



Narratiivisuus musiikkivideoissa

Viestintä
3D-visualisointi ja -animaatio
Opinnäytetyö
1.9.2010

Ari Perttunen

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto 3D-visualisointi ja animaatio
Tekijä Ari Perttunen		
Työn nimi Narratiivisuus musiikkivideoissa		
Työn ohjaaja/ohjaajat Kristian Simolin		
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 1. syyskuuta 2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 40+1
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Tässä opinnäytetyössä tutkin musiikkivideoiden narratiivisuutta lähdekirjallisuuden avulla ja sovelsin tutkittua tietoa käytännössä tilaustyönä tuotettavan musiikkivideon käsikirjoittamisessa ja työstämisessä.</p> <p>Kirjallisessa osuudessa tutkin draaman ja elokuvan perustavanlaatuisia lainalaisuuksia sekä narratiivisuutta ja narratiivisuuden puutetta musiikkivideoissa. Produktio-osuudessa sovelsin kirjallisen osuuden käsittelemiä aihealueita musiikkivideon käsikirjoittamisessa. Käsikirjoittamisen lisäksi produktio-osuuden työvaiheisiin kuuluivat musiikkivideon kuvaus, 3D-objektien mallintaminen, teksturointi, riggaus, skinnaus ja animointi, leikkaus ja jälkikäsittely. Projektin työstäminen tapahtui suunnittelu- ja kuvausvaiheissa yhteistyössä asiakkaan kanssa.</p> <p>Kirjallisen osuuden aikana selvisi, että monet musiikkivideoiden käsikirjoittajat välttelevät narratiivisuutta musiikkivideoissa, sillä narratiivinen rakenne saa helposti katsojan ennustamaan mahdollisia tulevia juonenkäänteitä, joka vie katsojan huomion pois musiikista.</p> <p>Musiikin kuuntelua häiritsevien ominaisuuksien vuoksi monet musiikkivideot usein välttelevät narratiivisuutta tai käyttävät erilaisia narratiivisia keinoja pitääkseen tarinan musiikin taustalla ja käyttääkseen sitä korostamaan musiikkia. Täten onkin suositeltavaa välttää liiallista narratiivisuuden käyttöä musiikkivideoa käsikirjoittaessa.</p>		
Teos/Esitys/Produktio Manic Birds Get No Sleep. Musiikkivideo. Kesto 4:20. CD-ROM		
Säilytyspaikka Metropolia Ammattikorkeakoulu kirjasto, Tikkurila		
Avainsanat musiikkivideo, narratiivisuus, draama, 3D-animaatio, kuvaus, kompositointi		

Degree Programme in Media		Specialisation 3D animation and visualization
Author Ari Perttunen		
Title Narrative In Music Videos		
Tutor(s) Kristian Simolin		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 1 st September 2010	Number of pages + appendices 40+1
<p>The objective of this thesis was to find out how screenwriters use narrative solutions in music videos. The intension was to study fundamental principles of dramaturgy and connections between short film and music video. The research also included a practical part of which goal was to produce a fluent and professionally convincing music video for a supplier.</p> <p>The production of the music video was carried out from the point of view of a supplier. Cooperation of the supplier was also included in production of the screenplay and acting. The production was divided in planning, shooting, 3D modeling, texturing, rigging, skinning, animating, editing and post-processing.</p> <p>The results indicated that many screenwriters avoid narrative structures in music videos because it is possible that it underrates the music by encouraging viewers to predict possible plot twists.</p> <p>The results also established that to avoid distractions in narrative music videos screenwriters can use narrative solutions that positions the story in background and use it to underline the music. With reference to these results, it is recommended that immoderate use of narrative structure is avoided in a screenplay of a music video.</p>		
Work / Performance / Project Manic Birds Get No Sleep. Music Video. Length 4:20. CD-ROM.		
Place of Storage Metropolia University Of Applied Sciences Library, Tikkurila		
Keywords music video, narrative, dramaturgy, 3D animation, filming, post-processing		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	2
2 DRAAMAN PERUSKÄSITTEITÄ.....	4
2.1 Draaman kaari.....	4
2.2 Kolminäytöksinen draama.....	6
2.3 Tavallisesta poikkeavat draaman rakenteet.....	8
3 LYHYTELOKUVA.....	9
3.1 Lyhytelokuva verrattuna pitkään elokuvaan.....	10
4 VIEKÖ NARRATIIVISUUS HUOMION MUSIIKISTA.....	10
5 NARRATIIVINEN VAI EPÄNARRATIIVINEN MUSIIKKIVIDEO.....	14
6 NARRATIIVISUUS EPÄNARRATIIVISISSA VIDEOISSA.....	16
7 NARRATIIVISUUDEN PUUTE MUSIIKKIVIDEOISSA.....	17
7.1 Musiikkivideon multimediallinen luonne.....	18
7.2 Musiikkivideo verrattuna pitkään elokuvaan.....	18
7.2.1 Päähenkilöt musiikkivideoissa.....	19
8 TEORIASTA KÄYTÄNTÖÖN.....	20
8.1 Narratiivisen tyylin valinta.....	21
8.2 Teema ja henkilöhahmot.....	21
8.3 Käsikirjoitus.....	22
9. MUSIIKKIVIDEON KUVAUS.....	24
9.1 Kuvauspaikan tiedustelu.....	24
9.2 Kuvaus.....	25
10. 3D-OBJEKTIN TUOTTAMINEN.....	25
10.1 Mallinnus.....	26
10.2 Teksturointi.....	27
10.3 Rigiditeettien luominen.....	29
10.4 Animointi.....	30
11. LEIKKAUS.....	31
12 JÄLKIKÄSITTELY.....	32
12.1 Värikorjailu säätötasoilla.....	32
12.2 Värikorjailu maskeja sisältävien säätötasojen avulla.....	33
12.3 Jälkikäsitteilyprojektin organisointi.....	34
12.4 Vaativimmat jälkikäsitteilyefektit.....	35
12.5 3d-materiaalin käyttö liikkuvassa kuvassa.....	37
13 YHTEENVETO.....	39
LÄHTEET.....	41
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Olen jo pitkään ollut kiinnostunut musiikkivideoista, jonka vuoksi päätin toteuttaa opinnäytetyönäni musiikkivideon käyttäen tekniikkana 3D-animaatiota, liikkuvaa kuvaa ja liikkuvan kuvan jälkikäsitteilyä. Musiikkivideon tuottamisen lisäksi pohdin myös musiikkivideoiden narratiivisuutta eli tarinallisuutta.

Kiinnostukseni musiikkivideoihin juontaa juurensa vuoteen 1995, jolloin MTV3 alkoi esittää nuorten iltapäiväohjelmaa Jyrkiä. Ohjelma koostui musiikkivideoista, artistihaastatteluista, musiikkiin liittyvistä uutisista ja live-esityksistä. Ohjelma oli ensimmäinen kosketukseni moderneihin kaupallisiin musiikkivideoihin ja se herätti pitkäaikaisen kiinnostukseni musiikkivideoita kohtaan. Tuohon aikaan en ollut juuri kiinnostunut musiikkivideoiden teknisestä toteutuksesta vaan niiden sisällöstä. Musiikkivideot poikkesivat itselleni tutusta tarinan muodosta, jossa tietyn persoonan omaava sankari pyrkii saavuttamaan päämäärän ja voittamaan esteitä, kehittyen tarinan kuluessa joksikin aikaisempaa suuremmaksi persoonaksi. Päinvastoin musiikkivideot olivat usein selkeiden tarinoiden sijaan taiteellisia antinarratiivisia kokonaisuuksia, jotka vaikuttivat vain esittävän satunnaisia kohtauksia peräkkäin.

Vuonna 1995 en ajatellut musiikkivideoiden narratiivisuutta kovin syvällisesti. Musiikkivideot olivat mielestäni yleensä vain joukko satunnaisia otoksia, jotka eivät yleensä omanneet sen syvällisempää merkitystä vaan olivat olemassa vain luodakseen tunnelmaa. Nykyään havaitsen kuitenkin usein musiikkivideoissa aikaisempaa herkemmin viittauksia syvällisempiin teemoihin ja tarinoihin. Hienovaraisilla elementeillä voidaan huomaamattomasti luoda näennäisesti epänarratiiviseen musiikkivideoon narratiivisia vivahteita, joiden merkitys aukeaa katsomalla musiikkivideoa eri näkökulmasta. Osa näistä vivahteista on melko selviä, kun taas jotkut musiikkivideot esittävät elementtejä, joiden merkityksen ymmärtää vasta, kun musiikkivideon on katsonut useampaan otteeseen. Henkilökohtaisesti suosin erityisesti teknisesti poikkeavia musiikkivideoita, joiden takana on tarina, jolloin musiikkivideoa voidaan analysoida myös kokeellisena lyhytelokuvana, josta tulen kertomaan tarkemmin opinnäytetyöni myöhemmissä vaiheissa.

Tässä opinnäytetyössä tulen aluksi käsittelemään lyhyesti draaman historiaa sekä draaman peruskäsitteitä, joita tulen käyttämään opinnäytetyöni myöhemmässä vaiheessa. Tämän jälkeen pohdin eroavaisuuksia pitkän elokuvan ja lyhytelokuvan välillä. Kun olen käynyt edellä mainitut taustatiedot läpi, siirryn itse musiikkivideoihin ja keskityn pohtimaan musiikkivideoiden narratiivisuutta käyttämällä esimerkkeinä useita erilaisia musiikkivideoita ja niiden narratiivisia ratkaisuja. Tämän jälkeen tulen pohtimaan syitä, miksi suurin osa musiikkivideoista ei noudata elokuvallista narratiivista ratkaisua. Lopuksi tulen kuvaamaan itse tuottamani musiikkivideon käsikirjoittamisen ja tuottamisen vaiheita käytännönläheisestä näkökulmasta.

2 DRAAMAN PERUSKÄSITTEITÄ

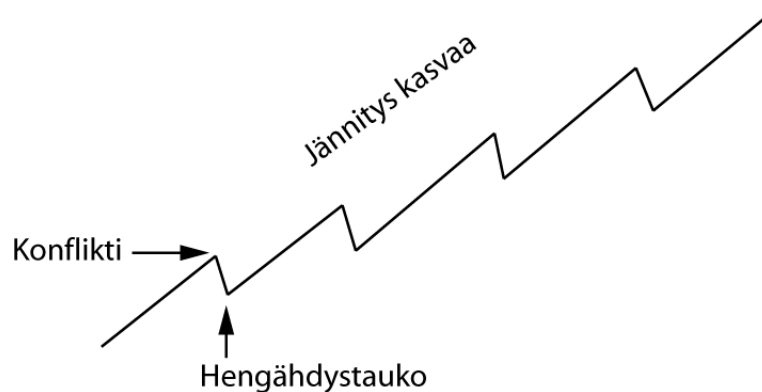
Draama on peräisin Antiikin Kreikassa järjestetyistä näytelmistä ja tuona aikana eläneen Aristoteleen opeista. Draama jaoteltiin alun perin tragediaan ja komediaan, mutta nykyaikana draamalla ja tragedialla tarkoitetaan lähes samaa asiaa. Draaman keskeisin elementti ovat tarinan fiktiiviset päähenkilöt, jotka ovat elämänsä suurimpien ratkaisujen äärellä. Aristoteleen oppien muodostamien draaman peruselementtejä on käytetty jo kahden tuhannen vuoden ajan, jonka vuoksi Aristoteleen kirjoittamaa teosta "Runousoppi" voidaan pitää tarinankerronnan Raamattuna. (Leino 2003, 8.)

2.1 Draaman kaari

Hyvä draama manipuloi katsojan tunteita tyydyttävällä tavalla. Katsoja voidaan saada nauramaan komedian keinoin tai itkemään tragedian keinoin. Draaman kaarella tarkoitetaan tarinan herättämän jännityksen nousua ja laskua tarinan alun ja lopun välillä. Tärkeimmät tunteet, joihin draama pyrkii vaikuttamaan ovat pelko ja sääli. Katsojassa heräävä pelko syntyy samaistumisesta päähenkilön pelkoon, jolloin katsoja ei ole enää vain ulkopuolinen tarkkailija, vaan päähenkilön pelko on myös katsojan pelkoa. Pelkoa herättävät tavoitteiden epäonnistumisesta seuraavat seuraukset. Kyse voi olla tilanteen mukaan elämästä ja kuolemasta tai puolison menettämisestä, mutta pelkoon liittyy aina tavoite selviytymisestä, johon liittyy myös toivo. Ilman toivoa on vain epätoivoa, jolloin Aristoteleen tavoitteellinen ihminen lakkaa toimimasta. (Leino 2003, 11.)

Tavoitteisiin pyrkiessä päähenkilö kohtaa esteitä, eli konflikteja. Käsikirjoittaja Jouko Aaltonen jakaa konfliktit esteisiin ja vastavoimiin. Esteet voivat olla esimerkiksi ihmisiä tai luonnonvoimia, kun taas vastavoimat estävät aktiivisesti päähenkilöä pääsemään tavoitteisiinsa. Antiikin kreikan aikaan vastavoimat olivat ihmistä suurempia, kuten jumalat tai kohtalo, mutta nykyään vastavoima voi olla esimerkiksi omatunto, aate, ideologia, yhteisö tai vaikkapa kokonainen yhteiskunta. (Aalto 1993, 58.) Koska katsoja

itse on näytelmässä ulkopuolinen tarkkailija, voi hän kokea sääliä päähenkilön ahdinkoa kohtaan, jolloin katsojassa herää toivo päähenkilön selviytymisestä. Konfliktit ovat tapa luoda ja pitää yllä jännitystä ja ne kasvavat sitä suuremmiksi mitä pidemmälle tarina etenee. Jokaisen konfliktin jälkeen seuraa hengähdystauko, jonka jälkeen jännitystä voidaan alkaa taas nostaa uudella konfliktilla (Kuva1). Konflikteja voidaan luoda toiminnalla, johon päähenkilön on reagoitava, kuten esimerkiksi toimintaelokuvien taistelukohtauksilla. Konflikti voi olla myös ristiriita päähenkilössä itsessään, kuten esimerkiksi päähenkilön pelko rakastaa, koska hän pelkää tulevaisuutta hylätyksi. Konflikti voidaan myös luoda asettamalla kohtaukseen kaksi eri mieltä olevaa henkilöä, jolloin henkilöiden välille syntyy ristiriita ja kohtaus pysyy mielenkiintoisena ja jännitystä ylläpitävänä. (Leino 2003, 12-13.)



