toiseen kuvavirran seuraaminen vaikeutuu huomattavasti. Huomiopisteen sijoittamiselle hyviä paikkoja ovat kolmasosäsäännön janojen leikkauspisteet (Kuva 4). Sommittelullisesti epäsuotuinen paikka on kuva-alan keskellä oleva piste, sillä se on liian tasapainoinen, eikä luo kuvaan jännitettä. (Korvenoja 2004, 67.)

Sommittelemalla kohde kontrastiseksi ympäristöönsä nähden, huomiopistettä voidaan korostaa. Liikepisteeksi kutsutaan liikkuvaa huomiopistettä. Liikkuvalla kohteella on huomattava huomiota herättävä vaikutus. Myös liikkeen suunnalla ja liikeradalla on merkitystä sommittelussa. (Pirilä 2005, 125.) Liikkeellä luotu huomiopiste on voimakas ja siksi usein käytetty menetelmä kiinnittää katsojan huomio.

5.3 Plastinen ja geometrinen sommittelu

Plastisella sommittelulla tarkoitetaan ei-kerronnallisten elementtien sommittelua. Kaikki abstraktit muodot, niiden liikkeet ja muutokset ovat plastista montaaasia. Pisteitä, viivoja, pintoja ja kappaleita, niiden välisiä suhteita, liikkeitä, kokoa, muotoa ja paikkaa sommittelemalla luodaan jännitteitä eri vastakohtien välille. Vastakohtia plastisessa sommittelussa ovat esimerkiksi valo ja varjo tai liike ja lepo. (Pirilä 1983, 27.)

Kuvaa voi hallita joskus hyvinkin selkeästi jokin geometrinen muoto, kuten kolmio, neliö tai ympyrä (Begleiter 2001, 139). Symmetrisessä kuvassa kuvan linjat asettuvat siten, että kahtia jaettuna molemmat puolet kuvasta ovat toistensa peilikuvia niin vaa-

ka-, pysty- kuin vinosuunnassa. Säteittäinen symmetria taas perustuu kuvan keskikohtaan, josta katsoen elementit on sommiteltu symmetrisesti ympyrän muodossa joka suuntaan. (Begleiter 2001, 136.)

Kuvan elementit voivat olla joko tasapainossa tai epätasapainossa. Tähän vaikuttavat kaikki plastiset tekijät, eikä tasapaino kuvassa ole itsestäänselvyys, vaikka kuva olisi symmetrinen. Niin sanottu epätasapainoisesti sommiteltu kuva voi olla ilmaisullisesti merkittävä. (Begleiter 2001, 138.)

Elokuvan plastinen sommittelu eroaa still-kuvan sommittelusta, sillä otostila elää. Elävässä otostilassa paikallaan olevan kuvan sommitteluajattelu ei toimi, sommittelussa tulee ottaa huomioon liikkeet ja muutokset. Yksittäisen kuvan plastiset elementit ja siirtymät voivat olla näennäisesti epätasapainossa, sillä vasta laajempia kokonaisuuksia kuten otosta tai otosjoukkoa voidaan tarkastella sommittelukokonaisuutena. (Pirilä 2005, 110.)

Pyrin sommittelemaan kuvia tarkoituksella epätasapainoisiksi musiikkivideon kohtauksissa, joihin haluttiin luoda ahdistava, epävarma tai muuten yllättävä tunnelma. Näitä kohtauksia olivat tytön tietokoneen hajottaminen ja tietokoneviruksen kanssa tappelu.

5.4 Kuvan rytmi

Rytmin kuvassa muodostaa usein toisto. Esimerkiksi valon, varjon, linjojen tai muotojen toistuvuus vaikuttavat rytmiin. Jonkin kuvion tai kaavan toistuvuus on rytmiä, esimerkiksi rivi ikkunoita. Hahmo ikkunassa voi toimia huomiopisteenä sen ollessa sarjasta poikkeava kohta kuvassa. Satunnaisuus voi myös luoda rytmiä ja kuvan tehokkeinona käytetäänkin niin sanotusti järjestettyä satunnaisuutta. (Begleiter 2001, 137.)

Viivojen ja linjojen sommittelulla vaikutetaan kuvan esteettisyyteen. Kuva-alan hallitseva viiva tarvitsee toisen vastakkaisen viivan tasapainottaakseen kuvaa. Pienet viivat tai viivaryhmät tarvitsevat myös toisia vähemmän hallitsevia muotoja vastavoimakseen. Viivojen ei tarvitse olla suorina, vaan ne voivat esimerkiksi olla kaarevia tai aaltoilevia. Hallitseva kaareva viiva tarvitsee vastaparikseen risteävän vastasuuntaisen linjan. Kuvaan muodostuvat päälinjat viivoista, jotka voivat olla katkonaisiakin. Linjat siis luovat kuvaan rytmistä vaihtelua. (Korvenoja 2004, 68.) Pesäpallomailan ja tytön

asennon muodostamat vastakkaiset vinot linjat toimivat tasapainottavina tekijöinä kuvassa, joka kuitenkin kokonaisuutena kuvastaa epäjärjestystä (Kuva 5).

