

Loggaajan tehtävät Suomiloven jälkituotannossa

Hattunen Jenna

OPINNÄYTETYÖ
Joulukuu 2019

Media-alan tutkinto-ohjelma
Leikkaus/Ääni

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Leikkaus/Ääni

HATTUNEN, JENNA:
Loggaajan tehtävät Suomiloven jälkituotannossa

Opinnäytetyö 53 sivua, joista liitteitä 1 sivu
Joulukuu 2019

Opinnäytetyö käsittelee loggaajan työtehtäviä reality tv -tuotannossa. Opinnäytetyön tarkoitus oli tutkia järjestelmällisen materiaalin käsittelyn lisäksi loggaajan merkitystä jälkituotantoyhteisön assistenttina. Tärkeimpänä materiaalina opinnäytetyössä toimi työharjoittelu reality tv -tuotanto SuomiLOVEssa. Tutkimuksen tavoitteena oli jakaa, avata ja kehittää työharjoittelussa opittua tietoa loggaajalle kuuluvista työtehtävistä. Tutkimuksen pääkysymyksiä olivatkin, kuka on loggaaja ja mitä loggaaja tekee. Työtehtäviä tutkittiin kuvatuun ja äänitetyn materiaalin käsittelyn näkökulmasta ja pyritään etsimään vastauksia sitä kautta.

Tutkimuksen tuloksista voitiin havaita, että laajassa reality tv -tuotannossa loggaaja tulee lähes korvaamattomaksi leikkaajille silloin, kun leikkaajien pitäisi pysyä keskittymään lopullisiin, televisiosta nähtäviin jaksoihin. Ennen varsinaista leikkaamisen aloittamista kaikki käsiteltävä materiaali vaatii niin monia eri toimenpiteitä, että niitä olisi hyvä suorittaa vaiheittain, ja näiden työvaiheiden listaaminen opinnäytetyöhön auttaa hahmottamaan loggaajan työkulkua. Jokaisessa tv-tuotannossa on eri käytänteitä ja opinnäytetyö tarjoaa yhden tavan logata. Tutkimus osoittaa myös selkeästi sen, että loggaajaa auttaa työn huolellisuudessa ja materiaalien turvallisessa käsittelyssä tietoisuus tarvittavasta laitteistosta ja erilaisten laitteiden ominaisuuksista.

Tutkimus voi toimia eräänlaisena oppaana tulevaisuudessa SuomiLOVE-sarjan ja muiden tuotantojen loggaajille tai loggaamisesta kiinnostuneille. Kun tällaisen jälkituotannossa merkittävästi vaikuttavan apulaisen työnkuvaa avataan tutkimuksen keinoin, se auttaa ymmärtämään työn tärkeyttä paremmin, koska harvemmin kukaan alalla työskentelevä pääsee heti leikkaajaksi. Tavoitteena on avata tutkimuksen kautta loggaajan käsitettä myös sellaisille kohderyhmille, jotka eivät kuulu jälkituotannon tai tv-alan piiriin.

Asiasanat: loggaaja, materiaali, jälkituotanto, leikkaus, reality-tv

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media, Film and Television
Editing/Sound

HATTUNEN JENNA

Logger's tasks in Post-Production of SuomiLove

Bachelor's thesis 53 pages, appendices 1 page
December 2019

This thesis deals with the logger's role in a reality TV production. The purpose of this thesis was to explore the journey the filmed material goes through after filming, as well as the logger's purpose as an assistant during post-production. The most important source material for this research was the author's internship in reality TV production SuomiLove. The goal of this thesis was to share, explain and also expand all the knowledge that author has gathered concerning the logger's actual job. This is why the two main questions were: "What is the definition of a logger? What do loggers do?" These tasks were inspected from the perspective of the post-production of the filmed and recorded material

According to the results of this study, it can be concluded that in large-scale reality TV production, the logger's work becomes invaluable for editors, as they should focus on finalizing the products. Before actual editing, the handling of all the material requires so many different procedures that it would be better to proceed in step by step. The list of these procedures provided in this thesis helps to perceive the logger's workflow. There are different kinds of processes in all TV productions, and one way to process the material is offered in this thesis. This study also suggests that the comprehensive awareness about necessary hardware helps the logger to work carefully and also to handle materials safely.

This research can function as a guide for the other loggers working on Suomi-LOVE or other productions as well, and those who are interested about logging in the future. Researching the workflow of post-production assistants, such as the logger, helps in understanding the importance of such a role. Many editors begin as loggers, as few people in the field get an opportunity to start as a full-fledged editor. The goal of this research is to explain the term "logger" also for people not working with post-production or the TV industry as a whole.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	ALKUVALMISTELUT	8
	2.1 Tiedostomuodoista	8
	2.2 Tietokoneet ja liitännät	9
	2.2 Tallennustila	14
	2.2.1 Muistikortit	14
	2.2.2 Kovalevyt siirtoihin	15
	2.2.3 Kovalevyt työskentelyyn	16
3	INSERTTIMATERIAALIT	17
	3.1 Kameroista kovalevyille	17
	3.1.1 Materiaalin toimitus loggaukseen	17
	3.1.2 Siirto ja nimeäminen	20
	3.2 Tietokoneelta Premiereen	23
	3.2.1 Premiereen	23
	3.2.2 Synkronointi	27
	3.2.3 Litterointi	34
	3.2.3 Raakaleikkaaminen	35
	3.2.4 Toimitus leikkaajille	37
4	MONIKAMERAMATERIAALIT	41
	4.1 Kameroista Premiereen	41
	4.1.1 Materiaalin siirto	42
	4.1.2 Materiaalien nimeäminen	43
	4.1.3 Tiedostojen muokkaus Premieressä	44
	4.2 Jaksokoosteen rakentaminen	48
	4.2.1 Kuvausraportti ja jaksokartta	48
	4.2.2 Projektien ja kansiot	48
	4.2.3 Valmis kooste	49
5	POHDINTA	51
6	LÄHTEET	52
7	LIITTEET	53
	7.1 Liite 1. Haastattelukysymykset Jukka Mantereelle	53