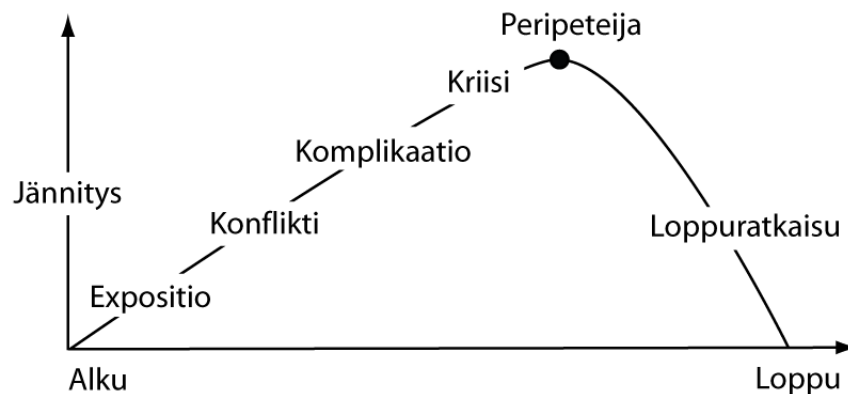
Kuva 1. Esteitä ja hengähdystaukoja draaman kaareissa (Sanoista eläviä kuvia: Käsikirjoittajan opas).

Konfliktien tavoite on kohoittaa jännitystä lineaarisesti aina vain suuremmaksi, kunnes draaman kaareissa tapahtuu klimaksi. Klimaksi on pelon ja säälin tunteiden huippukohta, johon koko tarina tähtää. Klimaksi on tarinan tärkein kohta ja se on kohta, jossa sankari selviytyy voittajana tai traagisen tai antisankarin tapauksessa häviää tai kuolee. (Leino 2003, 11.)

Kliimaksin jälkeen seuraa katharsis, joka tarkoittaa kreikan kielestä suoraan käännettynä oksentamista. Katharsis tarkoittaa puhdistautumista, jolloin päähenkilö vapautuu pelon tunteesta. Puhdistautuminen voi ilmetä esimerkiksi fyysisenä reaktiona,

kuten itkemisenä tai nauramisena. Katharsis on sitä voimakkaampi mitä pidemmälle pelon ja säälin tunteet on viety ennen kliimaksia. (Leino 2003, 11.)

Käsikirjoittaja Jouko aaltosen mukaan saksalainen teatteritutkija Gustav Freytag on yksinkertaistanut draaman rakenteen toiminnan intensiteettiä esittävään kaareen (Kuva 2). Tarina alkaa ekspositiosta eli esittelyjaksosta, jonka jälkeen ilmaantuu konflikti, joka johtaa komplikaatioihin eli kehittelyyn. Tämän jälkeen seuraa kriisi eli kliimaksi, jonka jälkeen seuraa peripeteija eli suuri käännekohta. Peripeteijan jälkeen seuraa ratkaisu, jonka jälkeen toiminnan intensiteetti on laskevaa. (Aaltonen 1993, 59.) Seuraavissa aiheissa tullen käsittelemään draaman rakennetta yksityiskohtaisemmin kertomalla erilaisista näytöksiin jaetuista tarinoiden malleista.



Kuva 2. Freytagin draaman kaari. Käsikirjoittajan työkalupakki: Miten teen video-ohjelman käsikirjoituksen

2.2 Kolminäytöksinen draama

Draaman suurimpia yksittäisiä elementtejä ovat näytökset, joiden välisen siirtymän aiheuttaa jokin juonessa tapahtuva suuri käänne eli peripeteija. Draaman päähenkilöllä on yleensä yksi tahdonsuunta, joka ohjaa hänen toimintaansa. Peripeteijassa päähenkilön toiminta muuttuu, jolloin jopa hänen tahdonsuuntansakin voi muuttua. (Leino 2003, 34.)

Useimmat elokuvat voidaan jakaa karkeasti kolmeen näytökseen. Ensimmäisen näytöksen tarkoitus on esitellä tarinan olennaisimmat seikat, kuten päähenkilö ja muut oleelliset henkilöahmot. Päähenkilön toiminnan tulee olla päähenkilön luonteen mukaista, jonka jälkeen päähenkilöstä on tultava lisää informaatiota tarinan edetessä. Ensimmäinen näytös esittelee myös tarinan tilanteen, jonka myötä selviävät myös päähenkilön pääasialliset tavoitteet tarinassa. Tilanteen esittely on hyvä suorittaa dramaattisella alkusysäyksellä, joka herättää katsojan mielenkiinnon ja jännityksen päähenkilön puolesta. Tilanteen esittelyn lisäksi ensimmäinen näytös esittelee tarinan maailman ja olosuhteet, jotka sisältävät ihmisten välisiä suhteita sekä ihmisten suhteen ympäröivään yhteiskuntaan. Tarinan olennaisten elementtien lisäksi ensimmäisestä näytöksestä selviää myös tarinan lajityyppi eli genre, kuten dekkari, science fiction, satiiri tai musikaali sekä tarinan tyyli. Leinon mukaan tarinan genressä on pysyttävä alusta loppuun saakka, sillä lajityypin vaihtaminen kielii usein kirjoittajan kokemuksesta sekä kyvyttömyydestä pitää tarina kasassa. Poikkeuksena mainittakoon kuitenkin tarinan vaatimat lajityypin muutokset etenkin monissa nykyisissä televisiosarjoissa, joihin kuuluvat esimerkiksi oikeussali- ja poliisitarinaa yhdistävä Kova Laki sekä perhedraamaa ja gangsteritarinaa yhdistelevä Sopranos. (Leino 2003, 34-37.)

Toinen näytös on hetki, jossa mikä tahansa on mahdollista. Toisen näytöksen tarkoitus on kasata päähenkilön tielle esteitä ja näin ollen kohottaa tunnelmaa kohti kliimaksia. Toisessa näytöksessä on keskityttävä olennaiseen, jotta tarina pysyy kasassa ja etenee kohti käsikirjoittajan suunnittelemaa loppua. Toista näytöstä käsikirjoittaessa on vaarana, että kirjoittajalta loppuu materiaali tai, että toisen näytöksen tapahtumat johtavat tilanteeseen, jossa ennalta suunniteltu kolmanteen näytökseen johtava suuri käänne ei ole enää mahdollista. (Leino 2003, 37.)

Kolmannen näytöksen tarkoitus on esittää tarinan alussa esitelty päähenkilön ongelman ratkaisu sekä ratkaisua edeltävä kliimaksi. Leinon mukaan jotkut sanovat, että ratkaisu on kolmannessa näytöksessä ratkaisun sijaan tärkeintä ovat asiat ratkaisun ympärillä. Tämä aiheutuu siitä, että katsoja tietää välienselvittelyn olevan tulossa ja lähes aina myös loppuratkaisun, jonka myötä katsoja kiinnostuu enemmän esimerkiksi

sivuhenkilöiden kohtalosta tai päähenkilön romanttisesta sivujuonesta. Suljetussa lopussa eli niin sanotussa onnellisessa lopussa kaikki tarinan juonet ratkeavat, jolloin katharsis on täydellinen. Katharsis saattaa kuitenkin olla myös liian täydellinen ja näin ollen tehoton, jolloin tarina voi saada myös avoimen lopun. Avoin loppu saattaa usein tarinan pääjuonen päätökseen, mutta jättää osan sivujuonista avoimeksi, jolloin katsoja joutuu pohtimaan mahdollisia lopetuksia sivujuonille ja jää epätietoiseen sekä hieman epämukaan olotilaan. Tarinan lopun täytyy kuitenkin tyydyttää katsojan odotukset, sillä jos katsoja tuntee tulleensa petetyksi, pettymys vie voiton tarinan sanomalta, joka on ollut koko tarinan tarkoitus. Leino mukaan yksi käsikirjoittamiseen liittyvistä lauseista on: Anna katsojalle mitä hän odottaa, mutta toisella tavalla kuin mitä hän odottaa. (Leino 2003, 37-39.)

2.3 Tavallisesta poikkeavat draaman rakenteet

Koska sisältö määrää tarinan muodon, ei kolminäytöksinen draaman rakenne ole ainoa vaihtoehto. Tarina voi käsittää myös vain yhden näytöksen, jolloin esittelevää ensimmäistä näytöstä ei ole, eikä henkilöiden taustaa voi kertoa ennen tapahtumien alkamista. Tarina voi olla myös kaksinäytöksinen, joita suositetaan erityisesti näytelmissä. Kaksinäytöksissä tarinassa on toiminnan muutos siirryttäessä näytöksestä toiseen ja päähenkilöä voi avata hieman enemmän kuin yksinäytöksisessä tarinassa. Yksinäytöksinen tarina on kuin pitkitetty kolmas näytös, joka alkaa suoraan tapahtumien keskipisteestä. Konflikti on muodostunut jo ennen tarinan alkua ja sille haetaan ratkaisua. Tätä konfliktia pitkitetään antamalla katsojalle hengähdystaukoja, nostamatta kuitenkaan tunteiden kokonaisintensiteettiä, jolloin tarinan loppu saattaa koittaa äkkiarvaamatta. Yksinäytöksinen käsikirjoitus on käsikirjoittajalle vaativa tehtävä, sillä sen on luotava tiivis tunnelma, esiteltävä henkilöt ja viedä tarinaa eteenpäin pitäen samalla konfliktin elossa. (Leino 2003, 39-40.)

3 LYHYTELOKUVA

Ainoa kaikkia lyhytelokuvia ja pitkiä elokuvia erottava nimittäjä on elokuvan pituus. Lyhytelokuva voi olla opiskelijoiden tuottama ensimmäinenokuva, tai alan ammattilaisten mestariteos. Se voi olla myös pitkäokuva, josta on materiaalien puutteen vuoksi tehty lyhytelokuva. Usein lyhyen elokuvan etu on valtavien taloudellisten tappioiden aiheuttamien paineiden puute, joka antaa paljon liikkumavaraa elokuvan tekijöiden rajojen koettelemiseen. Tämä korostuu erityisesti kokeilevassa lyhytelokuvassa, jossa korostuvat omaperäinen muoto- ja värimaailma. Kokeilevat lyhytelokuvat muistuttavat maalaustaiteen tyyliä, jotka unohtavat tarkoituksella realismin ilmaisusta. Kokeilevat lyhytelokuvat toimivat tärkeinä elokuvailmaisun pioneereina, mutta niiden ongelma on vaara riman alittumisesta, joka johtuu ennakkosuunnittelun ja jälkikäsitteilyn puutteesta. Kokeileva lyhytelokuva onkin usein aloittelevien opiskelijoiden ensimmäisen harjoitustyön tyyliä, joka epäonnistuu helposti, sillä draaman säännöt täytyy ensin hallita, ennen kuin niitä voi rikkoa. (Leino 2003, 50-52.)

Tomi Leino toteaa kirjassaan Sanoista eläviä kuvia, että lyhytelokuva on saanut ansaitsemaansa arvostusta itsenäisenä taidemuotona lähinnä vain festivaali- ja opiskelijayleisön joukossa, mutta kännyköiden monipuolistuminen audiovisuaalisten viestinnän päätelaitteiksi voi tuoda lyhytelokuvalla sen ansaitsemaa arvostusta. (Leino 2003, 50.) Omasta mielestäni teknologian kehittyminen todellakin on tuonut lyhytelokuvaa lähemmäs suurta yleisöä, kuin se oli vielä vuonna 2003 erityisesti Youtuben ja erilaisten sosiaalisten verkostojen, kuten Facebookin ansiosta. Silti lyhytelokuvien suosio valitettavasti keskittyy mielestäni edelleen suurimmaksi osaksi alan harrastajien, ammattilaisten ja opiskelijoiden joukkoon. Kiinnostus on lyhytelokuvaa kohtaan on kuitenkin selkeästi kasvamassa myös suuren yleisön joukossa, joten kenties Leinon ennustus lyhytelokuvan arvostuksen kasvamisesta tulee vielä toteutumaan.

3.1 Lyhytelokuva verrattuna pitkään elokuvaan

Lyhytelokuvan tärkein ero pitkään elokuvaan on lyhytelokuvan lyhyt kesto, joka tarkoittaa, että aikaa ei ole hukattavaksi. Tämän myötä lyhytelokuvan panokset eivät yleensä ole yhtä suuria kuin pitkässä elokuvassa. Taistelu elämästä ja kuolemasta saattaa helposti tehdä lyhytelokuvasta tarpeettoman koomisen, jonka vuoksi on hyvä pitää aihe arkipäiväisenä ja helposti tunnistettavana. Lyhytelokuvassa on myös vain yksi päähenkilö eli protagonist, jonka näkökulmassa pysytään koko ajan. Sivuhenkilöiden lukumäärä kannattaa pitää mahdollisimman pienenä, sillä riski siitä, että sivuhenkilöt hajoittavat tarinan ja vievät huomion oleellisesta on suuri. Lyhytelokuva ei sivuhenkilöiden lisäksi kestä sivujuonia. Kuten pitkässä elokuvassa, myös lyhytelokuvassa on alku, keskikohta ja loppu, eli lyhytelokuva on tavallaan kolminäytöksinen. Lyhytelokuvassa on kuitenkin parhainta käyttää enintään kaksinäytöksistä rakennetta, joista toisessa käänne vie tarinan kohti kliimaksia. Kaksinäytöksinen rakenne voi kuitenkin olla myös liikaa todella lyhyessä elokuvassa, jolloin tarinassa edetään vain tasaisen nousevasti kohti kliimaksia draaman kaaren mukaisesti. (Leino 2003, 53.)

