

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / Av-media

Samuli Laine

MONIKAMERAOHJAUS

Case: Biljardin SM-loppukilpailut

TIIVISTELMÄ

Av-media

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Laine, Samuli	Biljardin SM-loppukilpailujen monikameraohjaus
Opinnäytetyö	29 sivua
Työn ohjaaja	Jori Pölkki
Tilaaja	Suomen biljardiliitto
Marraskuu 2009	
Avainsanat	monikameratuotanto, ohjaus, streamaus, biljardi

Eri biljardilajien SM-loppukilpailut ovat järjestetty yhdeksi tapahtumaksi vuodesta 2003 lähtien. Kyseiseen finaaliin pääsee karsintakilpailujen kautta, neljästä eri lajista, neljä parasta pelaajaa, joiden kesken mitalit ratkotaan kevään päätapahtumassa. Tämän tapahtuman on ollut tarkoitus palvella paikalle pääseviä lajin harrastajia ja siitä kiinnostuneita katsojia keräämällä Suomen 16 parasta pelaajaa saman katon alle.

Biljardi on Suomessa marginaalilaji, joten mikään televisiokanava ei ole ollut halukas tekemään lähetystä kilpailutapahtumasta valtakunnalliseen televisioverkkoon. Toteutimme monikameratekniikalla, seitsemää kameraa käyttäen, 11 -tuntisen suoran lähe-

tyksen tapahtumasta. Streamaustekniikkaa käyttäen lähetimme kuvan ja äänen internetin välityksellä katsojille. Käytössämme oli seitsemän kameraa ja yhtä monta mikrofonia kuvaa ja ääntä välittämään, sekä työryhmä joka käsitti 13 henkilöä.

Kilpailuja on ollut vuosittain paikanpäällä seuraamassa noin 200 katsojaa. Tämän työn oli tarkoitus palvella niitä, jotka eivät menneet paikalle katsomaan pelejä, mutta olivat kiinnostuneita lajista.

Tämän opinnäytetyön teoriaosuus käsittelee yksi- ja monikameratekniikoita, sekä niiden eroja, että eri kameroiden ja kameramiesten rooleja. Lisäksi käsitellään tehtyä ennakkosuunnittelua ja sen tarvetta, sekä tuotantoryhmän koostumista. Pääaiheena työssä on urheilun ohjaaminen, ohjaajan velvollisuudet yleisöä kohtaan, lajin erityispiirteet sekä ongelmien ja ratkaisujen pohtiminen.

Tekstissä käydään myös läpi tuotantoon liittyviä rajoituksia ja esteitä joita tuli esiin sekä laitteiston, tilan, että teknisen osaamisen suhteen. Työssä käsitellään myös aiempaa, vuonna 2007 toteutettua lähetystä, sekä tuotoksien välillä tapahtunutta kehitystä. Työ tehtiin yhteistyössä Kymenlaakson ammattikorkeakoulun, Suomen biljardiliiton ja J-lan Oy:n kanssa.

ABSTRACT

KYMENLAAKSO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Audiovisual Media

Laine, Samuli Multi-camera Direction for the Finnish Billiards Championships

Bachelors Thesis 29 pages

Supervisor Jori Pölkki, senior lecturer

Comissioned by Suomen biljardiliitto (Finnish billiard association)

November 2009

Keywords multi-camera production, directing, streaming, billiards

The Finnish championship finals in various billiard sports have been organized as a single event since 2003. The final tournament can be reached through qualifying events, and the top four players of four different game types will compete for the championship in the main event. The purpose of the tournament is to accommodate the players and spectators by gathering Finland's top 16 players under the same roof. The event has had an average attendance of roughly 200 spectators. Due to the minor status of billiards sports in Finland, none of the television channels have been willing to produce a broadcast of the tournament for the national network.

Using multiple cameras, an 11-hour live broadcast of the event was produced. Video and audio were broadcast on the Internet by implementing streaming technology. The production was carried out with seven cameras and microphones by a crew of 13 people. The purpose of the production was to provide a service to those who were interested in the sport, but chose not to attend the event.

The theoretical section of the thesis discusses single-camera and multiple-camera direction techniques and their respective differences, as well as the roles of different cameras and their operators. The main topics of the thesis are the directing of sporting events, the director's duties to the audience, the distinctive characteristics of billiards sports, and the analysis of the problems and solutions within the production process. Additional topics include the advance planning of the production, the necessity of such plans, and the assembling of the production crew.

The limitations and obstructions regarding equipment, working space and technical ability that were encountered during the production process are also discussed. An examination of the 2007 broadcast of the same event is included, along with an evaluation of the progress achieved between the two productions. The project was done in co-operation with the Kymenlaakso University of Applied Sciences, the Finnish Billiards Association and J-lan Oy.

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO.....	8
2 KAMERATYÖ.....	9
2.1 Yksi- vai monikameratuotanto.....	9
2.2 Kameramiehen rooli.....	9
2.3 Kuva.....	11
2.4 Kuvakoot ja komentokieli.....	11
2.5 Rajaus ja sommittelu.....	13
2.6 Huomiopiste.....	14
2.7 Kameroiden paikat.....	15
3. SUUNNITTELU JA TUOTANTOON VALMISTAUTUMINEN.....	16
3.1 Ennakkosuunnittelu.....	16
3.2 Aikataulu ja ajolista.....	18
3.3 Tavoitteet.....	18
4. MONIKAMERAOHJAUS.....	19
4.1 Ohjaajana monikameratuotannossa.....	19
4.2 Urheilun ohjaaminen.....	20
4.2.1 Suunnan merkitys ohjaamisessa.....	21
4.2.2 Yleisön tarpeet.....	22

4.3 Biljardin omaispiirteet.....	23
5. TUOTANTO.....	24
5.1 Tuotantotiimi.....	24
5.2 Ääni.....	25
5.3 Valaisu.....	25
5.4 Ohjaamon kalusto.....	26
YHTEENVETO.....	26
LÄHDELUETTELO.....	28

1. JOHDANTO

Päädyin opinnäytetyön aiheeseen, biljardin SM-loppukilpailujen ohjaamiseen, pitkäaikaisen lajin harrastamisen johdosta. Suomessa pelataan kilpaa neljässä eri biljardilajissa, Poolissa, Kaisassa, Snookerissa ja Pyramidissa. Yhteisiä SM-loppukilpailuja on järjestetty ensin Finlandia -talolla vuodesta 2003 ja sen jälkeen Helsingin kulttuuritalolla vuodesta 2006 alkaen. Tapahtuma on kerännyt keskimäärin 200 kävijää vuodessa. Kyseiseen kilpailuun pääsee karsintakilpailujen kautta joka lajin neljä parasta, eli 16 pelaajaa neljästä eri lajista,

Vuonna 2008 halusin toteuttaa SM-loppukilpailulähetyksen, joka streamattiin suorana lähetyksenä internettiin. Otin yhteyttä Suomen biljardiliiton toiminnanjohtajaan Markku Ryyttyyn, jonka kanssa sovimme tapaamisesta alkukeväästä 2008. Tapaamisessa käytiin läpi teknisiä asioita ja sovittiin muista yksityiskohdista. Mukana oli av-vastaavana Jori Pölkki ja streamauksesta vastaava Mika Lammi.

