

Ilmari Ihalainen

**KUVA- JA TARINANKERRONTA
VIDEOTUOTANNOSSA**
MyPa-dokumentin tuotanto

Opinnäytetyö
Tietojenkäsittely

2019



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Ilmari Ihalainen	Tradenomi (AMK)	Marraskuu 2019
Opinnäytetyön nimi		29 sivua
Kuva- ja tarinankerronta videotuotannossa MyPa-dokumentin tuotanto		
Toimeksiantaja		
Myllykosken videokuvaajat ry		
Ohjaaja		
Tomi Numento		
Tiivistelmä		
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa jalkapalloaiheinen videodokumentti toimeksiantajalle. Myllykosken videokuvaajat ry tarvitsivat osaavan videonleikkaajan muokkaamaan heidän kuvaamistaan videomateriaaleista kokonaisen dokumentin, joka koskee paikallisen Myllykosken pallo -jalkapalloseuran nousua lähivuosina.</p> <p>Työn teoreettisessa osuudessa käydään läpi eri kuvakerronnallisia, ja tarinankerronnallisia metodeja niin videon kuvaamisesta, sen jälkimuokkaamisesta, ja siitä, mitä katsoja tuntee milloinkin, kuinka voidaan luoda tunnetta käyttämällä niinkin pieniä asioita kuin värisävyt, kuvakulmat, tai rajaukset.</p> <p>Käytännön osuudessa käydään läpi sitä, kuinka projektin tuottaminen alkoi, mitä ohjelmistoa käytettiin ja ohjelmiston tuomia etuja ja ongelmia. Itse videoprojekti ei vielä ole viimeistely puuttuvan materiaalin takia, mutta alun perin haluttu raakaleikkaus on hiottu erinomaiseen kuntoon ja työnantaja on tyytyväinen.</p>		
Asiasanat		
tarinankerronta, kuvakerronta, videotuotanto, videonmuokkaus		

Author (authors)	Degree	Time
Ilmari Ihalainen	Bachelor of Business Administration	November 2019
Thesis title		29 pages
Visual narrative and storytelling in video production The production of the MyPa documentary		
Commissioned by		
Myllykosken videokuvaajat ry.		
Supervisor		
Tomi Numento		
Abstract		
<p>The goal of this thesis was to produce a football themed video documentary to the client. Myllykosken videokuvaajat ry. needed an able video editor to edit their video material into an entire documentary centered around a local football club, Myllykosken pallo, and their advances in the league in the past few years.</p> <p>The theory part of this thesis introduces different methods of taking advantage of visual narratives and the aspects of storytelling, recording the video, post-production and the emotions that the viewer feels. How to create different emotions and feelings in the viewer using different methods, such as color tints, perspectives and cropping, were discussed.</p> <p>The practical part of the thesis focused on how the project came to be, which software was used and what the advantages and disadvantages of the given software were. The video project itself is not yet finished, due to still lacking new footage, but the originally requested prototype of the documentary is clean and polished and the client is pleased.</p>		
Keywords		
storytelling, visual narrative, video production, video editing		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	KUVAKERRONTA.....	6
2.1	Värien ja valojen käyttö.....	6
2.2	Sommittelu ja rajaus.....	7
2.3	Kuvakoot.....	9
2.4	Kuvakulmat.....	14
3	TARINANKERRONTA.....	15
3.1	Tarinankerronnan historia.....	15
3.2	Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus.....	16
3.3	Jaksotus.....	17
3.4	Kuvituskuvan käyttö ristileikkauksessa.....	18
3.5	Kertova musiikki- ja audiotekijät.....	19
4	MYPA-DOKUMENTIN MUOKKAUS.....	21
4.1	Toimeksiantaja.....	21
4.2	Suunnitteluvaihe.....	22
4.3	Toteutus.....	23
4.4	Ongelmat.....	25
5	PÄÄTÄNTÖ.....	27
	LÄHTEET.....	28
	KUVALUETTELO.....	29

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkoituksena on tuottaa televisioon kelpaava videodokumentti Myllykosken videokuvaajille. Lisäksi aiheena on käsitellä kuvakerrontaa ja tarinankerrontaa, sekä perehtyä käytännön osuudessa tekemäni videonmuokausprojektin eri vaiheisiin ja haasteisiin. Videoprojekti käsittelee Myllykosken Pallo –jalkapallojoukkueen tarinaa lähivuosilta.

Kuvakerronnan teoriaosuudessa tulen käymään läpi erilaisia menetelmiä kuvalliseen viestinvälitykseen katsojille kuvaustilanteessa, kuten sommittelu, valojen käyttö, kuvakulmat ja kuvasuhteet, niiden oikeaoppiset käyttötavat ja viestit, mitä eri kuvausmetodeilla voidaan välittää katsojalle.

Tarinankerronnan teoriaosuudessa sukellamme vähemmän konkreettisiin termeihin, kuten tarinan jaksotus, käsikirjoituksen tärkeys, ja sen asianmukainen tulkkaaminen tuotantotilanteissa ja audiomenetelmien tärkeys yleisesti. Kosketan aiheena myös hieman tarinankerronnan historiaa, ja perehdytän lukijan kuvituskuvan käyttöön ristileikkauksissa. Tässä osuudessa selvitetään kuvituskuvan tärkeyttä, kun halutaan luoda sujuvia haastattelukohtauksia.

Käytännön osuudessa tekstin aiheena on toimeksianto, jonka sain Myllykosken videokuvaajat ry:ltä: videodokumentti Myllykosken Pallo – jalkapalloseuran menneisyydestä, noususta ja onnistumisista liigapeliin merkeissä. Tässä osuudessa käsitelen sitä, kuinka sain toimeksiannon, kuinka suunnittelin muokkaamani videomateriaalin, mitä ohjelmistoa käytin, itse videodokumentin tuottamista, mikä meni hyvin, mitä opin ja mitä olisin voinut tehdä paremmin ensi kertaa varten.

2 KUVAKERRONTA

Kuvakerronnalla on tarkoitus luoda katsojalle erilaisia tunteita ja samaistuttaa heidät videon maailmaan. Kuvakerronnassa on useita eri vaikutuskeinoja luoda videolle erilaista ulkonäköä ja luonnetta. Tässä kappaleessa tulen käsittelemään sitä, kuinka värien, valojen ja varjojen käyttö kuvaustilanteessa voi olla kuin yö ja päivä. Sommittelun ja rajauksen merkitys kuvauskohteen hallinnassa, ja kuvauselementtien merkityksen visualisoinnissa. Pehdytän lukijan myös kahdeksan kuvakoon järjestelmään niiden tyyppisiin käyttötapoihin esimerkein. Sen lisäksi esittelen esimerkkejä kuvasuhteiden- ja kuvakulmien käytöstä ja siitä, minkälainen vaikutus niillä on katsojiin. (Pyhälä 2017.)