4 VIEKÖ NARRATIIVISUUS HUOMION MUSIIKISTA

Musiikkivideon narratiivisuutta on hyvä lähteä pohtimaan musiikkivideon pääasiallisen tarkoituksen kautta. Musiikkivideon tarkoitus on aina korostaa musiikkia. Tämä pätee erityisesti kaupallisiin musiikkivideoihin, joiden tarkoitus on markkinoida orkesteria ja tuottaa orkesterin avulla taloudellista voittoa. Tämän vuoksi musiikkivideoissa musiikki on aina etusijalla, eikä kuva saa viedä huomiota musiikista. Musiikki on myös jo valmiiksi luotu ennen kuin musiikkivideoa aletaan käsikirjoittaa, joten musiikki toimii vahvana ohjenuorana musiikkivideoa käsikirjoittaessa. Koska musiikki on jo valmiiksi luotu, on kuvan myös sopeuduttava musiikkiin, jotta kuva ja musiikki voisivat olla harmoniassa. Pystyäkseen taipumaan musiikin rytmiiin, melodiaan ja sointuun, kuvan on luovuttava autonomiastaan ja osasta representaatiostaan saavuttaakseen joustavuutta. Tämän vuoksi monien musiikkivideoiden narratiivisuus riippuu kuvan ja äänen hallitsevuuden tasapainosta.

Wayne State Yliopiston professori Carol Vernallis mukaan, monet käsikirjoittajat ovat sanoneet, että musiikkivideo toimii parhaiten narratiivisena kokonaisuutena, jota voi verrata irralliseen osaan televisiosarjaa tai elokuvaa. Toiset käsikirjoittajat taas pitävät musiikkivideota antinarratiivisena kokonaisuutena, joka saa voimansa rikkomalla narratiivisia perinteitä. Molemmat ovat musiikkivideon ominaisuuksia, jotka toimivat tehokkaasti, jos niitä käytetään oikeassa kontekstissa. (Vernallis 2004, 19.)

Musiikkivideoiden narratiivisia ratkaisuja on monenlaisia villeistä abstrakteista väriä ja liikettä sisältävistä videoista juonellisiin tarinoihin. Vain harva musiikkivideoista kuitenkin on narratiivinen Aristotelinen tarina, joka sisältää persoonallisen päähenkilön, joka kohtaa konflikteja päästäkseen tavoitteisiinsa. Tärkein syy elokuvallisen narratiivisuuden puuttumiseen musiikkivideoissa on musiikin rytmi, johon kuvan täytyy sopia. Musiikin rytmi on yleensä syklistä ja se koostuu säkeistöistä, toisin kuin elokuvat, jotka koostuvat jaksottaisista kohtauksista. Toinen seikka narratiivisuuden puuttumiseen on musiikkivideon tarkoitus, joka on musiikin korostaminen riippumatta siitä pyritäänkö musiikkivideolla tuottamaan taloudellista voittoa tai yleistä keskustelua. Jos videon juoneen ja sisällön narratiivisuuteen keskittyy liikaa, on vaarana, että juoni vie katsojan huomion pois musiikista, jolloin musiikista tulee taustamusiikkia, jota voi verrata elokuvien taustamusiikkiin. Tämän vuoksi narratiivinen musiikkivideo pyrkii usein pitämään osan tarinasta salassa, jolloin tarina ilmenee dynaamisena yhteytenä musiikin ja kuvan välillä. (Vernallis 2004, 19-20.)

Ensimmäisenä esimerkkinäni musiikkivideon narratiivisuudesta on Aerosmithin esittämä kappale "Crazy", joka sisältää hyvin elokuvamaisen narratiivisen rakenteen. Vernallis on havainnut, että kyseisellä Aerosmithin musiikkivideolla on alku ja keskikohta ja se sisältää kaksi päähenkilöä, jotka omaavat oman tahdon ja esteitä, joista heidän on selvittävä. Video esittää kaksi teini-ikäistä tyttöä, jotka pinnaavat koulusta, varastavat tavaraa kaupasta, osallistuvat amatöörien strip tease kilpailuun, viettävät yön halvassa motellissa, ottavat mukaansa liftaajan ja uivat alasti järvessä. "Crazy" poikkeaa yleisistä narratiivisen musiikkivideon tavoista, joissa tapahtumat esitetään menneessä aikamuodossa, kuten esimerkiksi päähenkilön muistoina. Tällöin tapahtumat eivät ole musiikkivideolla suoraan tapahtuvaa aktiviteettia, vaan päähenkilön ajattelua, jolloin ne vievät vähemmän huomiota musiikilta. Tarinan narratiiviset elementit esitetään myös

useiden elokuvien tapaan, ennen kappaleen alkua, kun kevytkenkäinen katolinen tyttö kävelee koulun vessaan ja karkaa ikkunan kautta ennen kohtaamistaan kaverinsa kanssa. Tämän jälkeen tytöt lähtevät automatkalle. Tässä kohtaa tarina kääntyy kohti episodimaista rakennetta, jonka kulkua katsojan on mahdotonta ennakoida ja katsoja otetaan mukaan arvaamattomalle automatkalle, jonka aikana tytöt kohtaavat tarinan muita henkilöitä. Kaupasta varastamisen aikana kohdatut kaksi hahmoa, tyttöjä kaupan ulkopuolella ihaileva vanha mies ja varastamisen salliva myyjä toimivat eräänlaisina päähenkilöinä tukevin hahmoina, mutta loput tarinan henkilöistä, kuten tien varrelta kyytiin poimittu komea maanviljelijä toimivat vain täytehahmoina, jotka eivät juuri herätä katsojan kiinnostusta henkilöihäihin. Dialogi tyttöjen itsensä ja muiden henkilöiden välillä ei ole musiikkivideon ääniraidan vuoksi mahdollista, joten tämä elokuvissa tärkeä osa-alue on korvattu pantomiimin omaisilla eleillä ja merkitsevinä katseina. Musiikkivideo sisältää tyttöjen tarinan lisäksi myös bändin esiintymistä lavalla. Bändi esitetään pimeässä valaistuksessa, jolloin bändi lähestulkoon on katsojan näkökentän rajoilla. Leikkaukset tarinan ja bändin esiintymisen välissä saavat bändin toimimaan kuin taukoina tarinan välillä, tehden bändistä epäolennaisen elementin. Toisaalta bändi myös korostaa tarinan tapahtumia, kuten esimerkiksi, kun bändin laulaja Steven Tyler sylkäisee, jonka jälkeen toinen tytöistä sylkäisee. Osassa kohtauksista päähenkilöt myös laulavat musiikin kanssa huulisynkassa. Video herättää myös ajatuksia todellisen maailman suhteen, sillä toista tytöistä esittää Steven Tylerin tytär. Tätä seikkaa pohtiessa herää ajatuksia isästä, joka on huolissaan tyttärestään sekä aikuisen haaveista olla jälleen nuori. Ajatuksia herää myös toisen osapuolen kannalta työstä, joka haluisi isänsä olevan hänestä huolissaan. Tämä tekee musiikkivideosta poikkeuksellisen, sillä toisin kuin useimmat musiikkividet, joiden hajanaisten ja epämääräisten päähenkilöiden persoonat hukkuvat musiikin virtaan, "Crazy" tarjoaa vankan persoonallisuuden omaavat päähenkilöt, joiden tavoitteita katsoja pystyy seuraamaan ja ennakoimaan. Musiikkivideo on huomattava teos myös sen suhteen, että se esittää elokuvamaisen juonen mainosmaisella ja elokuvatrailerimaisella tavalla. Tällä tavoin ajan kulkua pystytään tiivistämään tarkoin koreografioituilla kohtauksina, jolloin kohtaus, joka veisi elokuvassa kolme ottoa vie musiikkivideossa vain yhden oton. Musiikkivideo käyttää myös mykkäfilmin ominaisuuksia näyttääkseen katsojalle, millaisessa ympäristössä kohtaukset tapahtuvat ja missä kohtaa aikajanaa liikutaan. Esimerkiksi huoltoaseman kaupan nimi ikkunassa, sekä strip tease-kilpailun valaistu kyltti toimivat selkeinä tapahtumapaikkaa ilmaisevina

elementteinä ja ajan kulumisen pystyy määrittämään auringon valon vaihteluista. "Crazy" tapauksessa kuva luo ympäristön, jossa kuva erkaantuu musiikista ja lyriikoista. Yhteyksiä otsikon ja tyttöjen villin elämän sekä kappaleen tieballadimaisen genren välillä syntyy jossain määrin, mutta kuva jättää musiikin ja lyriikat kauas taakseen, jolloin musiikista tulee tarpeeton. Huomio keskittyy niin vahvasti narratiivisuuteen, että musiikin seuraaminen on kuin keskittyisi elokuvan suuren ratkaisun äärellä elokuvan taustamusiikkiin. Koska musiikkivideon tarkoitus ei ole viedä huomiota musiikilta, on "Crazy" hyvin poikkeuksellinen musiikkivideo. (Vernallis 2004, 20-22.)

Toinen tapa korostaa musiikkia narratiivisessa musiikkivideossa on pitää juoni ennalta-arvattavana tai kertoa katsojalle se mitä katsoja jo valmiiksi tietää. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii Madonnan esittämä kappale "Bad Girl", jossa päähenkilö viettää iltaa useiden epäilyttävien miesten kanssa ja päätyy lopulta murhatuksi. Päähenkilö esitetään jo videon alussa murhattuna poliisien ympäröimänä ja tapahtumaa seuraa sivusta toinen kelloa katsova hahmo, josta syntyy vaikutelma Kuolemasta. Loput musiikkivideosta kuvaavat tapahtumia, ennen tarinan alussa olevaa kohtausta. Kun tarinan loppu on jo valmiiksi tiedossa on musiikin rooli musiikkivideossa voimakkaampi. Tällöin kappaleen lyriikat toimivat voimana, joka ajaa katsojaa eteenpäin tarinassa. (Vernallis 2004, 23.)

Narratiivisuuden kiinnittämisen huomion kanssa voi tasapainotella myös jättämällä juonesta hetkellisesti elementtejä pois ja esittämällä ne lopussa odottamattomana käänteinä. Esimerkiksi Prodigyn kappaleen "Smack My Bitch Upin" musiikkivideo kuvailee päähenkilön illanvieton tapahtumia tarisevällä kameralla, jonka kuvakulma on suunnattu niin, että video luo vaikutelman siitä, mitä päähenkilö näkee. Video on siis kuvattu kirjaimellisesti päähenkilön näkökulmasta, jolloin katsoja ei voi päätellä mitään päähenkilön taustasta, iästä tai sukupuolesta ja näkee vain sen mitä päähenkilö näkee. Videolla päähenkilö viettää hetken asunnollaan, jonka jälkeen hän lähtee viettämään iltaa kaupungille. Hän käy monessa eri ravintolassa käyttäen huumausaineita, joutuu useisiin tappeluihin ja päätyy lopulta takaisin asuntoonsa illan aikana tapaamansa naisen kanssa. Monet videon leikkaukset antavat vahvasti ymmärtää päähenkilön olevan villiä elämää viettävä nuori mies. Tähän viittaavat esimerkiksi maskuliiniset eleet ja vaatteet, sekä nopea leikkaus parranajoa muistuttavasta toiminnasta. Videon lopussa

päähenkilö kuitenkin näytetään heijastuksena peilistä ja selviää, että päähenkilö onkin nuori nainen. Kaikki videolla aiemmin tapahtunut on siis aluksi näennäisen merkityksetöntä narratiiviselta kannalta, jolloin katsojan huomio ei kiinnity musiikista tarinan seuraamiseen. Kun videon lopussa paljastuukin, että päähenkilö on nainen, herää katsojassa halu katsoa video uudelleen. Seuraavilla katselukerroilla videosta erottaa monia hienovaraisia elementtejä, jotka eivät sovi mielikuvaan miespuolisesta päähenkilöstä. Parran ajaja onkin säärkarvojen ajaja, eikä vaaleanpunainen satiinilakana ole esine, jonka odotettavasti löytäisi sinkkumiehen asunnosta. Vielä lähemmin tarkasteltuna kylpyhuoneen lavuraarin päältä löytyy myös ripsien taivuttaja ja päähenkilön kädet näyttävät liian siroilta ollakseen miehen kädet. (Vernallis 2004, 24-25.)

Marvin Gayen esittämä musiikkivideo "Sexual Healing" käyttää hyväkseen irrallista ja epätodellista narratiivista sivujuonta, joka liittyy vain heikosti tarinan pääjuoneen. Videolla nainen matkustaa limusiinissa Marvin Gayen konserttiin ja katsoo televisiota. Nainen kuitenkin nukahtaa ja alkaa nähdä unta televisiossa pyörivästä pienen budjetin eroottisesta elokuvasta, jossa hän esittää sairaalan hoitajaa ja Marvin Gaye potilasta. Elokuvassa nainen mittaa Gayen verenpaineen, jolloin mittarin lukemat nousevat tavattoman korkeiksi lyriikoiden sanoessa "Get up, get up". Tämän jälkeen nainen etsii lääkekaapista pullon, jonka kyljessä lukee "love potion", jonka jälkeen elokuvan juonen etenemistä ei ole enää vaikea arvata. Elokuvasta kertova päiväuni on vain haihtuva merkityksetön elementti videon oikeassa tarinassa, sillä videossa ei ole kyse päiväunesta vaan naisen ehtimisestä konserttiin. Tämän vuoksi yksinkertaisessa tarinassa oleva sivujuoni ei vie huomiota pois musiikista, vaan tehostaa sen luomaa heikkoa tunnelmaa. (Vernallis 2004, 25-26.)