Lähetyksen kesti aamusta iltaan, klo 9 - 22, kunnes kunkin lajin voittajat olivat selvillä ja palkinnot olivat jaettu. Lähetyksen onnistui hienosti, kiitosta tuli liiton suunnalta sekä yleisöltä liitolle päin. Opimme pienistä virheistä ja tekniset mahdollisuudet ja mahdollisuudet tulivat ilmi sekä tilan että kaluston suhteen. Vuonna 2008 projektissa oli mukana yhdeksän henkilöä. Työryhmä hoiti laitteiston kasauksen ja testaamisen kilpailua edeltävänä päivänä. Huomasimme että työryhmä oli liian pieni näin suureen projektiin.

Positiivisesta palautteesta innostuneena Suomen biljardiliitto pyysi minua toteuttamaan samanlaisen lähetyksen uudestaan seuraavana vuonna. Vuonna 2009 työntekijöitä lähti mukaan hieman isompi joukkio, kokonaisuudessaan 13 henkilöä. Tämän johdosta osa työryhmän jäsenistä pystyi pitämään taukoa tarvittaessa.

Mukana olivat monikamerakuvan lisäksi myös selostus, sekä kommentaattorivieraat. Katsojilla oli mahdollisuus esittää kysymyksiä internetin välityksellä, jolloin lähetykseen saatiin interaktiivisuutta mukaan.

2. KAMERATYÖ

2.1 Yksi- vai monikameratuotanto

Kameratyö voidaan jakaa kahteen osa-alueeseen, yksi- ja monikameratoteutuksiin, joista molemmat osa-alueet ovat tärkeitä. Valinnat tehdään ohjelmatyypin, lähetystavan, tuotanto-olosuhteiden ja budjetin suhteen. (Korvenoja 2004, 9.)

Monikameratuotannossa voidaan toteuttaa valmis ohjelma tai suora lähetys kun taas yksikameratuotanto edellyttää lähes poikkeuksetta ohjelman leikkausta jälkeenpäin. Monikameratuotannossa voidaan myös tallentaa yhden tai useamman kameran kuvat nauhalle myöhempää käyttöä varten. Nauhoitetulla materiaalilla voidaan paikata

mahdollisia nauhoituksissa tapahtuneita virheitä. Yhdellä kameralla nauhalle otetaan yksi otos kerrallaan, jonka jälkeen kuvat leikataan yhtenäiseksi kohtaukseksi. Myös monikameratyönä kuvattavia tuotoksia leikataan jälkeenpäin, jos ohjelmia kuvataan jaksoittain osuus kerrallaan. Suora lähetys vaatii lähes aina monikameratuotantoa, mutta esimerkiksi lyhyet tv-kuulutukset toteutetaan yksikameratekniikalla..

(Korvenoja 2004, 9-10.) Usein käytetään myös yksikameratoteutuksella valmiiksi toteutettuja inserttejä suoran monikameralähetyksen yhteydessä, kuten pelaajaesittely jääkiekkopelissä.

Tässä opinnäytteessä käytettiin seitsemän kameran monikameratuotantoa. Näistä kolme olivat miehitettyjä ja neljä kylmää kameraa. Kylmät kamerat olivat kiinnitettynä pöytäkohtaisesti pöytien yläpuolella riippuvaan telineeseen valojen ja mikrofonien lailla.

2.2 Kameramiehen rooli

Monikameratuotannossa työskentelevän kameramiehen tulee omata tietoa kameran tekniikasta, sekä osata valmistautua, ennakoida ja keskittyä. Lisäksi tulee osata pe-

rusteet kameran ja jalustan käsittelystä ja ymmärtää kuvan vaatima kompositio. (Ward 2000, 48.)

Kameramiehen tehtävänä on sekä kuunnella ohjaajalta tulevia ohjeita että tarjota omaaloitteisesti kuvia. Kuvilla tarkoitetaan tietynlaista sommitelmaa, kuvakokoa tai kulmaa, jonka kameramies kokee osuvaksi sen tilanteen taltiointiin. Tätä kutsutaan kuvatarjonnaksi. Useimmiten ohjaajalle paras tarjonta on ohjelmatyypeissä, joita voidaan etukäteen harjoitella. Tarjoaminen tapahtuu niin, että kameramies ottaa tietynlaisen kuvan ja pitää sen esillä jotta, ohjaaja voi halutessaan käyttää sitä. Kameramiehen

tulee olla tilanteen tasalla, seurata keskustelua tai tietää kuvattavasta aiheesta. Näin on helppo tarjota hyvää kuvaa ohjaajalle. Toimittajan ja haastateltavan eleet ja ilmeet kertovat paljon, joten kameramiehen tulisi pystyä seuraamaan tilannetta luopin ohi. Kokenut kameramies pystyy näin ennakoimaan tapahtumia. Tilanteen sävystä tai tunnelmasta riippuen hyvä kameramies osaa myös hyödyntää erilaisia kuvakokoja korostamaan tilannetta. Tiukka kuva esimerkiksi haastateltavan kasvoista hänen tulistuessaan on huomattavasti osuvampi, kuin koko tilanteen kattava yleiskuva. Seesteisenä hetkenä yleiskuva voi olla hyvinkin osuva. (Korvenoja 2004, 21.)

Vuonna 2009 kulttuuritalolla järjestetyissä biljardin SM-loppukilpailuissa kameramiehet tekivät mielestäni erittäin hyvän suorituksen suhteutettuna vähäiseen kokemukseen biljardista. Osalla työntekijöistä oli kokemusta biljardin kuvaamisesta, koska he olivat olleet edellisen vuoden tuotannossa mukana. Ohjaajan ja kameramiesten välinen kommunikaatio toimi hyvin produktiossa. Ohjatessani yhtä kameramiestä kuvakoon tai sommitelman suhteen ottivat muut kameramiehet samalla tiedon haltuunsa ja paransivat kuvaa mahdollisuuksien mukaan.

Koska useimmat kameramiehistä eivät tienneet pelien sääntöjä tai taktista puolta, oli ennakoiminen hankalaa. Tämän takia oli miltei pakollista asettaa pöytien ylle kamerat, joista saatiin pöydistä kokonaisvaltaisempia kuvia. Ohjaajan pyynnöstä tarjottiin kuitenkin hyvin lähikuvaa tiukoista tilanteista. Tapahtuman kuluessa paranivat kameramiesten ennakointikyky ja yhteen pelaaminen selvästi.