ERITYISSANASTO

Audioveto	Versio SuomiLOVEN inserttiä varten kuvatusta ja äänitetystä musiikkiesityksestä, jossa äänen laatu on etusijalla
Container	Tiedostoformaatti, joka sisältää tiedostolle kuuluvaa, koodekeilla pakattua informaatiota, eli dataa
Insertti	Monikameratuotannoissa käytettävä ohjelmaosio, joka on kuvattu etukäteen
Loggaaja	Etenkin jälkituotannossa toimiva leikkaajien assistentti, joka vastaa materiaalien käsittelystä ennen varsinaista leikkaamista
Lokaatioyllätys	SuomiLOVEN inserttityyppi, joka koostuu haastattelusta ja musiikkiesityksestä
Materiaali	Käsittää kuva- ja äänitiedostot elokuva- ja tv -tuotannossa
Multiklippi	SuomiLOVEN jälkituotannossa käytetty termi monikamerasekvenssille, joka on samaan aikaan taltioidusta monikameramateriaaleista yhteen synkronoitu kokonaisuus
Koodekki	Algoritmi, joka muuntaa tiedoston sisältämää informaatiota pakkaamalla tai purkamalla
Loggaaja	Etenkin jälkituotannossa toimiva leikkaajien assistentti, joka vastaa materiaalien käsittelystä ennen varsinaista leikkaamista
Studioyllätys	SuomiLOVEN inserttityyppi, joka koostuu haastattelusta ja kuvituskuvista
Synkronointi	Valittujen tiedostojen asettamista kulkemaan yhtäaikaaisesti

1 JOHDANTO

On selvää, että kaikkien tv- ja elokuvatuotantojen ainoa ja lopullinen tuote on kuvattu ja äänitetty materiaali. Materiaalin sisällön lisäksi sen oikeanlainen käsittely ja kuljetus kohti valkokankaita ja televisioita on loppujen lopuksi jokaisen alalla työskentelevän yhteinen päämäärä. Ohjaajien visiot muuttuvat konkreettiseksi materiaaksi kuvaajien kameroissa ja äänittäjien tallentimissa rec-nappulaa painamalla, jonka jälkeen se kuljetetaan tietokoneelle. Tietokoneella leikkaaja rakentaa materiaaleista valmiita, haluttuja kokonaisuuksia ja tarinoita, jotka tämän jälkeen tarjotaan yleisölle.

Näin kuvatun ja äänitetyn materiaalin matka etenee yksinkertaisimmillaan, mutta yleensä siihen sisältyy hieman laaja-alaisempi työyhteisö sekä paljon enemmän eri työvaiheita, tuotannon suuruudesta riippuen. Esimerkiksi, mitä enemmän itse kuvauksia varten on suunniteltavaa, sitä todennäköisemmin suunnittelusta vastaavilla ohjaajilla ja tuottajilla on tukenaan laajempi joukko mm. assistentteja, apulaisia. Ja mitä enemmän on suunniteltua kuvattavaa ja äänitettävää, sitä todennäköisemmin näistä vastaavilla työntekijöillä on omat tukijoukkonsa.

Leikkaajien tärkeimpiä assistentteja, jotka auttavat erityisesti kuvausten jälkeen tehtävässä materiaalien valmistelussa, kutsutaan loggaajiksi. Loggaajat vastaavat oikeaoppisesta ja turvallisesta materiaalin kuljettamisesta ja käsittelystä aina kameroiden tallennuskorteilta leikkaajien työpöydälle asti. Materiaali on aina lopulta sähköistä dataa, jota käsitellään tietokoneella eri editointiohjelmien avulla. Tietoteknisessä materiaalin käsittelyssä on aina omia riskejä ja tämän vuoksi laaja ja kattava tietoisuus laitteistosta sekä ohjelmistoista on tärkeää. Mitä enemmän on materiaalia, sitä enemmän näiden asioiden kanssa on tekemisissä, ja loggaajasta tuleekin tärkeä apukäsi silloin, kun leikkaajalle tarvittaisiin lisää tilaa ja aikaa keskittyä itse lopputulokseen.

Toimin itse loggaajana reality tv-sarja SuomiLoven parissa. SuomiLove on YLE TV2:lla nähtävä tv-sarja, joka yhdistää ihmisten elämäntarinoita rakkauslauluihin, joita esittävät kotimaiset artistit sekä Loveband. Kyseessä on musiikkipai-

notteinen reality-sarja, joka koostuu kesäajalla kuvatuista inserteistä sekä syksyllä kuvatuista monikamera-materiaaleista. Olen toiminut SuomiLoven loggaajana vuodet 2018 ja 2019. Tässä tutkimuksessa työkokemukseni tulee toimimaan käytännön esimerkkinä.

Loggaajana pyrin käytännössä toimittamaan leikkaajille kaiken materiaalin sellaisella alustalla, jota olisi niin mutkattoman helppo käsitellä kuin mahdollista, jättäen leikkaajille aikaa keskittyä löytämään audiovisuaalitekniisten sokkeloiden syövereistä tunteita ja tarinoita lopullisiin jaksoihin. Tutkimuksen yksi tavoitteista on avata mitä kaikkea tähän matkaan mahtuu logattavan materiaalin näkökulmasta.

