



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU

Uuden edellä

Pienen budjetin musiikkivideon tuottaminen

Case: CHCSRFRS Rusted Keys

Korhonen, Joel

2014 Kerava

Laurea-ammattikorkeakoulu
Kerava

Pienen budjetin musiikkivideon tuottaminen
Case: CHCSRFRS Rusted Keys

Korhonen Joel
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Elokuu, 2014

Korhonen Joel

Pienen budjetin musiikkivideon tuottaminen
Case: CHCSRFRS Rusted Keys

Vuosi 2014 Sivumäärä 32 + liitteet 9

Tämä opinnäytetyö tehtiin kehittämistyönä suomalaiselle yhtyeelle nimeltä CHCSRFRS. Kehittämistyön lopputuotteena syntyi juonellinen musiikkivideo. Työn tavoitteena oli tehdä yhtyeelle erittäin pienen budjetin musiikkivideo, jonka avulla yhtye saisi positiivista näkyvyyttä valitussa julkisessa kanavassa. Työn kirjallinen osuus käsittelee tämän musiikkivideon tuotannon suunnittelun, tuotannon toteutuksen sekä jälkikäsittelyn ja julkaisun eri vaiheita.

Musiikkivideon kuvaamiseen käytettiin digitaalista järjestelmäkameraa ja kolmijalkaa. Videon editointiin ja jälkikäsittelyyn käytettiin Sony Vegas Pro -videonkäsittelyohjelmaa. Musiikkivideon tuotannossa käytettiin tähän projektiin sovellettua Scrum-projektimallia. Projektin työvaiheet etenivät projektimallin mukaisissa sprinteissä.

Opinnäytetyöhön kuuluu teososa, joka syntyi tämän kehittämistyön lopputuotteena, musiikkivideo CHCSRFRS - Rusted Keys. Musiikkivideo on yhtyeen ensimmäinen. Projekti onnistui kokonaisuudessaan hyvin. Suuren työmäärän ja pienen budjetin takia projekti asetti haasteita, joihin oli työn edetessä etsittävä luovia ja käytännöllisiä ratkaisuja.

Projektin molemmat osapuolet olivat tyytyväisiä lopputuotoksena syntyneeseen musiikkivideoon, joka julkaistiin Facebookissa ja Youtubessa 20.8.2014. Projektissa valittuja ratkaisumalleja ja niistä saatuja kokemuksia ja tuloksia voi hyödyntää vastaavanlaisten videotuotosten valmistamisessa.

Asiasanat: musiikkivideo, videonkäsittely, videotuotanto, scrum-projektimalli

Korhonen Joel

**Producing a Small Budget Music Video
Case: CHCSRFRS Rusted Keys**

Year	2014	Pages	32 + appendixes 9
------	------	-------	-------------------

This Bachelor's thesis Conducted for a Finnish band called CHCSRFRS. The final product was a music video with a plot. The goal of this project was to produce a small budget music video which would give positive visibility to the band in a selected public channel. The literary section of the thesis handles the different phases of this music video project's production planning, production implementation, post-processing and publishing.

A digital systems camera and a tripod were used to shoot the music video. Sony Vegas Pro video handling software was used for the post-processing of the video. Scrum project management model was used in this music video production. The work phases of the project proceeded in sprints which were adapted from the project management methodology.

The final product yielded by the thesis is a music video called CHCSRFRS - Rusted Keys. The music video was the first one to the band. The large amount of work and the small budget set challenges for the project, which had to be overcome by finding creative and practical solutions.

Both parties of the project were satisfied with the music video as the product of the development work. It was published on Facebook and Youtube on the 20th August, 2014. The solution models, experiences and results based on the information in this thesis can be utilized in the process of similar video projects.

Keywords: Music Video, Video Handling, Video Production, Scrum Project Management

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Perehtyminen aihealueeseen	7
	2.1 Katsaus musiikkivideoiden historiaan.....	7
	2.2 Ilmaisukeinot.....	8
	2.3 Musiikkivideoiden trendit	8
3	Tuotannon suunnittelu	9
	3.1 Asiakslähtöisyys	10
	3.2 Rajaukset	11
	3.3 Kalusto, laitteisto ja ohjelmisto.....	11
	3.4 Suunnittelupalaverit.....	12
	3.4.1 Tuotannon käynnistäminen ja esituotanto.....	12
	3.4.2 Käsikirjoitus	12
	3.4.3 Värimaailma ja kuvauspaikat.....	14
	3.5 Kuvakäsikirjoitus	14
4	Tuotannon toteutus.....	15
	4.1 Esijärjestelyt.....	15
	4.2 Ulkokuvaukset	16
	4.3 Sisäkuvaukset	17
5	Jälkikäsittely.....	18
	5.1 Materiaalin räätälöinti	18
	5.2 Leikkaaminen ja editointi	19
	5.3 Värimäärittely	22
	5.4 Kuvasuhde ja renderöinti	26
6	Musiikkivideon julkaisu.....	27
7	Huomioita ja vinkkejä vastaavanlaisiin projekteihin	27
8	Yhteenveto	28
	Kuvat	31
	Taulukot	32
	Liitteet.....	33

1 Johdanto

Tein opinnäytetyökseni kehittämistyön suomalaiselle CHCSRFRS-yhtyeelle. Tämän työn tavoitteena oli tehdä yhtyeelle minimaalisella budjetilla juonellinen musiikkivideo, jonka avulla sekä yhtye että minä saisimme positiivista näkyvyyttä valitsemillamme julkisilla kanavilla. Kehittämistyön tuloksena julkaistiin musiikkivideo yhtyeen kappaleeseen nimeltä Rusted Keys.

Tässä raportissa kuvaan yksityiskohtaisesti tämän kyseisen musiikkivideon tuotantoprosessia. Tämän prosessikuvauksen lukemalla moni aloitteleva kuvaaja pystyy tarkastelemaan musiikkivideotuotannon eri vaiheita, kun suurta budjettia ja työryhmää ei ole mahdollista saada.

Valitsin tämän aiheen, koska olen erittäin kiinnostunut digitaalisesta mediasta, videonkäsittelystä ja videoiden kuvaamisesta. Tässä musiikkivideoprojektissa pääsin ensimmäisen kerran toteuttamaan suurta videoprojektia, joka tuli julkiseen jakoon.

Työ etenee seuraavalla tavalla: työn toisessa luvussa käsittelen musiikkivideoiden tekemistä yleisesti sekä käyn läpi aihealueeseen liittyviä lähteitä, jonka jälkeen esittelen projektin ja yhtyeen yksityiskohtaisemmin. Raportin kappaleet etenevät kronologisesti samassa järjestyksessä, kuin kehittämistyön toteutus. kappaleet käsittelevät kehittämistyöni tuotannon suunnittelua, toteutusta sekä jälkikäsittelyä ja julkaisua.

Olen rajannut raportissa käsittelemistäni aihealueesta pois kuvauspaikkojen erityisjärjestelyt, yhtyeen jäsenten näyttelijäntaidot, järjestelmäkameran yksityiskohtaiset videokuvausasetukset sekä valaistukseen liittyvät tekniikat. Kehittämistyötä koskevat yksityiskohtaiset rajaukset käsittelen luvussa 3.2.

Kehittämistyössäni käytin tuotannon suunnitteluvaiheessa kehittämismenetelminä ideointipalavereja, haastatteluja sekä vertailuanalyysiä. Ideointipalavereilla ja haastatteluilla selvitin yhtyeen ajatuksia ja ideoita musiikkivideon suhteen. Vertailuanalyysiä käytin musiikkivideoiden nykyisen tyylin ja erilaisten mahdollisuuksien kartoittamiseen.

2 Perehtyminen aihealueeseen

Mikä on musiikkivideo? Musiikkivideolla yhdistetään kappale ja kuvitus. Kuvitus voi olla esimerkiksi kappaleen live-performanssi, näytelty tarina, animaatio, abstrakti filmi tai kaikkia edellämainittuja yhdessä.

Cambridgen sanakirja määrittelee musiikkivideon lyhyeksi filmiksi, jonka tarkoitus on mainostaa suosittua kappaletta (Cambridge Dictionaries Online). Musiikkivideo katsotaan tekijänoikeuslaissa elokuvateokseksi (GRAMEX).

Ennen kehitystyöni aloittamista tutustuin valitsemaani aihealueeseen. Otin selvää musiikkivideon tuotantoprosesseista, käsikirjoituksen tekemisestä, videokuvaamisesta ja tarjolla olevasta kalustosta, videotuotannon vaiheista ja jälkikäsittelystä sekä asiakaslähtöisyydestä. Tutustuin myös laajaan kirjoon erilaisia musiikkivideoita sekä analysoin musiikkivideoiden nykytrendejä ja niiden muutosta ajan saatossa.

2.1 Katsaus musiikkivideoiden historiaan

Musiikkivideoteollisuus alkoi promootiotyypisistä videoklipeistä. Suuren suosion saavuttanutta yhtyettä ei välttämättä saatu aina paikalle. Yhtye saattoi olla vaikkapa toisella puolella maailmaa kiertueella. Esiintymisen sijasta yhtyeen edustukseksi saatettiin lähettää video, jossa he esittivät esimerkiksi jonkun suosituksen kappaleensa.

Ensimmäisenä musiikkivideona on pidetty the Beatlesin mainostyyppistä videoklippä, joka julkaistiin Rain-nimisen kappaleen ohella. Klipissä on useita eri kohtauksia yhtyeen jäsenistä Chiswick Housessa Lontoossa, joissa kukaan ei laula tai soita. Klippiä pidetään tietävästi ensimmäisenä modernia musiikkivideota muistuttavana videona. (Moller 2011, 2-4.) Musiikkivideot yleistyivät kuitenkin vasta 1980-luvulla, kun Music Video cable TV -kanava käynnistyi Yhdysvalloissa 1981 (Pollick 2014).

Musiikkivideon pääsääntöisenä tarkoituksena on tuoda artistille julkisuutta ja edistää levymyyntiä. Nykyään musiikkivideoista onkin tullut jo lähes oletus. Suosituilta artisteilta odotetaan musiikkivideota nopeiden ja ilmaisten katselukanavien, kuten esimerkiksi Youtuben, vuoksi. Monet artistit ja yhtyeet sisällyttävät videojulkaisuja levymyyntiinsä, jolloin CD-levyn ostaja saa mukaan myös musiikkivideoita sisältävän DVD-levyn.

2.2 Ilmaisukeinot

Perinteisessä musiikkivideoissa kuvataan yhtyettä performoimassa omaa kappalettansa. Videolla on usein muita esiintyjiä, kuten tanssijoita. Usein musiikkivideot ovat myös lyhytelokuvamaisia kuvauksia jostain kappaleen kertomasta tarinasta, jossa laulaja toimii tarinankertojana. Lisäksi videot voivat sisältää taiteellisia ja surrealistisia ilmaisukeinoja.

Yksi tyypillisimmistä ilmaisukeinoista on kuvavirran rytmitys kappaleen tahtiin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kuva tai kuvakulma vaihtuu käytössä olevan äänivirran rytmiiän mukaisesti. Kuvavirran rytmitys sitoo kuvan ja äänen yhteen.

Värimaailman vääristäminen tai korostaminen on yleistä musiikkivideoissa. Käsittelen tätä aihetta seuraavassa luvussa 2.3.

Musiikkivideoissa käytetään paljon erikoiskuvakulmia, kuten erikoislähikuvaa, jossa näytetään esimerkiksi vain osa kasvoista, esineestä tai instrumentista. Esimerkkejä muista käytetyistä kuvakulmista ovat lintuperspektiivi, silmien tasolla kuvattu ja henkilön silmin kuvattu.