Viivasommittelu on tehokas keino kuvailmaisussa. Linjat voivat olla joko näkyviä elementtejä tai näkymättömiä kuvitteellisia viivoja. Kuvassa katsojan huomio kiinnittyy yleensä linjojen risteämiskohtiin tai niihin kohtiin, jossa linja yllättäen vaihtaa suuntaa. Vinot linjat tuovat kuvaan rauhattomuutta, kun taas pystysuuntaiset linjat kuvaavat järjestystä. Syvyyttä kuvaan luovat diagonaaliset, eli lävistäjän suuntaiset vinot viivat. Kuvan sommittelussa tulisi kuitenkin välttää linjoja, jotka jakavat kuvan keskeltä sekä hallitsevia viivoja liian lähellä kuva-alan reunaa. (Ward 2003, 70.) Musiikkivideon kohtauksessa, jossa päähenkilö menettää hermonsa ja hajottaa tietokoneen pyrin käyttämään sommittelussa mahdollisimman paljon vinoja linjoja tukemaan kerontaa (Kuva 5).



Kuva 5. Tyttö on hajottanut tietokoneen pesäpallomailalla. Vinot linjat kuvassa tuovat epäjärjestystä. (Hasari 6.2.2010)

Linja on vektori, joka yhdistää kaksi tai useampia pisteitä toisiinsa. Linja osoittaa kuvassa suuntaa ja voi toimia voimakkaana elementtinä katsojan huomion siirtämiseksi paikasta toiseen. (Begleiter 2001, 138.) Vino viiva jakaa kuvan kolmioihin. Se voi myös ohjata katsetta kuvan reunaa kohti ja ulos kuvasta. Näin saadaan aikaan dynaaminen kuvan sisäinen liike tai siirtymä kuvasta toiseen. Vinottainen liike tukee epätasapainoa ja epäsymmetriaa. (Begleiter 2001, 139.)

Kuvan eri osatekijöiden esiintyessä kuvassa jollakin tavoin säännöllisessä tai jaksollisessa järjestyksessä voidaan kuvan rytmi havaita. Epäjärjestys voi myös olla säännöllistä, jolloin rytmitys voi toimia jopa mielenkiintoisemmalla tavalla. Musiikin ja kuvan rytmillä on yhteisiä tekijöitä, sillä molemmat ovat elävää toistoa. Vaikka rytmi toistuisikin, jokainen toisto on aina alkuperäinen ja ainoa juuri siinä ajassa. Katsojan on helpompi jäsentää näkemäänsä, jos havaittavissa on säännöllisyyttä ja rytmiä. (Hakola 2002.)

5.5 Rajaus

Kuvan rajaamiseen kuuluu kaikki kuvan sisäinen sommittelu, kuten kuvakulmien ja kuvakokojen valinta. Rajaukseen valitaan ne elementit otostilasta, jotka katsojalle halutaan tarjota kuultavaksi ja nähtäväksi. Yleisesti ottaen pyritään kuvaamaan ja äänittämään vain aiheen ja kerronnan kannalta olennainen, sillä epäolennaiset tekijät voivat häiritä kerrontaa ja jopa johtaa katsojaa harhaan. (Pirilä 2005, 101.)

Pääntilalla tarkoitetaan kohteen ja kuvan yläreunan väliin jäävää tyhjää tilaa. Tilan tulisi pysyä suhteessa samana kuvakoon muuttuessa. (Thompson 1998, 64.) Fiktiossa pääntila voi olla ilmaisullinen asia. Jos kuvaan jätetään tarkoituksella paljon pääntilaa, luo se vaikutelman kohteen pienuudesta ja voi olla viite jopa uhkasta ylhäältäpäin. Mielestäni pääntilaan liittyvien sääntöjen noudattaminen ei ole haastattelukuvaa lukuun ottamatta merkityksellistä.

Katseen suunta voi olla kuvassa oikealle tai vasemmalle. Merkityksellistä on kuvassa katseen suuntaan jätetyn tilan määrä. (Thompson 1998, 64.) Jos kohde on liian lähellä kuva-alan reunaa, syntyy vaikutelma kuvan tukkoisuudesta. Kohteen voi myös sommitella ikään kuin väärin siten, että katseelle ei jää tilaa kuva-alaan, vaan henkilö katsoo ulos kuvasta. Tämä luo usein mielikuvan ahdistuneisuudesta ja epätasapainosta (Kuva 6). Kuvan koko ja muoto määrittävät rajausta. Rajauksen valinnalla vaikutetaan kuvan etäisyyksiin, kuvakulmaan sekä näkökulmaan. Rajauksella määritetään myös kuvassa näkyvät ja kuvarajauksen ulkopuolelle jäävät elementit. (Bordwell 1997, 227.)



Kuva 6. Tyttö istuu lumihangessa, kuvan rajauksella vahvistetaan epätoivoista ja ahdistunutta tunnelmaa. (Hasari 7.2.2010)

5.6 Tila

Tilavaikutelma elokuvassa voidaan jakaa kolmeen osaan: otostila, leikkauksen tila ja äänitila. Käsittelen tässä osiossa ensisijaisesti otostilaa, jolla tarkoitetaan kuvaustilanteessa kameran nauhoituksen aloittamisen ja lopettamisen väliin jäävää aikaa. Otoksen tilavaikutelma voi vääristyä käytetyn optiikan vaikutuksesta. Voidaan siis simuloida joko luonnollista näkemistä tai tarkoituksellisesti vääristää sitä optiikalla. Käytetyn optiikan tarkkuusalueella on myös merkitystä tilavaikutelman kannalta. (Bacon 2000, 137.)

Ympäristöllä eli miljööllä tarkoitetaan sisä- tai ulkotilaa, tapahtumapaikkaa ja siinä olevaa rekvisiittaa. Kaikki elokuvallisessa tilassa olevat elementit määrittävät kerrontaa ja antavat vihjeitä henkilöistä. Ihmisen kodin tai työympäristön esineet ja kalusteet kertovat kaikki oman osansa tarinaa. Ympäristöä muunnellaan elokuvan vaatimalla tavalla. Sitä voidaan pelkistää tai tyylitellä esimerkiksi realistiseksi tai epärealistiseksi. (Pirilä 2005, 44.) Näitä tyylittelyn keinoja on pyritty käyttämään Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa suunnittelemalla huolella tytön huoneessa olevat esineet ja muu rekvisiitta.