5 NARRATIIVINEN VAI EPÄNARRATIIVINEN MUSIIKKIVIDEO

Musiikkivideon käsikirjoituksen muuttuessa epänarratiivisemmaksi, voidaan luoda musiikkivideoita, joissa narratiivinen ja epänarratiivinen ovat ristiriidassa keskenään ja hämmentävät katsojaa. Tällöin katsoja kokee seuraavansa jonkinlaista keskeistä linjaa, mutta ei osaa jäsentää tarinan elementtejä järkevaksi kokonaisuudeksi. Tätä reaktiota

hyväksikäyttävän genren musiikkivideoissa jokainen otto käsittää oman selkeän painoarvonsa, jota muut kohtaukset eivät vähennä ja jokainen kohta on vain viittellisesti ajassa. Painoarvon ja ajallisuuden monitulkinnaisuuden sekä musiikin muodon ja kappaleen lyriikoiden huomion viemisen vuoksi, katsojan on vaikea käsittää videon todellista tarkoitusta. (Vernallis 2004, 27-28.)

Hyvänä esimerkkinä selkeät painoarvot omaavien otosten täyttämästä katsojaa hämmentävästä musiikkivideosta toimii Michael Jacksonin esittämä kappale "Thriller". Videolla Michael Jackson käy läpi useita roolihahmoja, jotka vaihtelevat elokuvissa käyvästä seuralaisesta kotiin saattavaan seuralaiseen ja poikaystävästä elävään kuolleeseen. Erilaisten roolien vaihdot luovat hämmentävän vaikutuksen, kun katsojan on vaikea jäsentää rooleja fantasian ja todellisen maailman välillä. (Vernallis 2004, 26.)

Myös Madonnan esittämän kappaleen "Like A Prayer" musiikkivideo vaihtelee narratiivisen ja epänarratiivisen välillä. Vernallis pohtii kirjassaan videon kuvamateriaalien tyylien olevan sekoitus dokumenttia ja dramaattista lavaesitystä. Videon alussa Madonna juoksee yöllisen kukkulan yli ja löytää tiensä kirkon sisälle, jossa hänen roolinsa on enemmän tarkkailija kuin toimintaan osallistuva. Videon alussa otosten välissä esitetään myös häivähdys tuntemattomassa ajankohdassa tapahtuneesta henkirikoksesta, jonka luonne ratkeaa videon lopussa. Lopussa selviää myös, että kaikki tapahtunut onkin ollut vain näytelmää, kun esiintymislavan verhot menevät kiinni ja esiintyjät kumartavat yleisölle. Verhot ovat kuitenkin Vernallisin mielestä liian rento lopetus tarinalle, sillä ne esitetään liian myöhään, jonka vuoksi alun mahtipontisuus sekä musiikin, että kuvan osalta verrattuna lopun rentouteen tekee katsojalle vaikeaksi jäsentää tarinan alku ja loppu toisiinsa sopiviksi. Itse en kuitenkaan ole samaa mieltä lopun rentoudesta, sillä samankaltaisia loppuratkaisuja on nähtävissä useissa elokuvissa, mutta huomattavasti pitkäkestoisempina ja monimutkaisempina versioina. Koska tässä tapauksessa kyseessä on lyhytkestoinen musiikkivideo, toimii musiikkivideon lopetus mielestäni yllättävänä, mutta ei häiritsevänä yllättävänä suljettuna loppuna. Vernallis toteaaakin myös, että musiikkivideolla ja musiikilla on yhteistä se, että kuten monessa musiikkivideoossa, musiikissa kappaleen eri osat eivät häiritse toisiaan. Kappaleen loppu voi olla hyvinkin mahtipontinen, vaikka kappaleen alku olisikin pienieleinen. (Vernallis 2004, 27.)

6 NARRATIIVISUUS EPÄNARRATIIVISISSA VIDEOISSA

Siinä missä monet musiikkivideot esittävät narratiivisen tarinan, joka saattaa viedä musiikilta painoarvoa, suurin osa musiikkivideoista pitää tarinan vain viitteellisenä, jolloin musiikki itse pysyy valta-asemassa. Carol Vernallis mukaan musiikkivideo Lenny Kravitzin esittämästä kappaleesta "Are You Gonna Go My Way" on hyvä esimerkki narratiivisia elementtejä käyttävästä epänarratiivisesta musiikkivideoista. Video on kokonaisuudessaan kuvaus live-esityksestä sisätiloissa, mutta Vernallis on havainnut, että video sisältää hyvin hienovaraisia kristillisiä viittauksia, jotka selviävät vasta, kun videon on katsonut useaan otteeseen. Kristillisiä viittauksia löytyy orjantappurakruunusta, Mariasta, Juudaksesta, Madgalenasta ja lopulta Lenny Kravitzista, joka kuolee metaforisesti videon lopussa. Vernallis mukaan, koska viittaukset ovat niin hienovaraisia, että ne vaikuttavat vain alitajuisesti, vaikuttavat ne enemmänkin videon virtaukseen kuin luovat tarinaa. (Vernallis 2004, 28.) Toisin kuin Vernallis, itse en kuitenkaan havainnut muita kristillisiä viittauksia, kuin orjantappurakruunun ja metaforallisen kuolemisen, jota en ilman Vernallis tulkintaa olisi ikinä nähnyt viittauksenä kristillisyyteen.

Monessa tarinaan vihjaavassa videossa erilaisten yksittäisten elementtien tarkoitukset ja funktiot voivat jäädä epäselväksi tai jopa epävakaaksi. Katsoja voi katsoa musiikkivideon alusta loppuun asti odottaen tarinaa, jota ei koskaan tule. Kirjallisia ja elokuvallisia viitteitä sisältävä musiikkivideo Rolling Stonesin esittämästä kappaleesta "Love Is Strong" esittää bändin jäsenet valtavan kokoisina hahmoina suurkaupungin kaduilla. Video viittaa vahvasti elokuvaan Godzilla, Attack Of The Fifty-Foot Woman, Gulliver's Travels, The Creature From The Black Lagoon ja Lolita. Elokuvallisista viittauksista huolimatta lopulta kuitenkin selviää, että viittaukset ovat vain irrallisia viittauksia ja videossa on vain kyse suurista bändin jäsenistä kaupungin kaduilla. Vastakohtana edellämämainitulle musiikkivideolle voidaan pitää U2:n musiikkivideoa "With Or Without You". Videolla bändi soittaa tyhjässä studiomaisessa ympäristössä, jota koristaa projektorilla taustalle heijastettu videokuvamateriaali. Videokuvamateriaali sisältää kuvia naisesta, aalloista, kädestä ja laatikosta. Kuvat vaikuttavat aluksi vain sattumanvaraisilta elementeiltä, joilla ei ole erityistä merkitystä narratiiviselta kannalta, jolloin musiikki pysyy huomion keksipisteenä. Videon lopussa laulaja kuitenkin huitoo kitarallaan ilmaa kuin hän yrittäisi pitää ne kauempana, jolloin selviää, että heijastukset

edustavat surullisia muistoja, joista päähenkilö yrittää päästä eroon. Tämän selvityksessä katsojalle, hän voi katsoa videon uudestaan eri näkökannalta, jolloin aluksi epänarratiivinen video onkin narratiivinen. (Vernallis 2004, 28.)

Kuten musiikkivideot "Love Is Strong" ja "With Or Without you", Smashing Pumpkinsin esittämästä kappaleesta "Disarm" luotu musiikkivideo sisältää myös narratiivisia elementtejä epänarratiivisessa videossa. Videossa bändi leijuu ilmassa kaupungin kattojen yläpuolella esittäen haikean tunnelman omaavaa kappalettaan. Video käsittää myös otoksia vanhasta miehestä kävelemässä hitaasti mukulakivikadulla sekä kotivideomaisia otoksia vihaisesta nuoresta pojasta. Yhteys pojan ja vanhan miehen välillä pysyy koko videon ajan epäselvänä ja molempien otosten narratiiviset otokset riippuvat katsojan valitsemasta näkökulmasta. Vihainen poika voisi liittyä jollain lailla laulajan menneisyyteen ja vanha mies tulevaisuuteen. Ne voisivat myös olla vain irrallisia bändin länsäoloa korostavia elementtejä, joilla ei ole erityistä narratiivista merkitystä. Bändin eteneminen kattojen yllä jää myös epäselväksi. Liikkuuko bändi jotain kohti vai pysyykö bändi paikallaan. (Vernallis 2004, 28.)

7 NARRATIIVISUUDEN PUUTE MUSIIKKIVIDEOISSA

Narratiivisuuden puutetta musiikkivideoissa voidaan perustella monilla käytännöllisyyteen liittyvillä seikoilla. Yksi näistä seikoista on musiikkivideon multimediallinen luonne, jonka avulla epämääräisen kokonaisuuden luominen on helppoa. Toinen epänarratiivisuutta lisäävä seikka on elokuvallisten välineiden epäsopivuus musiikkivideon tarkoitukselle. Tästä pääsemme myös kolmanteen seikkaan, joka on musiikkiteoksen korostaminen, jotta musiikkivideoa voisi käyttää teoksen markkinointiin. Seuraavissa kappaleissa tulen kertomaan tarkemmin, kuinka nämä kolme seikkaa vaikuttavat useimpien musiikkivideon narratiivisten elementtien minimointiin. (Vernallis 2004, 29.)

7.1 Musiikkivideon multimediallinen luonne

Musiikkivideo sisältää musiikkia, liikkuvaa kuvaa ja lyriikoita. Nämä kaikki musiikkivideon elementit omaavat oman kielen, joka pohjautuu aikaan, avaruuteen, narratiivisuuteen, aktiviteettiin ja vaikutukseen. Näiden multimediallisten ominaisuuksien myötä musiikkivideoista on helppoa luoda kokonaisuuksia, jotka luovat häilyvän kuvan musiikkivideon viitekehystä. Katsoja saadaan osallistumaan videon avautumiseen vaihtelevilla aktiviteetin, vaikutuksen ja ajan muutoksilla, antamatta katsojalle kuitenkaan mahdollisuutta jäsentää musiikkivideon elementtejä tarkkaan kontekstiin. Kenelle laulaja laulaa. Laulaako hän minulle vai rakastetulleen vai ovatko lyriikat vain kuvausta hänen omista ajatuksistaan. Sen lisäksi, että musiikki, lyriikat ja kuva sisältävät kaikki oman painoarvonsa, ne sisältävät myös oman erillisen käsityksen ajasta. Kuvan, musiikin ja lyriikoiden luomat aikakäsitykset ovat aina enemmän tai vähemmän määrittelemättömiä, kuin täsmällisiä. Jokainen musiikkivideon multimediallinen elementti voi omalla aikakäsityksellään heikentää tai kyseenalaistaa toisen elementin aikakäsityksen. (Vernallis 2004, 29.)

7.2 Musiikkivideo verrattuna pitkään elokuvaan

Koska musiikkivideot usein eivät sisällä klassiselle Hollywoodelokuvalle ominaisia elementtejä, kuten paikkojen nimiä, tapaamisaikoja, linkkejä menneeseen ja nykyhetkeen sekä täysin ymmärrettyjä protagonisteja niiden on vaikea noudattaa klassista elokuvan rakennetta. Vernallisin mukaan musiikkivideoiden sääntönä voidaan pitää sitä, että se ei auta katsojaa ennustamaan selkeästi mitä tulee tapahtumaan seuraavaksi. Tästä huolimatta monet käsikirjoittajat käyttävät hyväkseen tekniikkaa, jolla voidaan luoda katsojalle mielikuvia ja odotuksia tulevasta. Esimerkiksi tapaaminen voidaan esittää salkkua pakkaavana henkilönä, joka pakkaamisen jälkeen kävelee tai ajaa autolla seuraavaan kohtaukseen. Tällä tavoin ohjaaja pystyy yllättämään katsojan rikkomalla kyseisiä odotuksia. Odotuksien luomiselle on kuitenkin harvoin aikaa, koska musiikkivideon tarkoitus on pitää jatkuvaa mielenkiintoa yllä. Yleensä musiikkividot antavatkin katsojan ennustaa asioita vain yleisellä tasolla. Katsoja esimerkiksi voi pystyä ennustamaan suuripiirteisesti missä kohtaa säkeistö saavuttaa huippukohtansa

tai kuinka kauan päähenkilöltä kestää kävellä huoneen poikki. (Vernallis 2004, 31.)

Usein elokuva esittelee jo elokuvan alussa asioita, joiden tarkoitus aukeaa elokuvan eri ajankohdissa. Yhtenä elokuvan pääasiallisena sääntönä voidaan pitää sitä, että mikään elokuvassa esiintyvä asia ei ole juonen kannalta hyödytön. Näiden asioiden tarkoituksen avautuminen vaatii elokuvalta tietynlaisen rytmin ja järjestyksen, jossa elokuvan elementtien tarkoitus selviää katsojalle tyydyttävällä tavalla. Musiikkivideot kuitenkin harvoin noudattavat tätä elokuvalla välttämätöntä sääntöä. Musiikkivideot eivät lähestulkoon koskaan vihjaa elementtien tarkoituksesta etukäteen, vaikka elementtien tarkoitus näyttäisikin jälkikäteen tarkasteltuna jo alunalkaen järkevältä. Musiikkivideossa voi tapahtua mitä hyvänsä ja alunperin narratiivisuutta enteilevä video voi yhtäkkiä luopua narratiivisuudesta kokonaan korostaakseen seuraavaksi tapahtuvaa tanssikohtausta. (Vernallis 2004, 31-32.)