2.3 Kuva

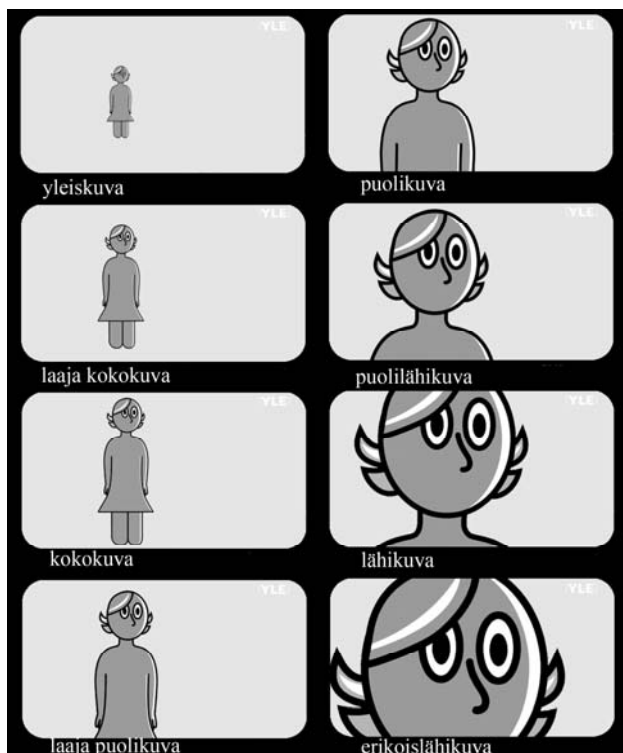
Pöytien yläpuolella olevaan telineeseen oli asennettu Superclamp ja Spigot -liittimillä kolme Sony HDR-HC3 ja yksi JVC GR-D350. Nämä miehittämättömät kamerat välittivät koko pöydän kattavaa kuvaa joka toimi pakokuvana. Näiden kameroiden tekniset ominaisuudet eivät olleet yhtä hyviä kuin miehitettyjen kameroiden, mutta pienen koon ansiosta ne olivat helppoja kiinnitettäviä.

Salin puolella kolme miehitettyä kameraa oli sijoitettu niin, että niiltä sai kuvat kaikista neljästä pöydästä. Kaikki kamerat olivat jalustoilla, joista kahdella olivat rullat alla liikuteltavuuden helpottamiseksi. Kymenlaakson ammattikorkeakoulun välineistöstä lainasimme käyttöön Panasonic AJ-D610, JVC GY-DV700 ja JVC GY-HD251 kamerat.

2.4 Kuvakoot ja komentokieli

Sekä yksikamera- että monikameratuotannossa käytetään samaa komentokieltä ohjaajan ja kuvaajien välillä. Kuvien koot määritellään käyttämällä kahdeksan kuvan järjestelmää. Se auttaa kuvaustilanteessa ja ennakkosuunnittelussa, nopeuttaa projektia ja helpottaa kuvakäsikirjoituksen lukemista ja sen visualisointia. Kuvajärjestelmä perustuu ihmisen mittakaavaan ja sitä käytetään yleensä ihmistä tai ihmisiä kuvatessa. Tärkeintä kuitenkin on että viesti ohjaajan ja kuvaajan välillä välittyy. (Korvenoja 2004, 44 – 45.)

Jos kuvassa ei ole ihmistä, termistö pysyy silti loogisena. Esimerkiksi tulitikkurasiaa kuvatessa kokokuva on sommitelma, jossa koko aski näkyy kuvassa, eikä suinkaan erikoislähikuva, joka tarkoittaa taas rasiaa jotain tiettyä yksityiskohtaa. (Korvenoja 2004, 44 – 45.) Kuvassa 1 on havainnollistettu eri kuvakoot.



1. Kuvakoot havainnollistettuina. (Tekijän muokkaama kuva, alkuperäinen osoitteessa: http://www.yle.fi/opinportti/kuvakoulu_kuvakortit.pdf 29.10.2009)

Biljardia ohjatesa oli kuvakokojen käyttö puolittaista, sillä vain pelaajista käytin termejä, “seuraa pelaajaa, ota puolikuva”. Ohjatesani kameramiehiä ottamaan tiukkaa kuvaa pelipöydältä oli terminologia hieman sovellettua. En ilmoittanut haluavani kokokuva tietystä pallosta, vaan halusin kameramiehen kuvaavan lyötävää palloa. Usein myös käskin ottamaan ensin tiukkaa kuvaa kohdepallosta ja avaamaan kuvaa sen mukaan kuinka kovaa pallo lyönnin jälkeen liikkuu ulospäin kuvasta.

Komentokielessä on tärkeintä kuitenkin viestin sisällön ymmärtäminen. Tällaisessa marginaalilajissa on tuotantoryhmissä uskoakseni sen verran pienet piirit että terminologia vakiintuu porukan mukaan. Tämän produktion aikana pääasiassa viestit menivät perille.

2.5 Rajaus ja sommittelu

Rajauksella valitaan mitä näytetään ja mitä jätetään näyttämättä. Jos mahdollista, tulee kameramiehen rajata ylimääräinen turha tieto pois kuvasta. Kuvat tulisi rajata tarpeeksi tiiviisti, jotta tärkeät yksityiskohdat saadaan esille. Laajoja kuvia käytetään rajaamaan suuria liikkeitä, näyttämään alkutilanne tai kuvien välisenä siirtymänä. Muutoin tulisi suosia tiukkoja lähikuvia. Ohjaajan tulisi miettiä kokoajan, onko lähikuvia tarpeeksi. (Yang Soo Choi 1992, 9.)

Hyvä kameramies rajaa kohteet niin, ettei niiden ympärille jää turhaa tilaa. Kasvoja ei yleensä sijoiteta keskelle kuvaa, vaan kuvaa katsotaan kokonaisuutena. Kuvissa jätetään pään päälle aina tilaa, lukuun ottamatta lähi- ja erikoislähikuvaa. Tarkkaa sääntöä ei ole siihen kuinka paljon tilaa jätetään, mutta kun kohde sommitellaan kolmasosäsäännön mukaan eli silmät yhden kolmasosan kuvan yläreunasta, jää pään päälle yleensä tilaa sopivasti. (Korvenoja 2004, 62 – 63.)

Rajausta suunniteltaessa on muistettava sommitelma. Rajaus kertoo mitä kuvassa näkyy ja sommitelma miten se näkyy. Samalla tavalla pään päälle jätettävän tilan suhteen on tärkeää sommitella kuva niin että, katseen suuntaan jää tilaa. Tehokeinona näitä sääntöjä voidaan rikkoa, kun halutaan kuvata esimerkiksi tietynlaista tunnetilaa. (Korvenoja 2004, 61 – 62.)

Sommitelma on useimmiten määritelty visuaalisten elementtien järjestämiseksi siten, että kuva on tyydyttävä ja kokonainen. Monet kameramiehet tietävät vuosien kokemuksen perusteella, miten muuttaa kameran paikkaa tai kulmaa parantaakseen kuvan muotoa. (Ward 1997, 216.)

Biljardipelin kuvaaminen oli pöydällä käytävien tapahtumien dokumentointia ja tärkeiden pallojen liikkeiden näyttämistä mahdollisimman tarkkaan. Tästä johtuen rajaukset olivat aika-ajoin hieman sääntöjen vastaisia. Mielestäni oli kuitenkin

tärkeämpää huomioida keskeiset asiat, eikä tuhlata keskittymistä niinkään toisarvoisiin asioihin, kuten esimerkiksi taustalla näkyvän vastapelaajan oikeaan rajaukseen. Kokonaisuus oli urheilun dokumentoinnin yleisen tyylin tapaan perinteisen monotonista, kokonaisuuden onnistuessa kuitenkin hyvin.