Monet kohtaukset esittävät tilasta vain osan. Elokuvan tilalliseen kerrontaan liittyy myös esitetyn tilan ulkopuolella olevat tilat. Vaikka kuva-alan ulkopuolinen tila on

usein vain otaksumaa, sillä voi silti olla suuri merkitys kokonaisuudessa. Katsoja päätelee asioita ulkopuolisesta tilasta näytetyn tilan, kerronnan, muodon ja tyylin perusteella. (Valkola 1999, 206.)

Luckiest pig in Albany -musiikkivideoon pyrimme minimoimaan kuvan ulkopuolisen tilan ajattelun. Halusimme esittää vain kohtauksen tilan ja pyrimme esittämään sen siten, ettei katsoja voi tehdä selkeitä johtopäätöksiä ympäröivästä tilasta. Mielestäni onnistuimme tässä hyvin epärealistisen tyylin sekä minimalistisen lavastuksen ansiosta.

5.7 Syvyys

Syvyysvaikutelman mahdollisuuksia ovat etualan käyttö, terävyysalueen käyttö, valo ja ilmaperspektiivit (Korvenoja 2004, 98). Syvyysvaikutelman luomiseen on hyödynnetty etualan käyttöä esimerkiksi kohtauksessa, jossa tytöt kiusaavat nörttiä ja tönnäisevät tämän kaatumaan kameran eteen.

Terävyysalueen laajuus määrittää kuvakentän syvyyden. Terävyysaluetta voidaan muuttaa vaihtelemalla objektiivin polttoväliä tai sulkijan aukkoa. Polttoväliä lyhentämällä ja sulkijan aukkoa pienentämällä kuvan syvätarkkuus kasvaa. Syvätarkkuus on myös ilmaisullinen tekijä, sillä pienellä tarkkuusalueella voidaan tuoda haluttua kohdetta esiin. Kun syvätarkkuus on suuri, kaikki kuva-alan kohteet näkyvät terävinä porrastetusti, tällöin perspektiivin teho korostuu. (Aumont 1994, 35.)

Perspektiivin lakien mukaisesti pystytään kolmiulotteinen maailma siirtämään kohtalaisen hyvin kaksiulotteiselle tasolle. Pakopisteellä tarkoitetaan joko kuva-alassa tai sen ulkopuolella olevaa pistettä, jossa kuvitteelliset perspektiivin mukaiset linjat yhdistyvät. Videokuvassa pakopiste on aina kuvan keskellä, ellei sitä muuteta optisilla laitteilla. (Virtanen 2005.)

Kuva-ala jakautuu etualaan, keski-alaan ja taka-alaan. Kameran paikalla suhteessa tilaan on merkitystä syvyysvaikutelman kannalta. Kameran kuvakulman ollessa sivusuunnasta tilassa, muodostuu kuvaan diagonaaliset linjat, jotka tuovat kuvaan dynaamisuutta ja korostavat syvyysvaikutelmaa. Kameran kuvakulman ollessa kohtisuoraan tilassa, muodostuu horisontaalinen linja ja tällöin kuva on staattinen ja syvyysvaikutelma on vähäinen.

Kuvan pakopisteiden hallinnalla vaikutetaan kuvassa huomiota kiinnittäviin elementteihin. Esimerkiksi jos kameraa lasketaan alaspäin suhteessa kuvattavaan kohteeseen, kohde tuntuu ikään kuin nousevan ylöspäin. Näin siis kamerakulmilla vaikutetaan perspektiiviin. (Block 2008, 18.) Pakopisteellä on myös toinen tärkeä merkitys, sillä katse hakeutuu aina kohti pakopistettä. Tämä on sommittelullisesti merkityksellinen seikka, eli kuvan tärkeät elementit kannattaa sommitella joko pakopisteen kohdalle tai sen läheisyyteen. Mitä enemmän kuvassa on pakopisteitä, sitä enemmän siinä on syvyyttä. Ihmissilmän kyky havaita pakopisteitä on kuitenkin rajallinen, eikä se pysty kerrallaan televisiokuvasta huomaamaan kuin maksimissaan kolme pakopistettä. (Block 2008, 26.)

Kuvan syvyyteen vaikuttaa myös kuvan elementtien koko sekä sijainti suhteessa muihin elementteihin. Liikuttelemalla näitä elementtejä ja muuttamalla niiden kokoa voidaan saada ne näyttämään kaukaisemmilta tai lähempänä olevilta. Elementtejä voi myös sommitella päällekkäin, jolloin päällä oleva näyttää olevan alimmaisen edessä. (Block 2008, 30.)

Kuva-alassa suoraan eteenpäin vievä tie, jonka varrella ovat valotolpat pienenevät, luo mielikuvan kaukaisuudesta. Syvyysvaikutelma syntyy kun oletetusti kauempana oleva kohde esitetään suhteessa pienempänä kuvassa kuin etualalla oleva kohde. Esineiden pieneneminen katsojasta pois päin luo siis syvyysvaikutelman. (Korvenoja 2004, 87.)