7.2.1 Päähenkilöt musiikkivideoissa

Musiikkivideon pinnallisuus ja lyhytaikaisuus, jota esiintyy erityisesti pop-musiikin musiikkivideoissa, estää myös syventymisen tarinan antagonistien syvempään pahuuteen. Antagonistien todellinen voima ja motiivit pahuuteen jäävät yleensä todella häilyviksi, joka tekee antagonisteista poissaolevia taustahenkilöitä. Antagonistin poissaolevuus ja vastaavasti heitä määrittävien elementtien puute ovat tehokas keino lisätä musiikkivideon narratiivisuuden häilytyttä. Hyvinä esimerkkeinä häilyivistä antagonisteista toimivat tuomarit Nine Inch Nailsin musiikkivideossa "Closer", sekä tehtaanomistaja Madonnan musiikkivideossa "Express Yourself". (Vernallis 2004, 32.)

Vernallisin mukaan hänen haastattelemansa ohjaajat ovat painottaneet miten harvinaista on, että katsoja pystyy täysipainoisesti samaistumaan musiikkivideon päähenkilöön. Poikkeuksena tästä mainittakoon kuitenkin kourallinen Mark Romanekin ohjaamia musiikkivideoita, kuten Michael Jacksonin "Scream", Fiona Applen "Criminal", Madonnan "Bedtime Stories" ja "Rain" sekä No Doubtin "Hellagood". Kyseiset Romanekin videot sisältävät häiritseviä viitteitä maailmaan musiikkivideon ulkopuolella antamatta kuitenkaan katsojalle tarpeeksi informaatiota kyseisen maailman jäsentämiseen. Videoiden henkilöt omaavat usein erikoisvoimia ja käyttäytyvät

rikollisesti. Hahmojen kiinnostusta herättämästä vaikutelmasta huolimatta, videot eivät kuitenkaan kerro henkilöistä tarpeeksi, jotta katsoja voisi määrittää hahmoista muuta, kuin alun mahdolliselle tarinalle. (Vernallis 2004, 32.)

Syy hahmojen epämääräisyyteen löytyy jälleen kerran musiikkivideon tarkoituksesta. Musiikkivideoa on hyvä tarkastella mykkänä lyhytelokuvana, jonka tarkoitus on korostaa tähteä, sanoituksia ja musiikkia. Tämän vuoksi katsojan huomiota ohjaillaan jatkuvalla huomiopisteen vaihtelulla, jolla estetään katsojaa muodostamasta yhtenäistä kuvaa teemasta. Tämän lisäksi videolla esiintyvä päähenkilö on fantastisista mielikuvista koostuva laulunkirjoittaja, esiintyjä ja videolla esiintyvä hahmo. Päähenkilön epämääräisyys luo mielikuvan mannekiinista, jota musiikki ohjaa, jolloin päähenkilön oma tahto ei riko yhtenäisyyttä musiikin kanssa. Tällöin hahmo on enemmän empiirisessä tilassa kuin normaalissa tietoisessa tilassa, jolloin hahmosta tulee myyttinen automaattinen kone. (Vernallis 2004, 32.)

8 TEORIASTA KÄYTÄNTÖÖN

Opinnäytetyöni asiakkaana toimii minimalistista akustista musiikkia soittava kolmen hengen yhtye Alice Aloof. Yhtyeen kokoonpanoon kuuluu solisti Liisa Oikari, kitaristi Kaj Storås, sekä basisti Ville Heiskaen. Yhtyeen musiikkiin liittyy vahva intohimo luonnollisuuteen ja hienovaraiseen karkeuteen, jonka tavoite on esittää musiikki puhtaimmassa muodossaan. Yhtye sai alkunsa, kun yhtyeen jäsenet Liisa Oikari, Ville Heiskanen ja Kaj Storås pohtivat tyytymättömyyttään aikaisempia musiikillisia projektejaan kohtaan, joiden myötä tuotetun musiikin ydin jäi liian mahtipontisten sovitusien varjoon. Tämän myötä kolmikko päätti perustaa yhtyeen, joka tuo musiikissaan ilmi vain sen, mikä musiikissa on olennaisinta, esittämällä musiikin mahdollisimman minimalistisella tavalla ja riisua musiikista kaikki turha, jotta musiikin todellinen ydin pääsee esille.

8.1 Narratiivisen tyylin valinta

Ennen musiikkivideon käsikirjoituksen aloittamista tapasin asiakkaanani toimivan orkesterin keskustellakseni heidän kanssaan musiikkivideon mahdollisista vaihtoehtoista teeman kanssa. Asiakkaalla oli selkeä linja musiikkivideon luontoa käsittelevän pääteeman suhteen, joka vastaisi hyvin bändin luomaa imagoa.

Keskustelimme myös asiakkaan kanssa narratiivisuudesta ja epänarratiivisuudesta sekä yhtyeen roolista musiikkivideossa. HavaitSIMME narratiivisen ratkaisun vastaavan sekä asiakkaan että omaa mielikuvaani siitä, millaisen tyylilajin kannalta musiikkivideoa olisi mieluisinta alkaa työstämään. Narratiiviseen ratkaisuun päätymiseen vaikutti myös käytettävissä olevien varusteiden minimalistisuus, joka rajoittaa esimerkiksi erikoisten kamera-ajojen käyttämistä. Ed Gaskellin mukaan (2004, 104.) musiikkivideoiden katsojalla on hyvin pieni toleranssi staattisten otoksien sietämisessä, elleivät ne sisällä jotain erityistä, jonka vuoksi staattisia otoksia sisältävän musiikkivideon työstäminen mielenkiintoiseksi voi olla hyvin haasteellista. Narratiivinen ratkaisu joustaa hieman erikoisten teknisten ratkaisujen suhteen antamalla videolle muutakin sisältöä kuin sarjan satunnaisia otoksia.

8.2 Teema ja henkilöahmot

Musiikkivideon teemana on kuvata vertauskuvallisesti ihmisen suhdetta luontoon ja korostaa luonnon tärkeyttä edellytyksenä ihmisen elämälle. Tarinan ainoa päähenkilö on metsuri, joka toimii arkisena protagonistina eli sankarina. Tässä tapauksessa sankarin käsite on kuitenkin valju, sillä metsurissa ei oikeastaan ole juuri mitään sankarillista. Päinvastoin, toisin kuin sankari, joka uhraa muiden tarpeet omiensa edelle, metsuri tekee vain työtään elantonsa eteen ajattelematta juuri muuta kuin itseään. Pienemmässä roolissa toimivat 3D-animaation avulla luodut perhonen ja lintu, jotka edustavat luontoa samalla tavoin kuin metsuri edustaa ihmistä.

Keskustelimme asiakkaan kanssa myös yhtyeen roolista tarinassa. Päädyimme yhtyeen roolin kannalta samankaltaiseen ratkaisuun kuin Aerosmithin Crazy'n tapauksessa, joka

jättää yhtyeen itsensä tapahtumien ulkopuolelle. Käytännön aikataulujen ja järjestelyjen vuoksi yhtye ei myöskään esiinny yhtenäisenä ryhmänä, jolloin jokainen yhtyeen jäsen pysyy omana narratiivisesti irrallisena elementtinä. Yhtyeen kuitenkin yhdistää tarinaan yhtyeen jäsenten sijainnit, jotka noudattavat samaa miljöötä, kuin tarinan tapahtumapaikat.

8.3 Käsikirjoitus

Päätin aloittaa musiikkivideon lyhyellä introlla, jonka ensimmäisessä otoksessa esitellään katsojalle kirves, joka on tarinan keskeisin esine. Kirveen esittäminen heti alussa antaa viitteen siitä, millainen tarinan tunnelma tulee olemaan ja mihin tarinan juoni saattaa johtaa. Kirveen jälkeen esitellään seuraavassa leikkauksessa tarinan päähenkilö metsuri, joka astuu ulos mökistään poimien kirveensä ja astelee ulos kuvasta suorittamaan päivän työtään. Kohtaus toimii hienovaraisena alkusysäyksenä, joka esittelee päähenkilön ja antaa viitteen tarinan tyylistä. Tämän jälkeen musiikki alkaa soimaan, jonka jälkeen metsuri kävelee pellolla ja taustalla näkyy pylväitä pitkin etenevä sähkölinja. Kävelemällä pellon poikki, metsuri ylittää sillan ihmisten maailman ja villin luonnon välillä, jolloin myös tapahtumapaikka muuttuu ihmisen rakentamasta luonnonmukaisesti. Tämän jälkeen metsuri kävelee luontopolkua pitkin ja jatkaa matkaansa syvemmälle luontoon, jossa ihmisen läsnäoloa ei enää havaitse. Tässä vaiheessa esitellään omassa kohtauksessaan puiden latvoissa perhosparven keskellä lentävä yksittäinen suuri perhonen. Leikkausten välissä esiintyvät myös ensimmäiset otokset bändin jäsenistä.

Metsurin saapuessa tapahtumapaikalle, hän polttaa savukkeen ja tumppaa savukkeen jämän maahan. Savukkeen pudotessa maahan, kuvakulma on hyvin lähellä savuketta, jolloin savukkeen osuminen maahan tuntuu voimakkaammalta kuin se oikeasti onkaan ja savukkeen päälle tallaava metsurin saapas näyttää erityisen aggressiiviselta ja uhkaavalta. Samalla hetkellä, kun metsuri tumppaa tupakan, muuttuu myös musiikin tunnelma kiihkeämmäksi, jolloin musiikki ja kuva toimivat yhdessä jännitteen nostajana. Savukkeen tumppaaminen ja uhkaava tunnelma avaavat myös metsurin henkilöahmoa ja kertovat metsurin tavasta ajatella. Tupakan tumppaus osoittaa, että metsuri ei juuri ajattele luontoa muuna kuin työpaikkana ja luonnonvarojen lähteenä.

Metsurin alkaessa hakata puita kirveellään, kuva tärähtää ja puusta pyrähtää lentoon säikähtänyt lintuparvi. Puun hakkaaminen ja säikähtänyt lintuparvi toimivat hienovaraisena käänteinä, joka muuttaa tarinan kulkua ja ohjaa samalla tarinan toiseen näytökseen ja kohti kliimaksiä. Metsurin hakatessa puita, tarinan alussa lennelleet perhoset alkavat kuihtua ja haihtua savuna ilmaan jokaisen kirveen iskun myötä. Lopulta kun päivä muuttuu iltapäiväksi ja illan varjot alkavat vähitellen kasvaa, metsuri on saanut työnsä päätökseen. Tämän myötä seuraa tarinan kliimaksi, kun metsuri katu kuolleena maahan ja haihtuu perhosten tavoin itsekin savuna ilmaan. Puiden hakkaus ja metsurin kuolema kertovat ihmisen ja luonnon välisestä symbioottisesta suhteesta. Ihminen on osa luontoa ja tarvitsee luontoa pysyäkseen elossa, joten jos luonto kuolee, niin myös ihminen kuolee. Metsurin kuolema kertoo myös tarinan pääasiallisen sanoman eli sen, että piittaamattomuuden ja pahuuden sijaan, ihminen on tietämätön ja ajattelematon yrittäessään hallita maailmaa. Tarinan tarkoitus ei ole siis tehdä ihmiskunnasta ja erityisesti metsureista tosielämän antagonisteja, jotka tuhoavat kaiken ympäröivän elollisen maailman ja itsensä, vaan esittää ihminen osana luontoa.

Kliimaksin jälkeen seuraa katharsis, joka tapahtuu seuraavissa kohtauksissa, kun metsurin hakkaaman metsän kannot seisovat harmaassa sumussa ja bändin jäsenet soittavat iltapäivän vähenevässä kellertävässä valossa. Valon väheneminen ja värin sävyjen muuttuminen kertoo, että päivä ja sen myötä myös tarina alkavat olla lopussa ja tilanne alkaa rauhoittumaan. Tarinan lopussa bändin kitaristi lopettaa soittonsa kappaleen viimeisiin sointuihin, laittaa kitaransa sivuun ja jää katselemaan seesteisenä kaukaisuuteen. Seesteisen katseen aikana kitaristin ohitse lentää tarinassa aikaisemmin esiintynyt perhonen, jonka jälkeen kuva himmenee mustaksi. Musiikin loppuessa, äänimaailman korvaa kohtauksen oma elokuvamainen äänimaailma, joka palauttaa katsojan tarinasta nykyhetkeen ja rauhoittaa aikaisemmin luotua jännitystä. Ohi lentävä perhonen rauhoittaa myös hieman tilannetta viestittämällä, että vaikka metsän puut ovatkin tuhoutuneet, niin osa metsästä selvisi ja jatkaa elämäänsä jossain muualla. Lentävä perhonen toimii ikään kuin loppukevennyksenä, joka muuttaa traagisen lopun onnellisemmaksi, jolloin synkkä loppu ei jää vaivaamaan katsojaa ja katharsis on voimakkaampi.