Erikoisefektit ovat tyypillisiä ilmaisukeinoja niin elokuvissa kuin musiikkivideoissa. Musiikkivideoiden taiteelliset ilmaisukeinot ovat vapaampia kuin elokuvateollisuudessa. Tämän voi todeta musiikkivideoissa esiintyvistä abstrakteista lyhyistä erikoisilmaisukeinoista, joita harvemmin näkee elokuvissa. Tästä hyvänä esimerkkinä yhtyeen Beats Antique musiikkivideo Revival (Beats Antique 2011).

Nykyinen elokuvatrendi lähentelee hyvin paljon realismia. Useimmat elokuvat, vaikka ovatkin fiktiivisiä, tarjoavat realistisen selityksen niissä tapahtuville yliluonnollisille ilmiöille ja tapahtumille. Musiikkivideoissa harvemmin tarjotaan selityksiä, sen sijaan katsojan annetaan itse ymmärtää viesti. Musiikkivideoiden erikoisefektinä käytetään usein animaatiota.

2.3 Musiikkivideoiden trendit

Hakiessani ideoita kuvattavaan musiikkivideoon tarkastelin satunnaisesti valitsemiani musiikkivideoita vuosien 1980 ja 2014 väliltä. Teknologian kehittyessä musiikkivideot ovat muuttuneet huomattavan paljon. Ensimmäisiin animaatiota sisältäviin musiikkivideoihin kuuluu Dire Straitsin Money For Nothing -kappale, joka julkaistiin vuonna 1985. Kyseisen kappaleen musiikkivideon ilmaisukeinona on käytetty animaatiota sekä värimaailman epämääräistä välkettä soittajia kuvattaessa (Dire Straits VEVO 2010). Myös esimerkiksi The Prodigyn Out Of Space -musiikkivideoossa vuodelta 1992 on käytetty ilmaisukeinona värimaailman voimakasta vääristelyä (The Prodigy 2008). Verrattaessa nykyisiin

musiikkivideoihin värien käyttäminen efekteinä on muuttunut huomattavasti hillitymmäksi. Videoissa saatetaan käyttää voimakkaita värejä, mutta värit eivät useimmiten vaihdu jatkuvasti tai rasita silmiä.

Vertaillessani vanhempia musiikkivideoita uudempiin julkaistuihin musiikkivideoihin tulin tulokseen, että useimmilla musiikkivideoilla halutaan nykyään erottua joukosta jopa viihteen tavoin. Teknologian kehittymisen myötä myös erikoisemmat ratkaisut ovat tulleet yleiseksi nykypäivän musiikkivideoissa. Esimerkkinä tästä The Chemical Brothers -yhtyeen video kappaleelle The Salmon Dance, jossa on käytetty tehokeinona realistista animaatiota (Emimusic 2009). Videossa on akvaario, jossa kalat esittävät kyseisen kappaleen.

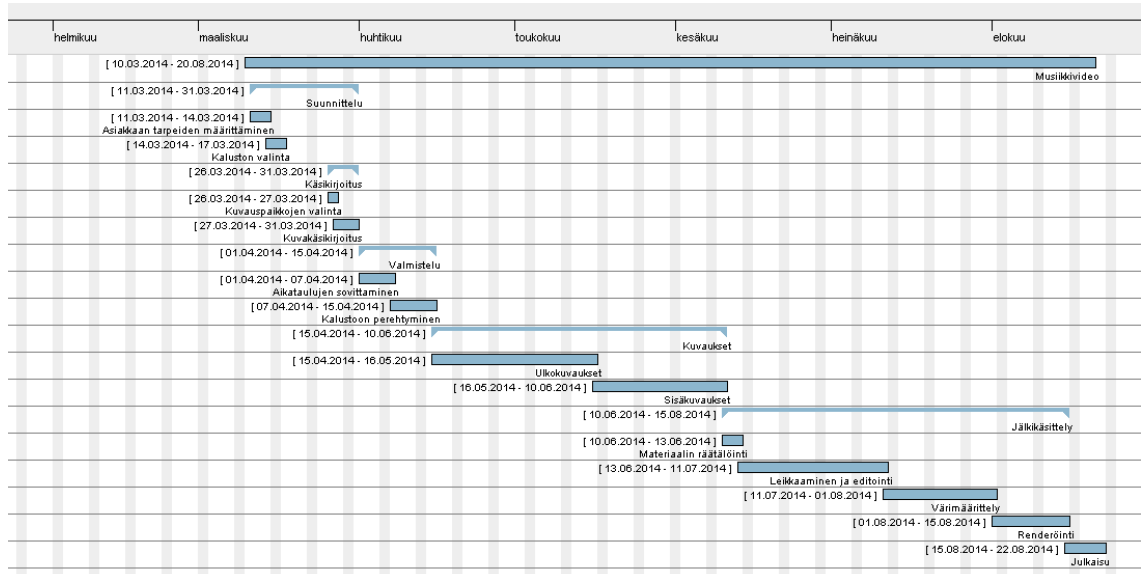
Musiikkivideoiden tuotanto on lisääntynyt räjähdysmäisesti viime vuosina, koska lähes jokainen pystyy tekemään jopa kotitietokoneella musiikkivideoita.

3 Tuotannon suunnittelu

CHCSRFRS -yhtye koostuu neljästä jäsenestä. Tiivis kaveriporukka on kotoisin pääkaupunkiseudulta. Heidän pyynnöstään en käsittele yhtyeen jäseniä tarkemmin opinnäytetyössäni. Yhtye on julkaissut musiikkiaan aiemmin Youtubessa ja Facebookissa omalla kanavallaan (CHCSRFRS 2013). Yhtye lähti innokkaasti mukaan projektiin, koska tämä oli loistava tilaisuus saada lisää julkista näkyvyyttä. Yhtyeellä ei ollut aikaisempia musiikkivideoita.

Tässä musiikkivideoprojektissa toimin käsikirjoittajana, ohjaajana, kuvaajana, tuottajana sekä videon editoijana ja jälkikäsitteijänä. Tuotannon avustajana, toisena käsikirjoittajana ja avustavana koordinoijana toimi yhtyeen jäsen Tuomas Metsämaa. Kaikki yhtyeen jäsenet olivat paikalla, tai etäyhteyden päässä, antamassa ideoita ja ehdotuksia projektin kehittämispalaverissa.

Käytin työssäni hieman sovellettua Scrum-projektimallia. Yleensä Scrum-kehityksessä käytetään 1-4 viikon mittaisia sprinttejä (Schiel 2011, 68.). Tuotannossa ei välttämättä tarvitse edetä lineaarisesti. Projektin aikataulutuksen haasteellisuudesta johtuen jätin aikatauluille joustavuutta. Pidin suunnittelu- ja valmisteluvaiheiden sprintit lyhyinä, mutta kuvaus-, editointi-, jälkikäsitteily-, värimäärittely- sekä julkaisusprinteille suunnittelin toteutusajaksi 1-8 viikkoa, koska olin pääsääntöisesti yksin vastuussa niistä. (Taulukko 1, Liite 1)



Taulukko 1: Projektikaavio

Projektin sprintit tapahtuivat valitsemastani lineaarisesta tuotantotyylisestä hieman poiketen. Olin suunnitellut sprintit seuraavaan järjestykseen: suunnittelu, valmistelu, kuvaus, editointi, jälkikäsitely sekä julkaisu. Haastellisista aikataulujen sovittamisista ja muutoksista johtuen jouduin aloittamaan editoinnin jo kuvausten ollessa kesken.

3.1 Asiakslähtöisyys

Asiakslähtöisyys oli keskeinen osa kehittämistyötäni. Pyrin huomioimaan asiakkaan, eli tässä tapauksessa yhtyeen, toiveita, tavoitteita, ideoita sekä muutosehdotuksia koko prosessin ajan.

Tutustuin asiakslähtöiseen kirjallisuuteen, kuten esimerkiksi Peter Fiskin kirjaan *Customer Genius*. Kirjan mukaan oman liiketoiminnan määrittäminen ulkopuolelta tarkoittaa sitä, että pysähdyt pohtimaan mitä oikeastaan asiakkaallesi teet ja mitä hyötyä sinusta on (Fisk 2010, 92.). Oman kehittämistyön hyötyarvo asiakkaalle kannattaa siis pohtia tarkkaan.

Otin selvää käyttäjälähtöisestä tuotekehityksestä tukemaan kehittämistyöni suunnitteluvaihetta. Vaikka kyseessä on normaalista tuotekehityksestä poikkeava prosessi, pystyy samoja periaatteita hyödyntämään myös musiikkivideotuotannossa. Käyttäjälähtöisessä tuotekehityksessä pyritään huomioimaan kuluttajien tarpeita tyydyttäviä tuotteita. Tässä kehittämistyössä syntyvä musiikkivideo tulee toki kuluttajien tarkasteltavaksi ja sen pääsääntöinen tarkoitus on tuoda näkyvyyttä sekä mahdollisia tuottoja yhtyeelle, mutta videolla voi olla myös taiteellinen merkitys. ”Käyttäjälähtöisessä tuotekehityksessä on myös oleellista kuluttajan mukanaolo koko tuotekehitysprosessin ajan.” (De Mooj, Kortesmäki, Lammi, Lautamäki, Pekkala & Sinkkonen 2005, 109.)

3.2 Rajaukset

Ennen projektin aloittamista pidin suunnittelupalavereja Tuomas Metsämaan kanssa projektiin liittyvistä rajoitteista. Tuotantoa rajasivat erittäin pieni budjetti ja siitä johtuen käytettävä tekniikka sekä aika. Jouduimme pohtimaan suunnittelupalavereissa sekä minun että yhtyeen näkemyksiä musiikkivideosta realistisemmin. Edellämämainitsemani rajaukset oli hyvä tuoda koko yhtyeen tietoon ennen varsinaisen suunnitteluvaiheen aloittamista ja siten säästyimmekin suurilta takaiskuilta.

Yhtyeen rajoitukset musiikkivideon julkaisun suhteen asettivat minulle suorituspaineita. Videon julkaisu oli riippuvainen lopputuloksesta. Jos video ei miellyttäisi yhtyettä, en saisi siltä julkaisulupaa.

3.3 Kalusto, laitteisto ja ohjelmisto

Ennen projektin aloittamista otin selvää tarjolla olevasta kuvauskalustosta ja ohjelmistoista. Koska musiikkivideobudjettimme oli äärimmäisen pieni, oli realistisia vaihtoehtoja vain vähän. Minulla ei ollut video- eikä järjestelmäkameraa. Oppilaitoksestani olisi saanut lainaksi pokkari-tyyppisen videokameran ja varusteita siihen. Pokkarikameran videokuvauksominaisuudet olivat rajalliset ja kamerassa oli automaattitarkennus, jonka toimintaan ei pystynyt vaikuttamaan haluamallani tavalla. Myös videokuvauksominaisuudet olivat rajalliset. Kyseisellä pokkarilla ei saanut tarpeeksi suurta kuvaruutunopeutta videoon. Toinen vaihtoehto oli lainata järjestelmäkamera eräältä yhtyeen jäseneltä. Järjestelmäkameralla saisi manuaalitarkennuksen käyttöön, otettua 50 kuvaruutua sekunnissa -tasoista teräväpiirtokuvaa sekä suurella objektiivilla paremman valoituksen videolle. Suunnittelupalavereissa kuvauskameraksi valittiin yhteistuumin järjestelmäkamera, Canon 5D mark III ja siihen linssi EF 24-105mmf/4.0 L. Järjestelmäkameraa ei ole valmistettu erityisesti videokuvauksista varten, mutta pohdittuamme budjettia ja mahdollisuuksia se oli paras mahdollinen valinta. Järjestelmäkameralla kuvattaessa on kuitenkin otettava huomioon muutamia videokuvaukseen liittyviä seikkoja, joihin palaan luvussa 5.