6 KERRONNAN OMINAISUUKSIA

6.1 Kerronnan merkitys

Kerronta on peräkkäisten tapahtumien esittämistä. Katsojassa pyritään synnyttämään vaikutelmia tietyllä nopeudella ja tietyssä järjestyksessä olevilla kuvilla, joiden perusteella hän voi mieltää ne kokonaiseksi tarinaksi. Pyrkimyksenä on saada katsoja tuntemaan samaistumisen tunnetta henkilöitä, aikakautta ja tarinaa kohtaan. (Bacon 2000, 18.)

Kerronnassa itsetietoisuus tuodaan esille suhteessa tarinaan prosessina tai tapahtumana. Äärimmillään esimerkiksi näyttelijä katsoo suoraan kameraan ja ikään kuin puhuttelee katsojaa. Tällöin vaikutelma kuvitteellisesta maailmasta rikotaan ainakin osittain.

(Bacon 2000, 38.) Tämä tyyli on tyypillinen musiikkivideossa, jolloin esiintyjä laulaa kappaleen sanoituksia suoraan kameralle. Myös Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa on käytetty tätä keinoa sitomaan musiikkia ja kuvaa toisiinsa. Kerronnan hetkellinen kommunikoimattomuus voi toimia myös kerronnan välineenä, tällöin kerronta muuttuu tärkeämmäksi kuin tarina. (Bacon 2000, 38.)

Todellisen elämän stereotyyppit luovat odotuksia katsojassa. Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa katsoja voi tehdä päätelmiä tytön tavaroiden ja vaatetuksen perusteella. Nörtit esitetään silmälasipäisinä ujoina poikina, jotka ovat perehtyneitä tietokoneisiin.

Valtavirtaelokuvissa kerronta on yleensä kaikkietävä, eli kaikki tarinan kannalta oleellinen tulee esille jossain vaiheessa ja kameralla on kyky olla aina paikalla siellä missä tapahtuu. (Bacon 2000, 39.) Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa kaikkietävän kerrontamallin käyttäminen oli johdonmukaista, sillä tarina perustuu pelkästään kuvalliseen kerrontaan. Tarinan seuraaminen vaikeutuisi huomattavasti, jos jotain juonen kannalta oleellista jätettäisiin katsojan itse pääteltäväksi.

Tarinan juoni on usein organisoitu siten, että kaikkea ei paljasteta heti. Tarinan eri vaiheissa katsojalle tarjottavan tarinainformaation säätelyä kutsutaan kommunikoivuudeksi. Kameratyöllä on oma osansa kommunikoivuudessa, esimerkiksi jotain juonen kannalta tärkeää seikkaa ei heti näytetä. (Bacon 2000, 39.) Luckiest pig in Albany musiikkivideossa päähenkilön ja nörtin välinen suhde jätetään tarkoituksella avoimeksi musiikkivideon alkupuolella.

Kerronta käynnistää toimintoja ja luo tilanteita joissa ne tapahtuvat. Kerronnassa on kysymys esittämisestä ja esitetyn välisestä suhteesta. (Aumont 1994, 95.) Elokuva ei siis koskaan varsinaisesti kerro, vaan esittää tapahtumien kulun tietyllä tavalla. Tästä kuvin ja äänin esittämisestä muodostuu elokuvan kerronta.

6.2 Montaasi

Ranskankielen sana ”montage” tarkoittaa asentamista, sijoittamista tai kokoamista. Venäläisen elokuvaohjaajan Sergei Eisensteinin mukaan montaasi on kahden kuvaaiheen yhdistämisestä syntynyt uusi merkitys, jota elokuvassa ei suoranaisesti esitetä. Esimerkiksi kuva kaatuneesta polkupyörästä ja kuva maassa makaavasta henkilöstä,

luo oletuksen tapahtumien kulusta. Eisenstein jakaa montaasin viiteen eri lajiin. Ensimmäinen on metrinen montaasi, joka perustuu leikkausten määräämään otosten pituuteen. Toinen on rytmisen montaasi, jossa otoksen sisältö ja sen rytmi määräävät pituuden. Kolmantena lajina on tonaalinen montaasi, jossa otetaan huomioon valojen, äänen ja kuvan terävyyden vaikutusta kuvaan. Harmonisessa montaasissa kaikki ärsykkeet ovat samanarvoisia ja intellektuaalisella montaasilla tarkoitetaan älyllisin vastakkainasetteluin luotujen otosten luomia yhteismerkityksiä. (Juntunen 1997, 155.) Kaikkien Eisensteinin montaasilajien ilmaisuun liittyy siis hyvin vahvasti kuvallinen sommittelu.

Montaasileikkauksella tarkoitetaan epäolennaisten elementtien karsimista leikkauksella ja toiminnan kannalta tyhjien hetkien pois leikkaamista. Nykypäivänä Hollywoodissa montaasi merkitsee lähinnä dynaamista leikkausta tai ajankulumisen esittämistä. (Juntunen 1997, 155.) Elokuvailmaisussa montaasilla on kuitenkin suuri merkitys ja se käsittää paljon muutakin kuin leikkauksen.

Montaasi on elokuvailmaisun peruselementti. Elävien kuvien ja äänien sommittelu on montaasia. Ajassa etenevällä kuva-ääni kokonaisuudella pyritään luomaan katsojalle mahdollisimman hyvät puitteet mieltää teoksen sanoma. (Pirilä 1983, 11.) Montaasia on elokuvan eri tasoilla, yksittäisten kuvien ja äänien, otoksen sisällä, kameran ja esiintyjän liikkeiden välillä, otoksien välillä sekä kohtausten ja jaksosten välillä. Montaasi syntyy myös katsojan maailmankuvan ja teoksen sanoman välille. (Pirilä 1983, 14.)