9. MUSIIKKIVIDEON KUVAUS

9.1 Kuvauspaikan tiedustelu

Kuten Ed Gaskell toteaa, ennen kuvausta on tärkeää suorittaa tiedusteluretki kuvauskohteisiin ja tarkastella, onko kohteissa mahdollista kuvata sekä tulla tietoiseksi mahdollisista ongelmista, joita kohteessa kuvaaminen voisi tuoda tullessaan. Tässä tapauksessa kuvauspaikkojen tiedustelun suoritti yhtyeen kitaristi Kaj Storås, joka oli tarkastellut jo hyvissä ajoin mahdollisia kuvauspaikkoja Espoon Nuuksiosta. Kuvauspaikkojen vaatimukset olivat valoisuus, kuvaukseen sopiva harva kasvillisuus, metsäympäristö, sekä sopivan korkuisesta heinästä koostuva heinäpelto, sekä mahdollisten ohikulkijoiden ja rakennelmien välttäminen. Kuvauspaikan valinnassa tuli myös välttää yksityisalueita, elleivät ne olleet erityisen hyviä kuvauskohteita. Tällaisessa tapauksessa kuvausluvan saamiseksi yksityisalueelle on hyvä käyttää Ed Gaskellin neuvoa esittää kuvauskohde mahdollisimman hyvässä valossa, jolloin alueen omistaja saattaa jopa avustaa kuvauksissa ja tuoda esille muitakin kuvauskohteita. Ed Gaskell myös toteaa, että kuvauspaikan valinnassa tulee ottaa huomioon kulkuyhteydet sekä mahdollisuudet varusteiden käytölle, sillä mahdolliset vahvistimet, kameran laturit ja muut sähkölaitteet tarvitsevat sähköä. Myös lähialueen palvelut, kuten ravintolat ja kuvaustarvikeliikkeet ovat etu kuvauspaikkaa valittaessa. (Gaskell 2004, 75.)

Kuvausajan valinta on tärkeää erityisesti ulkokuvauksessa. Tasainen poutapilvien läpi suodattuva valo eroaa paljon kirkkaasta auringon valosta ja yllättävä sadekuuro saattaa pilata päivän kuvaukset kokonaan tai jopa vahingoittaa sähkölaitteita. Valon vaihtelu voi myös tuottaa haitallisia varjoja tai linssiheijastuksia. Omalta osaltani kuvausaikojen sopiminen osoittautui yllättävän vaikeaksi epävakaisten säätiedoitusten ja kuvattavan yhtyeen aikataulujen vuoksi, sillä kuvaukset oli järjestettävä tarpeeksi aikaisin, jotta valoa riitti tarpeeksi pitkäksi aikaa.

Kuvaustilanteessa kuvauspaikkojen tiedustelun tärkeys korostui yllättävällä tavalla saapuessamme kuvauskohteeksi suunnitellun puron luokse. Puro olisi ollut täydellinen kuvauskohde pienine vesiputouksineen, sillä se oli syrjässä satunnaisilta ohikulkijoilta, ympäristössä ei ollut liikaa kasvillisuutta ja kuvaajalle löytyi erinomainen sijainti pienen

sillan päältä. Ongelmaksi muodostui kuitenkin tavanomaista kuivempi kesä, jonka myötä edellisenä vuonna runsaana virrannut puro oli kuvauksien aikana täysin kuivunut. Näin ollen huolimatta varasuunnitelmasta käyttää puron sijaan lähialueen järvimaisemaa hyväksi, kuvauspaikkojen tiedustelun puute johti kuvausajan venymiseen sekä ylimääräiseen työhön seuraavaa kuvauskohdetta etsiessä.

9.2 Kuvaus

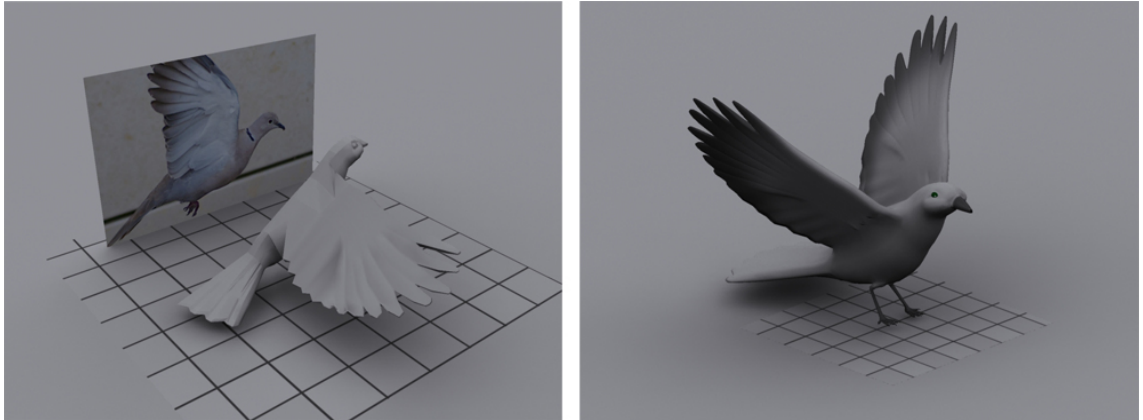
Kun kuvausajat ja kuvauspaikat oli sovittu ja paikannettu, oli aika aloittaa kuvaaminen. Gaskellin neuvojen mukaisesti, olimme varautuneet kuvaukseen tarvittavien vaatteiden vaihtoon ja kameran akkujen lataukseen, kuvaamalla lähellä rakennusta, jossa yhtye harjoittelee kappaleitaan. Rakennus toimi pukuhuoneen ja virtalähteen lisäksi myös kuvauspaikkana musiikkivideon ensimmäisissä otoksissa. Koska kuvauspaikkana toimi valoisa ulkotila ja halusimme valaistuksen olevan mahdollisimman luonnollinen, ei valaisuun ollut tarvetta. Tämän myötä välineistöömme kuuluivat vain kamera, kaksi erikokoista jalustaa, kaiuttimella ja soitettavalla kappaleella varustettu puhelin, rekvisiitta sekä auto, jonka avulla kuvauspaikasta toiseen siirtyminen oli helppoa ja nopeaa.

10. 3D-OBJEKTIEEN TUOTTAMINEN

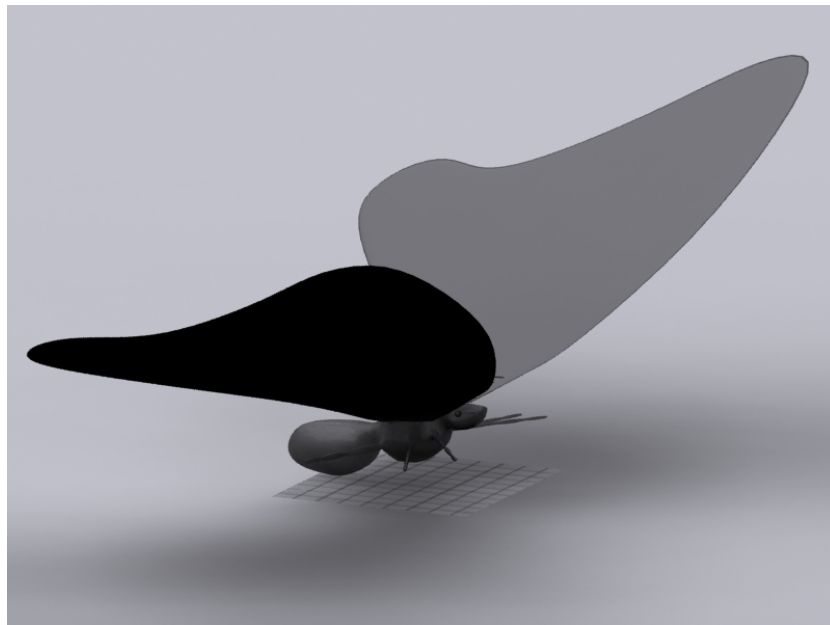
Ensimmäinen työvaiheeni suunnittelun jälkeen oli 3D-objektien tuottaminen. Tarvittavat objektit olivat perhonen ja lintu, joiden työstämiseen tarvittavat työvaiheet olivat objektien geometrian mallintaminen, pinnan teksturointi, hahmojen luurankojen luonti, hahmojen geometrian liittäminen luurankojen toiminnallisiin osiin, hahmojen valaisu sekä hahmojen animointi.

10.1 Mallinnus

Aloitin mallintamisen kyyhkystä, josta suunnittelin projektin alussa päähahmoa. Ennen mallintamista etsin Internetistä valokuvia kyyhkystä, jotta pystyisin mallintamaan mahdollisimman anatomisesti realistisen kyyhkyn. Löydettyäni kuvan kyyhkyn sivuprofiilista, liitin sen 3Ds Maxissa luomaani levyyn, jonka tarkoitus oli toimia taustakuvana lintua mallintaessa (kuva 3). Linnun geometrian mallintaminen mallikuvan avulla) Aloitin mallintamisen box -objektista, johon lisäsin Symmetry-muokkaimen, joka peilaa objektin, jotta symmetrisestä objektista on mahdollista mallintaa kokonainen objekti mallintamalla vain toinen puoli. Tämän jälkeen käytin linnun vartalon, pään ja pyrstön mallintamisessa extrude -työkalua pursottaakseni laatikkoon lisää polygoneja ja käytin tarvittaessa myös connect - ja cut -työkalua lisätäkseni objektiin lisää verteksejä. Vartaloa, päätä ja pyrstöä mallintaessa myötäilin sivuprofiilista kuvattua mallikuvaa käyttäen kuvakulmaa hahmon vasemmalta puolelta. Kun malli noudatti piirustuksia sivusuunnasta katsottuna, muutin kuvakulmaa ja mallinsin hahmon laatikkomaisesta pyöreäksi omaa harkintaani käyttäen. Tämän jälkeen mallinsin siiven erikseen samalla tavoin kuin vartalonkin, jonka jälkeen liitin poistin siiven tyvestä ja linnun vartalosta tarvittavat polygonit ja liitin ne toisiinsa bridge -työkalulla. Mallinsin myös jalat erikseen ja liitin ne vartaloon samalla tavoin kuin siivetkin. Lopuksi lisäsin vielä yksityiskohtia linnun silmien seudulle muodostaakseni silmäkuopat, jonka jälkeen lisäsin silmien paikalle sphere -objektit. Tämän jälkeen lisäsin objektiin Mesh Smooth -muokkaimen, jonka avulla objektin kulmat siloittuivat ja objekti näytti orgaaniselta (kuva 3). Samoja metodeja käyttäen mallinsin myös perhosen, mutta pelkkien esimerkkikuvien avulla ilman 3Ds Maxiin liitettävää mallikuvaa (kuva 4).



Kuva 3. Lintu mallinnusvaiheessa sekä linnun valmis malli tekstuureineen.

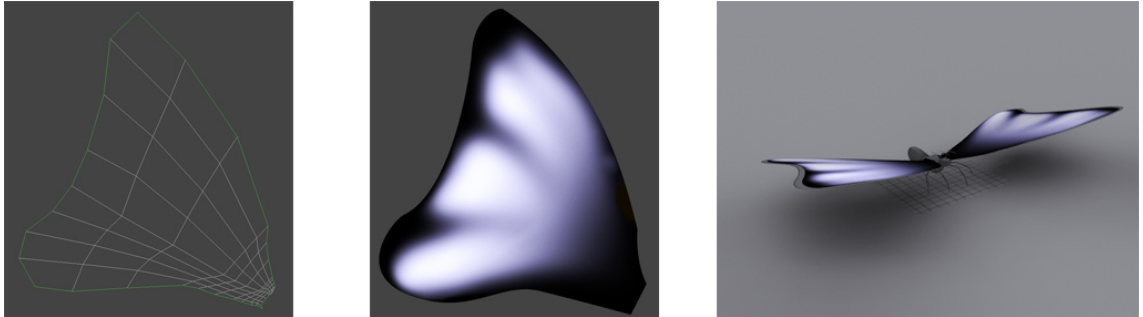


Kuva 4. Perhosen valmis malli.

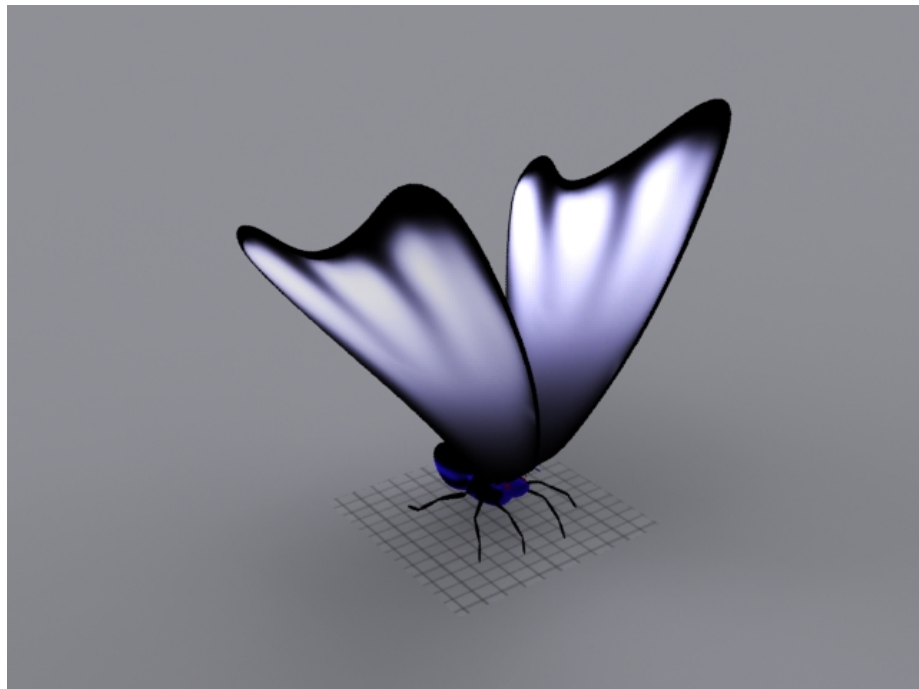
10.2 Teksturoidi

Kun 3D-mallit olivat valmiit, oli vuorossa mallin teksturoidi. Käytin 3D-mallien teksturoidiin Unwrap UVW -muokkainta, jonka avulla 3D-mallin pinnan voi jakaa itselleen sopivaksi kaavaimeksi, jonka päälle mallin tekstuuriin voi luoda kuvankäsittelyohjelmassa. Koska molemmat 3D-mallini olivat siivekkäitä hahmoja, käytin molempien hahmojen teksturoidiin lähes täsmälleen samanlaista menettelytapaa. Päätin aloittaa kaavaimen työstämisen siivistä, koska siivet ovat suurin

ja näkyvin osa molempia malleja. Jaoin siipien ylä- ja alapuolet erillisiksi osiksi, jonka jälkeen erottelin, jalat omiksi osikseen ja vartalon, pään ja tuntosarvet erillisiksi osiksi. Kun kaavain oli valmis, tallensin sen kuvatiedostoksi jonka siirsin Photoshop -ohjelmaan, jossa maalasin hahmojen tekstuurit kaavaimen mukaisesti. Tämän jälkeen valmista tekstuuria oli mahdollista käyttää tallentamalla tekstuuri kuvatiedostoksi ja siirtämällä se 3Ds Maxin materiaalieditorin kautta malliin (kuva 5).