Kameran lisäksi saimme lainaksi kolmijalan ja videokuvaamiseen soveltuvan muistikortin. Suurella tarkkuudella kuvattaessa on hyvä ottaa huomioon siihen soveltuva tallennusväline.

Ohjelmistopuolella oli valtava tarjonta erilaisia videon käsittelyyn tarkoitettuja ohjelmia, mutta aikataulullisista syistä päädyin valitsemaan ohjelman kahdesta aikaisemmin käyttämästäni vaihtoehdosta. Oppilaitokseni kautta tarjolla oli Adobe Premiere ja Sony Vegas Pro 9.0 -ohjelmat. Adoben Premiere ja Sony Vegas ovat ominaisuuksiltaan ja ulkoasuiltaan

melko samantyyppisiä ohjelmia. Olen saanut Sony Vegas Pro -ohjelmaan koulutusta ja olen käyttänyt sitä vapaa-ajallani videonkäsittelyyn. En kokenut Premieren ominaisuuksia merkittävästi paremmiksi kuin Vegasin ja päädyinkin lataamaan ilmaisen kokeiluversion Sony Vegas Pro -ohjelmasta, joka oli mielestäni paras vaihtoehto. Ohjelmistopuolen rajoitukset jäivätkin siis pieniksi. Tutun ohjelman käyttäminen pienensi editointi- ja jälkikäsittelyvaiheen pituutta huomattavasti.

3.4 Suunnittelupalaverit

Perustimme tätä projektia varten Facebookiin oman ryhmän, jossa pystyimme sopimaan joustavasti aikatauluja sekä ilmoittamaan niiden mahdollisista muutoksista. Neuvottelu projektin aikana sujui jäsenten läheisistä väleistä johtuen hyvin. Koska yhtyeellä ei ollut kokemusta musiikkivideoista, se suhtautui projektiin innokkaasti ja oli hyvin yhteistyöhaluinen. Yhtye valitsi musiikkivideon kappaleen. Pyyntönä ennen musiikkivideon ideointia oli, että ei tehtäisi klassista musiikkivideota, jossa kuvataan soittajia.

3.4.1 Tuotannon käynnistäminen ja esituotanto

Musiikkivideon suunnittelu aloitettiin rajausten jälkeen lähes puhtaalta pöydältä. Ainut toive musiikkivideosta oli, että ei kuvata soittajia. Suunnitteluvaiheessa tein myös paljon yhteistyötä Tuomas Metsämaan kanssa. Ennen ensimmäistä palaveria kuuntelimme valittua kappaletta, tulkitsimme sen sanoituksia sekä perehdyimme laajaan kirjoon erilaisia musiikkivideoita. Päädyimme esittämään yhtyeelle idean, jossa musiikkivideolla kerrotaan tarina, joka tukee kappaleen sanomaa.

Ensimmäisessä palaverissa käytiin Metsämaan ja minun näkemykset musiikkivideosta läpi ja idea oli muidenkin mielestä hieno ja he hyväksyivät sen. Keskustelimme palaverissa myös tuotantoon liittyvistä rajoitteista ja vahvistin kuvauskameraksi yhtyeen jäsenen järjestelmäkameran, kuten aikaisemmin olimme sopineet.

3.4.2 Käsikirjoitus

Seuraavissa palavereissa keskityin yhdessä yhtyeen kanssa käsikirjoituksen suunnitteluun. Kokosimme ideointipalavereissa tarinan, jolla kappaleen sanoma viestitetään katsojalle. Kappaleen sanoma on itsensä löytäminen, vastoinkäymiset sekä omien ajatusten tuottama ahdistus. Tarinan juoneksi muodostui kompleksinen kokonaisuus, jonka hiomiseen kului melko paljon aikaa. Yhtyeen innokkuuden ja mielenkiinnon ansiosta saimme käsikirjoituksen valmiiksi aikataulutukseni mukaisesti.

Tarinan juoneen liittyy yksi päähenkilö, jolla on neljä näyttelijää sekä ”tarinankertoja”, joka laulaa kappaleen tarinan. Päähenkilö on tunnistettavissa mustasta takista, jota kaikki näyttelijät käyttävät. Tarinankertojasta näytetään lyhyitä kohtauksia pitkin tarinaa.

Tarina alkaa unityyppisellä takaumalla, jossa näytetään naishenkilöä surullisena ja murtuneena. Päähenkilö 1 herää ja yrittää huolestuneena soittaa unessa näkemälleen naishenkilölle. Puhelu ei kuitenkaan onnistu ja päähenkilö lähtee matkaamaan paikkaan, jossa takaumassa nähty naishenkilö oli. Matkan aikana tapahtuu useita vastoinkäymisiä, jotka vahvistavat kappaleen sanomaa. Vastoinkäymisten lomassa tapahtuu myös päähenkilön näyttelijän vaihtoja, jotka kuvataan niin, että katsoja ei heti huomaa päähenkilön näyttelijän vaihtumista. Tarinan lopussa päähenkilö 3 saapuu paikkaan, jossa takauman naishenkilö oli. Paikka on kuitenkin tyhjä ja viimeinen näyttelijänvaihdos paljastaa päähenkilöksi saman naishahmon, joka oli takaumassa. Naishenkilö laulaa tarinankertojan kanssa viimeisen kertosäkeen kappaleesta ja musiikin loputtua näytetään vielä laulajaa.

Tarinan rakenteen hahmottamisen helpottamiseksi tein käsikirjoituksesta taulukon (Taulukko 2, Liite 2), jossa on merkitty henkilöt, kohtaukset ja mitä ne pitävät sisällään, kuvauspaikat sekä kohtauksen sijoittuminen kappaleessa. Käsikirjoituksen hahmottaminen onnistui mielestäni parhaiten kronologisessa muodossa kappaleen mukaan. Kronologinen järjestys tai ”aikajana” helpottaa myös asiakasta hahmottamaan rakenteen (Spannaus 2012, 36).

CHCSRFRS	Rusted Keys		
			0:00-0:16
Henkilö #1	Tuomas	Sipoo	Intro (Päähenkilö #1)
Henkilö #2	Jani		Lyhyitä videoklippejä asunnosta ja alkuteksti ennen musiikkia
Henkilö #3	Amee		Päähenkilö herää (nähtyään flashbackin henkilöstä Malminkartanonhuipulla istumassa tuolla surullisena), musiikki alkaa
Henkilö #4	Maiju		Päähenkilö yrittää herätysään soittaa flashbackissa näkemälleen henkilölle, henkilö ei kuitenkaan vastaa
Laulaja/Tarinankertoja	Maiju		Päähenkilö pukee päälleen ja lähtee ulos talosta
		Kerava	A-osa (Päähenkilö #1)
			Tulee ulos talosta
			Lähtee kävelemään
			Kävelee, kunnes pysähtyy sytyttämään tupakkaa
			Laittaa hupun päähän
		Kerava, Studio	Kertosäe (Päähenkilö #2) + (Laulaja)
			Otaaa hupun pois (henkilö vaihtunut) ja heittää tupakan pois
			Lähtee kävelemään kohti autoa (Parkkihallin)
			Kuvataan myös laulajaa
		Kerava	B-osa (Päähenkilö #2)
			Saapuu autolle, tuulilasissa sakkolappu, heittää lapun pois ja istuu autoon
			Yrittää käynnistää autoa, bensaa on loppu, kiroilee ja nousee pois autosta
			Lähtee juoksemaan kohti juna-asemaa
			Saapuu juna-asemalle, myöhästetty junasta
			(henkilönvaihdos juna-asemalla)
		Kerava, Malminkartanonhuippu, Studio	Kertosäe (Päähenkilö #3) + (Laulaja)
			Otaaa pyörän ja lähtee pyöräilemään
			Saapuu Malminkartanonhuipulle, heittää pyörän pois ja jatkaa juosten
			Kuvataan myös laulajaa
		Malminkartanonhuippu, Studio	Välisäe (Päähenkilö #3) + (Laulaja)
			Saapuu paikkaan, jossa flashbackin henkilö oli istumassa tuolla
			Paikka on tyhjä, istuu tuolille, huppu päällissä
			Kuvataan laulajaa
		Malminkartanonhuippu, Studio	Kertosäe (Päähenkilö #4) + (Laulaja)
			Päähenkilö otaaa hupun pois (henkilönvaihdos)
			Päähenkilö laulaa viimeisen kertosäkeen
			Kuvataan myös laulajaa/tarinankertojaa
			Musiikin lopussa kuvataan laulajaa/tarinankertojaa (Damaattinen)

Taulukko 2: Käsikirjoituksen pohjalta tehty taulukko

3.4.3 Värimaailma ja kuvauspaikat

Kehittämispalavereissa käytiin läpi musiikkivideolle tulevaa värimaailmaa. Yhdessä yhtyeen kanssa valitsimme kohtauksiin synkän värimaailman, koska se tukisi kappaleen tunnelmaa parhaiten. Ehdotin kuitenkin, että tarinankertojan, eli laulajan, osuudessa olisi vaaleat ja iloisemmat värit. Perusteluni tälle idealle oli se, että kappaleeseen saataisiin hieman kontrastia tasapainottamaan synkkää tarinaa. Yhtye piti ideasta ja se päätettiin toteuttaa. Palaan värimaailman luomiseen luvussa 5.3.

Tiedostimme, että kuvaukset tulevat aiheuttamaan haasteita töiden, koulujen, kaluston saatavuuden sekä etäisyyksien vuoksi, joten päätimme valita kuvausalueeksi pääkaupunkiseudun. Takauman sekä viimeisen kohtauksen kuvauspaikaksi valitsimme Malminkartanonhuipun siellä vallitsevan tunnelman sekä hienojen maisemien takia. Pohdimme myös, että tarinan matka olisi hyvä lopettaa huipentumaan, jossa päähenkilö kiipeää vielä lopuksi mäen huipulle, jossa takauman paikka on. Kohtauksen kaksi kuvauspaikaksi valittiin erään maalaistalon vierashuone Sipoosta, josta ensimmäinen päähenkilöä näyttelevä herää. Matkan aikana kuvatut tapahtumat päätettiin kuvata Keravalla ja tarinankertojan kuvaukset päätettiin kuvata Tuomas Metsämaan kotistudiossa.

3.5 Kuvakäsikirjoitus

Käsikirjoituksen valmistuttua ja kuvauspaikkojen varmistuttua tein kuvakäsikirjoituksen videosta. Multimediatauotannossa käytetään usein kahden kolumnin käsikirjoitusta, joka kattaa kuvan ja äänen (Spannaus 2012, 17-18). Tässä projektissa ei tarvittu äänen käsikirjoitusta, koska kyseessä oli musiikkivideo, johon ei lisätty mitään ylimääräistä audiota. Kuvakäsikirjoitusta tehtäessä pohdin kuvattavien paikkojen perspektiivejä kameran ominaisuuksien kannalta. Kuvakulmat tuli ottaa huomioon erityisesti päähenkilöiden näyttelijän vaihtumisessa. Muutamassa kohtauksessa kuvakäsikirjoituksessa olevat kuvakulmat piti muuttaa ympäristön haasteellisuuden vuoksi, mutta palaan tähän asiaan luvussa 4.2.