2.1 Värien ja valojen käyttö

Kun valitaan kuvauspaikkaa, on huomioitava monia erilaisten valojen luomia etuja ja haasteita. Valon suuntaan kannattaa kiinnittää huomiota. Jos esimerkiksi ulkona paistava auringonvalo kohdistetaan suoraan haastateltavan kasvoihin, voi kuva ”palaa puhki”. Suoraan kuvaussuunnasta kohdistettuun valoon viitataan termillä myötävalo. Myötävalon oikeaoppisella käytöllä voidaan kuvaan luoda syvyysvaikutelmaa. (Valtanen 2018.)

Varjoja kuvauskohteeseen luodaan parhaiten sivuvalolla, joka nimensä mukaisesti on sivusta kohdistettua valoa objektiin. Kuvaustilanteessa voidaan halutessa käyttää myös kahta eri sivuvaloa. Vastavalo taas on kuvattavan takaa kohdistettu valo, joka on haastavin käyttää hyvin. Vastavaloa käyttäessä saadaan aikaan myös voimakas syvyyden tuntu. Itse objekti voi äärimmäistapauksissa muuttua silueteiksi. Paras lopputulos valon suuntaamisella yleensä saadaan, kun käytetään kaikkia valon lähteitä sopivassa suhteessa toisiinsa verrattuna. (Valtanen 2018.)



Kuva 1. Vastavalo (Heinonen 2017)

Väri- ja valotasapaino on seikka, johon kannattaa perehtyä ennen kuvaustilannetta, varsinkin kun kuvataan ulkona. Kameroissa on tyypillisesti valotasapaino-ominaisuus, jolla poimitaan ensin valkoisesta pinnasta valkoisen värin tasapaino ja joka laskee kuvauspaikan kelvin-arvon. Valotasapainolla voidaan saada kuvatessa värit toistumaan neutraalina. Kylmää valoa voidaan muuttaa lämpimäksi ja lämmintä kylmäksi. Tätä hyödyntämällä saadaan koko video-projektille yksi toistuva väripaletti ja ylläpidetään jatkumoa värimaailmoissa. (Valtanen 2018.)



Kuva 2. Väritasapaino haastattelussa (MyPa-dokumentti)

2.2 Sommittelu ja rajaus

Kuvaustilanteessa kuvattavien objektien ja elementtien oikeaoppinen asettelu, ryhmittely ja kameran valittu kuvakulma vaikuttavat kuvaotoksen lopputulokseen dramaattisesti. Esteettisesti miellyttävän lopputuloksen saavuttamiseksi on ensin perehdyttävä sommittelun ja rajauksen saloihin ja asiallisiin käyttötapoihin. Sommittelulla tarkoitetaan kohteiden sijoittelua tarkoituksenmukaisempiin paikkoihin kuva-alassa. (Heinonen 2010.)

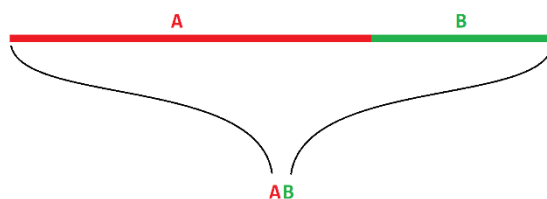
Tasapainoista kuvaa on mukava katsella, eikä kuva anna katsojalle sellaista vaikutelmaa, että kuvasta puuttuisi joku elementti, tai että siinä olisi jotakin liikaa. Sijainti kuva-alassa on merkittävä tekijä lopputuloksen kannalta. Saman kokoisia objekteja voidaan sommitella niin, että niiden voimasuhteet muuttuvat. Esimerkiksi jos kuvataan kahta ihmistä, jotka seisovat vierekkäin, mutta kuvaaja on asettanut itsensä alakanttiin kuvaten kohdetta alakulmasta, ja jos toinen ihmisistä on huomattavasti lähempänä kameraa, saadaan aikaan visuaalinen voimaero. Tässä tilanteessa lähempänä kameraa seisova ihminen vai-

kuttaa paljon voimakkaammalta ja suuremmalta. Kaikki tämä saavutetaan rajauksen ja sommittelun avulla. Kuvakerronnassa tämä on kriittinen taito osata, koska se helpottaa tarinan kertomista katsojalle ja luo mielikuvia kuvattavista henkilöistä tai objekteista, joita ei välttämättä saisi tuotua ilmi käyttämällä muita kuvakerronnallisia menetelmiä. (Heinonen 2010.)

Kultainen leikkaus

Kultainen leikkaus on kuvataiteen yleisin ja käytetyin sommittelun sääntö, jota käytettiin jo antiikin Kreikassa ja Egyptissä. Kultainen leikkaus on matematiikkaan perustuva sommittelumetodi, joka luo silmää miellyttävän lopputuloksen hyödyntämällä objektien suhteuttamista tasan lasketussa suhteessa toisiinsa. Kultainen leikkaus voidaan saavuttaa jakamalla kuva kolmeen osaan niin pysty-, kuin vaakasuunnassa. Objektit kuvaan pyritään sijoittamaan leikkauksen luomiin diagonaalisiin leikkauspisteisiin, tyypillisesti suhteessa 2:3.

Nykypäivänä suurimmassa osassa digitaalisia tallennuslaitteita, kuten videokameroissa, järjestelmäkameroissa ja jopa matkapuhelimissa voi törmätä sisäänrakennettuun ominaisuuteen, joka luo kuvaustilanteessa 3x3 taulukon kameran linssiin helpottamaan sommittelua kultaisen leikkauksen menetelmin. Kultaiseen leikkaukseen voi törmätä usein niin matematiikassa, arkkitehtuurissa kuin taiteessakin. Kultaisen leikkauksen käyttö sommittelussa on tehokas tapa tuoda yksityiskohdat esiin ja luoda tasapainoinen kokonaisuus. (Heinonen 2010.)



Kuva 3. Kultaisen leikkauksen suhteet (Ihalainen 2019)

Tyhjän tilan käyttö

Tyhjän tilan käyttö sommittelussa on jokseenkin aliarvostettua. Jos kuva on ahdettu täyteen elementtejä, voi se antaa liiankin tukalan ja ahdistavan vaikutelman. Tästä syystä yksinkertaisuus ja selkeys on hyve. Tyypillisesti esimerkiksi haastattelutilanteessa halutaan tyhjää tilaa jättää sille puolelle haastateltavaa, mihin hän katsoo. Tällä voidaan edesauttaa katsojalle mahdollisesti syntyvää tunnetta siitä, että kuvasta puuttuisi jotain. (Heinonen 2010.)