Kuva 5. Perhosen siiven UVW-kaavain, tekstuuri ja tekstuuri mallin pinnassa.

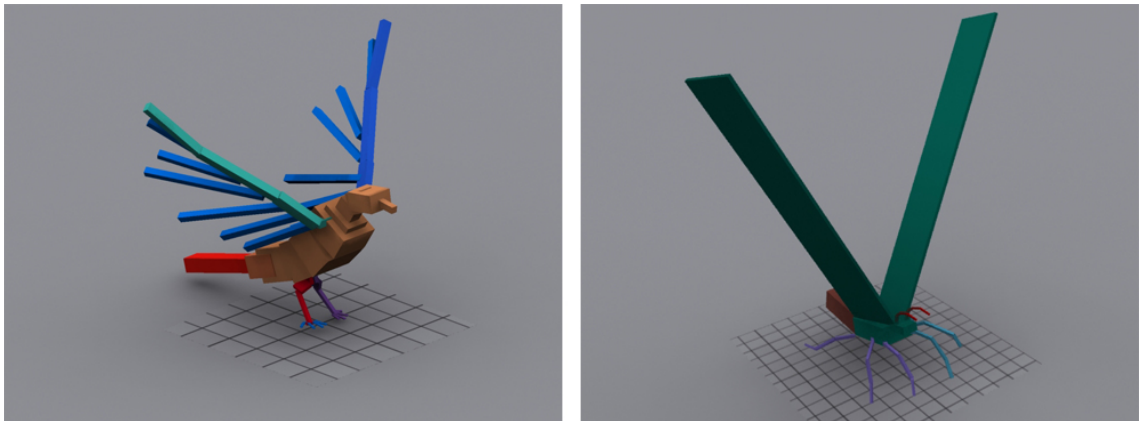


Kuva 6. Perhosen valmis malli tekstuureilla.

10.3 Rigirakenteiden luominen

Käytin hahmon rigirakenteen luomiseen valmista CAT-rakennetta, joka on Autodesk 3Ds Max 2010- ja Autodesk 3Ds Max Design 2010-ohjelmien liitännäinen. CAT-liitännäisen avulla on mahdollista käyttää valmista luurankorakennetta tai luoda oma luuranko, joka tukee epäsuoraa animointia, animointia tasojen avulla, liikkeenkaappaustiedon käyttöä ja lihassimulointia. (Autodesk)

Aloitin molemmissa hahmoissa luurangon rakenteen luomisen hahmon keskeltä, johon loin lantioluun. Perhosen tapauksessa noudatin perhosen ruumiin kolmiosaista rakennetta ja lisäsin niin sanottuun lantioluuhun pään ja takaruumiin luut. Linnun tapauksessa käytin kuitenkin monimutkaisempaa rakennetta lisäämällä lantioon sarjan selkänikamia, joita käytin myös perhosen tuntosarvissa. Selkärangan päälle loin erillisen luun päätä varten sekä pienen toiminnallisesti täysin turhan luun nokalle esteettisistä syistä. Selkänikamiin käytin CAT-rakenteen valmista selkärankaa, jonka nikamien kiertoliikkeet ovat kytköksissä toisiinsa niin, että kun selkärangan ylintä luuta kiertää, niin koko selkärangan nikamat kiertyvät, jolloin selkäranka taipuu. Tämän jälkeen lisäsin lantioluuhun pyrstöluun, jonka jälkeen lähdin työstämään siipiä. Toisin kuin perhosen yksiluisten jäykkien siipien tapauksessa pyrin noudattamaan linnun siipien rakenteessa oikean linnun luurangon rakennetta, jotta lintu pystyisi liikkumaan mahdollisimman luonnollisesti. Kun toinen siipi oli valmis, käytin CAT-rakenteen valmista painiketta, jolla lisäsin siivestä kopion rakenteen toiselle puolelle. Siipien jälkeen loin samaa metodologia käyttäen jalat. Perhosen tapauksessa jalat olivat vain yksinkertaiset kolmesta luusta muodostuvat rakennelmat, joiden nivelien kiertoliikkeellä ei ollut minkäänlaisia rajoituksia. Linnun tapauksessa jalkojen ongelmaksi muodostuivat kuitenkin linnun polvet, jotka kääntyvät vastakkaiseen suuntaan kuin ihmisen polvet. Koska CAT-rakenne määrittää polvien kiertoliikkeen aina ihmisen polvien kaltaiseksi, käytin linnun jalkojen rakenteissa käsien asetuksia, jolloin polvien nivel taipui oikeaan suuntaan (kuva 7). Kun luurangot olivat valmiit, yhdistin ne 3d-objekteihin skin-muokkaimen avulla.



Kuva 7. Linnun ja perhosen luurangot.

10.4 Animointi

Animointivaiheessa paljastui, että lintu, jonka yksityiskohtiin olin paneutunut realismia tavoitellen animoitui melko luonnottoman näköisesti. Tarkastelin Internetin kautta useita videoita lentävistä linnuista esimerkkejä hakien, mutta animointi ei siitä huolimatta näyttänyt tarpeeksi luonnolliselta, jotta lintua olisi voinut käyttää hidastetuissa lähikuvissa. Suurimmaksi ongelmaksi linnun suhteen osoittautui kuitenkin linnun geometrinen rakenne, joka ei sopinut yhteen luurangon rakenteen kanssa. Linnun geometriassa oli myös paljon tarpeetonta geometriaa, jonka määrittäminen luurangon liikkeitä myötäileviksi skin-muokkaimen avulla oli todella vaikeaa ja ylitsepääsemätöntä. Tämän vuoksi päätin luopua linnusta musiikkivideon pääasiallisena 3d-hahmona ja keskittyä perhoseen, jonka rakenne oli huomattavasti toimivampi kuin linnun rakenne. Perhonen oli myös lintua turvallisempi vaihtoehto kuvattavaksi läheltä, sillä musiikkivideon unimainen tunnelma tukee epärealismia, jonka suhteen fantasiomainen suuri perhonen on toimivampi valinta kuin kyyhky.

Perhosen sivuroolin kehittyminen päärooliksi muutti joitain animaatioon liittyviä suunnitelmiani, sillä alkuperäinen suunnitelma oli käyttää lintua lentämässä hitaasti ja istumassa puunoksalla. Roolin muutoksen myötä päätin animoida ilmassa syöksyvän suuren perhosen lisäksi sekä linnusta että perhosesta kuvasarjat, jotka sisälsivät animaation puolesta vain yhden siiveniskun. Tällä tavoin pystyin minimoimaan yksityiskohtaisen ja työlään 3d-animoinnin asettamalla 3d-materiaalin toistamaan itseään jälkikäsitellyssä, jonka tuloksena lintu ja perhonen räpyttelivät siipiään jatkuvasti ilman, että räpyttelyä olisi toistanut 3d-animaation keinoin.

Kun animaatio oli valmis, renderöin animaation kuvasarjaksi. Käytin kuvasarjan tiedostomuotona targa, joka sisälsi 32 bitin värit, joka tarkoittaa, että tiedostomuodossa on mukana läpinäkyvyysominaisuus eli alfakanava. Tämän ansiosta minun ei tarvinnut poistaa 3d-materiaalista taustaa jälkikäsitellyssä, jonka myötä materiaalin käsitteleminen ja renderöinti oli hieman nopeampaa jälkikäsitellyssä.

11. LEIKKAUS

Koska suunnittelemani kokonaisuus käsittää paljon kohtauskohtaisia efektejä, värimäärityksiä ja 3d-materiaalin upottamista videomateriaaliin, käytin leikkaukseen, värimäärittelyyn ja efekteihin Adobe After Effects CS4 -ohjelmaa. Leikkaus Adobe After Effects CS4-ohjelman avulla osoittautui yllättävän vaikeaksi tehtäväksi, kun materiaalia alkoi kertyä projektiin yhä enemmän. Lopulta tietokoneen tehot eivät riittäneet materiaalin leikkaamiseen niin, että kuva olisi päivittynyt aikajanalla liikuttaessa, joten jouduin estämään kuvan päivittymisen painamalla caps lock -näppäintä ja leikkaamaan materiaalia niin sanotusti sokkona. Materiaalia olisi ollut myös mahdollista esirenderöidä otos kerrallaan, jolloin projekti olisi muuttunut huomattavasti keveämmäksi, mutta projektin edetessä, palasin aina uudelleen vanhoihin otoksiin, muuttaakseni otoksesta jotain, jota ei olisi voinut muuttaa esirenderöidystä otoksesta.

Musiikissa vallitsevaa seesteistä tunnelmaa mukaillen, päätin siirtyä otoksesta toiseen häivyttämällä toista otoksista niin, että kaksi otosta näkyivät hetken aikaa päällekkäin. Häivyttäminen toimi tehokkaana pehmentäjänä otosten välisessä rytmisessä ja loi

vaikutelman pilvimäisen haihtuvista otoksista. Poikkeukseksi haihtuvien otoksien tehokkuudesta osoittautuivat kuitenkin kohtaukset, joissa metsuri iski kirveellä puuta. Käytin aluksi kirveskohtauksesta seuraavaan kohtaukseen siirtymiseen valkoista välähdystä, mutta välähdys sai siirtymän vaikuttamaan kömpelöltä eikä se aiheuttanut kohtaukseen kuuluvaa jännittävää tunnereaktiota. Lopulta päätin luopua välähdyksestä kokonaan ja korvata sen rajulla kuvan tärähdyksellä, jota seuraa osassa kohtauksista kuvan sumentuminen, jolla pyrin imitoimaan katsojan omaan päähän kohdistetun iskun jälkivaikutusta.

12 JÄLKIKÄSITTELY

12.1 Värikorjailu säätötasoilla

Asiakkaan toiveiden mukaisesti lähdin työstämään musiikkivideon esteettistä tyyliä vanhojen elokuvien kuvanlaatua mukaillen. Tämän myötä loin aluksi koko musiikkivideon kattavan säätötason, jonka avulla materiaaliin on mahdollista luoda efektejä ja värikorjailuja vaikuttamatta kuitenkaan pysyvästi itse materiaaliin (adobelähde). Tämän jälkeen lisäsin säätötasoon käyrän, jonka avulla muutin ensin kuvan värit teräviksi, jonka jälkeen haalensin värejä noin puolet haaleammaksi. Tämän jälkeen generoin erilliselle tasolle naarmuja muistuttavaa hälyä, jonka asetin animoitumaan lausekkeen(?) avulla kun aika kuluu. Värimäärittelin myös kuva-alueen reunat muuta kuvaa tummemmiksi, jolla imitoin vinjetointia, joka on valokuvauksessa esiintyvä virhe, joka johtuu siitä, että reuna-alueet saavat vähemmän valoa kuin keskikohta. Vinjetointia käytetään myös tyylikeinona huomiota ohjaavana efektinä valokuvauksessa sekä kuvankäsittelyohjelmissa (wikipedia). (Kuva 8)



Kuva 8. Videomateriaali ennen ja jälkeen pääsäättötason värikorjailujen

12.2 Värikorjailu maskeja sisältävien säättötasojen avulla

Kun pääsäättötason värikorjailu vastasi koko musiikkivideon kattavaa värimaailmaa, aloitin yksittäisten otosten värikorjailun. Yksittäisissä otoksissa käytin samankaltaisia säättötasoja, kuin pääsäättötaso sekä säättötasoja, jotka sisälsivät maskin, joka sai säättötason vaikuttamaan vain rajaamaani osaan kuvaa. Tällaisten tasojen avulla pystyin vaikuttamaan värikorjailuilla kuvan yksittäisiin osiin, kuten esimerkiksi taivaaseen tai maaperään. Maskeja sisältävien värisäättötasojen avulla pystyin myös jäljittelemään valaistusta, jota kuvaustilanteen valaistus ei tarjonnut, kuten esimerkiksi illalla esiintyvää kellertävää auringonpaistetta. (kuva 9). Maskeja sisältävät säättötasot autoivat myös 3d-materiaalin upottamisessa kuvaan. 3D-materiaaliin ja taustaan asetettävien tasokohtaisten värikorjailujen sijaan, pystyin simuloimaan valaistusta, joka vaikutti sekä taustaan, että 3d-materiaaliin. Tällöin esimerkiksi metsässä lentävä perhonen vaihtoi väriään osuessaan metsään vaikuttavaan kellertävään valoon, jolloin vaikutelma perhosen läsnäolosta kuvatussa kuvamateriaalissa voimistui. Lisäsin myös sekä suureen perhoseen että taustalla oleviin pieniin perhosiin hohtoefektin, joka korosti perhosten epärealistisuutta positiivisella tavalla.