Kuvakäsikirjoituksen tekeminen on erittäin hyödyllistä kuvauksien kannalta. Se vähentää kuvauksiin kuluvaan aikaa, kun kameran paikat ovat tiedossa kuvausprosessin alettua. En ottanut huomioon kuvakäsikirjoituksessa laulajan osuuksia, koska kuvauspaikalle oli rajoitettu pääsy.

4 Tuotannon toteutus

Suunnitteluvaiheen jälkeen alkoi tuotannon toteutusvaihe. Toteutusvaihe onnistui kokonaisuudessaan hyvin, koska kuvausjärjestelyt ja logistiikka olivat huolellisesti suunniteltuja. Aikataulujen kanssa kuitenkin esiintyi ongelmia, koska kuvattavia henkilöitä oli neljä. Järjestelyjä ja logistiikkaa oli pohdittava kaikkien kuvattavien osapuolien kanssa erikseen.

Kuvausaikataulut oli sovittava ajoissa ennen varsinaisia kuvausessioita. Lähdin rakentamaan kuvausaikatauluja yksi henkilö kerrallaan ja kuvaamaan yhdellä kertaa mahdollisimman monta kohtausta samalta henkilöltä. Kuvaukset sijoittuivat yleensä viikonlopuille tai arki-illoille. Ulkokuvaukset julkisilla paikoilla pyrin sijoittamaan lauantai- tai sunnuntiaamuille, koska silloin oli vähiten liikennettä ja ihmisiä. Kuvausaikataulujen venyminen oli tiedossa ja yrityksistäni huolimatta en pystynyt sitä ehkäisemään. Sovitin tarvittaessa omia työaikataulujani, jotta saimme kuvaukset tehtyä. Aikataulujen venymisestä johtuen aloitin materiaalin räätälöimisen ja vedosten työstämisen kuvausten ollessa vielä käynnissä.

4.1 Esijärjestelyt

Kuvausten tukena minulla oli kuvakäsikirjoitus ja assistenttina Tuomas Metsämaa. Jokaiseen kuvausessioon otin mukaan kannettavan tietokoneen, kameran ja jalustan. Kannettavalta tietokoneelta pystyimme jo kuvausten aikana tarkastamaan juuri kuvatun materiaalin. On erittäin tärkeää pitää kannettavaa mukana, koska kuvatun materiaalin analysoiminen tarkemmin kameran pieneltä ruudulta on lähes mahdotonta.

Ennen kuvaamista minun oli myös perehdyttävä tarkasti lainassa olevaan järjestelmäkameraan. Sain kameran käyttöön lyhyen perehdytyksen sen omistajalta, mikä helpotti asetusten valitsemista kuvaamiseen. Tärkeimmät kuvausten kannalta hallittavat ominaisuudet järjestelmäkamerassa olivat manuaalitarkennus, objektiivin aukon säädöt, ISO-arvon valinta sekä kuvausmoodit. Kuvausresoluutioksi valittiin 1280x720 pikseliä ja kuvaruutunopeudeksi 50 FPS, koska isommalla kuvaruutumäärällä sekunnissa pystyy editointivaiheessa hidastamaan videoklippien nopeutta jopa puoleen alkuperäisestä nopeudesta. Videon nopeuden hidastamista eli Slow Motionia käytetään tehokkeinona niin musiikkivideoissa kuin elokuvissa.

Kyseisen kameran videokuvauksominaisuuksiin liittyi ulkokuvauksia hankaloittava rajoite, sillä videokuvaa pystyi kuvattaessa tarkastelemaan vain kameran LCD-näytön kautta. Ongelman ilmenemisestä ja ratkaisusta kerron lisää seuraavassa luvussa, joka käsittelee ulkokuvauksia.

4.2 Ulkokuvaukset

Suurin osa käsikirjoituksen kohtauksista tapahtui ulkona. Ulko-olosuhteissa kuvattaessa suurimpana haasteena oli sää. Ulkokuvauksille tarvittiin synkät ja pilviset olosuhteet, koska se tuki kehittämispalaverissa suunniteltua tunnelmaa parhaiten. Lähes kaikkina kuvauspäivinä oli onneksi pilvinen päivä. Ulkokuvauksissa oli tärkeää valita oikeat kameran linssin aukon ja ISO-arvon säädöt kuvattavan paikan valoisuuden mukaan. Kuvausten aikana piti myös tarkkailla ohikulkevia henkilöitä, ettei kuvaan tule mitään ylimääräistä.

Aloitin kuvaukset päähenkilöiden siirtymäkohtauksista Keravalla. Keravalla kuvatuissa ulkokohtauksissa käytin kuvaustyylinä kiinteää kuvakulmaa, jossa kamera oli jalustan päällä sekä vapaan käden kuvakulmaa. Vapaalla kädellä kuvattaessa oli haastavaa pysyä seurattavan henkilön tahdissa ilman, että kuva heilui liian paljon. Manuaalitarkennusta ei myöskään pystynyt operoimaan, kun seurasi kävelyvauhtia etenevää kuvattavaa henkilöä, samalla kävellen taaksepäin kameran kanssa. Nämä ongelmat ratkesivat, kun katsoin tietyn kävelyetäisyyden kuvattavasta, jonka pidin kuvauksen ajan, säädin kameran tarkennuksen tälle etäisyydelle enkä käyttänyt yhtään zoomia.

Keravalla suoritettuihin ulkokuvauksiin kuului myös yksi käsikirjoituksen haastavimmista kohtauksista, jossa päähenkilö ei ehdi ajoissa junaan. Juoksemisen ajoittaminen junan lähdön kanssa osoittautui ylitsepääsemättömäksi haasteeksi. Yritimme kuvata kohtauksen kuvakäsikirjoituksessa kuvatulla tavalla (Liite 3. Kuvakäsikirjoitus, 6-7.), mutta kohtauksen toteuttaminen oli liian vaikeaa ulkoisten muuttujien vuoksi. Kohtauksen kulku arvioitiin uudelleen ja muutettiin paikan päällä. Valitsimme kohtaukseen toisenlaisen kuvakulman ja erilaisen henkilövaihdon. Henkilövaihto toteutettiin juna-aseman mainoskytlin sekä oikeanlaisen editoinnin avulla. Päähenkilö ottaa kyltin takaa pyörän, myöhästyttyään ensin junasta, ja kun päähenkilö tulee pyörän kanssa pois kyltin takaa, näyttelijä on vaihtunut. Toiminnan muutos tässä poikkeustilanteessa tapahtui nopeasti ja mutkitta. Kuvaus onnistui takaiskusta huolimatta hyvin. Tämän kohtauksen editointiin palaan uudelleen luvussa 5.2.

Käsikirjoituksen viimeinen kohta kuvattiin Helsingissä, Malminkartanonhuipulla. Sääolosuhteet osoittautuivat haastaviksi erittäin kirkkaan auringonpaisteen vuoksi. Kuvatessani kohtauksia minun oli käytettävä takkia kameran ja pääni peitteenä, koska kameran LCD-näytöltä ei nähnyt kuvaa ollenkaan. Kuvattavan kohteen tarkentaminen manuaalisesti oli tässä tilanteessa myös haastavaa. Jos on aikeissa kuvata järjestelmäkameran kanssa ulkotiloissa, on syytä ottaa huomioon edellämainitsemani kameran ominaisuus, mikäli käyttää vastaavanlaista kameraa kuvaamiseen. Sääolosuhteiden tuottamista haasteista huolimatta sain Malminkartanonhuipun kuvaukset onnistuneesti kuvattua. Valoisuuden

rajoittaminen muiden ulkokuvausten mukaiseksi onnistui jälkikäsitteilyvaiheessa videoeditointiohjelmalla.

4.3 Sisäkuvaukset

Sisäkuvauksia oli kokonaisuudessaan kaksi. Ensimmäinen kohtaus sekä laulajan osuudet kuvattiin sisätiloissa. Sisätiloissa kameran operointi oli huomattavasti helpompaa ulkokuvauksiin verrattuna, koska huoneiden valoihin pystyi vaikuttamaan halutulla tavalla ja kameran näytöltä pystyi tarkastelemaan kuvaa tarkemmin.

Käsikirjoituksen ensimmäinen kohtaus kuvattiin Sipoossa vanhan maalaistalon vierashuoneessa. Huoneen sisustus ja sotkuisuus tuki visiotani hieman kovia kokeneen päähenkilön asunnosta (Liite 3. Kuvakäsikirjoitus, 4.). Otin käsikirjoituksen mukaisten kuvausten lisäksi pieniä videoklippejä huoneen sisätiloista, jota käytin musiikkivideon introssa.

Toisessa sisäkuvauksessa kuvattiin yhtyeen laulajaa. Kuvauspaikkana oli Metsämaan kotistudio Vantaalla. Suunnitelmien mukaisesti valmistelimme kuvauspaikaksi valkoisen seinän ja kirkaat valot (Kuva 1).



Kuva 1: Sisäkuvauksen kuvauspaikka sekä kirkaat valot kohdistettuna seinään

Onnistuin saamaan jo ilman videonkäsittelyohjelmaa videolle lämpimät värit ja haluamani iloisempaa kontrastia. Laulajan osuuksissa käytettiin playbackia kuvausten yhteydessä. Käytin kuvauksissa sekä kiinteää kuvakulmaa että vapaan käden kuvakulmaa. Otin myös lyhyitä ja jopa hieman abstrakteja videoklippejä laulajasta, jotka kuvasivat mielestäni kappaleen

sanoman tunnehyökyjä. Koin näiden videoklippien tuovan lisää syvyyttä ja kontrastia kappaleen kertosäkeisiin. Palaan aiheeseen vielä luvussa 5.2.

Kuvaukset sujuivat ripeästi erityisesti kuvakäsikirjoituksen ansiosta. Omalla vastuullani kuvausten aikana oli esijärjestely, ohjaaminen ja kuvaaminen. Suoriuduin tehtävistä mielestäni erittäin hyvin, vaikka minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta. Kuvausten onnistuminen oli myös todella riippuvainen yhtyeen jäsenten loistavasta yhteistyöhalusta.

Kuvausten onnistumisen lisäksi materiaalin täytyy olla hyvin tallessa. Jokaisen kuvauskerran päätteeksi kopioin materiaalin kameran muistikortilta kannettavalleni. Kannettavalta varmuuskopioin materiaalin vielä pöytäkoneelleni sekä ulkoiselle kovalevyllä. Näin varmistin, että materiaali pysyy varmasti tallessa, jos joku laitteista hajoaa.

5 Jälkikäsittely

Jälkikäsittelyvaihe sujui nopeammin kuin projektin muut vaiheet. Minulla oli paljon aikaisempaa kokemusta Sony Vegas Pro -ohjelmasta. Käytin ohjelman versiota 12.0, jonka latsin kokeiluversiona. Jälkikäsittelyä varten pyysin yhtyeeltä musiikkivideon kappaleen äänitiedostoa pakkaamattomassa muodossa saadakseni tehtyä videosta erilaatuisia versioita.