2.6 Huomiopiste

Huomiopiste tarkoittaa kuvassa sitä kohtaa, jota katsoja hakee ja jonka hän kokee merkitykseltään olennaisimmaksi. Tämän yleensä ympäristönsä kanssa kontrastisen pisteen ympärille keskittyy kuvan oleellinen asia. (Pirilä 1983,120.)

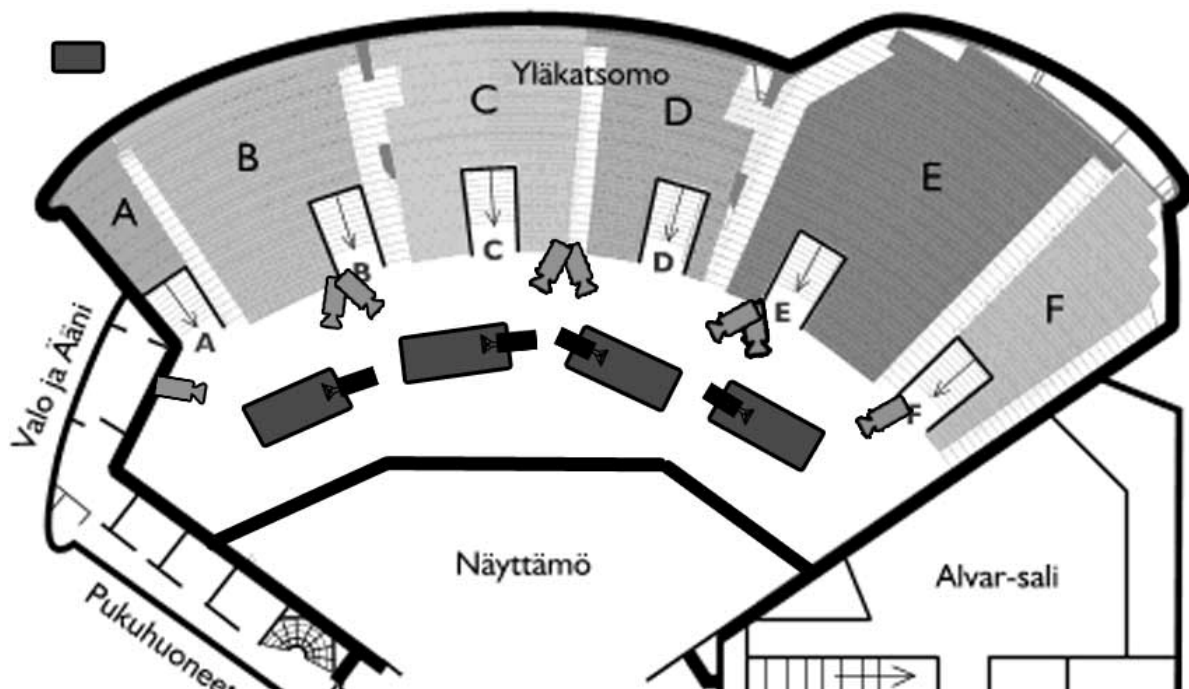
Kun katsoja hakee kuulemalleen tai näkemälleen merkitystä, tulee hänen vaivatta löytää tarkka pääasiaksi koettava kohta, huomiopiste. Staattisessa ympäristössä tapahtuva liike on hyvä katseenvangitsija. Äänet, valot ja värit ohjaavat myös katsojan huomion haluttuun pisteeseen. (Pirilä 2005, 125.)

Huomiopisteen suhteen biljardia dokumentoitaessa ei ole vaikeaa saada katsojaa keskittymään oleelliseen. Huomio kiinnittyy ensin pelaajaan, siitä lyöntipalloon, sen kautta kohdepalloon ja lopuksi kohdepallon liikkeeseen ja sen aiheuttamiin muutoksiin pöydällä. Tätä efektiä tehostaa vielä pallojen yhteen iskeytymisestä lähtevä ääni, joka herättää katsojan.

Poikkeuksena Pool -biljardin aloituslyönnissä tapahtuva pakan hajotus. Siinä viisitoista pelipalloa ja yksi lyöntipallo sinkoilevat staattisessa ympäristössä eri suuntiin. Pussiin mahdollisesti tippuvasta pallosta lähtevä ääni laittaa katsojan etsimään pöydältä mahdollisesti puuttuvaa lyöntipalloa, jolloin lyönti olisi epäonnistunut. Pöydällä oleva lyöntipallo taas kertoo aloituksen onnistumisesta ja lyöntivuoron jatkumisesta.

2.7 Kameroiden paikat

Kulttuuritalon loppukilpailua kuvatessa oli otettava huomioon yleisö ja pelaajat kameroita aseteltaessa. Yleisön näkyvyyttä ei saanut peittää, eikä pelaajia häiritä. Kameroita aseteltiin ohjaajan ja tapahtuman järjestäjän yhteisymmärryksessä kuvan nro 2 mukaisesti. Kuvassa olevat tummemmat kameroiden kuvat osoittavat kylmien kameroiden suunnat ja paikat. Vaaleammat kameroiden kuvat osoittavat paikat, joissa kameroita olivat tai mihin laitteistoa tarvittaessa siirrettiin.



2. Kulttuuritalon pohjapiirustus, sekä biljardipöytien, että kameroiden sijainnit. (Tekijän muokkaama kuva, alkuperäinen osoitteessa www.kulttuuritalo.fi/aalto 29.10.2009)

Kameroita näyttävät aina kohteen tietystä kulmasta niin vaaka kuin pystysuunnassa. Tämä valinta vaikuttaa kuvan luonteeseen. (Korvenoja 2004, 106.)

Kamerat tulisi sijoittaa niin, että tilanteet paljastuvat mahdollisimman selkeästi. Ristiin suunnatut kamerat toimivat keskustelu- tai muussa toimintatilanteessa. Tärkeätä on myös muistaa, että esiintyjien kasvot tulevat hyvin esille. Sijoittamisessa pitää katsoa myös, ettei mikään peitä tärkeää informaatiota kuvasta. (Yang Soo Choi 1992, 8.)

Pelaajia kuvatessa kamerat aseteltiin niin, että lyöntiasentoon asettuneen pelaajan silmät olivat lähestulkoon samalla tasolla kameran linssin kanssa. Tämä antoi neutraalin kuvan pelaajasta, muttei jättänyt tärkeää informaatiota kuvan ulkopuolelle.