Tulen tutkimaan työni sisältöä pääpiirteittäin. Siihen liittyy monia eri työvaiheita ja niiden kehittämistä. Sen lisäksi, että tutkin omia kokemuksiani loggaajan työstä, tutkin työn kuvaa yleisemmällä tasolla hyödyntämällä reality-tv:n jälkituotantoon liittyvää internetaineistoa, sekä haastatteleamalla minun kanssani samassa tuotannossa työskennellyttä pääleikkaajaa. Myös kuvat erilaisista työalustoistani nousevat tärkeään ja havainnollistavaan asemaan. Tutkimuksessa käsittelen syvemmin kuvattua materiaalia, sillä äänimateriaalien luonnista ja tarkemmasta käsittelystä vastasivat äänittäjät ja äänisuunnittelija tässä tuotannossa.

Tässä tutkimuksessa haluan avata vielä loggaajan työn tärkeyttä, itselleni ja muille alalla työskenteleville kanssaharjoittelijoille, etenkin, jos omana suuntauksenaan on jokin jälkituotannon piiriin kuuluvista työnkuvista. Loggaajan työn kautta olen oppinut valtavasti kuvatun ja äänitetyn materiaalin liikuttamiseen liittyvästä laitteistosta, kuten tietokoneista ja niihin liittyvistä päivityksistä, suurten datamäärien organisoimisesta sekä niiden järjestelmällisestä hallinnoimisesta. Tutkimuksen tavoitteena on vahvistaa, lisätä ja jakaa tätä opittua tietoa. Vaikka loggaaja on ennemminkin apukäsi varsinaisen luovan työn tekijöille, on sen työ kaikkiaan hyvinkin monipuolista, opettavaista ja vastuullista.

2 ALKUVALMISTELUT

2.1 Tiedostomuodoista

Materiaalien siirto- ja toimintanopeuteen vaikuttavat ensinnäkin se, missä muodossa materiaalit ovat – materiaalien tiedostomuoto määrittää mm. tiedoston koon ja laadun. Kuvamateriaali syntyy nimensä mukaisesti kuvaajien kameroissa ja äänitettävä materiaali äänittäjien nauhureissa ja tallentimissa. Riippuu täysin tuotannosta, millaisilla menetelmillä ja laitteistolla materiaali luodaan. Materiaalien tiedostomuodoista päätetään yleensä yhdessä tuotannon vastuuhenkilöiden kesken. Jatkuvan teknologian kehityksen vuoksi materiaalien laatu ja ominaisuudetkin kehittyvät ja tämä merkitsee laajempia materiaalin käsittelyyn tarvittavia toimenpiteitä sekä laitetietoisuutta. Ennen kaikkea tätä näistä tehtävistä vastaavilla toimijoilla olisi hyvä olla hallussa perusteet tiedostojen rakenteista ja siitä, mitä ne oikeastaan ovat ja mitä me varsinaisesti nähdään, kun me selataan materiaalia tietokoneelta.

Neptunetin tarjoamassa nettiartikkelissa ”Videoiden tiedostomuodot ja niiden muuntaminen” löytyi tätä tutkimusta ajatellen kattavaa tietoa kuvatun materiaalin rakenteesta. Sivuilla mainittiin esimerkiksi, että videotiedosto ei olekaan vain yksi tiedosto, joka on tietyn niminen ja luonteinen, vaan se muodostuu containerista, joka merkitsee suomeksi säiliötä. Ja container nimensä mukaisesti säilöö itsessään koodekeja (codecs, coder/decoder). Koodekit ovat algoritmeja ja niistä riippuu se, miten video- ja äänitiedostot muodostetaan tietokoneella nähtäväksi bit-tivirräksi. Koodekien ja containerien lisäksi on vielä kolmaskin tekijä: bittien määrä sekunnissa, jotka määrittävät videoiden laadun ja pituuden (Neptunet, Videoiden tiedostomuodot ja niiden muuntaminen, 2014). Kyseisessä artikkelissa oli myös listattuna yleisimmät videotiedostojen containerit ja koodekit, joista mainitsen seuraavaksi sellaisia, joita tässä tuotannossa tuli vastaan:

Containerit:

- MPEG-4 (MP4)
- MOV, Applen kehittämä QuickTime-container
- FLV, Flash Video, MPEG-video Flash Playeria varten
- WAV, vain äänitiedostoja varten

- AIFF, vain äänitiedostoja varten

Koodekit:

- MPEG, Moving Pictures Expert Group, videomuodot MPEG 1, 2 ja 4
- MPEG-1 vanha hyvin tuettu, resoluutioon 352×240 asti, hyvä muoto nettikäyttöön
- MPEG-2 uudempi versio MPEG-1stä pakkaus parempi, 720×480, käyttö esim. HDTV, DVD ja SVCD
- MPEG-4 joukko vapaita ja Microsoftin koodekkeja, sisältää myös yleisen H.264
- DV, Digital Video

Tarvittaessa videotiedostoja voidaan muuntaa eli konvertoida muodosta toiseen erilaisten tiedostojen kääntö- ja pakkausohjelmien avulla. Materiaalien tiedostomuodot ja laatu vaikuttavat suuresti siihen, miten ja millaisella laitteistolla loggaajan kannattaa työnsä tehdä. Ja mitä tulee kuvatus materiaalin tekniseen suuruuteen, laadukkaampaa kuvaa sisältämä videotiedosto on suurempi ja enemmän tallennustilaa vievä, koska se sisältää enemmän tallennustilaa vieviä koodekkeja ja bitrateja. Mitä laadukkaampaa materiaalia on logattavana, sitä enemmän logattava materiaali tarvitsee käsittelytilaa tietokoneilla, kovalevyillä sekä eri editointiohjelmissa, joissa materiaalia tullaan käsittelemään. Myös kaikenlaiset materiaalien käsittelyyn liittyvät riskit kasvavat, mitä raskaampia tiedostomuotoja on käsiteltävänä.