5.1 Materiaalin räätälöinti

Kuten jo aikaisemmin mainitsin, aloitin materiaalin räätälöinnin ennen kuvausten valmistumista. Aloitin siirtämällä kaiken olemassa olevan materiaalin editointikoneelleni. Katsoin jokaisen kuvaamani videoklipin läpi ja luokittelin ne kansioihin: käyttöön, ehkä, ei käyttöön. Käyttöön tulevat ja ehkä käyttöön tulevat materiaalit seuloin vielä uudelleen. Räätälöinnin aikana järjestelmäkameran negatiiviset videokuvauksominaisuudet ilmenivät melko selkeästi. Joissakin kohtauksissa näkyy selkeästi manuaalitarkennuksen käyttämisen haasteellisuus. Näissä kohtauksissa voi havaita hieman epävakautta kuvan tarkkuudessa. Vapaalla kädellä kuvatuissa nopeissa kävelykohtauksissa huomaa selkeästi kuvan ”vellonnan” eli kuvassa liikkuvan kohteen epävakaan liikehdinnän videokuvassa. Vellonnalta välttyy, kun kuvaaja ei tee nopeita liikkeitä. Valitsin editoitavaksi vähiten häiriötä sisältäviä klippejä. Videonkäsittelyohjelmalla pystyy kuitenkin vähentämään hieman kuvan epävakautta siihen tarkoitetuilla työkaluilla, mutta parhaiden klippien valikoiminen nopeuttaa editointivaiheen työmäärää huomattavasti.

Materiaalin räätälöimisen jälkeen käytin Vegasin Import -työkalua siirtääkseni kuvamateriaalin ja yhtyeen kappaleen ohjelman kirjastoon. Kirjastosta materiaali on helppo siirtää

aikajanalle. Materiaalin ollessa ohjelmassa siirsin kaikki käytettävät videoklipit aikajanalle käsikirjoituksen mukaiseen järjestykseen.

5.2 Leikkaaminen ja editointi

Leikkaus- ja editointivaiheessa käytin paljon häivytyksiä ja jokseenkin rauhallista kuvakulmien vaihtumisnopeutta, koska kappaleen tempo on melko hidas. Haastetta kuvakulmien rauhalliseen vaihtumiseen toi materiaalin suuri määrä kappaleen pituuteen nähden. Pyrin myös leikkaamaan kohtaukset ja kuvakulmat kappaleen rytmiksiin mukaisesti.

Aloitin musiikkivideon editoinnin käsikirjoituksen mukaisesti kronologisessa järjestyksessä. Kasasin saman kohtauksen videoklipit päällekkäisille videoraidoille. Kokeilin kohtaus kerrallaan jokaisen klipin ja kuvakulman toimivuutta. Valittuani videolle tulevat klipit aloitin tarkan leikkaustyön.

Musiikissa kappale jaetaan usein erilaisiin melodista rakennetta havainnollistaviin osiin. Kappaleet nimetään myös rakenteen muistamiseksi. Kappale alkaa yleensä alkusoitolla, eli introlla, ja päättyy loppusoittoon, eli outroon. Kappaleessa voi olla useita eri säkeistöjä, jotka on nimetty esimerkiksi kirjaimin (A-osa, B-osa) ja etenevät aakkosjärjestyksessä siinä järjestyksessä, kuin ne esiintyvät kappaleessa. Muita nimityksiä kappaleen rakenteessa yleisimmin esiintyvistä osista ovat kertosa, silta, C-osa, solo ja välisoitto.

Kappaleen introksi valitsin lyhyen erikoislähikuvakulmasta kuvatun videoklipin, jonka kuvasin maalaistalossa. Hidastin klipin nopeutta lähes puoleen, koska se toi elokuvamaista tunnelmaa musiikkivideon introon. Ensimmäisessä kohtauksessa näytetään päähenkilöä nukkumassa. Päähenkilö näkee takauman ja herää säpsähtäen. Ajoitin musiikin alkamisen kohtaan, jossa päähenkilö avaa silmänsä. Valitsin ensimmäisen kohtauksen leikkaukset näyttämään siltä, että kuvakulmia tulee eri puolilta huonetta. Kuvausten aikana kuvasin siis saman kohtauksen monesta eri kohdasta huonetta. Tämä leikkaus tuo monipuolisuutta kuvattavaan kohtaukseen ja sitä on miellyttävämpi katsoa. Kun kappaleessa alkaa laulu, käytin hidasta häivytystä tuodakseni tarinankertojaa rauhallisesti esiin.

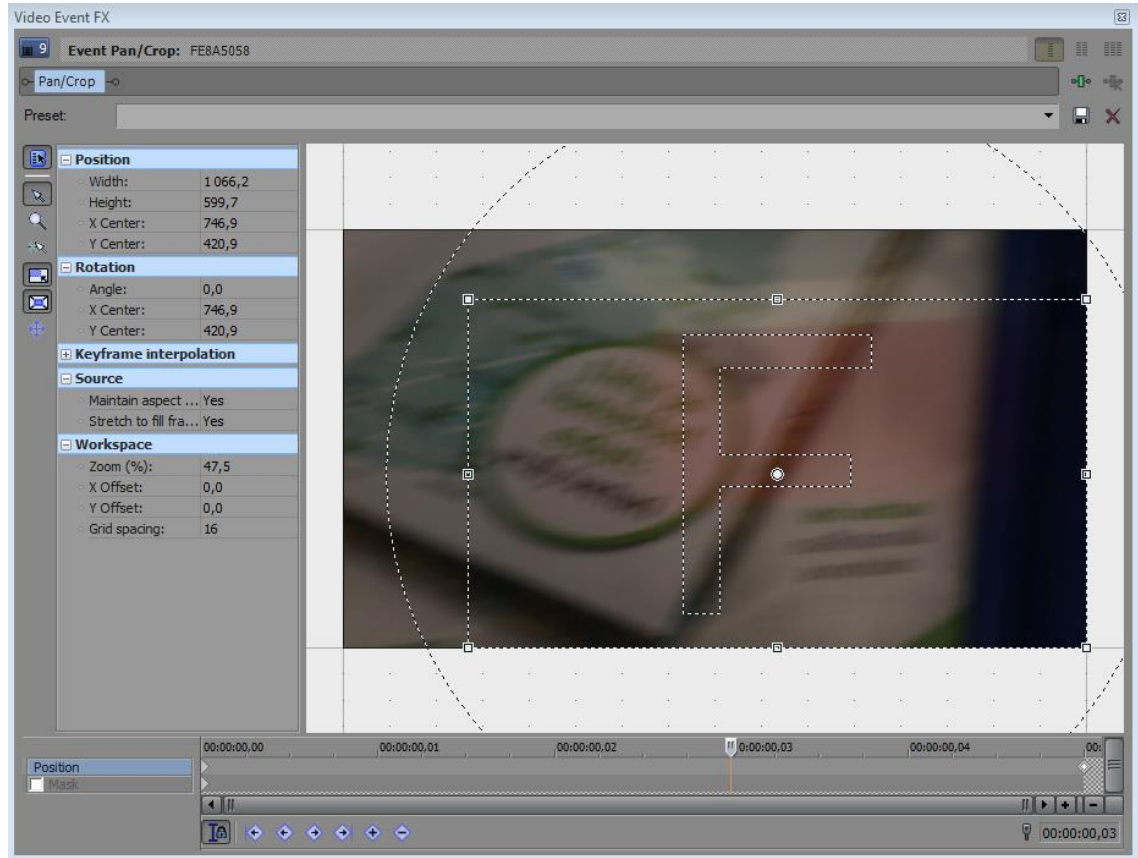
Kappaleen A-osan vaihtumisessa kertosaeseen minun piti ajoittaa ensimmäinen päähenkilön näyttelijän vaihdos alkamaan, kun kertosaeseen ensimmäinen tahti lyö. Hyvän suunnittelutyön ansiosta kuvakulmat oli valittu jo kuvausvaiheessa niin, että leikkaus sujui ilman ongelmia. Päähenkilö ottaa käsikirjoituksen mukaisesti hupun pois (Taulukko 2).

Kertosaikissa toin selkeästi enemmän esille tarinankertojan roolia ja syvyyttä kappaleeseen. Kertosaikissa on hieman nopeampi leikkaustempo kuin kappaleen muissa osioissa.

Leikkaustyyliksi valitsin hieman taiteellisemman lähestymiskohdan, jossa leikkasin laulajan näkymään useasta kuvakulmasta. Kertosäkeissä kuuluu myös voimakas bassorummun lyönti jokaisen tahdin ensimmäisellä iskulla. Sijoitin sisäkuvauksissa kuvaamiani abstrakteja videoklippejä muutaman sekunnin insertteinä bassorumpujen iskuihin. Klippeissä on esimerkiksi kuvattu laulajaa sivuperspektiivistä, jossa hän nostaa ja laskee dramaattisesti päätään. Hidastin klippien toistonopeutta pään heilautuksen jälkeen. Hidastuksen käyttö ei olisi onnistunut yhtä hyvin, jos kameran kuvausominaisuutena olisi käytetty pienempää kuvaruutunopeutta. Onnistuin mielestäni hyvin painottamaan bassorumpujen iskujen voimakkuutta videolla, joka voi vedota katsojan tunteisiin ja tuoda tarinaan lisää syvyyttä.

Kappaleen B-osassa oli leikkaamistyön osalta haastavin kohta, josta mainitsin luvussa 4.2. Päähenkilön näyttelijä vaihtuu, kun päähenkilö tulee juna-asemalla sijaitsevan kyltin takaa pyörällä ajaen. Vaikka vapaalla kädellä kuvattu kohta sopi videolle, kuvan heiluminen tuotti kuitenkin hankaluuksia sen leikkaamiseen. Kohtaus koostui kahdesta videoklipistä, jotka minun piti saada näyttämään yhdeltä katkeamattomalta klipiltä. Henkilönvaihdon leikkaus tapahtuu kahdessa sekunnin sadasosassa häivytyksen avulla. Leikkaus onnistui omasta mielestäni hyvin, vaikka tarkkasilmäinen katsoja voikin huomata nopean leikkauksen.

Käytin klippien yhdistämiseen Vegasin Event Pan/Crop -työkalua, jolla pystyy rajaamaan näytettävän kuvan paikkaa klipin aikana. Suorakulmion ulkopuolella oleva alue rajautuu pois kuvasta (Kuva 2). Kyseisellä työkalulla luodaan myös haluttu kuvasuhde lopulliseen videoon.

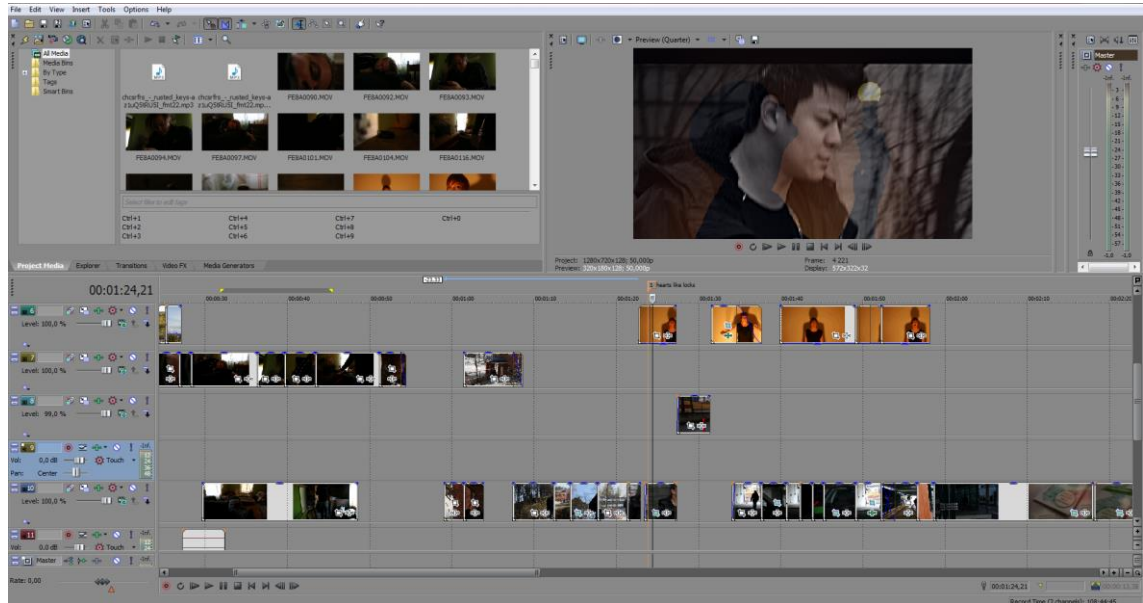


Kuva 2: Event Pan/Crop -työkalu

Kappaleen välisoitto-osioon ja viimeiseen kertosäkeeseen valitsin leikkaustyylin, jossa kuvakulma vaihtuu musiikin tahtien mukaisesti. Muutamassa kohtauksessa jouduin korjaamaan kuvaa Pan/Crop -työkalulla, koska vapaalla kädellä kuvatuissa klipeissä kuva heilui hieman holtittomasti. Korjaustyö ei tuottanut ongelmia.