3. SUUNNITTELU JA TAVOITTEET

3.1 Ennakkosuunnittelu

Tuotantoon lähdettäessä on ensin hyvä selvittää mitä ollaan tekemässä ja mitkä ovat tavoitteet. Tekijän on tiedostettava tilaajan tarpeet, sekä ohjelman kohderyhmä. Suunnittelu on erittäin hyödyllinen osa-alue tuotannossa, eikä sen tärkeyttä voi liikaa korostaa. Jos tekijöillä ei ole ennalta tietoa ohjelman käsittelemästä aiheesta, on heidän hankittava käsikirjoituksen tekoon tarvittavat tiedot. Monikameratuotannossa kuvaajan on aina hyvä olla selvillä ohjelmassa käsiteltävistä asioista ja omasta roolistaan. (Korvenoja 2004, 30 – 31.)

Käsikirjoituksen valmistuttua on tutkittava kuvauspaikkojen mahdollisuudet ja rajoitukset. Kun tuotantotiimi saapuu kuvauspaikalle kuvauksien käynnistyessä, on ohjaajan pystyttävä ohjeistamaan tuotantoryhmää, eli kerrottava lyhyesti minkälaisesta ohjelmasta on kyse. (Korvenoja 2004, 31.)

Kuvauspaikkoja tutkiessa selvitetään niiden ominaisuudet kuvauksen, valaisun, äänityksen tai muun järjestelyn suhteen. Huomioon on otettava ohjelmasta riippuen sääolot, tilan ikkunoiden sijainnit ja niistä tulevan valon suunta. Huomioitava on myös yleinen tai muu melu, kuten esimerkiksi ilmastointilaitteet ja niiden mahdollinen pois kytkeminen, sekä sähkön saatavuus, lattian tasaisuus, kuvaajien varusteet ja

lukemattomia muita asioita. Mukana suunnittelussa on hyvä olla joko yleiskuva tilasta tai pohjapiirustus. (Korvenoja 2004, 32 – 35.)

Ensimmäistä biljardikilpailua suunniteltaessa vuonna 2008, selvitettiin ensin Suomen biljardiliiton toiveet ja ennakko-odotukset. Kävimme paikan päällä Mika Lammin ja Jori Pölkkin kanssa tapaamassa liiton edustajia, jossa sovimme toteutuksen laajuudesta ja visioimme yhdessä yksityiskohtia.

Tämän jälkeen matkasimme kuvauspaikalle Helsingin kulttuuritalolle katsomaan tilaa ja tapaamaan tilasta vastaavaa henkilöä. Kuvauspaikalla selvitettiin sähkön saanti, valon määrä, ohjaamon sijainti, piuhavedot, taukotilat ja hahmoteltiin kameroiden paikat pääpiirteittäin. Yhtenä erikoistarpeena mainittakoon kulttuuritalon nettiyhteys, jota piti väliaikaisesti nopeuttaa tätä projektia varten.

Koska aiemmat kokemukseni ohjaajana rajoittuivat opintoihin liittyviin harjoituksiin ja yhden 15 minuutin monikameratekniikalla toteutetun sarjan ohjaukseen, oli lisävalmistautuminen tarpeen. Sain liitolta DVD-levylle taltioidun biljardikilpailun, jota katsoessani panin merkille erilaisia asioita kuvaukseen ja ohjaukseen liittyen. Lisäksi toteutimme Kouvolan paikallisessa Kaisa-ravintolassa omistajan suostumuksella koekuvaukset aukioloaikojen ulkopuolella, jossa kameramiesten roolit selkenivät ja sain itsekin otetta ohjaamiseen. Tämän jälkeen pystyin helposti ohjeistamaan kuvaajia erilaisista kuvakoista ja sekä neuvoa eri tilanteisiin sopivia kuvakokoja.

Tätä ennen tarkastin tarvittavien kameroiden, miksereiden monitorien ja kaapeleiden toimivuuden koululla. Lisäksi listasin puuttuvat tavarat, jotka hankittiin tai vuokrattiin tätä projektia varten.

Vuonna 2009 suunnitteluun ei vaadittu enää niin paljon paneutumista, kun kaikki oli pääpiirteittäin selvää, sekä tilan, että laitteiston suhteen. Ohjaamon rakentaminen, piuhavedot, kameroiden ja mikrofonien asettelu kesti huomattavasti lyhyemmän ajan kuin ensimmäisellä kerralla.

3.2 Aikataulu ja ajolista

Aikataulu käsittää tuotannon eri vaiheet, päivämäärät, kuvausten ajat, kohtauserot, tauot, ajo-ohjeet ynnä muuta tarpeellista tietoa. Sen ei tarvitse olla tiettyä kaaviota noudattava taulukko, pääasia on sen ymmärrettävyys ja yksiselitteisyys. Tapahtumissa ajolista sisältää juontojen ja esitysten järjestyksen ja näiden osioiden kestot. Se toimii kuvauksissa muistilistana tuotantoon osallistuvilla, jota kukin tarpeidensa mukaan voi täydentää. (Korvenoja 2004, 36 – 37.)

SM-loppukilpailuissa oli yhdistetty aikataulu ja ajolista. Se toimi kuten muissakin tapahtumissa kertomalla lähetyksen ja pelien alkamisajat sekä semifinaali otteluparit, pöytänumerot ja tauot. Aikataulu antoi tietoa tuotantoryhmälle siitä, milloin on hyvä tehdä vaihtoja kameramiesten suhteen tai pitää ruoka- tai kahvitauko. Noin 11 tunnin mittaisen lähetyksen aikana näitä ei juuri päässyt pitämään, joten pelien tauottua tai tärkeiden pelien ollessa tauolla pystyttiin tekemään siirtoja.

3.3 Tavoitteet

Suomen biljardiliiton tärkeimpinä tavoitteina oli saada näkyvyyttä biljardille ja pallolla lajista kiinnostuneita katsojia, harrastajia sekä kilpailussa olevia pelaajia. Lisäksi tarkoituksena oli saada kokemuksia netin hyödyntämisestä lajin markkinoinnissa ja varainhankinnassa. Katsojia oli noin 4000 päivän aikana, mikä oli tavoitteisiin nähden hyvä. Taloudellista puolta ja muiden kilpailujen toteutusta ei toistaiseksi ole saatu hyödynnettyä. (Ryytty 15.10.2009.)

Oma tavoitteeni oli onnistua lähetyksessä teknisesti, välittää kulttuuritalon tunnelma katsojille mahdollisimman hyvin, täyttää biljardiliiton odotukset ja tavoitteet sekä kerätä kokemusta työn saralta.

4. MONIKAMERAOHJAUS

4.1 Ohjaajana monikameratuotannossa

Monikameraohjaajan tehtävä on valita sopiva kuva tarjolla olevista vaihtoehdoista, ohjata kameramiehiä ja valita milloin on aika leikata seuraavaan kuvaan. Jokaisen leikkauksen pitää olla aiheetta eteenpäin kuljettava. Leikkaus on aiheellista suorittaa, kun halutaan kiinnittää katsojan huomio uuteen asiaan tai näyttää uutta näkökulmaa aiheesta. Ohjaajan tulee myös havainnoida kuvattavaa tapahtumaa ja löytää olennaiset visuaaliset osatekijät ilmaisemaan olennaiset asiat ja miettiä niiden tärkeysjärjestys. Kun asia on tuotu esille, on mietittävä leikkauksen, kamera-ajon tai kohteen siirtämisen välillä, mikä on paras vaihtoehto siirryttäessä seuraavaan asiaan. (Yang Soo Choi 1992, 4 – 5.)