Draamallisella montaasilla tarkoitetaan elokuvan kerronnallisten elementtien sommittelua siten, että tapahtumat etenevät halutulla tavalla ja ymmärrettävästi. Draamallisessa sommittelussa sivuutetaan elementit, jotka eivät edistä kerrontaa. (Pirilä 1983, 19.) Plastiset elementit voivat olla myös kerrontaa edistäviä, tosin eivät niin näkyvästi kuin niin sanotut draamalliset elementit kuten jännitteet ja vastavoimat. Draamallinen kokonaisuus muodostuu plastisista osatekijöistä niin yksittäisessä kuvassa kuin koko teoksessakin.

6.3 Muoto ja tyyli

Kerronnalla tarkoitetaan prosessia, jossa valitaan, järjestetään, välitetään ja vastaanotetaan tarina-aines. Tarkoituksena on synnyttää katsojassa kokemuksia joiden vaiku-

tuksesta mieltää tarina. Asioita painotetaan eri tavoilla. Esimerkiksi kuvien järjestys ja tempo johdattavat huomiota kuviin ja ääniin sekä esittämistapaan ennemmin kuin itse tarinaan. Kuvat, äänet, tarina-aines ja siihen liittyvä tematiikka ovat osa elokuvan muotoa. Muotoon voi kuulua myös ei-esteettisiä tekijöitä, kuten huumori tai väkivalta, sikäli että ne liittyvät kokonaisuuden syntymiseen. (Bacon 2000, 20.)

Muodossa yksityiskohdilla on sellaisia merkityksiä, joita niillä ei normaalissa elämässä olisi. Yksityiskohdat luovat odotuksia ja oletuksia tulevasta. Kaikki elokuvan osatekijät palvelevat kokonaisuutta. Muoto on tarinan, teemojen ja tyylin kokonaisuus, joiden avulla katsoja johdatetaan kiinnittämään huomiota tiettyihin tekijöihin. (Bacon 2000, 22.)

Elokuvan muotoa, sen yksityiskohtia sekä kokonaisuutta hahmottaa tyyli. Tyyli voi toteutua eri tasoilla samanaikaisesti. Elokuva tekemisen aikaan vallinnut tyyli, kuvauspaikkojen luoma tyyli ja ohjaajan tai muiden yksittäisten tekijöiden oma tyyli vaikuttavat kokonaisuuteen. (Bacon 2000, 24.) Jokainen yksittäinen elokuvantekoprosessiin liittyvä tekijä voi vaikuttaa sen tyyliin. Kun kyseessä on pieni musiikkivideotuotanto, on kuvaajan rooli merkittävämpi ja tällöin mahdollisuus kokonaisuuteen vaikuttamiseen on suurempi kuin esimerkiksi elokuvatuotannossa.

Tyylin eri tasojen havaitseminen on hyvin pitkälti intuitiivista. Yksilöllinen tyyli voi muodostua haasteeksi katsojalle, sillä katsojan täytyy tällöin muuttaa aiemmin opittuja katselutapojaan. Kokeilevat teokset usein pyrkivät määrittelemään oman ainutlaatuisen tyylin. Jos tyyli on tarpeeksi fantasiomainen, katsoja ei oleta tapahtumien ja henkilöiden noudattavan todellisen maailman lakeja. (Bacon 2000, 24.) Musiikkivideot ovat tyyliltään hyvinkin erilaisia, siksi katsoja harvoin etukäteen luo mielikuvaa musiikkivideon tyylistä. Joidenkin musiikkityylien videoiden tosin oletetaan edustavan niille ominaista tyyliä.

6.4 Aika

Elokuvaa kutsutaan neliulotteiseksi taiteeksi, sillä siinä on leveyden, korkeuden ja syvyyden lisäksi aika neljäntenä ulottuvuutena (Pirilä 1983, 40). Kesto ja aika ovat elokuvassa sommittelullisia tekijöitä, jotka vaikuttavat suoraan kerrontaan. Jotta katsoja kykenee seuraamaan kuvavirtaa, on hänen ehdittävä havainnoida sekä suhteuttaa nä-

kemänsä osaksi tarinaa. Jos kuvat on leikattu liian tiheästi tai nopeassa tahdissa, katsojalle välittyy vaikutelma epämääräisyydestä. (Bacon 2000, 121.)

Otoksilla, leikkauksilla, kohtauksilla ja tarinan kokonaisuudella on kaikilla merkitys ajan hahmottamisessa. Klassisessa tarinankerronnassa elokuvan aika vastaa aikaa ihmisen luonnollisessa kokemuksessa. Ajan pituutta kuitenkin muutetaan ja manipuloidaan elokuvassa tarkoituksellisesti. Montaasijakson käyttö on yleisin keino kuvata epämääräisen ajan kulumista, tällöin tiivistetään ajanjakso näyttämällä summittaisia kuvia toiminnasta. (Bacon 2000, 122.)

Aikaa yleisesti on vaikea määritellä yksioikoisesti. Musiikillinen aika liitetään usein musiikillisiin tekijöihin kuten tempoon, rytmiin ja tahtiin. Musiikin ja kuvan ajallisella asettelulla suhteessa toisiinsa on suuri merkitys musiikkivideoissa, esimerkiksi kuvallisen kerronnan ollessa hitaampaa kuin musiikin tempo. Kuvallisen kerronnan suhdetta musiikin tempoon muuntelemista voidaan käyttää tehokkeinona ajan manipuloinnissa, mutta useimmissa musiikkivideoissa pyritään leikkauksella tukemaan musiikin rytmiä. (Vernallis 2004, 145.)