Editoinnin aikana lähetin yhtyeelle linkkejä jakamaani kansioon yksityisessä pilvipalvelussa musiikkivideon vedoksista yhteiseen Facebook-ryhmäämme. Yhtyeen jäsenet esittivät mielipiteitänsä vedoksista ja mahdollisia muutosideoita, jos oli tarpeen.

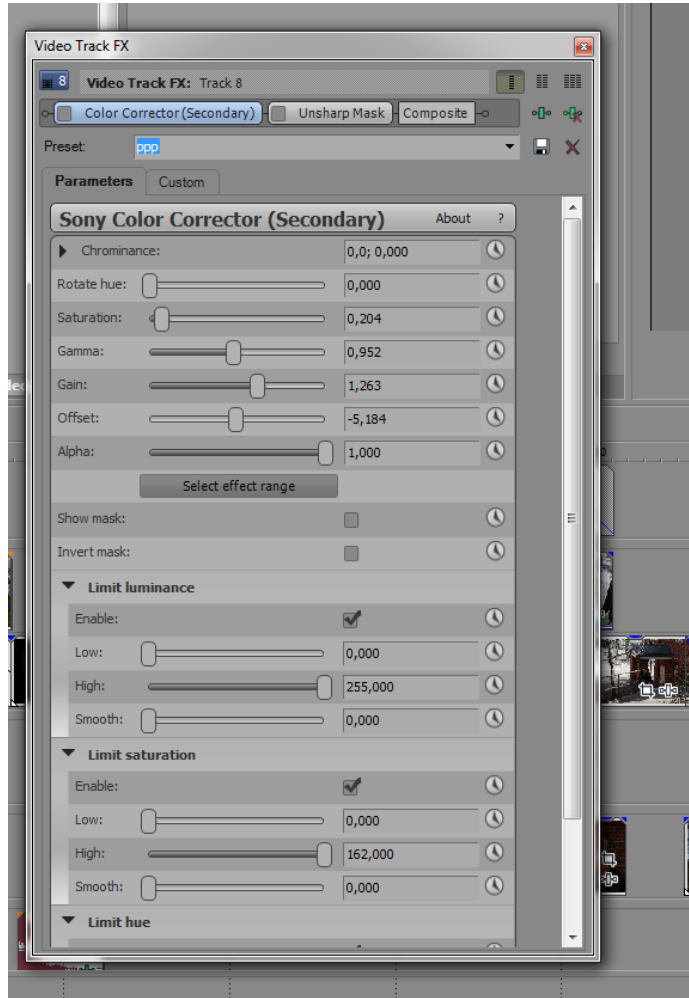
Editointivaiheen jälkeen kappaleen runko oli valmis ja leikkausvalinnat lyöty lukkoon. Kuvassa 3 näkyy jo leikatuttuja ja editoidutuja videoklippejä ohjelman aikajanalla. Tämän vaiheen jälkeen en enää muuttanut tai lisännyt kuvan siirtymiä tai kuvakulmia.



Kuva 3: Editointivaihe

5.3 Värimääritys

Musiikkivideon leikkaustyön jälkeen rakenne oli koossa, minkä jälkeen alkoi kohtausten värien ja efektien hienosäätö. Värimäärityyn käytin Vegasin Color Corrector(Secondary) (Kuvat 4 ja 5), Unsharp Mask (Kuvat 6 ja 7) sekä HSL Adjust (Kuva 8) -työkaluja. Työkalun Color Corrector (Secondary) ominaisuudet ja vaikutukset on kuvattu kuvissa 4 ja 5. Muiden ominaisuuksien vaikutuksia tarkastelen luvun edetessä.



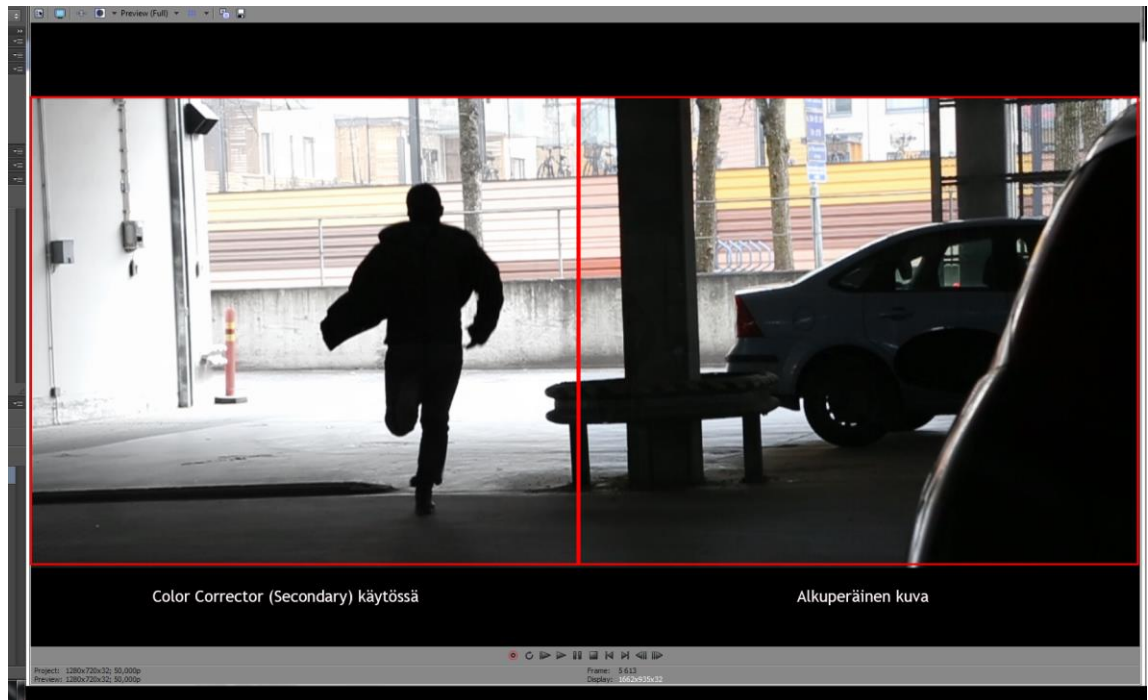
Työkalun Color Corrector (Secondary) käytetyt ominaisuudet:

- Saturation: Värisaturaation säätäminen. Mitä pienempi arvo, sitä vähemmän väriä.
- Gamma: Gamma-arvolla säädetään kuvan kontrastieroja. Pienemmällä Gamma-arvolla saadaan aikaan tummempi kuva
- Gain: Gain-työkalulla voidaan vahvistaa kuvasignaalia. Arvoa lisäämällä saadaan kirkaampi kuva.
- Offset: Gamma ja Gain -työkalujen tapainen työkalu, jolla säädetään myös kuvan valkotasapainoa. Vähentämällä arvoa saadaan tummempi kuva.

En käyttänyt ominaisuuksia Limit luminance, Limit saturation tai Limit hue.

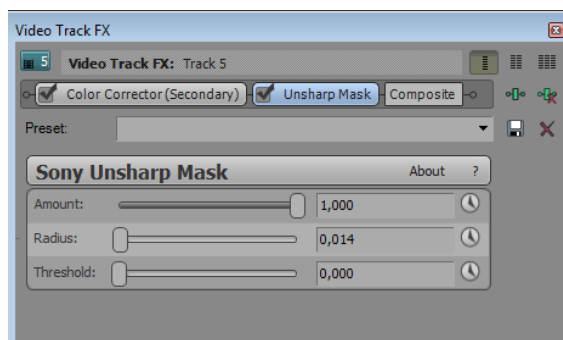
Kuva 4: Värimäärittelytyökalu Color Corrector (Secondary)

Yhtyeen toiveena musiikkivideon värimaailman suhteen oli väritön ja iloton, koska kappaleen tunnelma ja sanomakin liittyvät suhteellisen synkkään kontekstiin. Vain laulajan kohtauksiin päätettiin laittaa rikkaammat värit. Toteutin värimaailman luomisen aiemmin mainitsemissani työkaluilla. Color Corrector (Secondary) -työkalulla saatiin kuvan 5 mukainen näkymä. Kuvassa 5 näkyy värisaturaation vähentäminen sekä kontrastin korjauksen vaikutukset. Värien vähentämisellä ja mustan ja valkoisen eroa korostamalla saadaan luotua synkempi kuva.



Kuva 5: Color Corrector (Secondary) -työkalulla tehdyt korjaukset suhteessa alkuperäiseen kuvaan

Värien korjauksen jälkeen lisäksi videoraidalle Unsharp Mask -efektin. Työkalulla pystyy kontrolloimaan kuvan tarkkuutta. Ominaisuudet on selitetty tarkemmin kuvassa 6.

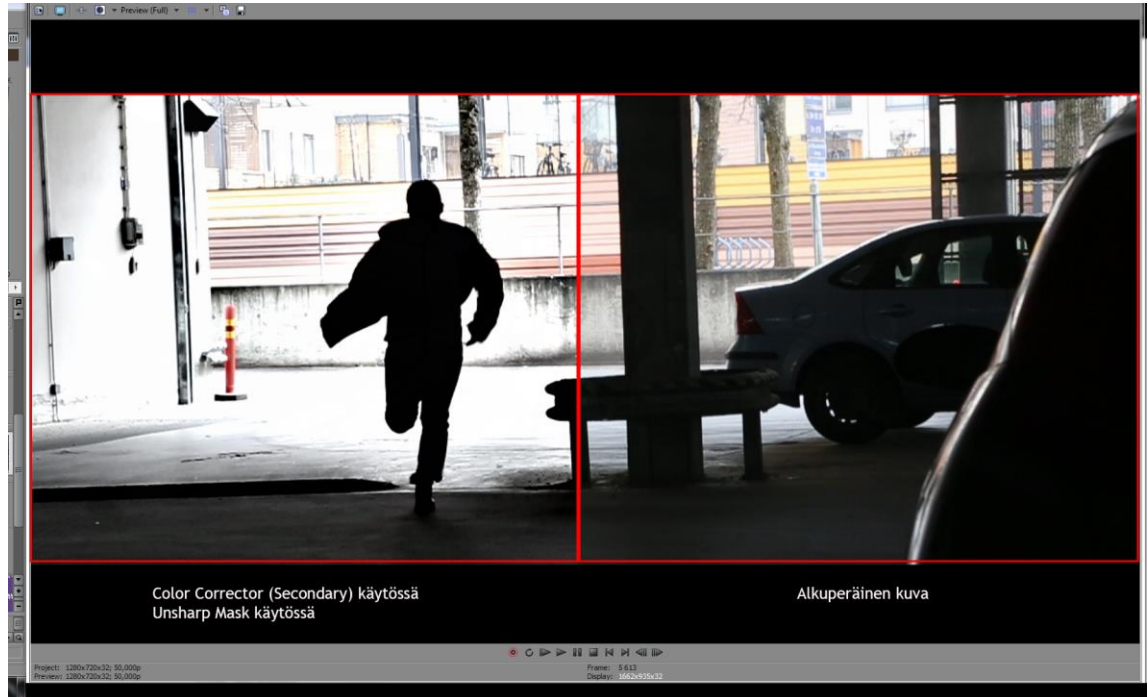


Kuva 6: Unsharp Mask -työkalun ominaisuudet

Työkalun Unsharp Mask ominaisuudet:

- Amount: Reunojen tarkkuuden säätäminen.
- Radius: Määrittää "Amount" -työkalun vaikutusalueen tarkennetusreunan ympäriltä.
- Threshold: Spesifioi, kuinka määritellyt reunat löydetään. Arvolla 0,000 ominaisuus tarkoittaa kaikki pikselit.