2.2 Tietokoneet ja liitännät

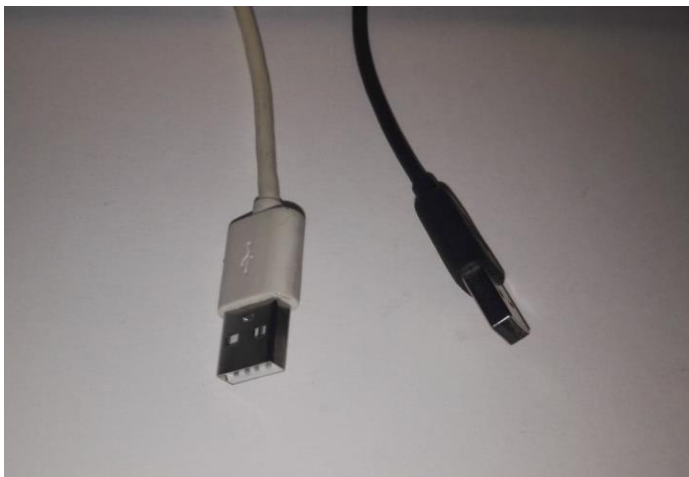
Loggaamista varten toimistolla oli useita Applen kannettavia tietokoneita sekä pöytäkoneita. Ensimmäisellä tuotantokaudella loggasin suurimman osan materiaaleista toimistotiloissa ja myöhemmin otin myös oman kannettavan tietokoneeni käyttöön. Kannettava tietokoneeni on mallia Apple MacBook Pro, jossa on 256 Gigatavua tallennustilaa koneen sisäisellä SSD-kiintolevyllä. SSD-kiintolevyn ominaisuuksia avaam tarkemmin Kovalevyt siirtoihin-luvussa. Tällä kannettavalla loggasin toisen tuotantokauden materiaalit lähes kokonaan, lukuun ottamatta monikameramateriaaleja, joita varten sain hieman tehokkaamman kannettavan tietokoneen.

Toimistolta lainaan saamani kannettava oli myös MacBook Pro-sarjaan kuuluva, hieman uudempi malli. Siinä oli saman suuruinen 15,4” näyttö sekä saman verran sisäistä tallennustilaa, mutta sen tehokkaampi toimintakyky liittyi mm. erilaiseen näytönohjaimeen ja sen ominaisuuksiin. Näytönohjain, eli grafiikkaprosessori käsittelee tietokoneen grafiikkaa. Näytönohjain keventää tietokoneen prosessoriin kohdistuvaa suorituspainetta. Prosessori tai suoritin on tietokoneessa osa, joka suorittaa tietokoneohjelmien sisältämiä komentoja ja se on tietokoneen keskeisimpiä osia.

Kovalevyjen ja tietokoneiden välillä käytettävät liitännät ja niitä vastaanottavat portit ovat erilaisia ja niiden sähkönsiirtokyky vaihtelee sen perusteella, millainen portti vastaanottaa liitännän ja millainen liitin on kyseessä. Tämä merkitsee myös sitä, että riippuen tietokoneen ja niihin kytkettävien kovalevyjen liitännästyypeistä, materiaalien siirto- ja käsittelynopeus voi liitännöjen takia joko kasvaa tai heikentyä. Näistä liittimistä ja porteista yleisimpänä mainittakoon alan standardin, USB:n.

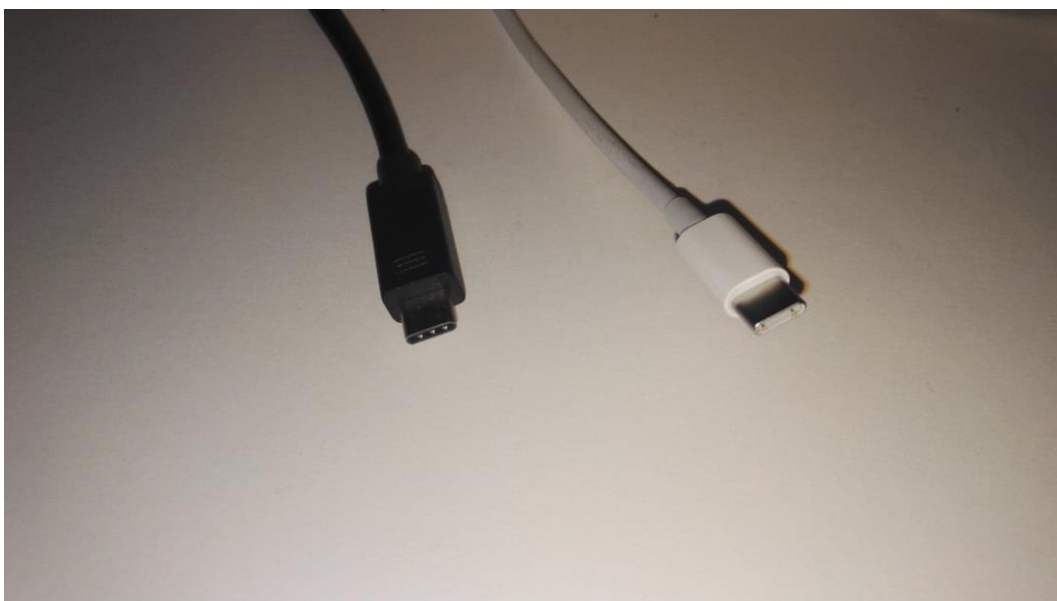
USB-lyhenne tulee englannin kielisistä sanoista Universal Serial Bus (Wikipedia, USB, 2018) ja se on tietokoneiden ja muiden laitteiden liittämiseen käytettävä alan standardi. Ajan myötä USB-standardin laitetarjonta on monipuolistunut ja laajentunut. USB-liittimiä on tänä päivänä montaa eri lajia. Loggaajan tulisi olla erilaisista USB-liitintyypeistä tietoinen, sillä toiset liittintyypit toimivat paremmin vain tiettyjen liitintyyppien kanssa. Kodinelektroniikkaketju Gigantti on listannut yleisimmät USB-liittimet verkkosivuillaan käteväksi kokonaisuudeksi, joista mainitsen nyt eniten omassa käytössä olleet USB-liitännät, USB-A ja USB-C-liittimet. Havainnollistamisen tueksi käytän myös omista loggaajan työssä käyttämäni liitännöistä ottamiani kuvia.