Biljardin monikameralähetystä ohjattaessa leikkauksen syy oli useimmiten ilmiselvä. Kohde eli pelipallo on karkaamassa ulos kuvasta, peittymässä tai uusi pelaaja oli tulossa lyöntivuoroon nykyisen kuvan tarjoavan kameran suhteen epäedullisesta suunnasta. Nämä olivat pakollisia leikkauksia.

Biljardi on huipputasolla paljolti myös pään sisällä pelattavaa itsenäistä kamppailua, joten pyysin usein lähikuvia joko vuorossa olevasta pelaajasta epäonnistumisen hetkellä, tai päinvastoin, vastapelaajasta onnistumisen tai onnekkaan sattumuksen hetkellä. Nämä toivat lähetykseen syvyyttä ja tunteita dokumentoinnin sekaan.

Kun kameroilla oli tarjota hyvä sommitelma pussin suulla olevasta pallosta tai pelaajan olan yli näkyvästä kohdepallosta, oli leikkaus perusteltu. Lähikuvasta pussinsuulta jouduttiin välillä leikkaamaan koko pöydän näyttävään pakokameraan, kun lyöntipallo katosi lähikuvasta iskettyään kohdepallon pussiin. Tämä tilanne riippui hieman pelistä ja siinä käytettävästä lyöntivoimakkuudesta.

4.2 Urheilun ohjaaminen

Ohjaajan tulee olla tietoinen kokoajan pelin tapahtumista. Ohjaajan tulee tuntea peli ja löytää mahdolliset tunnekuohut, olla selvillä kumpi osapuoli on niskanpäällä tai tekevässä todennäköisemmin mahdollisen maalin tai pistesuorituksen. Jos pelaaja pääsee syötönkatkoon, voi tilanne olla päälallaan erittäin nopeasti. Tähän on myös pystyttävä reagoimaan. Ohjaajan pitää ottaa huomioon useita tekijöitä, kun valmistaudutaan kuvaamaan nopeatempoista urheilua. Nopeat kameranliikkeet sekä laajemmat kuvat ja leikkaukset lisääntyvät tempon kasvaessa. Pelin yltyessä nopeammaksi tai kiihkeämmäksi voidaan käyttää tiukemmin rajattua kuvaa, jotta tunnelma välittyy katsojille. (Owens 2007, 107 – 108.)

Ohjaajan ei ikinä tulisi leikata kamerasta toiseen tiukkaa tilannetta kuvatessa, kuten esim. koripallo-ottelussa heiton lähtiessä kohti koria. Jos leikkaus tehdään kriittisellä hetkellä, pitää katsojan saada uusi näkemys tilanteesta. Ohjaajan ei tulisi yliohtaa nopeatempoista lajia, sillä katsojalle riittää useimmiten selkeä yksiselitteinen kuvaus tapahtumasta. Viimeiset puristukset suorituksessa voidaan näyttää lähikuvana välittämään katsojille kasvoilta paljastuvaa tunnetta, joka mahdollistaa samaistumisen ja kasvattaa tunne-elämystä. (Owens 2007, 107 – 108.)

Biljardi pelinä vaatii ohjaajalta paljon tietoa pelistä ja pelaajien tavoista. Ohjatessani kuvauksia tuli usein tilanne, jossa piti ennakoida vuorossa olevan pelaajan lyönnin lähtöhetki ja lyöntivoimakkuus, jottei kadottanut lyöntipalloa kuvista tai joutunut leikkaamaan epäedullisessa vaiheessa. Käytin usein lähikuvia pelaajan suorittaessa aloituslyöntiä. Lähikuvina näytettiin kuvia kasvoista tai lyöntipallosta ja lyönnin lähdettyä leikkasin pakokameraan. Vastoin Owensin näkemystä tämä tyyli toimi biljardissa, vaikka jouduin joskus leikkaamaan kesken liikettä.

Biljardi yltyy harvoin niin nopeatempoiseksi, ettei tilannetta ehdi kameroilla seurata. Ohjatessani lähetystä, jouduin kuitenkin muutamaa otteeseen hyvin nopeiden tilanteiden seuraajaksi ja välillä vaikeaan tilanteeseen käskynannon suhteen.

Vuonna 2008 kuvatussa lähetyksessä oli päälajina miesten Pool -finaali, jossa yhdeksään voittoon pelaavat finalistit olivat tilanteessa 8-8 ja enää kolme palloa oli pöydällä. Pelaaja pussitti yhden näistä palloista, epäonnistuen kuitenkin lyöntipallon hallinnassa sen mennessä myös pussiin. Heikon valaisun takia jouduin käskemään kameramiestä avaamaan aukkoa ja ottamaan epäonnistujan kuviin ja seuraamaan tämän elkeitä. Samanaikaisesti toinen pelaaja pussitti toisen kahdesta jäljellä olevasta pallosta ja oli näin lähes varma Suomenmestari. Voiton tuonut pussitus näytettiin pakokamerasta, jonka jälkeen entistä tuskaisempi ilme epäonnistujalla otettiin kuviin. Lisäksi näytettiin voittajan tuuletuksia ja seurattiin epäonnistujan pelivälineitten lentämistä. Tämä kaikki tapahtui kahdella kameralla teknisten ongelmien vuoksi.

Vuonna 2009 jouduin olemaan tarkkana, kun kolmella pöydällä oli kaikilla yhtä aikaa ratkaisutilanteet käynnissä. Sijoittelin kameroita uudelleen, jotta tarvittaessa voitiin kesken pelin siirtyä katsomaan ratkaisuyritystä toiselle pöydälle. Hieman onnea matkassamme, onnistuimme saamaan jokaisen pöydän ratkaisut lähetykseen. Pöydältä toiselle hyppiminen ei kuitenkaan tehnyt lähetyksestä rikkonaista, sillä selostaja oli hyvin mukana ja selvensi katsojille mistä oli milloinkin kysymys.

4.2.1 Suunnan merkitys ohjaamisessa

Tietyissä lajeissa ohjaajan on vaikea päättää, minkä suuntaisesti peliä tulee kuvata. Esimerkiksi tenniksessä ohjaajan tulee kuvata pelialue pystysuunnassa, jotta koko pelialue saadaan katettua ja pelaajien liikkeet saavat oikeat mittasuhteet katsojan silmissä. Näin pelaajat liikkuvat vaakasuunnassa ja pallo pystysuunnassa kuvan suhteen. Pelissä, kuten tennis, joka keskeytyy syöttöjen välissä, voidaan sivuttaisuunnassa kuvaavia kameroita käyttää lähikuviin pelaajista ja yleisöstä. Lajeissa kuten nyrkkeily ei suunnan valinta ole olennaista, sillä toiminta on joka suuntaista. Ohjaaja voi helpottaa suunnan sisäistämistä pitämällä kuvissa esimerkiksi köydet nyrkkeilyssä tai sivurajat baseballissa. (Owens 2007, 111.)