Tarkennustyökalu loi kuvaan epänormaalin kontrastin, yhdessä Color Corrector (Secondary) -työkalun kanssa. Väritys näyttää synkältä, hieman sarjakuvamaiselta, mutta mielestäni vaikuttavalta. Kuvassa 7 on esitetty videon kuva efektien kanssa sekä alkuperäinen kuva.



Kuva 7: Kuvanlaatu efektien kanssa ja ilman

Laulajan kohtauksissa käytin efektinä HSL Adjust -työkalua tehostamassa tarinan ja kertojan välille luomaani kontrastia. Työkalulla voi säätää videon värejä sävyn, saturaation ja valoisuuden arvoina. Tärkeää oman visioni toteutumiseen oli luoda näihin kohtauksiin valkoinen ja kirkas valo, jotta sain haluamani kontrastin tarinan ja laulun välille. Alkuperäinen kuva valottui kuvattaessa aavistuksen punaisen kellertäväksi, joten käytin kohtauksissa aiemmin mainittujen värityökalujen lisäksi HSL Adjust -työkalun valoisuusarvon säätöä. Jälkikäsitteilyllä sain luotua kuvaan lisää valoisuutta. Tämä antaa vaikutelman, että kuvauksissa olisi ollut käytössä tehokkaita valoja, joihin todellisuudessa budjettimme ei riittänyt (Kuva 8).



Kuva 8: Voimakkaan valituksen vaikutelma luotuna väriyökalujen avulla

Värimäärittelyn avulla sain luotua videolle halutun värimaailman. Editoinnin ja jälkikäsittelyn vaikutus kasvaa etenkin pienellä budjetilla tehdyissä musiikkivideoissa. Videoille saadaan jälkikäteen tehtyä ammattimaiset siirtymät sekä uskottava värimaailma.

5.4 Kuvasuhde ja renderöinti

Musiikkivideon jälkikäsittelyvaiheen jälkeen oli valittava lopulliseen videoon tuleva kuvasuhde ennen videon renderöintiä jakelua varten. Valitsin videolle kuvasuhteen 2,35:1, koska yleisemmän 16:9 kuvasuhteen sijasta halusin hieman elokuvatyyppistä vaikutelmaa videolle. Videolla tämä laajempi kuvasuhde tarkoittaa sitä, että näkyvä kuva ei täytä koko ruutua, vaan sen ylä- ja alareunaan jää mustat palkit.

Videon renderöinti tarkoittaa laskentatoimenpidettä, jonka ohjelma vaatii siirtääkseen kaiken ohjelman aikajanalla olevan datan, eli kaikki video- ja audioklipit sekä niiden sisältämät efektit ja siirtymät, yhdeksi videotiedostoksi. Tämä tiedosto on videonkatseluohjelmalla toistettavassa muodossa. Videon pääsääntöiseksi jakelukanavaksi valittiin yhteisellä päätöksellä Youtube. Renderöin videosta erillisen version juuri Youtubeen sopivaksi, HD - Resoluution (1280x720px) MP4-formaattiin. MP4-formaatissa ohjelma pakkaa sekä videon että äänen. Pakattu eli häviöllinen videoformaatti on hyvä valinta median suoratoistopalveluihin, koska liian raskaat tiedostot kestävät liian kauan latautua. Yhtyeen jäsenille tein tiedoston koosta tinkimättömän laadukkaan version, joka ei soveltunut internetiin ladattavaksi.

6 Musiikkivideon julkaisu

Videota näytettiin koyleisölle ennen sen julkaisemista. Kohdeyleisön ikäjakauma oli 18-60 vuotta. Kukaan videon nähneistä ei ollut ollut mukana yhdessäkään musiikkivideoprojektissa. Video sai hyvää ja osin jopa loistavaa palautetta, mikä ilahdutti sekä yhtyettä että minua. Useimmin mainittiin, että video on hyvin ammattimaisen ja laadukkaan näköinen. Osalle koyleisöstä kerrottiin, että video on tehty erittäin pienellä budjetilla. Tämä osa koyleisöä oli todella yllättynyt, että video oli mahdollista tuottaa näin rajallisilla resursseilla ja käyttämättä rahaa juuri ollenkaan.

Videon juonta kommentoitiin monimutkaiseksi ja tunnelmaa jopa liiankin ankeaksi, mutta myös sitä, että ne sopivat kappaleeseen. Jotkut olisivat toivoneet hieman perinteisempää asetelua videolle, missä olisi kuvattu yhtyettä soittamassa.

Musiikkivideo CHCSRFRS - Rusted Keys julkaistiin Facebookissa ja Youtubessa 20.8.2014 yhtyeen omalla kanavalla (CHCSRFRS 2013; Couch Surfers 2014). Videon kommentointi sallittiin yhtyeen luvalla. Facebookissa videon julkaisu tapahtui linkkinä, josta klikkaamalla pääsi katsomaan videon Youtubesta. Julkaisin linkin myös videoon omassa Facebook-profiilissani. Jäimme odottamaan innolla lisäpalautetta videosta ja sitä, kerääkö musiikkivideo paljon katselukertoja.

7 Huomioita ja vinkkejä vastaavanlaisiin projekteihin

Kun halutaan tuottaa musiikkivideoita rajallisilla resursseilla, kannattaa ottaa huomioon erityisesti kuvauskaluston sekä ohjelmistojen saatavuus. Suosittelisin lainaamaan järjestelmäkameran kertaluontoisia projekteja varten, jos se on mahdollista. Tietyt realiteetit on otettava huomioon, kun budjetti on erittäin pieni. Kuvauspaikkojen valinnanvara on lähtökohtaisesti suppea. Kaluston ja henkilöstön liikuttaminen on kallista ja se vie paljon aikaa. Ulkopuolisia henkilöitä ei myöskään ole varaa palkata. Näyttelijöiden on oltava joko asiakkaan puolelta tai omia tuttavuuksia tai muita vapaaehtoisia. Erityisen tärkeää tämänkaltaisen projektin onnistumiselle on minun mielestäni sitoutuminen. Kun henkilöstöä ei ole paljon käytössä, eikä heille makseta palkkaa, kaikkien on oltava kiinnostuneita tekemään tiivistä yhteistyötä vapaaehtoisesti. Pidän myös tärkeänä kaikkien projektiin osallistuvien henkilöiden kontakteja, koska kontaktien avulla voi saada esimerkiksi kuvauslupia kiinnostaviin paikkoihin, kalustoa, rekvisiittaa ja näyttelijöitä.

Pienen budjetin musiikkivideota ei kannata vertailla esimerkiksi Youtubesta helposti katsottavissa oleviin maailmanluokan musiikkivideoihin. Raja pienen ja ison budjetin

musiikkivideoiden välillä on nykyään hyvin pieni, koska usein ne ovat sekoittuneena samoissa palveluissa.

Omassa projektissani olisin halunnut kokeilla kuvaamista erilaisten kiskojen ja liikuteltavan kamerajalustan kanssa. Laadukkaat kuvauskäyttöön tarkoitetut valotkin olisivat varmasti olleet hyödylliset. Siitä huolimatta, että ammattimaisempi kalusto olisi ollut hyödyllinen, olisin kuitenkin ensisijaisesti käyttänyt enemmän rahaa kuvauspäivien järjestelyihin. On mielestäni erityisen tärkeää, että koko kuvauksissa oleva henkilöstö saa tarvitsemansa ruuat ja juomat, koska kuvaussessiot voivat venyä moninkertaisesti suunnitellusta ajasta. Riittävä ruoka- ja juomahuolto antaa mahdollisuuden kuvata pitempään ja henkilöstö pysyy virkeämpänä. Suosittelen kuitenkin panostamaan erityisen paljon videon jälkikäsitteilyyn, koska mielestäni sen avulla pystyy korjaamaan mahdollisia virheitä erittäin hyvin ja luomaan vaikuttavannäköisiä värimaailmoja sekä efektejä videolle.

8 Yhteenveto

Tässä kehittämistyössä syntyi videotuotantoprosessin tuloksena juonellinen musiikkivideo suomalaiselle yhtyeelle. Kehittämistyössä pyrittiin tuottamaan mahdollisimman laadukas lopputulos niillä rajallisilla resursseilla, jotka oli mahdollista saada käyttöön. Resursseja rajoittivat käytössä oleva tekniikka ja kuvausvälineistö, ohjelmistojen saatavuus, pieni henkilöstö sekä yhtyeen jäsenten rajalliset aikataulut. Suurimmat haasteet prosessille tuottivat minimaalinen budjetti ja hankalat aikataulut. Tuotannon kuvausvaihe olisi ollut huomattavasti nopeampi, jos käytössä olisi ollut enemmän todellista kuvausaikaa sekä kuvausta tukevaa kalustoa ja ohjelmistoa, kuten olkatukea ja liikuteltavaa kamerajalustaa sekä kameraan asennettavia kuvanvakaushjelmistojä. Näihin edellämäinittuihin varusteisiin ei kuitenkaan ollut varaa.

Kehittämistyössä oli keskeisessä osassa myös asiakaslähtöisyys. Työskentelytavassa otettiin huomioon yhtyeen toiveita, tavoitteita, ideoita, muutosehdotuksia sekä aikatauluja koko prosessin ajan. Asiakaslähtöinen työskentelytapa vaati minulta joustavuutta sekä hyviä suunnittelu- ja vuorovaikutustaitoja.

Tämän projektin aikana opin ymmärtämään miten suuri merkitys suunnitteluvaiheella on videotuotannossa. Suunnitteluun panostamisella pystyy karsimaan pois suurimman osan viivästyttävistä tekijöistä eikä aikaa tarvitse käyttää kuvaustilanteissa enää suunnitteluun. Ennen tämän projektin aloittamista en ollut ajatellut videon tuottamista oppimisprosessina. Projektin aikana jouduin kuitenkin pohtimaan tarkasti jokaista tuotantovaihetta samalla kun olin yhteydessä yhtyeen kanssa sekä kävin töissä. Se opetti minut olemaan kärsivällinen, päättäväinen sekä järjestelmällinen. Mielestäni tämän projektin avulla opin ymmärtämään

työelämän kannalta monia hyödyllisiä taitoja. Asiakkaan kanssa kommunikointi ja sen tarpeiden mukaan toimiminen ja projektin johtaminen ovat erittäin hyviä taitoja hallita myös työpaikalla, oli kyseessä asiakas tai yritys, jolle työskentelee. Koen olevani taitavampi videon editoinnissa, jälkikäsitellyssä sekä värimäärityksessä. Jouduin projektin aikana tekemään töitä videonkäsittelyohjelmalla enemmän kuin koskaan ennen. Opin käsittelemään videota tarkasti ja huolellisesti sekä tekemään parempia leikkauksia.