Yleisin USB-liitintyyppi on USB-A. Useimmissa tietokoneissa on edelleen vähintään yksi USB-A-portti, johon voidaan yhdistää esimerkiksi hiiri tai näppäimistö. (Gigantti, USB-standardit ja liitännät.) Omassa kannettavassa tietokoneessa liitännöjä varten löytyi mm. 2 USB-A-porttia ja esimerkiksi kaikki liitännät olivat aina toisesta päästä USB-A-liitintyyppiä.



Kuva 1. USB-A liitin- ja porttityyppi, joka on liittintyypeistä yleisin.

USB-C porttityyppi on symmetrinen, joten USB-C-liittimen voi yhdistää myös ylösalaisin käännettynä. USB-C liitin- ja porttityyppi mahdollistaa nopeamman tiedonsiirron ja latauksen (Gigantti, USB-standardit ja liitännät). USB-C-kaapeleissa on aina samanlaiset liittimet kummassakin päässä, jotta vahinkoa tuottavia virhekytkentöjä syntyisi vähemmän. USB-C-laitteet voi aina kytkeä turvallisesti toisiinsa, ja myös virransyöttö onnistuu molempiin suuntiin. Se, miten tieto ja sähkövirta kulkevat laitteiden välillä, riippuu kuljetettavan materiaalin sisältämän datan ominaisuuksista (Mikrobitti, Tunnetko uudet, sekavat liitännät? USB-C, USB-3.1 ja Thunderbolt 3 läpikotaisin selitettynä, 2017).



Kuva 2. USB-C- liittintyyppi.

Sitten vielä Thunderbolt-ominaisuudesta. Thunderbolt on teknologiayhtiö Intelin kehittämä liitin- tai porttityyppi. Uusin kehitetty Thunderbolt-standardi on Thunderbolt 3, joka pohjautuu USB-C-liitäntään. Kuten Thunderboltin versiot 1 ja 2, myös Thunderbolt 3 ominaisuuksiensa ansiosta tuplaa maksimisiirtonopeuden. Thunderbolt 3 siirtää enimmillään jopa 40 gigabittiä sekunnissa eli enemmän kuin tämän hetken nopeimmatkaan SSD-levyt (Mikrobitti, Uusi portti, monta käyttöä, 2017).



Kuva 3. Applen listaamia Thunderbolt 3:en käytännön ominaisuuksia (Apple, Thunderbolt 3. Kaikkien aikojen tehokkain ja monikäyttöisin portti).

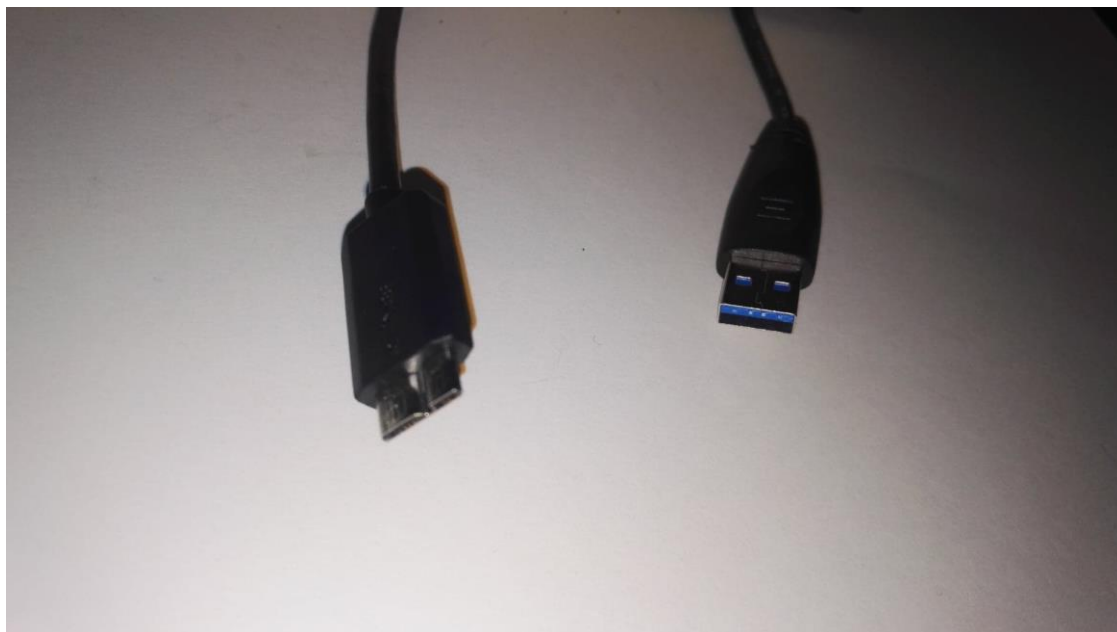
Liitintyyppien lisäksi USB-liittimet jaetaan myös numeroiden avulla, koska mm. USB-liitintyyppien tiedonsiirtonopeuksissa on eroja. Nopeus määrittää, mikä numero USB:n nimestä löytyy. Numerointi tyyppien nimeämisessä on kronologista, jolloin alkuperäinen USB-standardi on USB 1 ja seuraavana tuli USB 2. USB 2 on edelleen käytössä, mutta sitä väitetään markkinoiden hitaimmaksi standardiksi (Gigantti, USB-standardit ja liitännät). Uusin ja nopein USB-standardi on USB 3 ja siitä löytyy vielä kolme tiedonsiirtonopeuksista riippuen 3 alakategoriaa: 3.0, 3.1 ja 3.2. Esimerkiksi tässä tuotannossa lähes kaikki kovalevyt ovat toimineet USB-3.0-liitännöillä.