Kuva 4. Golden ratio (Vercoe, S. 2014)

2.3 Kuvakoot

Tyypillisesti kuvakokoihin viitattaessa puhutaan **kahdeksan kuvan järjestelmästä**. Näiden oikeaoppinen käyttö videoteollisuudessa antaa kuvaajalle ja leikkaajalle oivan tavan kertoa tarinaa videokuvan tapahtumista. Kaikilla kahdeksalla kuvakoolla on oikeat paikkansa ja aikansa, joissa niitä on syytä hyödyntää ja suosia toisten kokojen sijasta. Esimerkiksi uutisklipin alussa voidaan näyttää yleiskuvaa tai laajaa kokokuvaa alueesta tai sijainnista, johon uutinen kohdistuu. Tämä antaa katsojalle idean siitä missä ja mitä tapahtuu. Kun taas haastattellessa parempi tapa tuoda asiaa esille olisi käyttää vaikka puolikuvaa tai lähikuvaa, niin että katsojan mielenkiinto on haastateltavassa, eikä vaikka taustalla häliseissä autoissa tai jalankulkijoissa. (YLE mediakompassi s.a.)

Yleiskuva (YK)

Yleiskuvan yleisin käyttötapa videomediassa on alustaa tapahtumapaikkaa, näytetään esimerkiksi rakennuksen ulkopuolta kohtauksessa, jossa haastateltavaa haastatellaan rakennuksen sisällä. Tämä luo katsojalle kuvan siitä, missä kohtaaminen tulee sijaitsemaan.



Kuva 5. Yleiskuva (MyPa-dokumentti)

Laaja kokokuva (LKK)

Laaja kokokuva on yleiskuvasta vähän zoomatumpi versio, yksityiskohdat näkyvät jo vähän paremmin. Ihmiset voidaan jo erottaa helpommin, mutta kuvan pääaihe on vieläkin taustaelementit.



Kuva 6. Laaja kokokuva (MyPa-dokumentti)

Kokokuva (KK)

Kokokuvassa henkilöt ovat pääasemassa. Henkilöt voidaan helposti nähdä päästä varpaisiin, ja taustalle ei enää jätetä liikaa turhaa tilaa täytettäväksi.



Kuva 7. Kokokuva (MyPa-dokumentti)

Laaja puolikuva (LPK)

Laajassa puolikuvassa henkilöön on zoomattu jo sen verran, että jalat eivät näy kokonaan. Tyypillisesti leikkauspiste on noin reisien puolivälissä. Pään päälle voidaan jättää vielä hieman tyhjää tilaa.



Kuva 8. Laaja puolikuva (MyPa-dokumentti)

Puolikuva (PK)

Puolikuvassa kuvattava henkilö rajataan vyötärön kohdalta. Kasvon yksityiskohdat ovat jo helposti nähtävissä.



Kuva 9. Puolikuva (MyPa-dokumentti)

Puolilähikuva (PLK)

Puolilähikuvan rajausta tapahtuu jo kainaloiden tai rinnan kohdalta. Ihmisen kasvo ovat tärkein elementti.



Kuva 10. Puolilähikuva (MyPa-dokumentti)

Lähikuva (LK)

Lähikuvassa näkyy tyypillisesti vähän olkapäitä ja koko kaula. Pään päällä ei ole enää tyhjää tilaa.



Kuva 11. Lähikuva (MyPa-dokumentti)

Erikoislähikuva (ELK)

Erikoislähikuva on hyvin lähelle zoomattu kuva. Tyypillisesti sitä käytetään tuomaan esille jokin erillinen elementti kasvoista. Koko pää ei enää edes mahdu kuvaan.



Kuva 12. Erikoislähikuva (MyPa-dokumentti)

2.4 Kuvakulmat

Kuvakulmien käyttö varsinkin elokuvatuotannossa voi olla yö ja päivä, koh-
tauksesta voi saada aivan erilaisen kuvan riippuen siitä, miten kamera on ku-
vauspaikalla sijoitettu ja suunnattu.

Yläkulman käyttö tarkoittaa sitä, että kohdetta kuvataan ylhäältä päin, niin sa-
notusti pidetään itseämme kuvattavaa korkeammalla. Tällä voidaan vaikuttaa
katsojaan niin, että kuvattava kohde saattaa näyttää pieneltä, merkityksettö-
mältä, tai alakuloiselta.

Silmän taso on neutraali kuvakulma, se ei herätä katsojassa niin paljon tun-
teita kuin kaksi muuta ääripäätä, ja sitä on vaikea käyttää väärin.

Alakulma taas voi luoda kuvauskohteelle mahtavuutta ja jopa korostaa sitä.
Se ikään kuin laittaa katsojan kuvattavan kohteen alapuolelle, niin kuin se olisi
maailmaa suurempi ja tärkeämpi kohde, joka nostaa jännitystä.

(Elokuvapolku.fi s.a.)



Kuva 13. Alakulma (Peda.net)

Kuva 14. Yläkulma (Elokuvapolku.fi)

3 TARINANKERRONTA

Tarinankerronta videotuotannossa yleisesti on haastava osuus tehdä oikein. Kuvaustilanteessa fiktiivinen pallo on ohjaajan käsissä. Kuinka hän saa välitetyä katsojalle tarinan sellaisena, kuin käsikirjoituksessa on haluttu. Loppupeleissä täydelliseen tarinankerrontaan pyrkiessä ovat kaikki osapuolet kriittisiä. Kuvattavat henkilöt, ja kuinka he ilmaisevat itseänsä kuvalla, jonka itse kuvaaja tallentaa käyttäen kuvakerronnan oppeja, ja kuinka ohjaaja varmistaa tuotannon joka vaiheessa, että käsikirjoittajan visiota seurataan, oli se sitten itse kuvauspaikalla, tai videomuokkaus-studiossa, jossa editoija kutoo tarinan kasaan. Lähtökohtaisesti hyvässä tarinassa on oltava draamaa tai konfliktia. Ilman draamaa tai mahdollisuutta vastoinkäymisestä, ei tarina ole jännittävä, eikä katsojaa saada yhtä kiinnostuneeksi tarinasta. Katsojan mielenkiinnon saavuttaminen on minkä vain hyvän tarinankertojan tavoite, ja seuraavassa luvussa tulen listaamaan eri metodeja tämän lopputuloksen saavuttamiseen. (Niittymaa 2018.)