Jos aloittaisin työn tekemisen uudelleen, käyttäisin vielä enemmän aikaa kuvausten suunnitteluihin ja kuvaamisen harjoitteluun. Kameratyöskentelyn harjoittelu jäi niukaksi, jonka takia jouduin käyttämään aikaa editointivaiheessa kuvan stabiloimiseen. Pidän erityisen paljon projektissa videon jälkikäsitely- sekä värimääritysosuuksista. Nykyteknologialla pystyy luomaan hienoja efektejä sekä värimaailmoja videolle, vaikka budjetti ei riittäisi hienoihin rekvisiittoihin, valoihin tai kalliisiin kuvauskalustoihin.

Lopputulos oli sekä yhteensä että minun mielestä hyvä, mikä johti videon julkaisuun yhteensä kanavilla Youtubessa ja Facebookissa. Mielestäni lopputulos oli ehdottomasti siihen käytetyn vaivan arvoista ja pääsin asettamaani tavoitteeseen. Voin suositella muille yhtyeille samaa ratkaisua musiikkivideon tuotantoon. Omassa kehittämistyössäni käyttämäni asetelma saattaa kuitenkin herättää epäilyksiä, koska tuotannosta vastasi käytännössä vain yksi henkilö. Uskon, että lähes jokaisesta aloittelevasta yhtyeestä löytyy henkilöitä, jotka kuitenkin ovat valmiita avustamaan tuotannossa, josta heille on mitä todennäköisimmin enemmän hyötyä kuin haittaa. Houkuttimena toimii mahdollinen positiivinen julkisuus ilman suurta rahallista panostusta.

Lähteet

Beats Antique. 2011. Beats Antique - Revival (Official Video). Youtube. Viitattu 2.6.2014.
http://www.youtube.com/watch?v=SA_kvN3pVk

Cambridge University Press. 2014. Definition of "video", Cambridge Dictionaries Online. Viitattu 1.6.2014.
http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/video_1?q=music+video

CHCSRFRS. 2013. CHCSRFRS, muusikko/yhtye. Facebook. Viitattu 2.6.2014.
<https://www.facebook.com/chcsrfrs?fref=ts>

Couch Surfers. 2014. CHCSRFRS - Rusted Keys. Youtube. Julkaistu 20.8.2014. Viitattu 2.6.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=nvxYuT3t1YA>

De Mooij M., Kortesmäki T., Lammi M., Lautamäki S., Pekkala J. & Sinkkonen I. 2005. Kompassina asiakas: näkemyksiä ja kokemuksia käyttäjälähtöisyydestä. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy.

DireStraitsVEVO. 2010. Dire Straits - Money For Nothing. Youtube. Viitattu 7.6.2014.
https://www.youtube.com/watch?v=wTP2RUD_cLO

Emimusic, 2009. The Chemical Brothers - The Salmon Dance. Youtube. Viitattu 7.6.2014.
<http://www.youtube.com/watch?v=dDj7DuHVV9E#t=70>

Fisk, P. 2010. Customer Genius. Hoboken: Wiley.

Gramex. Musiikkivideot. Viitattu 1.6.2014.
http://www.gramex.fi/fi/taiteilijat_ja_tuottajat/aanitteen_tuottaja/musiikkivideot

Moller, D. 2011. Redefining Music Video. Viitattu 5.6.2014.
http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan_Moller_-_Redefining_Music_Video.pdf

Pollick, M. 2014. What are Music Videos?, WiseGEEK. Viitattu 9.6.2014.
<http://www.wisegeek.com/what-are-music-videos.htm#didyouknowout>

Schiel, J. 2011. The ScrumMaster Study Guide. Florida: Taylor and Francis Group.

Spannaus, T. 2012. Creating video for teachers and trainers: producing professional video with amateur equipment. San Francisco: Pfeiffer.

The Prodigy. 2008. The Prodigy - Out Of Space. Youtube. Viitattu 7.6.2014.
<http://www.youtube.com/watch?v=a4eav7dFvc8>

Weaver, C. 2012. 10 Tips for Shooting Steady Hand Held, Through the Lens. Viitattu 15.6.2014.
<http://filmcameracourse.wordpress.com/2011/12/09/10-tips-for-shooting-steady-hand-held/>

Kuvat

Kuva 1 Sisäkuvausten kuvauspaikka sekä kirkkaat valot kohdistettuna seinään	17
Kuva 2 Event Pan/Crop -työkalu	21
Kuva 3 Editointivaihe	22
Kuva 4 Värimäärittelytyökalu Color Corrector (Secondary)	23
Kuva 5 Color Corrector (Secondary) -työkalulla tehdyt korjaukset suhteessa alkuperäiseen kuvaan	24
Kuva 6 Unsharp Mask -työkalun ominaisuudet	24
Kuva 7 Kuvanlaatu efektien kanssa ja ilman	25
Kuva 8 Voimakkaan valotuksen vaikutelma luotuna värityökalujen avulla	26

Taulukot

Taulukko 1 Projektikaavio.....	10
Taulukko 2 Käsikirjoituksen pohjalta tehty taulukko.....	13

Liitteet

Liite 1 Projektikaavio

Liite 2 Käsikirjoituksen pohjalta tehty taulukko

Liite 3 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus

CHCSRFS –Rusted Keys

Joel Korhonen 29.3.2014

Käsikirjoitus tiivistettynä

- Kappaleen sanoma: itsensä löytäminen, vastoinkäymiset sekä omien ajatusten tuottama ahdistus.
- Kappaleen juoni: Tarinaan liittyy yksi päähenkilö, jolla on neljä eri näyttelijää. Tarinan alussa näytetään takauma surullisesta naishenkilöstä, jonka luokse päähenkilö pyrkii. Matkalla tapahtuu vastoinkäymisiä ja päähenkilön näyttelijä vaihtuu useita kertoja katsojan huomaamatta. Lopussa päähenkilö paljastuukin takaumassa nähdyksi naishenkilöksi ja koko tarina olikin tapahtunut hänen päässään.
- Musiikkivideolla esiintyy myös laulaja, joka toimii ikäänkuin tarinankertojana.

Musiikkivideon näyttelijät

- Takauman naishenkilö: Maiju
- Laulaja/tarinankertoja: Maiju

- Päähenkilö #1: Tuomas
- Päähenkilö #2: Arnee
- Päähenkilö #3: Jani
- Päähenkilö #4: Maiju

Kohtaus 1.0 (Sipoo)

- Inserttejä sotkuisesta asunnosta
- Takauma naishenkilöstä istumassa tuolilla, surullisena(Jätelmäki)
 - Lisätään jälkikäsitellyssä efekti, jolla viestitetään katsojalle, että kyseessä ei ole realistinen tilanne
- Päähenkilö #1 avaa silmät takauman jälkeen, herää
 - Herää
 - Yrittää kiireisesti soittaa takauman naishenkilölle, mutta hän ei vastaa
 - Ottaa tavarat ja lähtee ulos talosta
- Kuvakulmat eri puolilta huonetta



Kohtaus 2.1 (Kerava)

- Päähenkilö #1 tulee ulos talosta, kuvakulma 1.
- Lähtee kävelemään portaita, kuvakulma 2.



Kuvakulma 1.



Kuvakulma 2.

Kohtaus 2.2 (Kerava)

- Päähenkilö #1 kävelee (Matkalla autolle)
 - Pysähtyy sytyttämään tupakan
 - Laittaa hupun päähän sytyttäessään
- Käytetään seuraavaa kuvakulmaa 1.
- Kuvakulman vaihdos 2.



1.



2.

Kohtaus 2.3 (Kerava)

- Kuvataan päähenkilöä #2 takaapäin, katsoja luulee henkilön olevan vielä päähenkilö #1
- Päähenkilö #2 ottaa hupun pois ja lähtee kävelemään eteenpäin
- Käytetään kuvakulmaa 1.



Kohtaus 3.1 (Kerava)

- Päähenkilö #2 jatkaa kävelyä autolle
 - Käytetään mahdollisesti kuvakulmaa 1. (tilanteen mukaan)



Kohtaus 3.2 (Kerava)

- Kuvataan, kun päähenkilö #2 saapuu parkkihalliin, kuvakulma 1.1*
- Henkilö huomaa autonsa tuulilasissa sakkolapun, ottaa sen pois ja istuu autoon, kuvakulma 2



1.1*



2.

Kohtaus 3.3 (Kerava)

- Päähenkilö #2 istuu autossa, kuvakulma 1.
- Kääntää avainta, kuvakulma 2.
 - Tankki on tyhjä
- Kiroilee ja poistuu autosta, kuvakulma 1.
- Poistuu juosten parkkihallista, kuvakulma 1.1*



1.



2.

Kohtaus 3.4 (Kerava)

- Päähenkilö #2 juoksee juna-asemalle ja juoksee portaita pitkin laiturille, kuvakulma 1.



Kohtaus 3.5 (Kerava)

- Päähenkilö #2 juoksee laiturilta junaan, kuvakulma 1.
- Juna lähtee juuri kun päähenkilö #2 on juossut junan taakse -> junan takaa paljastuu päähenkilö #3
- Teknisesti toteutettuna: Kameralla (kolmijalka+voimakas zoom, jotta naama erottuu) seurataan päähenkilöä #2 junan taakse. Kamera pyörii, kunnes juna lähtee ja päähenkilö #3 hölkkää ikäänkuin juuri junasta myöhästyneenä



1.

Kohtaus 4.1 (Kerava)

- Päähenkilö #3 ottaa asemalta pyörän ja lähtee ajamaan ramppia alas, kuvakulma 1.
- Kuvaa mahdollisesti myös rampilta



1.

Kohtaus 4.2 (Malminkartanonhuippu)

- Päähenkilö #3 pyöräilee
- Saapuu Malminkartanonhuipun juurelle ja jatkaa juosten mäen päälle
- Kuvakulmia ei saatavilla rajallisten liikkumismahdollisuuksien vuoksi

Kohtaus 4.3 (Malminkartanonhuippu)

- Päähenkilö #3 saapuu mäen huipulle ja näkee takauman paikan, mutta tuolilla ei istu ketään.
 - Istuu tuolille (huppu päässä)
- Kuvakulmia ei saatavilla rajallisten liikkumismahdollisuuksien vuoksi

Kohtaus 5.1 (Metsämaan kotistudio)

- Välisoiton aikana kuvataan laulajaa/tarinankertojaa
- Kuvakulmia ei saatavilla rajallisten liikkumismahdollisuuksien vuoksi

Kohtaus 5.2 (Malminkartanonhuippu, Metsämaan kotistudio)

- Kertosäkeen alkaessa tuolille istunut päähenkilö #3 vaihtuu päähenkilöksi #4, kun huppu otetaan pois
- Kuvataan päähenkilöä #4 laulamassa kertosaettä
- Kuvataan laulajaa/tarinankertojaa
- Musiikin loppuessa kuvataan laulajaa/tarinankertojaa
 - Ahdistunut, surullinen
- Kuvakulmia ei saatavilla rajallisten liikkumismahdollisuuksien vuoksi



- Laulajaa/tarinankertojaa näytetään lyhyitä klippejä myös kappaleen kertosäkeissä
- Jätin tietoisesti pelivaraa kotistudiolla kuvattaviin kohtauksiin, jotta voin sijoittaa niitä videolle tarpeen mukaan