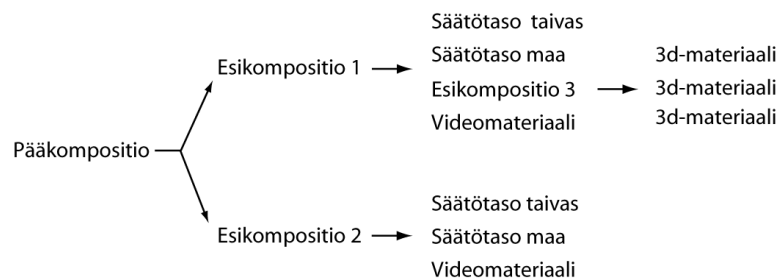
Kuva 9. Värikorjailua maskeja sisältävien säätötasojen avulla.



Kuva 10. 3d-materiaali upotettuna videoon ennen ja jälkeen värikorjailujen.

12.3 Jälkikäsittelyprojektin organisointi

Yksittäisten otoksien säätötasojen sekä 3d-materiaalin yhdistäminen otoksiin tuotti paljon tasoja, joiden organisointi olisi ollut hyvin vaikeaa, jos kaikki tasot olisivat olleet yhtenäisessä kompositiossa, joten selkeytin usein jälkikäsittelyprojektia järjestämällä usean kuin yhden tason otokset erillisiksi esikompositioiksi, jolloin useampia elementtejä sisältäviä otoksia oli mahdollista käsitellä yksittäisinä paketteina. Projektia oli mahdollista järjestellä myös järjestämällä useita samankaltaisia tasoja esikompositioiksi esikompositioiden sisällä (kuva 11).



Kuva 11. Esimerkki After Effectsin esikomposition käytöstä.

12.4 Vaativimmat jälkikäsitteleyefektit

Hyödynsin metsurin haihduttamisessa savuna ilmaan Andrew Kramerin ja Videocopilotin tarjoamaa ilmaista tutoriaalia, joka on löydettävissä Videocopilotin verkkosivuilta. Huolimatta soveltamastani tutoriaalista, metsurin haihduttaminen savuna ilmaan osoittautui kuitenkin odotettua haasteellisemmaksi tehtäväksi, jonka suorittamiseen kului useita tunteja. Aloitin tämän vaiheen jälkikäsitteystä irrottamalla selälleen kääntyvän metsurin taustasta maskin avulla ja asettamalla metsurin alle kuvan tyhjästä maasta. Tämän jälkeen animoin maskia niin, että kun metsuri kääntyi selälleen, maski seurasi metsurin ääriviivoja. Lisäsin myös metsurin alapuolelle valokuvan maasta ja animoin mustasta väritasosta muotoilemani metsurin maahan osuvan varjon metsurin kääntyessä selälleen. Kun metsuri oli kääntynyt selälleen ja pysyi kuvamateriaalissa paikallaan, kopioin taustasta irrotetun metsurin tasosta toisen tason, jonka pysäytin kohtaan, jossa metsuri pysyi paikallaan. Tällä tavalla vaikutelma kuolleesta metsurista oli tehokkaampi kuin jos metsurista olisi havainnut pientä kuvamateriaalissa olevaa liikettä.

Kun itse kuvamateriaali oli saatu käsiteltävään kuntoon aloin luomaan maskitasoksi kutsumaani esikompositioa, jonka tarkoitus oli piilottaa metsuri näkyvistä metsurin haihtuessa, sekä määrittää mihin osaan kuvaa haihtumiseen liittyvät efektit vaikuttavat. Aloitin maskitason työstämisen asettamalla esikompositioon kuvan rypistyneestä paperista. Paperin tarkoitus oli toimia haihtumiseffektissä palamista muistuttavana tekstuurina. Tämän jälkeen loin koko kuvan peittävän värillisen alueen, johon lisäsin linear wipe -efektin, jossa oli suuri feather -arvo, jotta tason alapuolella oleva paperi näkyisi liukuvärinä komposition ollessa valmis. Efektin avulla animoin valkoisen alueen katoamaan liukumalla vasemmalta oikealle. Tämän jälkeen lisäsin värilliseen tasoon colorama -efektin, jonka avulla muutin linear wipe -efektin aikaan saamat läpinäkyvät osat mustiksi ja näkyvät osat valkoisiksi. Kun mustasta valkoiseen liukuva taso oli valmis, muutin sen siirtotilan lineaariseksi valoksi, jonka myötä mustat osat pysyivät mustina, valkoiset valkoisina ja harmaat sävyt paljastivat tason alapuolella olevaa paperin muodostamaa tekstuuria (kuva 12).



Kuva 12. Läpinäkyvyyteen käytettävä mustiin ja valkoisiin pikseleihin perustuva taso

Kun maskitaso oli valmis, asetin kyseisen komposition alapuolelle kuvamateriaalin metsurista ja asetin tasot oikeisiin kohtiin aikajanalla, jotta hajoaminen tapahtuisi oikeaan aikaan. Loin myös maskitason ja metsurin väliin säätötason, joka vaikutti vain maskitason mustiin alueisiin. Säätötason tarkoitus oli muuttaa metsuri harmaan tuhkan väriseksi ennen haihtumista, joten lisäsin säätötasoon värikorjailuun liittyviä efektejä sekä karkeaa tuhkaa muistuttavaa hälyä (kuva 13).



Kuva 13. Tuhkaksi muuttumista imitoiva rajattuun alueeseen vaikuttava säätötaso.

Tuhkaksi muuttumisen jälkeen, vuorossa oli haihtuminen. Haihtumisen pääasiallisena aikaansaajana toimi maskitason mustilla alueilla vaikuttava säätötaso, jossa oli displacement map -efekti. Tämän myötä maskitason liukuessa oikealta vasemmalle, metsurin vasen puoli venyi. Venyminen ei kuitenkaan näyttänyt ollenkaan

haihtumiselta, joten lisäsin haihtumiseen keskittyvään kompositioon useita maskitason mustiin alueisiin vaikuttavia säätötasoja, jotka sumensivat venyvän osan savumaiseksi sekä vääristivät venymää niin, että se aaltoili kuin savupilvi. Viimeistelin haihtumiskohtauksen lisäämällä kompositioon partikkeliefektin sisältävän tason, jonka asetusten avulla pyrin luomaan mahdollisimman realistisen vaikutelman palavasta metsurista muodostuvasta savusta. (kuva 13).



Kuva 14. Metsurin haihtuminen savuna ilmaan.

12.5 3d-materiaalin käyttö liikkuvassa kuvassa

Koska musiikkivideon otokset olivat kuvausvaiheessa staattisia eikä 3d-materiaalin reaktioihin tärähtelevän kuvan tai kamera-ajon suhteen ollut tarvetta, oli 3d-materiaalin liittäminen videokuvaan suhteellisen helppoa. Suuren perhosen tapauksessa 3d-materiaalin liittäminen videokuvaan vaati värikorjailua sekä perhosessa että taustassa sekä koko otokseen vaikuttavia maskeja sisältäviä säätötasoja. Ainoastaan yhden siiveniskun sisältämät animaatiot vaativat kuitenkin hieman enemmän työtä jälkikäsitellyssä, sillä suuri osa animoinnista tapahtui 3ds Maxin sijaan After Effectsia hyödyntäen.

Aloitin taustalla pysyttelevien perhosten ja lintujen animoinnin asettamalla 3d-materiaalien asetuksista toiston päälle ja asettamalla arvoksi suuren luvun. Tämän avulla 3d-materiaalin animaatiota oli mahdollista toistaa tarvittavan monta kertaa, jolloin yhden siiven iskun sijaan perhonen ja lintu räpyttelivät siipiään useita kertoja. Tämän jälkeen asetin 3d-materiaalin videokuvan päälle ja skaalasin sen haluamani kokoiseksi. Tämän jälkeen animoin 3d-materiaalin sijaintia niin, että materiaali siirtyi siipiään räpyttäen haluamastani sijainnista toiseen. Tämän jälkeen kopioin animoimani materiaalin useaksi identtiseksi tasoksi, jonka jälkeen muutin kopioitujen perhosten ja lintujen lentoratoja ja skaalasin kopioita eri kokoisiksi, jotta osa elementeistä näyttäisi olevan kauempana kuin toiset. Siirsin myös tasoja eri kohtiin aikajanoilla, jotta linnut ja perhoset lentäisivät eri tahtiin.

Kun animointi oli valmis, järjestin animoidun materiaalin esikompositioksi ja loin esikompositiolle maskin, jossa oli hieman maskin rajaa pehmentävää feather -arvoa. Rajasin maskilla kaiken objektien etualalla olevan materiaalin, kuten esimerkiksi bändin jäseniä ja puita, jotta perhoset ja linnut näyttäisivät lentävän materiaalin takana. Kitarasta lentävien perhosten tapauksessa käytin perhmeärajaista maskia kitaran nupissa, jolloin perhoset eivät vain ilmestyneet kitaran lähelle vaan muuttuivat näkymättömästä näkyväksi pehmeästi aineellistuen sitä näkyvämmäksi, mitä kauemmaksi ne lensivät kitarasta (kuva 12).



Kuva 15. Kitarasta aineellistuvat perhoset värikorjailtuna maskeja sisältävillä säätötasoilla.

13 YHTEENVETO

Yhteistyö asiakkaan kanssa sujui hyvin sekä suunnitteluvaiheessa että projektia kuvatessa. Suunnitteluvaiheessa asiakkaalla oli melko paljon liikkumavaraa antavia odotuksia teemasta ja musiikkivideon yleisestä tunnelmasta, joten musiikkivideon suunnittelu oli melko helppoa keskusteltuamme projektiin käytettävien teknisten resurssien mahdollisuuksista. Ainoaksi ongelmaksi asiakkaan kanssa työskentelyssä osoittautui se, että kuvausaikatauluja suunnitellessa neljän ihmisen aikataulujen yhteen sovittaminen sääolosuhteita silmälläpitäen osoittautui odotettua haasteellisemmaksi. Ongelma kuitenkin ratkesi muuttamalla useita ihmisiä sisältävät otokset yksittäisiä henkilöitä sisältäviksi otoksiksi, jolloin asiakkaita oli mahdollista kuvata erikseen useina päivinä.

Projektin työstämisessä haastavaksi ongelmaksi muodostui projektin laajuus. Havaitsin vasta musiikkivideon jälkikäsittelyvaiheessa kuinka valtavan työmäärän projektin loppuun saattaminen tulee lopulta vaatimaan. Projektin alussa en juuri ajatellut, että jälkikäsittelyn lisäksi minun tulisi luoda kaksi täydellistä 3D-hahmoa rakenteineen, tekstuureineen ja animaatioineen, järjestää kuvauksia kolmen hengen ryhmän kanssa täydellisissä sääolosuhteissa sopivissa kuvauskohteissa ja lopulta yhdistää koko materiaali ja jälkikäsitellä jokainen otos erikseen. Jälkikäsittelyvaiheessa projektin laajuus ilmeni myös After Effectsiin tuotavan materiaalin määrästä, jonka vuoksi jälkikäsittely muuttui todella hitaaksi ja lähes mahdottomaksi ellen sulkenut videon esikatselua ja käsitellyt materiaalia niin sanotusti sokkona.

Tätä opinnäytetyötä tehdessäni opin paljon musiikkivideoiden ja elokuvien narratiivisesta ja dramaturgisesta rakenteesta. Opin myös omaa musiikkivideoa työstäessäni, että tarina ja käsikirjoitus ovat aina narratiivisen teoksen sielu ja toteutukseen liittyvät tekniset osuudet noudattavat vain tarinan vaatimaa muotoa. Opin myös suunnittelemaan ja noudattamaan laajan projektin vaatimaa aikataulua käytettävissä olevan ajan suhteen. Myös 3Ds Maxin, Photoshopin ja After Effectsin saumaton käyttö on minulle paljon helpompaa tulevaisuudessa ja edellä mainittujen

ohjelmien käyttö sujuu minulta aikaisempaa tehokkaammin ja rutiininomaisemmin, joka tulee osoittautumaan arvokkaaksi ominaisuudeksi työelämässä.

Mielestäni musiikkivideon käsikirjoittaminen ja ohjaaminen on erinomainen keino koetella luovuutensa rajoja, sillä materiaalin luominen musiikkia mukailleen luo mahdollisuuksia oivaltaviin ratkaisuihin, joiden muoto voi vaihdella abstraktista realismiin. Musiikkivideossa voi tapahtua mitä tahansa eikä sitä rajoita mikään muu kuin itse musiikki, jonka vuoksi musiikkivideo antaa paljon liikkumavaraa käsikirjoittajalle.

LÄHTEET

Aaltonen, Jouko 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki. Helsinki: Painatuskeskus Oy

Autodesk 3ds Max CAT Help. [verkkodokumentti]. Yhdysvallat: Autodesk. Saatavuus <<http://download.autodesk.com/esd/3dsmax/cat-help-2010/index.html>> (24.8.2010).

Gaskell, Ed 2004. Make your own music video. Iso-Britannia: Ilex.

Leino, Tomi 2003. Sanoista eläviä kuvia. Käsikirjoittajan opas. Keuruu: Otava.

Vernallis, Carol 2004. Experiencing Music Video. Aesthetics And Cultural Context. New York: Columbia University Press.

Vignetting. [verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://en.wikipedia.org/wiki/Vignetting>> (22.8.2010).

LIITTEET

Liite 1. CD-levy (sis. 1 kpl videotiedostoja)