USB-standardien nimistä päättävä organisaatio USB-IF yhdisti vielä tämän 3 liitinten alakategoria-sarjan 3.2 – sarjaan. Tämä merkitsee käytännössä sitä, että

USB-3.0- liitännän nykyinen nimi on USB-3.2 Gen 1 ja USB-3.1-liitännän nykyinen nimi puolestaan USB-3.2 Gen 2. Uusinta USB-3.2-liitäntää nimetään nykyisin USB-3.2 Gen 2x2 (Apple, USB-standardit ja liitännät). Liitän tähän havainnollistamisen tueksi Applen USB-standardit ja liitännät-artikkelista löytynyttä taulukkoa, josta päivitettyjen nimien lisäksi löytyy kunkin USB-standardin siirtonopeudet (Gigatavuina, eli englanniksi Gigabitteinä sekunnissa).

Alkuperäinen nimi:	Seuraava nimi:	Ja nyt sitä kutsutaan:	Tiedonsiirtonopeus:
USB 3.0	USB 3.1 Gen 1	USB 3.2 Gen 1	5 Gbit/s
USB 3.1	USB 3.1 Gen 2	USB 3.2 Gen 2	10 Gbit/s
USB 3.2	Ei aikaisempaa nimeä	USB 3.2 Gen 2x2	20 Gbit/s

Työpaikan omalla kannettavalla tietokoneella oli ainoastaan USB-C-portteja. Tämä oli merkittävä syy sille, miksi materiaalin siirto ja käsittely oli nopeampaa. Tosin koska käyttämäni kovalevyt toimivat USB-3.0 liitännöillä, kytkiessäni kovalevyjä tietokoneeseen käytin erillistä adapteria, josta löytyi USB-3.0-portit.



Kuva 4. Esimerkki USB-3.0-liittimestä.

2.2 Tallennustila

Sisäisen ja ulkoisen tallennustilan mittaamisen perusyksikkönä toimii tavu, jonka lyhenne on t. Mikko Lehtinen on listannut hyvin mihku.fi-nimisellä verkkosivulla, Digiopie-osiossa kaikki digitaalisen tilan yksiköt: ”Kun tavun eteen lisätään kilo-, mega-, giga- tai tera-etuliite, kasvaa tilantarve aina tuhat kertaiseksi.” (Lehtinen, 2017.)

- kilotavu, Kt = 1000 t
- megatavu, Mt = 1000 000 t
- gigatavu, Gt = 1000 000 000 t
- teratavu, Tt = 1000 000 000 000 t

Yleensä materiaali siirretään sen synnyin paikasta, eli kameran/nauhurin muistikortista tietokoneen välityksellä joko tietokoneen sisäiseen muistiin tai ulkoiselle kovalevyille. Tässä tuotannossa kuvaussihteeri vastasi materiaalin siirroista muistikorteilta kovalevyille ja näiltä siirtokovalevyiltä minä kopioin materiaalit myöhemmin isommille kovalevyille. Varsinkin omalla kannettavallani työskennellessä käytin tallennustilana pääsääntöisesti ulkoisia kovalevyjä.

2.2.1 Muistikortit

Tässä tuotannossa kaikki materiaali taltioitiin yleensä SD-muistikorteille. SD-lyhenne tulee englanninkielisestä sanasta secure digital ja se on yleisesti digikameroissa, älypuhelimissa ja kämmentietokoneissa käytetty muistikorttityyppi (Wikipedia, Secure Digital, 2019). Se, miksi SD-kortti on yleisesti käytetty, liittyy sen tehokkaisiin ominaisuuksiin. SD-kortin ominaisuuksia ovat muun muassa kopiointisuojaus, joka on tarpeen eritoten pelejä ja ohjelmistoja kannettaville päätelaitteille (matkapuhelimet yms.) kaupattaessa sekä ylikirjoitussuojaus, joka estää vahingossa esimerkiksi valokuvien päälle tallentamisen tai kortin alustamisen suojan ollessa päällä sekä pieni fyysinen koko, mutta verrattain suuri tallennuskapasiteetti (Wikipedia, Secure Digital, 2019).