3.1 Tarinankerronnan historia

Tarinoita halutaan kertoa niin, että ne vetoavat ja liikuttavat katsojaa. Tarinoita on kerrottu jo kivikausilta asti. Luolamaalaukset ovat osa tarinankerrontaa siinä missä nykypäivänä kirjat, elokuvat, musiikki ja jopa videopelit ovat. Jos tarinalla saadaan kohdehenkilö samaistumaan tarinaan millään tavalla, on onnistuttu tarinankerronnassa hyvin. ”Tarina koostuu kahdesta tai useammasta tapahtumasta (tai tilanteesta ja tapahtumasta), jotka liittyvät toisiinsa loogisesti, esiintyvät aika-akselilla ja jota teema yhdistää johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi” (Herkman 2001, 87).

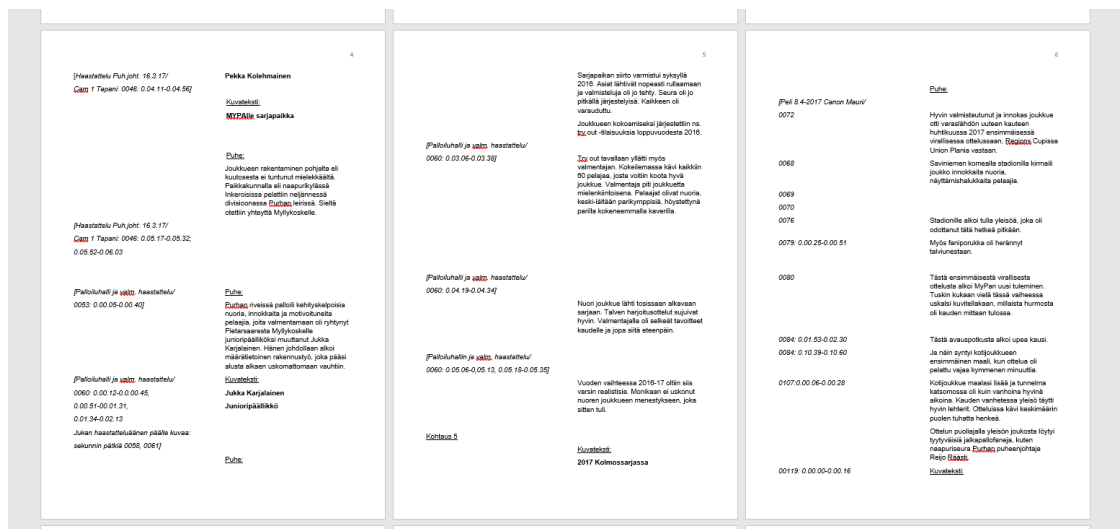


Kuva 15. 15th century printing press (Gutenberg, J.)

3.2 Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus

Jokaisen onnistuneen tarinan selkärankana on selkeä ja hyvin suunniteltu käsikirjoitus. Käsikirjoittamalla ja selkolukemalla suunnitelma edeltäen esimerkiksi videodokumentin kuvaamista, voi säästää paljon aikaa ja vaivaa, jos pystytään jo havaitsemaan, mitä halutaan kuvata, miten, milloin ja kuinka kuva- materiaalia käytetään lopullisessa videomateriaalissa. Ei mennä vain paikalle ja kuvata mitä sattuu, vaan tiedetään jo etukäteen, minkälaisia otoksia halutaan tallentaa. (Produx 2018.)

Varsinkin videomediassa **kuvakäsikirjoituksista** voi olla suuri määrä hyötyä. Kaikki tietävät sanonnan ”yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa”. Ja kuvakäsikirjoituksessa se pitää paikkansa. Voit vain kuvitella kuinka pitkästi ohjaajan tai käsikirjoittajan pitäisi jotain kohtausta tai kuvaotosta kuvailla tuodakseen esille saman määrän yksityiskohtia ja informaatiota, jonka voi helposti yhdellä minuutilla töherryksellä saada aikaan. Kuvakäsikirjoituksia käytetään nykymaailman video-tarinankerronnassa lähes aina. Se on tehokkain metodi tuoda esiin haluttu lopputulos. (Apogee.fi s.a.)



Kuva 16. Käsikirjoitus (MyPa-dokumentti)

3.3 Jaksotus

Tarinan jaksotus eli ekspositio on tärkeä taito kenelle vain tarinankertojalle. Ei hypätä suoraan alusta keskelle ja loppuun, vaan alustetaan ja pohjustetaan tarinaa. Sanotaan esimerkiksi, että tarinallasi on päähenkilö. Tarinan päähenkilö pitää tutustuttaa katsojalle, mikä hänen nimensä on, mitä hän tekee, mikä hänen päämääränsä tarinassa on, ja kuinka hän lähestyy asioita. Jos hypätään vain toiminnasta toimintaan, saatetaan katsoja helposti tiputtaa kärryiltä siitä, mitä, milloin ja miksi asiat tapahtuvat. Joskus nopeampoinen tarinankerronta on asianmukaista, mutta tyypillisesti halutaan katsojalle antaa aikaa ymmärtää ja omaksua tapahtuvat asiat. (Elokuvapolku.fi s.a.)

Jaksotus käytännönosuuden videodokumentissa on johdonmukainen.

Aluksi MyPa-jalkapalloseuralla menee huonosti. Sitten he lähtevät uuteen nousuun. Haastattelut joka vuodelta, kolmossarjasta kakkossarjaan ja lopulta nousujohteinen tarina huipentuu ykkössarjaan pääsyyn. Tämänlainen tarinankerronta voi saada katsojan eläytymään joukkueeseen, ja tuntemaan kuin he olisivat olleet joukkueen matkassa koko tämän ajan. Kaikki rakastavat altavastajan kannattamista, ja heidän onnistumisputkensa seuraaminen voi tuoda katsojalle leveän hymyn huulille.

3.4 Kuvituskuvan käyttö ristileikkauksessa

Yksi tehokeinoista värittää haastatteluosuuksia videotuotannossa on kuvituskuvan käyttö. Jos kokonainen haastattelukohta on vain yhden kameran kuvaa haastateltavasta, yhdellä kuvakoolla, voi se muuttua nopeasti pitkäveteiseksi ja tylsäksi. Tämän välttämiseen käytetään tyypillisesti kuvituskuvaa.



Kuva 17. Kuvituskuvan käyttö (MyPa-dokumentti)

Kuvituskuvan ristileikkaus haastattelun päälle halutaan toteuttaa niin, että ensin katsojalle näytetään haastateltavaa, haastateltava vastaa asiaankuuluviin kysymyksiin, ja aina kun vaihdetaan vastauksesta toiseen, käytetään erilaista asiaan liittyvää kuvituskuvaa niin, että ääniraita pysyy haastateltavan videoklipissä, mutta kuva, jota näytetään peittää tönköt leikkaukset. Esimerkiksi jos haastateltavan halutut vastaukset ovat videolla ajankohdissa 1:15-1:35 ja 4:41-5:02, meidän ei tarvitse venyttää haastattelua liian pitkäksi, vaan leikataan nuo kaksi haluttua kohtausta yhteen, ja siirtymäkohdan päälle asetetaan kuvituskuvaa niin että siirtymä tuntuu sulavammalta.