Musiikkivideoissa rikotaan ajan ja tilan kerronnallisia sääntöjä jatkuvasti. Päähenkilö, useimmiten artisti voi hyppiä ajassa ja tilassa edestakaisin usean eri paikan välillä. Jatkuvuusvirheistä ei musiikkivideoissa välitetä samalla tavalla kuin esimerkiksi Hollywood elokuvassa. Katsoja ei oleta musiikkivideon kerronnassa olevan kronologista jatkuvuutta ja uskottavuutta. (Gaskell 2004, 10.) Vaikka Luckiest pig in Albany kerronta eteneekin lähtökohtaisesti kronologisessa järjestyksessä, on videossa varsinaisen tarinan rinnalla kulkeva takaumista koostuva tarina. Takaumilla kerrottu tarina on tosin yleinen myös elokuvassa, eikä se hyvin esitettynä ole kerronnan sääntöjen rikkomista. Luckiest pig in Albany -musiikkivideo onkin siis kerronnallisesti lähempänä esimerkiksi lyhytelokuvaa kuin tyypillistä musiikkivideota.

6.5 Rytmii

Rytmi elokuvassa on staattisten ja dynaamisten tekijöiden vaihtelua. Staattisia tekijöitä ovat esimerkiksi lepo, järjestys ja tasapaino. Dynaamisia tekijöitä ovat toiminta ja liike. Kaikkien sommittelutekijöiden vaihtelu määrittää rytmiä. Kuvakokojen, kuvakulmien, kameran ja esiintyjien liikkeiden sekä ääni- ja kuvaotosten jaksojen ja kohtausten sisällön vaihtelu on osa elokuvan rytmiä. (Pirilä 1983, 45.)

Elokuvan keston sommittelu aikaulottuvuudessa on elokuvan rytmin rakentamista. Rytmii liittyy myös staattiseen sommitteluun. Paikallaan olevan kuvan liikevaikutelmat ovat osa elokuvan rytmiä. (Pirilä 1983, 49.) Luckiest pig in Albany -musiikkivideossa staattinen sommittelu on rakennettu lähinnä leikkauksessa. Staattisten kuvien leikkaaminen tietyllä tavalla peräkkäin luo rytmiä. Toki tämä sommittelu on otettu huomioon jo kuvausvaiheessa, esimerkiksi kuvaamalla useita lähes samankaltaisia otoksia, joita on helppo leikata nopeasti peräkkäin kuvaamaan ajankulua.

Musiikin rytmii määrittää ensisijaisesti musiikkivideon rytmiä. Musiikkivideon tunnelman tulisi määräytyä musiikkikappaleen mukaan. Musiikkivideon tekijän tulee ottaa huomioon, minkälainen kuvallinen kerronta tukee kappaletta ja sopii sen rytmiin. (Gaskell 2004, 52.) Lopullinen rytmii määräytyy leikkauksessa ja musiikkivideoiden leikkauskohdat onkin usein sommiteltu rytmillisten iskujen mukaan. Vaikka fiktiivisen kerronnallisen musiikkivideon ja lyhytelokuvan välillä on paljon yhteisiä tekijöitä, on rytmii niissä suuri erottava tekijä. Lyhytelokuvassa tekijä voi rakentaa rytmin haluamallaan tavalla, mutta musiikkivideossa tulee huomioida vahvasti musiikin rytmii, sillä se on suuri kuvavirtaa ja musiikkikappaletta toisiinsa sitova tekijä. Rytmitys eroaa musiikkivideossa selkeästi lyhytelokuvan rytmityksestä. Musiikki ikään kuin määrittää kerronnan rytmin musiikkivideossa, eli se ei ole ohjaajan päätettävissä.

7 VALMIIN TEOKSEN ANALYYSI

Leikkaus, kuvaus ja ääni rakentavat koko kerronnan. Musiikkivideon tuotannossa voisi siis ajatella kuvan olevan kolmasosa kokonaisuudesta, itse musiikkikappale muodostaa toisen osan ja leikkaus kolmannen. Kuvien sommitteluun liittyviä tekijöitä on lukuisia ja osa niistä hyvinkin mitättömän oloisia. Jokaisen osa-alueen yhteisvaikutuksesta syntyy kuitenkin lopullinen kompositio, joita sommitellaan leikkauksessa koko teokseksi. Voisikin siis sanoa, että jo kuvan suunnittelu ja sommittelu on suuri osa niin elokuvan kuin musiikkivideonkin tuotantoprosessia. Kuvasuunnittelun merkityksestä kertoo jo se seikka, että leikkausvaiheen työmäärä on huomattavasti pienempi, kun kuvat on etukäteen suunniteltu. Musiikkivideon kohdalla kuvien merkitys on kerronnallisessa videossa entistä suurempi, sillä kuvilla on saatava kerrottua kaikki olennainen, eikä voida turvautua kerrontaa tukevaan musiikkikappaleen ulkopuoliseen äänimaailmaan.

Musiikkivideon ja esimerkiksi Hollywood elokuvan kerronnalliset elementit yleisesti ottaen eroavat toisistaan huomattavasti. Musiikkivideossa käytetään yllättäviä, nopeita ja musiikin rytmiin sopivia leikkauksia ja kuvakulmia. Musiikkivideossa ei myöskään pidetä epäjohdonmukaisena äkillistä hyppäystä täysin uudenlaiseen ympäristöön tai värimaailmaan. (Vernallis 2004, 110.) Fiktiivinen tarina musiikkivideona on mielenkiintoinen, joskin jossain määrin yleistynyt musiikkivideon muoto. Populaarimusiikin musiikkivideoissa on useasti kaksi eri rinnakkaista kerrontaa. Toisessa on pääosassa artisti esiintymässä ja toisessa fiktiivinen kertomus, näiden kahden kerronnan yhdistäminen lopussa tuo kerronnallista sisältöä videoon.