Muistikortit kykenevät kahteen eri nopeuteen. Silloin, kun kuvaaja alkaa taltioimaan kameralla, kamera alkaa kirjoittamaan sitä muistikortille sen tarjoamalla kirjoitusnopeudella. SD-kortin lukunopeudesta riippuu taas se, kuinka nopeasti materiaalit siirtyvät muistikortilta eteenpäin. Muistikorttien kirjoitus- ja lukunopeudet ilmoitetaan megatavuina, englanniksi megabitteinä sekunnissa (MB/s) ja tiedot löytyvät yleensä kortin tuoteselosteesta. Käytän Atte Tantereen laatimaa, kamerakoulu.fi-verkkosivustolta löytyvää esimerkkiä korttien siirtonopeuksista havainnollistaakseni luku- ja kirjoitusnopeuden ilmentymistä konkreettisesti. Esimerkissä on kyseessä 30Gt verran kuvamateriaalia (Atte Tanner, SDHC-muistikorttien nopeusvertailu (2016), 2019).

30GB siirtyminen eri nopeuksilla (n. 1000 raw-kuvaa):

45MB/s – 11 minuuttia

90MB/s – 5,5 minuuttia

230MB/s – 2 minuuttia

2.2.2 Kovalevyt siirtoihin

Inserttikuvausten tapauksessa kuvaussihteeri siirsi kaiken kuvatun ja äänitetyn materiaalin muistikorteilta kovalevyille, joiden koko on vaihdellut 1 Tt – 4 Tt välillä. Suurin osa siirtokovalevyistä kuului LaCien tuotesarjaan, jonka kovalevyt tunnetaan kestävinä panssaroidun ulkokuorensa ansiosta sekä siitä, että ne voidaan kytkeä tietokoneeseen ja avata käyttöön ilman erillisiä virtalähteitä.

Monikameramateriaalia varten hankitut siirtokovalevyt olivat kummankin tuotantokauden aikana joko SATA-liitännällä tai SSD-ominaisuuksilla varustettuja kovalevyjä, joiden tallennustila oli 2 Tt - 3 Tt. SATA-lyhenne tulee englanninkielisistä sanoista Serial AT Attachment. ja se merkitsee tässä tapauksessa sarjamuotoista liitäntää kovalevyssä. SATA-liitännällä varustettuja kovalevyjä tai kaapeleita suositaan niiden tehokkaiden siirtonopeuksiensa vuoksi. SATA-kovalevyä voidaan käyttää ulkoisen kiintolevytelakan avulla, joka mahdollistaa useamman kovalevyn kytkemisen samanaikaisesti (Wikipedia, Serial ATA, 2019).

SSD-levyä yritin tutkia mm. selaamalla internetpalstoja ja -keskusteluja. Afterdawn-nimisellä internetfoorumilla anonyymi henkilö kyseli SSD-levystä ja sen

toiminnoista. Mielestäni kyseisellä palstalla tähän kysymykseen oli annettu hyvin kattavia vastauksia anonyymin vastaajan toimesta. Sieltä selvisi muun muassa, että SSD-lyhenne tulee englannin kielisistä sanoista Solid State Disk, ja se viittaa kovalevyn elektroniikkakomponentteihin, joissa toiminnalliset osat on tehty kiinteistä aineista: johteista, puolijohteista ja eristeistä (Afterdawn, Mikä on SSD-levy ja mitä se tekee, 2010).

Nämä edellä mainitut toiminnalliset osat ovat sähkönkuljetusteoriaan kuuluvia sähkön johtavuusominaisuuksia (Wikipedia, sähkönkuljetusteoria, 2017). Esimerkiksi johde on jotain sellaista materiaalia, missä sähkö kulkeutuu hyvin, kuten metalli. Sähköä johtavista materiaaleista valmistetaan mm. kaapeleita ja sähköjohtoja.

SSD-levyn ominaisuuksien ansiosta sen nopeus on paljon suurempi kuin suuren ja perinteisemmän kiintolevyn nopeus. Tämä johtuu siitä, että SSD-levy sekä lukee, että kirjoittaa toimintoja suuremmilla IOPS-arvoilla. IOPS-lyhenne tulee englanninkielisistä sanoista Input/Output per second (Gadget-info, ero SSD:n ja kiintolevyn välillä). SSD-levy on siis puolijohdemuisteihin tietoa tallentava levy ja ne ovat huomattavasti nopeampia kuin perinteiset mekaaniset kovalevyt, ja tuollaisesta päivityksestä on merkittävä hyöty koneen käytettävyyden ja nopeuden suhteen.

2.2.3 Kovalevyt työskentelyyn

Kun vaihdoin työskentelykoneeni pöytäkoneesta kannettavaan, tietokoneen sisäisen muistin käyttö materiaalien säilytystä ja käsittelyä varten ei tullut kysymykseen. Omalla tietokoneella työskennellessäni sekä insertti-, että monikamerakuvausissa kaikki materiaali kulkeutui aina siirtokovalevyiltä suuremmille ulkoisille kovalevyille. Näin toimittiin sen takia, että käytettyjä siirtokovalevyjä saisi siirtojen jälkeen alustettua eli formatoitua, jotta kuvaussihteerillä olisi koko ajan tarpeeksi tallennustilaa korteilta tulevia materiaaleja varten. Suuremman tallennustilan käyttö materiaalien hallinnoimisessa oli myös turvallisempaa. Materiaalien säilytystä ja työskentelyä varten hankitut kovalevyt olivat Seagaten Back Up Plus Hub-kovalevyjä. Niissä tallennustilaa oli jopa 8Tt. Näihin kovalevyihin vaaditaan erillinen virtalähde.