Kuva 18. Kuvituskuvan käyttö 2 (MyPa-dokumentti)

Kuvituskuvan liikakäyttö ei tosin ole haastatteluissa aina järkevin lähestymistapa. Otetaan esimerkkitapaukseksi haastattelukohta, jossa on kuusi eri haluttua vastausta haastateltavalta, jokaisen pituus noin 15 sekuntia. Jos pompitaan jatkuvasti kahden eri kuvan välillä, voi lopputulos olla liiankin sekava, ja tässä tapauksessa kuvituskuvan käyttö ei ehkä ole pakollista. Joskus ns. tönköt leikkaukset voivat olla asiallisia ja jopa suositeltavia.

3.5 Kertova musiikki- ja audiotekijät

Kuten elokuvamaailman suurtekijät ovat usein todenneet, voivat kaikki eri elokuvalliset keinot vaikuttaa tarinankerrontaan. Tämä tarkoittaa sitä, että myös oikeanlaisen musiikin käyttö eri kohtauksissa voi helpottaa ja elävöittää tarinaa ja tuoda katsojan elokuvan maailmaan helpommin. Seuraavaksi esittelen elokuvamusiikin erilaisia käytännöllisiä funktioita. Tällä siis tarkoitan musiikin käyttöä kuvien ja tarinan esittämien asioiden sävyttäjänä ja vahvistajana. (Bacon 2000, 234.)

Esimerkkimateriaalina käytän Lord of the Rings – elokuva-saagan musiikkia. Dramaattista taistelukohtausta esimerkiksi voidaan tehostaa koko sinfoniaorkesterin voimin. Rummut, viulut, ja puhallinsoittimet ovat tyypillisesti tehokkaita työkaluja luomaan eepinen atmosfääri katsojalle.



Kuva 19. Siege of Minas Tirith (Lord of the rings 2001)

Samalla lailla voidaan katsojalle luoda hyvän olon tunnetta ja levollisuutta kevyemmällä, leppoisalla musiikilla. Musiikin tärkeys elokuvissa on suunnaton. Jos esimerkiksi taistelukohtauksen musiikki, ja rauhallinen Kontu-musiikki vaihdettaisiin päittäin, voisi katsoja olla hyvin hämillään siitä, kuinka heidän kuuluisi tuntea eri kohtauksissa. (Raevaara 2012.)



Kuva 20. Jälleennäkeminen (Lord of the rings 2001)

Musiikki elokuvissa voi olla myös hyvin tunteellista, ikään kuin ohjaajat koittaisivat kalastella kyyneliä katsojilta, ehostamalla kirjoittamaansa draamaa korkeataajuisella viulumusiikilla tai enkelikuoron laululla. Samalla lailla kuin dramaattisella taistelumusiikilla ja lempeällä iloisella musiikilla, on myös surullisella, dramaattisella musiikilla paikkansa. Jos olet koskaan itkenyt katsoessasi elokuvaa tai sarjaa, on oivallisesti käytetyllä surullisella musiikilla tarinan ehostajana varmasti ollut oma tehtävänsä sen kanssa. (Raevaara 2012.)



Kuva 21. Sam suree Gandalfin menehtymistä (Lord of the rings 2001)

4 MYPA-DOKUMENTIN MUOKKAUS

Tässä luvussa käsitellään opinnäytetyön tilaajaa, toimeksiantoa, sen eri toteutusvaiheita, ongelmia ja lopputulosta. Aluksi perehdytän lukijaa siitä, kuinka toimeksiantajalla, Myllykosken videokuvaajat ry:llä oli tarve työskennellä ammattitaitoisen videoleikkaajan kanssa dokumenttiprojektinsa kanssa. Sen jälkeen sukellan suunnitteluvaiheeseen, jossa käyn läpi saamaani informaatiota ja kuvamateriaalia, ja valitsen työvälineeni videoprojektia varten. Toteutusosuudessa listaan erilaisia käytännön metodeja videon leikkauksesta, ja siitä kuinka käytän käsikirjoituksen antamia ohjeita lopullisen videon toteuttamiseen niin, että tuote vastaa käsikirjoittajan visiota.

4.1 Toimeksiantaja

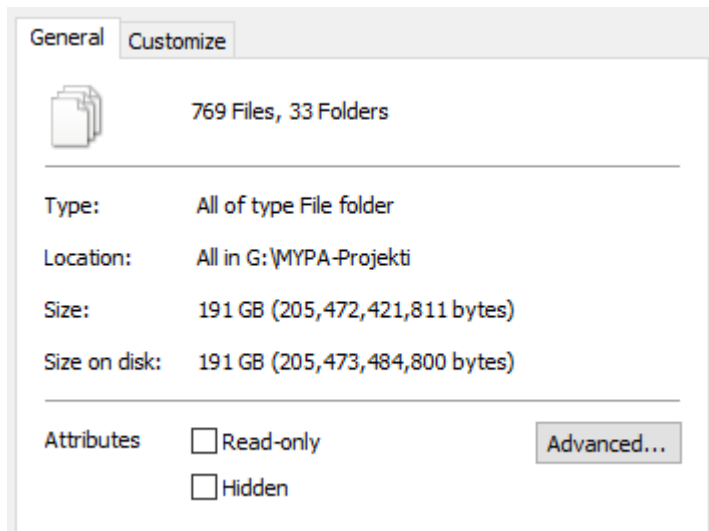
Myllykosken videokuvaajat ry. on Myllykoskella sijaitseva, yritysmuodoltaan aatteellinen yhdistys, jonka tarkoituksena on kuvata ja tuottaa laadukasta videomateriaalia erilaisiin medioihin.

Myllykosken videokuvaajat olivat jo vuosien ajan kasanneet suuria määriä videomateriaalia Myllykosken Pallo –jalkapalloseuran peleistä ja kulissien takaisesta tarinasta. Nyt he halusivat saada jonkun pätevän videonmuokkausosaajan laittamaan nämä sadat videoleikkeet kasaan, esitettävään muotoon, niin että lopputulos olisi dokumenttifilmi, josta tulisi esille joukkueen tarina.

Sain 18. helmikuuta 2019 sähköpostiini viestin, jossa ohjaajani kehotti kaikkia halukkaita hakemaan harjoitteluhommaan muokkaamaan dokumenttielokuvaa. Olin edeltävinä päivinä muokannut lyhempää dokumenttielokuvaa liittyen Emma-gaalaan, ja totesin että tämä paikka sopisi minulle täydellisesti. Viestin pian sen jälkeen Pentti Seliniä Myllykosken videokuvaajista sähköpostitse, ja noin viikkoa myöhemmin olimme jo kättelemässä Myllykoskella.