Musiikkivideolle tyypilliset elementit tulevat Luckiest pig in Albany kohdalla esille vasta valmiissa teoksessa. Kuvasuunnittelu tehtiin hyvin pitkälti lyhytelokuvalle tyypilliseen tapaan. Vasta leikkauksessa nopeat rytmin mukaiset leikkaukset antavat videolle musiikkivideolle ominaista ilmettä. Ennakkosuunnittelussa kiinnitettiin paljon huomiota väreihin ja valoihin, joka näkyy valmiista tuotoksesta. Kuvakulmat on myös suunniteltu huolella, mutta enemmän huomiota olisi voinut kiinnittää plastiseen sommitteluun. Plastisella ajattelulla ja elementtien asemoinnilla saa aikaan verrattain huomaamattomilla sommittelun osatekijöillä luotua voimakkaitakin mielikuvia katsojassa. Useat suunnitellut kameran liikkeet jäivät aikataulullisista syistä valitettavasti toteuttamatta.

Vaikka Luckiest pig in Albany -kappaleen musiikkivideo kertoo tarinan, ei sen kokonaisuutena ymmärtäminen ole välttämätöntä musiikkivideon katselun kannalta. Tunnelman välittyminen on tärkeämpää tässä tapauksessa kuin tarina. Nopeiden leikkausten ja kerrontaa tukevan äänimaailman puuttuminen vaikuttaa osaltaan kerrontaan. Vaikka kuvakerronta on vahvaa, se ei riitä yksinään hallitsemaan tarinankerrontaa. Pelkän kuvan pohjalta muodostuu katsojalle oletus, joka on mahdollisesti juuri se, mitä tekijä on hakenut. Varsinkin nopeatempoisessa musiikkivideossa jotain olennaista jää kuitenkin helposti huomaamatta. Sommittelulla kuitenkin on suuri merkitys kerronnassa ja olenkin sitä mieltä, että musiikkivideon kuvallinen sommittelu on ratkaiseva tekijä niin kerronnan kuin myös visuaalisen ilmeen sekä tunnelman suhteen.

Suunnittelun merkitys Luckiest pig in Albany -musiikkivideotuotannossa korostui kuvausajataulullisten rajoitusten takia. Suunnittelulla ei kuitenkaan saa valmista tuotosta aikaiseksi ja siksi kiire kuvausvaiheessa vaikutti jossain määrin lopputulokseen.

Lyhytelokuvan, musiikkivideon tai minkä tahansa audiovisuaalisen tuotoksen voi tehdä hyvinkin pienellä ennakkosuunnittelulla, mutta kyseinen projekti vahvisti mielipidettäni siitä, että mitä enemmän voidaan tehdä etukäteen, sitä suuremmalla todennäköisyydellä koko projekti onnistuu halutulla tavalla. Kokonaisuudessaan siis Luckiest pig in Albany -musiikkivideotuotanto oli mielestäni onnistunut. Ryhmätyönä toteutetut visuaalisen ilmeen suunnitelmat ja itse toteuttamani kuvauksen suunnitelmat yhdessä, loivat pohjan hyvin onnistuneelle musiikkivideolle.

LÄHTEET

- Aumont J, Bergala A, Marie M, Vernet M. 1994. Elokuvan estetiikka. Julkaisija Suomen elokuva-arkisto. Oy Edita Ab Helsinki 1996.
- Bacon H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Tammer-paino.
- Begleiter M. 2001. From word to image: storyboarding and the filmmaking process. USA: Sheridan books, Inc.
- Block B. 2008. The Visual Story. Creating the visual structure of Film, TV and Digital media. Oxford: Focal Press.
- Bordwell D, Thompson K. 1997. Film art: an introduction. USA: Von Hoffmann press.
- Brown B. 2002. Cinematography: theory and practice: imagemaking for cinematographers, directors and videographers. Burlington (USA): Focal press.
- Chandler D. 2005. The Grammar of television and film. Saatavissa: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html> [viitattu: 9.2.2010]
- Cristiano G. 1998. Analyzing storyboards. Stockholm: Serieskolan.
- Darley A. 2000. Visual digital culture. London: Routledge.
- Gaskell E. 2004. Make your own music video. China: CMP Media LLC.
- Hakola E. 2002. Taideteollinen korkeakoulu: Johdatus kuvalliseen viestintään. Saatavissa: <http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/kuvaviestinta/johdatus.html> [viitattu 10.2.2010]
- Helenius M. 2006. Nemediä: Kuvauksen ja valaisun peruskurssi. Saatavissa: http://www.nemediä.fi/oppimateriaalit/kuvaus/index.php?page_id=1031 [viitattu 1.4.2010]
- Itten J. 2004. Värit taiteessa. Helsinki: Art-Print Oy.
- Juntunen M. 1997. Elävän kuvan sanasto. Helsinki: Edita Oy.