Biljardin kuvauksia suunnitellessani jouduin hetken puntaroimaan eri vaihtoehtoja pöydän yllä olevan kameran kuvaussuunnan suhteen. Tulin kuitenkin siihen tulokseen,

että vaikka 16:9 kuvasuhteella vaakaan pöydän kuvaan sijoittaminen hyödyntäisi kuvan tilan paremmin, niin pystysuuntainen liike tässä pelissä on huomattavasti paremman näköistä. Miehitetyt kamerat kuvasivat myös pääasiassa pöydän pituussuuntaisesti tapahtumia, poikkeuksena keskipussiin tapahtuvat lyönnit, joissa oli mahdollista kuvata pelaajan olan ylitse tai vasten pelaajan kasvoja.

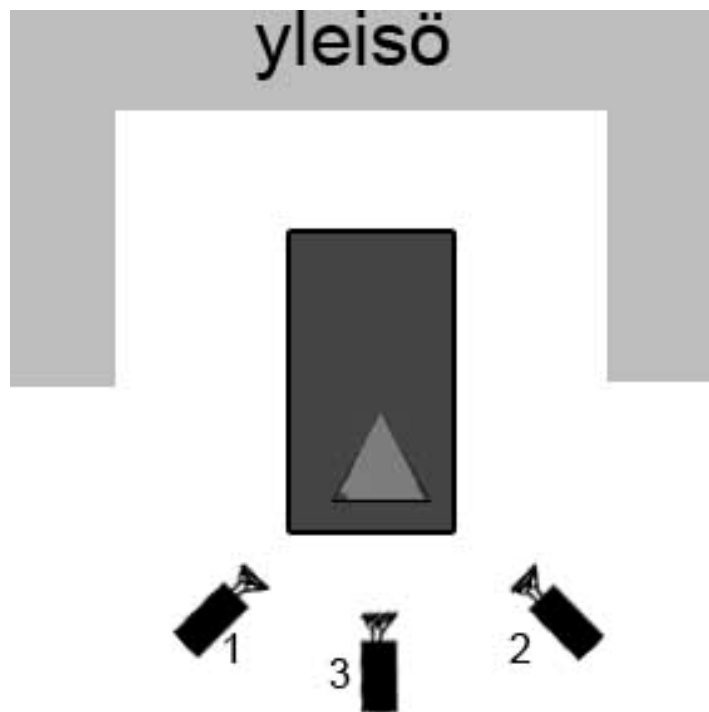
4.2.2 Yleisön tarpeet

Urheilun ohjaamisen tyyli tulee olla näkymätön. Ensisijaista on välittää yleisölle tieto pelin tilanteesta. Tulee olla selvillä kuka on johdossa, kenellä on henkinen yliote tai momentumia. Lisäksi pitää olla selvillä, paljonko aikaa on jäljellä ja mikä neljännes, erä tai puoliaika on menossa. Tulee muistaa, että kesken lähetyksen ohjelmaa seuraamaan tulevia katsojiakin pitää palvella näillä tiedoilla. Kaikissa peleissä pitää tietoa välittää säännöllisesti, esimerkiksi golfissa jokaisen reiän jälkeen pitää olla selvillä mitä reikää pelataan, kuka johtaa ja paljon on kärjen ero seuraavaan. (Owens 2007, 112.)

Pyrkimykseni biljardilähetystä tehdessä oli grafiikoiden avulla tiedottaa jatkuvasti, ketkä olivat pelaamassa. Samalla tiedotettiin myös pistetilanne ja erävoitot kullakin hetkellä. Usein kuitenkin pelitaukojen aikana siirryimme kuvaamaan muita pöytiä hetkeksi, jolloin tilanteita ei näytetty ruudulla, vaan selostajan kertoi tilanteen.

4.3 Biljardin erityispiirteet

Biljardia kuvataan tyypillisesti kolmen kameran kalustolla. Kameran on asetettu niin, että yksi osoittaa yläviistosta pakan puoleiseen päädystä ja kaksi kameraa ovat liikuteltavilla jalustoilla samassa päädystä. Tätä kalustoa siirretään sen mukaan, mitä pöytää milloinkin halutaan kuvata. Kilpailuissa seurataan tavallisesti peli alusta loppuun, vaikka finaali saatetaan pelata kahdessa erässä eri päivinä.



3. Biljardin kuvaamiseen tavallisesti käytettävä kalusto.

Kamerat 1 ja 2 ottavat tavallisesti kuvaa lähimmästä ja vastakkaisesta kulmapussista. Kun kyseisiin kulmiin ei olla pussittamassa, otetaan tavallisesti lähikuvaa pelaajasta. Kamera 3 on tavallisesti kylmän kameran roolissa, mutta erien välisten taukojen aikana sillä otetaan kuvaa yleisöstä. Kulttuuritalon kilpailuissa ei tätä kaavaa pystytty

toteuttamaan pöytäjärjestelyjen takia. Kameroiden paikat ovat esitettyinä kohdassa 2.6.

5. TUOTANTO

5.1 Tuotantotiimi

Lähetettäessämme suoraa kuvaa ja ääntä internetin välityksellä katsojille, koostui tuotantotiimimme vapaaehtoisista opiskelijoista, yhdestä alan opettajasta, yhdestä liiton kautta tulleesta selostajasta ja alasta kiinnostuneesta biljardin harrastajasta. Kaikki opiskelijat osallistuivat laitteiston kasaukseen ja purkuun. Tuotantotiimiin toimenkuvaan kuuluivat seuraavat tehtävät:

Kolme kameramiestä, miehitetyt kamerat, sali

Äänimies, äänimikseri, ohjaamo

Grafiikkakoneen käyttäjä, ohjaamo

Kuvamiksaaja, ohjaamo

Ohjaaja, ohjaamo

Streamaus, ohjaamo

Selostaja, selostamo

Nämä paikat oli täytettävä koko tuotannon ajan. Yhteensä tiimissä oli 13 henkilöä, jotta taukoja voitiin pitää pitkän päivän aikana. Tuotantotiimillä oli käytössään kolmannessa kerroksessa sijaitsevat ohjaamo ja taukotila. Toisessa kerroksessa oli selostajalle ja kommentaattoreille varattu tila, josta oli suora näkyvyys pelialueelle. Kommunikointi ohjaamon ja selostamon kesken tapahtui netin välityksellä Skype -ohjelman avulla.

5.2 Ääni

Ääni on niin iso osa tuotantoa että, on hämmästyttävää, kuinka vähän jotkut ohjaajat kiinnittävät siihen huomiota. Useimmat tuotannot tarvitsevat sarjan kunnollisia mikrofoneja. (Orlebar 2002, 146.)

Ymmärtääkseen äänen tärkeyden pitää katsoa teos ilman ääniä. Dialogi, taustäänet, efektit ja musiikki luovat oleellisia elementtejä tarinan kerrontaan.(Swartz 2009, 32.)