4.2 Suunnitteluvaihe

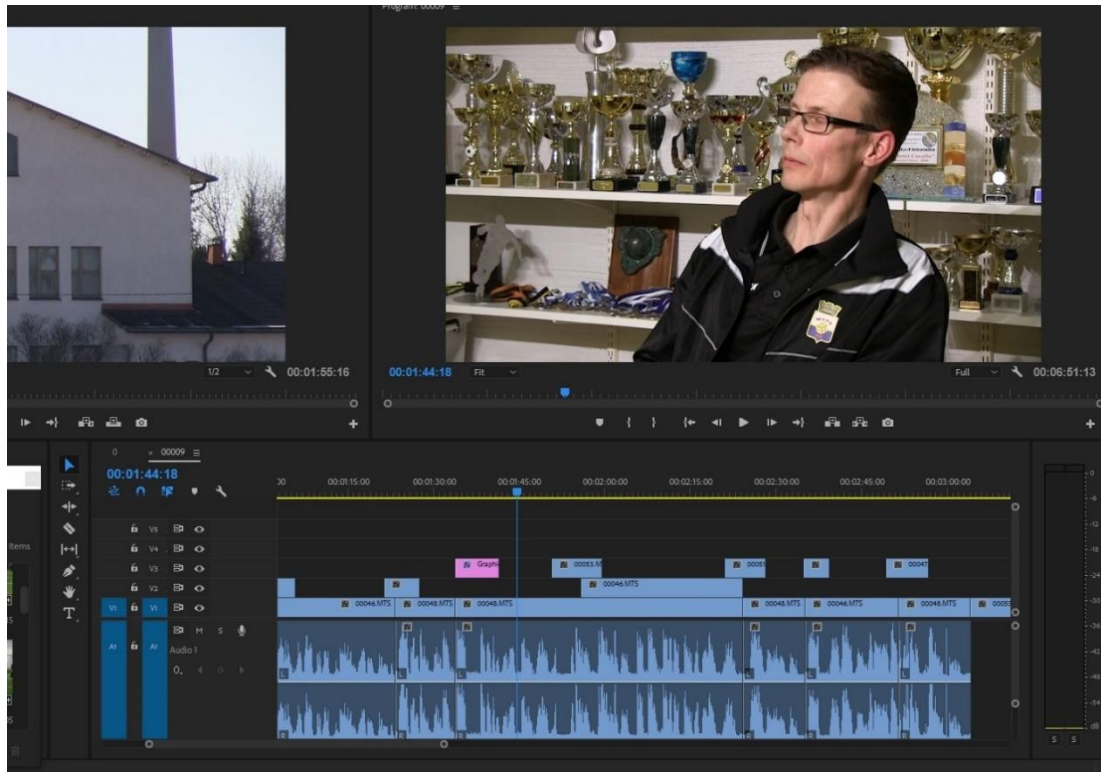
Palattuani Myllykoskelta oli minulla toisessa kädessäni allekirjoitetut opinnäytetyön sopimuspaperit, ja toisessa ulkoinen kiintolevy täynnä videomateriaalia dokumenttia varten. Pentiltä sain myös sähköpostitse heidän hahmottelemansa käsikirjoituksen dokumenttiin. Minkä päivän videoleikkeet mihinkin kohtaan videota ja jopa sekunti tarkkoja leikkauskohtia auttamaan minua tässä suuressa urakassa.



Kuva 22. Properites (MyPa-dokumentti)

Lopullisesta videosta tulisi pitkä, mahdollisesti yli tunnin mittainen kooste MyPan tarinasta ja noususta Suomen miesten jalkapallon ykkösliigaan. Video alkaa tyhjältä stadionilta, organisaatio on pohjalla, liigapaikka on menetetty taloudellisten ongelmien takia, mutta liekki palaa vieläkin. MyPa perustaa uuden edustusjoukkueen, aloittaa tyhjästä, ja nousee liigatasojen läpi vuosien varrella ja dokumentin loppupuolella pääsee kuin pääseekin ykköseen pelaamaan.

Videomateriaalia ja haastattelukuvaa on usealta vuodelta, useista otteluista ja kokoonpanoista. Nyt vaan tarvittaisiin joku räätälöimään kaikki yhteen, jotta saataisiin aikaan näyttökelpoinen lopputulos pelaajien, henkilökunnan ja kuvaajien vuosien varrella nähdystä työstä. Tässä minä astun kuvaan.



Kuva 23. Premiere (MyPa-dokumentti)

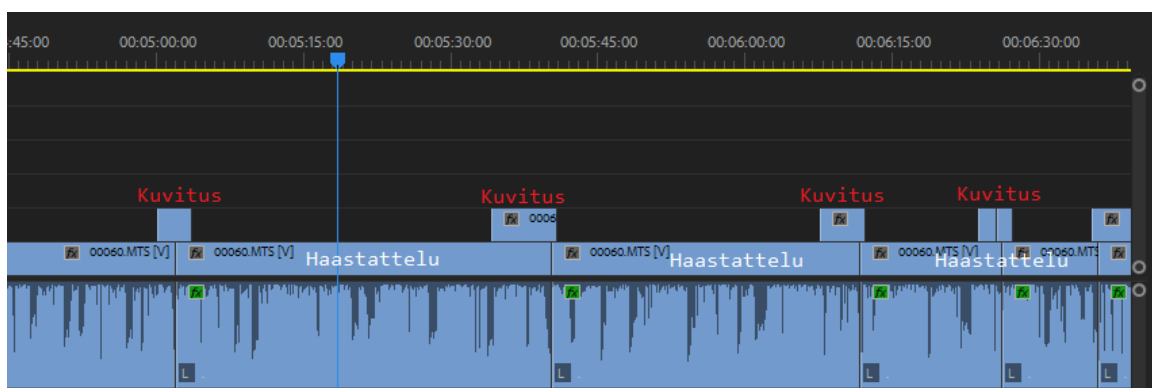
4.3 Toteutus

Videonmuokkausohjelmaksi valitsin Adobe Premiere 2018:n, koska minulla on sen käytöstä eniten kokemusta, ja se on videonmuokkausohjelmistoista mielestäni siistein ja käytännöllisin. Se löytyi myös koulun tietokoneilta ennalta-asennettuna, joka helpotti omaa työtäni siinä määrin että pystyin muokkaamaan videota niin kotona, kuin koulunkin laitteistoilla.