- Korvenoja P. 2004. Tv-kameratyön perusteet. Helsinki: Yliopistopaino.
- Long B. 2005. Complete digital photography. Massachusetts: Charles River media Inc.
- Mascelli J.V. 1965. The Five C's of cinematography. USA: Silman-James Press.
- Mediacollege: Video camera shutter. 1999. Wavelength media. Saatavissa:
<http://www.mediacollege.com/video/camera/shutter/> [viitattu: 4.3.2010]
- Pirilä K, Kivi E. 2005. Otos – elävä kuva, elävä ääni. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Pirilä K, Peltomaa H, Kivi E. 1983. Elokuvailmaisun perusteet. Insinööritieto Oy.
- Thompson R. 1998. Grammar of the shot. Burlington (USA): Focal Press.
- Valkola J. 1999. Kuvien havainnointi ja montaasin estetiikka. Jyväskylä: Yliopistopaino.
- Vernallis C. 2004. Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context. Columbia University Press.
- Virtanen J. 2005. Kuvan sommittelu. DV-Videolehti. Saatavissa:
<http://www.vanikka.com/tekstit/Kuvan%20sommittelu.pdf> [viitattu: 9.2.2010]
- Ward P. 2003. Picture Composition – for film and television. 2. painos. Kiina: Elsevier Ltd.

STORYBOARD

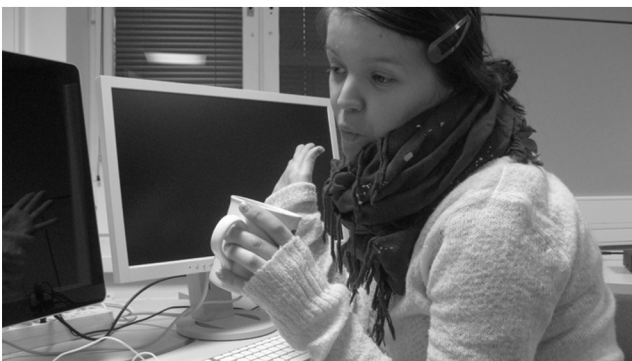
1



 ELK-LK

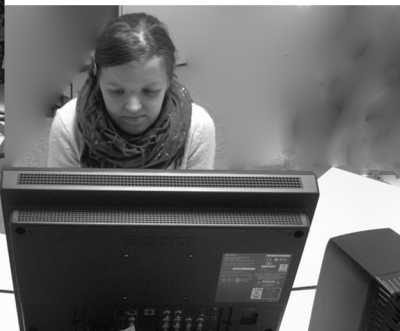
 skarpin vaihto

 tyttö nostaa lasin ja juo pillillä



 PK

 tyttö nostaa lasin ja juo



 PK-KK

 NOSTO koneen
ruudun takaa



 PLK-LK

 OTS

 Näytöllä inyourfacebook -sivu

Luckiest pig in Albany
Kuvalista

Kohtaus	Kuvanro	Kuvakoko	Tapahtuma	Specs	Huom!	
1	1	ELK	Lähikuvia tytön tavaroista	FIX		
	(a,b,c,d..)					
	2	PLK-KK	Tyttö istuu tietokoneella, nosto pöydän ja tietokoneruudun takaa	FIX-AJO	Nosto	
	3	PK, LK	Tyttö lakkaa kynsiä	FIX		
	5	ELK, PLK	Tyttö juo kierrepillillä	FIX		
	6	ELK	Pyörittelee hiuksia	FIX		
	7	PLK, ELK	Peilailee	FIX		
	8	PK, LK	Kirjoittaa päiväkirjaan	FIX		
	9	PK	Laskee peilin pois, ottaa lehden pöydältä	FIX		
	10	LK	Lehden sivu	FIX	OTS	
	11	LK	Tytön kasvot	FIX	Ristikuva	
	12	ELK	Tyttö ottaa kynän pöydältä ja piirtää nörtille viikset	FIX		
	(a,b)					
	13	PK	Katsoo kuvaa, irvistää	FIX		
	14	LK	Koiran kuva	FIX		
	15	PK	Antaa suukon koiran kuvalle	FIX		
	16	KK, PK	Venyttelee, siirtyy koneelle	FIX		
	17	ELK	Näppäimistö	FIX		
	18	LK	Näyttö, päivittää statuksen	FIX	POV	
	19	LK	Tyttö koneella, pelästynyt ilme	FIX	Ristikuva	
	20	PK	Error! Tyttö pomppaa ylös	FIX	OTS	
	21	LK	Näytöllä virus vaihtaa statuksen	FIX	POV	
	22	PK	Tyttö ravistelee näyttöä, hakkaa	FIX, käsivara		
	23		näppistä			
			ELK	Näppäimistö	FIX	
	24	LK	Näytöllä virus hyväksyy			
25			kaveripyynnön	FIX		
		PK-ELK	Kasvot, ilme	FIX		
26	(a, b, c)	KK-PK	Tyttö hyppää koneen sisään	SWEEP-AJO	??	
2.1	27	PK	Tyttö seisoo virusta vastapäätä	AJO	OTS nosto	
	28	PK	Viruksen takaa OTS	AJO	nosto	
	29	KK	Virus ja tyttö uhittelevat toisilleen	AJO	PAN	
	30	LK	Tytön kasvot, viruksen kasvot	FIX		
	(a,b)					
	31	KK	360 kierretään tyttöä ja virusta	AJO		
	(a,b,c)					
	32	ELK	Nyrkki	FIX		
	33	PK, PLK	Lyöntejä molemmin puolin, viruksen pov yläkulma, tytön alakulma	käsivara	KRAANA/ käsivara	
	(a,b,c)				POV-virus	
34	KK, LK,	Tyttö kaatuu	FIX			
(a,b,c)						
2.2	35	ELK	Tyttö ravistelee näyttöä, hakkaa tietokonetta	FIX		
		KK				
	36	PLK, LK	Ravistelee näyttöä, hakkaa tietokonett	FIX		
37	KK	Nostaa koneen pään päälle ja paiskaa maahan	FIX			