Tilaaänen taltiointiin käytimme sekä pöytien yläpuolelle asennettuina, suoraan alaspäin osoittavia Sennheiser ME66 haulikkomikrofoneja, että jalustalta yleisöön osoittavia Rode NT-5 kondensaattorimikrofoneja. Miksaamalla näistä kokonaisuuden saatiin helposti hyvälaatuinen ääni välitettyä katsojille.

Erilliseen selostustilaan vedettiin XLR-kaapelien avulla Audiotechnica mikrofonit, sekä selostajalle, että vieraileville kommentaattoreille. Vuonna 2009 selostus toi erittäin ison lisän katsojien viihtyvyyteen vuoden 2008 toteutukseen verrattuna.

5.3 Valaisu

Pelipöytien valaisu oli tehty niiden päällä olevilla kolmella 300W tai 500W Halogen - polttimolla varustetulla Cyclorama valonheittimellä. (Sarmanne, 11.10.2009.) Nämä valaisimet olivat kulttuuritalon kalustoa, eikä työryhmämme puuttunut niitten asettuun.

Vuoden 2007 toteutuksesta oppineena, keskustelimme valon määrästä tapahtuman järjestämisestä vastaavan tahon, Markku Ryytyn kanssa. Lisäämällä hieman valotehoa alkuperäisestä määrästä saimme tyytyväisiksi, sekä paikalla olevat, että lähetystä seuraavat katsojat.

5.4 Ohjaamon kalusto

Kuvan leikkaamiseen käytettiin Kymenlaakson ammattikorkeakoululta lainattua Datavideo SE800 kuvamikseriä. Laitteen ulostuloista kuva jaettiin viiteen eri tarkkailumonitoriin, tallentimiin ja sekä grafiikka- että streamauskoneeseen.

Kuvan tallennus tapahtui kahdella Sony:n DVCAM tallentimella. Signaali ensimmäiseen laitteeseen oli vedetty ulosmenevän kuvan monitorin kuvalähdöstä ja toiseen ensimmäisen tallentimen ulostulosta. Kaksi tallenninta mahdollisti kuvan tallentamisen kasettia vaihdettaessa.

Streamilähetykseen käytettiin perusmallia olevaa PC tietokonetta, jossa olennaisena osa ViewCast Osprey 2x0 kortti. Tämä pakkaa lähetettävää kuvaa, rasittamatta prosessoria. Näin varmistettiin tietokoneen suorituskyvyn riittäminen. Nettiyhteyden ulospäin menevä nopeus oli nostettu väliaikaisesti kolmeen megan edelliskerran ongelmien eliminoimiseksi.

YHTEENVETO

Kokonaisuus onnistui hienosti. Jokainen tuotantotiimissä hoiti tonttinsa mallikkaasti ja ryhmähenki pysyi hyvänä tuotannon ajan. Selvää kehittymistä työn laadussa oli havaittavissa näiden kahden kilpailun ajalta. Kokonaisuus oli opettavainen, sekä työryhmälle, että tilaajalle. Työryhmän jäsenet saivat hyvää kokemusta monesta eri työtehtävästä ja tilanteesta. Tilaaja sai tietoa ja kokemusta biljardin SM-kilpailujen kuvausmahdollisuuksista ja yleisestä kiinnostuksesta lajia kohtaan.

Tilan ja tapahtuman asettamat puitteet ja rajoitukset huomioon ottaen, voidaan sanoa, että kohderyhmää on palveltu asiallisesti. Ennakkoon asetetut tavoitteet ja päämäärät saatiin täytettyä. Kulttuuritalon tunnelma onnistuttiin välittämään katsojille ja biljardiliiton odotukset saatiin täytettyä. Lisäksi sain arvokasta kokemusta ohjaamisesta sekä laajamittaisen produktion toteutuksesta. Tilaajan tyytyväisyydestä kertoo biljardin kuvaamisen saralta tulleet uudet työtärjoukset.

Ennakkosuunnittelun tärkeyttä produktiossa ei voi väheksyä. Ilman huolellista suunnitelmaa ja tapahtumapaikalla käytettävien laitteiden testausta ei produktio olisi onnistunut yhtä hyvin. Kuvakulmien ja -kokojen ennalta läpikäynti oli yksi isoimmista, ohjaajan työtä helpottavista asioista.

Urheilun ohjaaminen vaatii lajin sääntöjen ymmärtämisen lisäksi, tietoa lajin taktisesta puolesta, pelaajista ja näkemystä siitä, miten asiat tulevat esittää. Ohjaajan on pystyttävä lukemaan peliä ja ennakoimaan mahdollisia tapahtumia, jottei kadota otettaan ja sitä myöten katsojiaan.

Tuotantotiimin on varustauduttava erilaisiin vastoinkäymisiin ja muuttuviin tekijöihin. Mukana tulee pitää, niin varaosia laitteisiin, kuin kirkas mieli ongelmien ratkomiseksi ja päätöksien tekemiseksi lyhyessä ajassa.

LÄHDELUETTELO

Korvenoja Pekka: TV-kamertyön perusteet. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Yliopistopaino, Helsinki 2004

Orlebar Jeremy: Digital television production. Arnold, London 2002

Owens Jim: Television sports production, Focal Press. Orford 2007

Owens Jim: Television sports production. [online] 2007 viitattu 20.10.2009.

Saatavissa:

<http://books.google.com/books?id=C64bTd1bPs4C&pg=PA106&dq=directing+sports&hl=fi#v=onepage&q=directing%20sports&f=false>

Pirilä Kari – Kivi Erkki: Otos: Elävä Kuva, Elävä Ääni. Ensimmäinen Osa. Like. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä 2005

Pirilä Kari – Peltomaa Hannu – Kivi Erkki: Elokuvailmaisun perusteet. Insinööritieto Oy, Helsinki 1983

Ryytty Markku, Suomen biljardiliitto ry. Haastattelu sähköpostitse 15.10.2009 viitattu 20.10.2009

Sarmanne Antti, Kulttuuritalo, Helsinki. Haastattelu sähköpostitse 11.10.2009 viitattu 20.10.2009

Swartz Charles S.: Understanding digital cinema: a professional handbook, Focal Press. Orford 2006

[online] 2006 viitattu 27.10.2009

Saatavissa: [http://books.google.com/booksid=tYw3ehoBnjcC&pg=PA32
&dq=audio+editing+mixing&hl=fi#v=onepage&q=audio%20editing%20mixing&f=false](http://books.google.com/booksid=tYw3ehoBnjcC&pg=PA32&dq=audio+editing+mixing&hl=fi#v=onepage&q=audio%20editing%20mixing&f=false)

Ward Peter: Tv technical operations: an introduction. Focal Press, Oxford 2000

Ward Petr: Multi-Camera Camerawork, Focal Press.Oxford 1997

Yang Soo Choi – Inari Teinilä: Monikameraohjaajan Muistikirja. RTI Tietopankki, Helsinki 1992

Kuvat:

Kulttuuritalon pohjapiirustus [online] viitattu 28.10.2009, kuvaa muokattu 28.10.2009

Saatavissa: www.kulttuuritalo.fi/Aalto_hall_big.gif