Takarajaa itse projektilla ei ainakaan näin kiveen lyödysti ollut, mutta alustavasti puhuttiin siitä, että dokumentin ”raakaleikkaus” olisi kesän puolessa välissä valmis, ja sen jälkeen saataisiin lisää kuvamateriaalia, kun joukkue pelaa ykkösliigassa. Julkaisuvalmiiksi dokumentti olisi tarkoitus saada vuoden lopulla, jähka saadaan selostaja, ja muut puuttuvat mediaelementit kuntoon dokumentille.

Aloitin videodokumentin toteutuksen lukemalla sähköpostitse saamaani käsi-kirjoitusta, ja valikoiden halutut videoleikkeet satojen joukosta. Jo muutaman tunnin päästä oli kasassa harmahtavan sävyinen ja ankea intro, esittämään katsojalle sitä, kuinka asiat eivät alkuansa olleet hyvin. Tässä käytin myös alakuloista tekijänoikeusvapaata musiikkia.

Seuraavaksi leikattava osuus olisi haastattelut valmentaja Jukka Karjalaiselta ja Pekka Kolehmaiselta. MyPan edustusjoukkueen sarjasta tippumisen jälkeen järjestettiin vieläkin sarjatoimintaa lähinnä juniorijoukkueen harjoittamisessa. Tästä löytyy paljon kuvaa. Alaikäiset palloviikarit potkivat ja treenaavat sisänurmella pallokikkoja konkarien ohjaamana. Tästä oli paljon kuvituskuva hankittu, ja ristiinleikkasin sitä haastattelun päälle niin, että aina kun haastateltavan videoklipit vaihtuivat, näytettiin kuvituskuva niin ettei videossa näy ns. tönkköjä leikkauksia, joissa vaihdetaan suoraan haastateltavan yhdestä vastauksesta toiseen.



Kuva 24. Ristiinleikkaus Premieressä (MyPa-projekti)

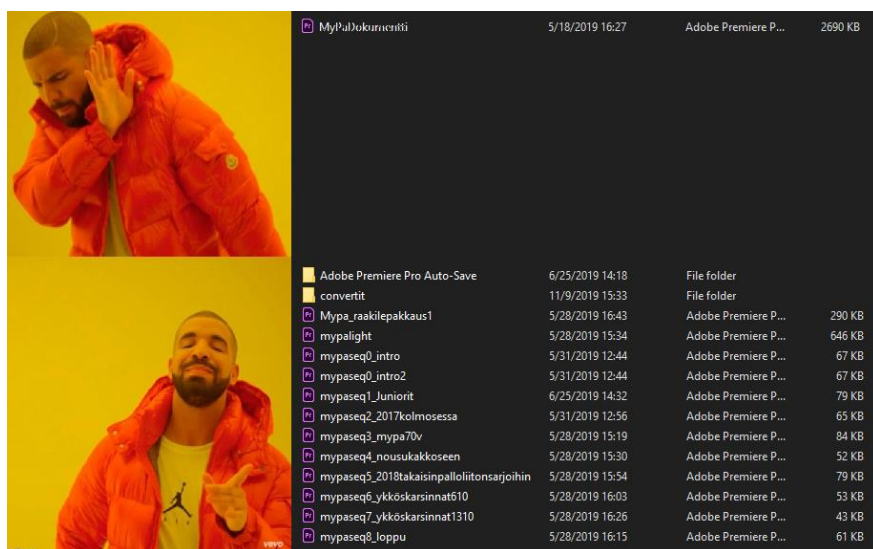
Itse videon aikajanan rakenne menee lyhyesti selitettynä seuraavanlaisesti: 2016: liigapaikka menetetty taloudellisten ongelmien takia, toiminta jatkuu junioreissa. 2017: Perustetaan uusi edustusjoukkue pelaamaan kolmosliigaan, dominoidaan kolmosliigaa. MyPa 70v juhlakohtaus. 2018: Joukkue pelaa nyt kakkosliigassa, videomateriaalia joukkueen nousujuhlasta. Pelit ovat vaikeampia mutta joukkueella menee hyvin, ja organisaatiotoiminta laajenee. 2019: Päästään viimein takaisin ykkösliigaan. Kuvamateriaalia ykkösliigasta. Joka ajanjaksolta löytyy runsaasti ottelukuvaa, haastatteluja, ja kuvituskuva faaneista ja muusta kenttätapahtumasta. Näiden käytöstä on suurin piirtein annettu käsikirjoituksessa ohjeet, mutta muokkaajalle on annettu myös paljon vapauksia leikkausten käytössä. Tällä hetkellä kirjoittaessani olen tehnyt raakaleikkauksen niin valmiiksi kuin sen voi saada, ja jahka pääsen käsiksi vuoden 2019 materiaaleihin ja selostajan ääniraitaan, tulen uudelleenleikkaamaan käytännössä joka ikisen klipin, niin että leikkaukset vastaavat älykkäästi selostajan lausetahtia.



Kuva 25. Videoleikkeet (MyPa-dokumentti)

4.4 Ongelmat

Suurin osa ongelmista, joita videota leikatessa tuli vastaan, oli ohjelmallisia. Kun aloitin, en tullut ajatelleeksi sitä, kuinka vaivalloista olisi muokata yli tunnin pituista dokumenttia satoine videoleikkeineen yhdessä Adobe Premiere projektissa. Myöhemmässä vaiheessa muokkausta alkoi ohjelma takkuilla, kaatui satunnaisesti, ja toimi yleisesti vain todella hitaasti. Tähän ongelmaan keksin ratkaisuksi jakaa koko videon 10 osioon kohtauksittain (kohtaus 1: ankeus, kohtaus 2: nuorisotoiminta, kohtaus 3: uusi nousu, jne.). Tällä konstilla itse ohjelman ei tarvinnut käsitellä niin paljon tiedostoja samanaikaisesti, ja ohjelman käytöstä tuli taas sujuvaa.



Kuva 26. Kohtauksittain jako (MyPa-dokumentti)

Toinen ongelma, jonka kohtasin, johtui haastattelijasta joissakin haastattelu-kohtauksissa. Käsikirjoituksessa kehoitettiin aina leikkaamaan haastattelijan kysymykset pois, niin että lopullisella videolla on vain vastaukset. Kysymykset tulisivat selostajan ääniraidalta. Ongelmalliseksi tässä kumminkin tuli se, että haastattelija ei toisinaan pitänyt minkäänlaista pikku taukoa vastausten ja kysymysten välillä. Tämä aiheutti sen, että jouduin leikkaamaan useita klippejä hyvin terävästi välttääkseni haastattelijan seuraavaa kysymystä. Muutamassa kohdassa tämä on aivan mahdotonta käyttämättä korkeatasoista äänenmuokausohjelmistoa, koska haastattelija avaa suunsa jo ennen kuin haastateltava lopettaa lauseensa.

Yleisesti ottaen video/ääni jota minulle annettiin materiaalina, oli hyvin korkeatasoista, muutamia yksittäisiä klippejä lukuun ottamatta. Esimerkkinä käsikirjoituksessa kehoitettiin käyttämään drone-kuvaa kentästä, mutta sen videonlaatu on niin paljon huonompaa verrattuna muuhun dokumenttiin, että päätin olla käyttämättä sitä. Toisena esimerkkinä eräs haastattelukohtaus ulkoken-tältä ilman mikrofoniilfilteriä kuulostaa todella ikävältä. Taustalla on ikävä surina koko ajan, ja vaikka käytin neljää eri äänenmuokausfilteriä, en silti saanut taustasurinaa kokonaan poistettua.

5 PÄÄTÄNTÖ

Työni tavoitteena oli tuottaa näyttökelpoinen videodokumentti Myllykosken videokuvaajat ry:lle Myllykosken pallo -jalkapalloseuran lähivuosien nousutarinasta. Kirjoitushetkellä en voi sanoa onko lopputulos ollut täydellinen, koska loppumateriaaleja videon viimeisteleminen en ole toimeksiantajalta saanut. Raakaleikkaus kumminkin on vastannut erinomaisesti käsikirjoittajan visiota, ja olen saanut Myllykosken videokuvaajat ry:ltä paljon kehuja siitä.

Projektin aikana olen oppinut paljon lisää videomuokkausohjelmiston käytöstä. Ensi kerralla perehtyisin etukäteen erilaisiin metodeihin, joita käytetään vain suurissa videoprojekteissa. Offline-editing olisi esimerkiksi ollut oiva keino hallita massiivista määrää videodataa ilman että se ylikuormittaa ohjelmistoa yhtä raskaasti kuin alkuperäinen projekti.

Tulen viimeistelemaan videodokumentin muokkaamisen Myllykosken videokuvaajat ry:lle, jähka saan loput materiaalit, kuten ykkösliigan matsikuvan, selostajan ääniraidan, uudet, vuoden 2019 haastattelut ja mahdollisesti päivitetyn käsikirjoituksen.

Itse projekti on ollut minulle hyvin mielekäs. Olen harrastanut videonmuokkausta noin 10 vuotta, ja ammattikorkeakouluopintojen sisältämien videomedia-kurssien ja työelämälähtöisten projektien jälkeen kokonaisen pitkän mahdollisesti televisioitavan videodokumentin työstäminen kuvaaja-ammattilaisten kanssa tuntuu hienolta. Koen, että kun tämä projekti on takana, sen lisääminen portfolioon tai CV:hen antaa minulle hyvän edun työmaailmassa. Videoprojektin tämänhetkinen versio löytyy myös piilotettuna YouTubesta:

<https://www.youtube.com/watch?v=elo2xZw-FtI>

LÄHTEET

Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Tampere: Tammer-Paino.

Elokuvan johdanto ja ekspositio, Elokuvalinku. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://elokuvalinku.kavi.fi/fi/elokuvalinku/ylakoulu/elokuvan-johdanto-ja-ekspositio> [viitattu 13.11.2019].

Haikarainen, N. 2018. Opas videotuotantoon: Case marski data. Kaakkois-suomen ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma, Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/150620/Niko_Haikarainen.pdf [viitattu 13.11.2019].

Heinonen M. 2010. Sommittelusta. WWW-dokumentti. Päivitetty 17.3.2010. Saatavissa: <http://digikuvaus.medianurkka.com/?p=159> [viitattu 13.11.2019].

Herkman, J. 2001. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Härmä, J. 2010. Visuaalinen Kuvakerronta. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma, Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10821/ont_joonas_harma.pdf [viitattu 13.11.2019].

Kuvakoot, Yle. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://vintti.yle.fi/yle.fi/media-kompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuva-koot.htm> [viitattu 13.11.2019].

Kuvakulmat, Elokuvalinku.kavi.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://elokuvalinku.kavi.fi/fi/elokuvalinku/alakoulu/kuvakulmat> [viitattu 13.11.2019].

Käsikirjoittajan osa elokuvatuotannossa – osa 3. Päivitetty 4.8.2018. Produs. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://produs.fi/kasikirjoittajan-osa-elokuva-tuotannossa-osa-3/> [viitattu 13.11.2019].

Niittymaa, J. 2018. Miksi rakastamme hyviä tarinoita? WWW-dokumentti. Päivitetty 2.12.2012. Saatavissa: <https://jukkaniittymaa.com/2018/12/02/miksi-rakastamme-hyvia-tarinoita/> [viitattu 13.11.2019].

Pyhälä, R. 2017. DIY: kuvakerronta videossa. WWW-dokumentti. Päivitetty 20.6.2017. Saatavissa: <http://flik.fi/2017/06/20/diy-kuvakerronta-videossa/> [viitattu 13.11.2019].

Raevaara T. 2012. Muutamia huomioita musiikista ja tunteista. WWW-dokumentti. Päivitetty 11.3.2012. Saatavissa: <https://suomenkuvalehti.fi/tarinoitatie-teesta/muutamia-huomioita-musiikista-ja-tunteista/> [viitattu 13.11.2019].

Valtanen, M. 2018. Valon merkitys kuvassa. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.3.2018. Saatavissa: <https://www.kuulu.fi/blogi/valon-merkitys-kuvassa/> [viitattu 13.11.2019].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Heinonen, T. 2017. Viikon kuva 30/2017. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.tuomasheinonen.com/blog/viikon-kuva-302017-vastavalovalokuvaajan-herkkua/> [viitattu 13.11.2019].

Kuva 4. Vercoe, S. 2014. Golden ratio. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.apogeephoto.com/how-to-use-the-golden-ratio-to-improve-your-photography/> [viitattu 13.11.2019].

Kuva 13. Alakulma. Peda.net. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://peda.net/kannus/jvk/oppiaineet2/kuvataide/eo7/kuvataide-7-lk/5kuvaus/kuvakerronta> [viitattu 13.11.2019].

Kuva 14. Yläkulma. Elokuvapolku.kavi.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://elokuvapolku.kavi.fi/fi/elokuvapolku/alakoulu/kuvakulmat> [viitattu 13.11.2019].

Kuva 15. Gutenberg J. 1400~. Printing Press. Renessanssimaalaus. Saatavissa: <https://duhocduc.net/johannes-gutenberg-ong-to-nganh-in.html> [viitattu 13.11.2019].

Kuvat 19, 20, 21. Jackson, P. 2001. Lord of the Rings. Elokuva. Saatavissa: <https://www.netflix.com/fi/> [viitattu 13.11.2019].

Kuva 26. Drake. 2015. Hotline Bling. Musiikkivideo. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=uxpDa-c-4Mc> [viitattu 13.11.2019].