3 INSERTTIMATERIAALIT

Insertti merkitsee tämän tuotannon kyseessä ollessa erikseen kuvattua, 2-4 minuutin mittaista ohjelmaosiota, joka esitetään studiossa kuvattavien monikameramateriaalien välissä. Tutkimusta varten haastattelin tuotantomme pääleikkajaa sähköpostin kautta ja kysyin häneltä mm. työnkulusta kohti valmista inserttiä. Jukka vastasi kysymykseeni todella laajasti ja kattavasti, joten keräsin sieltä inserttejä yleisesti kuvailevia kohtia seuraavasti:

”SuomiLOVE on ohjelmaformaatti, jossa käytetään hieman laskentatavasta riippuen 3-4 eri inserttityyppiä ja jokaisen niiden kohdalle on muodostunut omanlaisensa toimintatapa. Yleisin inserttimuoto SL-tuotannossa kulkee työnimellä ”haastisinsertti”, joka on n. 2 minuuttinen haastattelu, jonka kuvituksessa tavallisimmin nähdään haastateltava jossain tarinan sisältöön liittyvässä paikassa, arkistokuvilla höystettynä. Jos kyseessä on ns. ”lokaatioyllätys”, jossa yllätettävä yllätetään yllättäjän toimesta jossain lokaatiossa hänelle rakkaalla musiikkiyllätyksellä, käytän materiaalin läpikahlaamiseen hieman enemmän aikaa ja saatan alkaa tekemään jo jotain raakilemisiä leikkauskokeiluja dramaattisimpiin kohtiin.” (Jukka Mantere, 2019.)

3.1 Kameroista kovalevyille

3.1.1 Materiaalin toimitus loggaukseen

Suomiloven tuotannossa kaikki kuvattu ja äänitetty materiaali tuli logattavaksi kuvaussihteerin kautta. Kuvaussihteerin on ehkä loggaajaakin tärkeämpi assistentti leikkaajalle etenkin kuvausten aikana. Kuvaussihteerin on se henkilö, joka kuvauksissa tarkkailee jatkuvuutta ja kirjoittaa kuvauksista kuvausraportit, mitkä sisältävät olennaisimmat tiedot kuvattujen materiaalien sisällöistä. Tässä tuotannossa kuvaussihteerin vastasi kuvausraporttien lisäksi materiaalin siirroista kameroiden tallennuskorteilta kovalevyille. Tästä huolimatta toimittiin monesti kuitenkin niin, että minä tarkastin vielä kaikki kuvatut muistikortit läpi samalla kovalevyille siirrettyä materiaalia seuraten.

Kuvaussihteeri oli jo kuvauksissa lajitellut kortit tarrojen avulla. Kameran eroteltiin toisistaan aina ja se tehtiin aakkosilla. Yleensä haastattelujen lähikuvat olivat A-kameralla kuvattuja ja tällöin A-kameralla kuvatun materiaalin sisältämät kortit kuvaussihteeri päällysti A-kirjaimella koristellulla tarralla. Kameran luokiteltiin aina aakkosjärjestyksessä, joten kuvauksissa aina A:ta seuraava kamera oli B ja sen jälkeen C-kamera jne. Kun kortit oli lajiteltu ja merkattu kameroiden mukaan, todennus siitä, että samat materiaalit löytyvät nyt sekä korteilta, että kovalevyiltä, oli paljon helpompaa.



Kuva 5. Erään A-kameralla kuvatun insertin SD-kortti.

Kun SD-korttien ja kovalevyn sisältö oli avattuna tietokoneella, tarkistin aluksi kovalevyiltä, että kaikki materiaali, mikä sinne on siirretty, löytyy myös korteilta. Mikäli jotain korteissa olleista materiaaleista puuttui kovalevyiltä, siirsin puuttuvat materiaalit kovalevylle muiden joukkoon. Kun muistikortilta siirtää materiaalia tietokoneelle, se kannattaa tehdä ylimääräisen liitäntäisen, adapterin avulla, koska se on paljon turvallisempaa, kuin se, että kytkisi SD-kortin suoraan tietokoneen SD-lähteeseen ja aloittaisi suoraan siirtämisen. Kuitenkin kovalevyiltä puuttui materiaalia niin harvoin, jos ollenkaan, että luovuttiin tästä työvaiheesta sovitusti ja kuvaussihteerin siirrettyä materiaalit muistikorteilta kovalevyille, muistikortit otettiin suoraan käyttöön.

Kuvausryhmä pääsääntöisesti kuvasi koko kesän pääkaupunkiseudulla ja jo ensimmäisen kuvauspäivän jälkeen kuvaussihteeri toimitti kuvattujen materiaalien muistikortit, kovalevyt ja kuvausraportit takaisin SuomiLOVEN toimistolle, josta

onko kyseessä studio- vai lokaatioyllätys. SuomiLOVEN inserttien tarinat liittyivät aina yllätykseen, joten kuvattavien henkilöiden tiedoista löytyi aina vähintään yksi yllättäjä ja yleensä yksi yllätettävä. Studioyllätys merkitsi tässä tapauksessa inserttiä, johon liitetty kappale tultiin esittämään myöhemmin studiossa monikamerakuvausjaksolla. Lokaatioyllätyksessä puolestaan yllätettävälle esitettävä kappale soitettiin paikan päällä ja se kuului täten itse studiossa esitettävään inserttiin. Studio- ja lokaatioyllätysten raportoinnissa oli paljon eroja, koska insertin sisältö vaihteli sen perusteella, kumpi yllätys on kyseessä.

3.1.2 Siirto ja nimeäminen

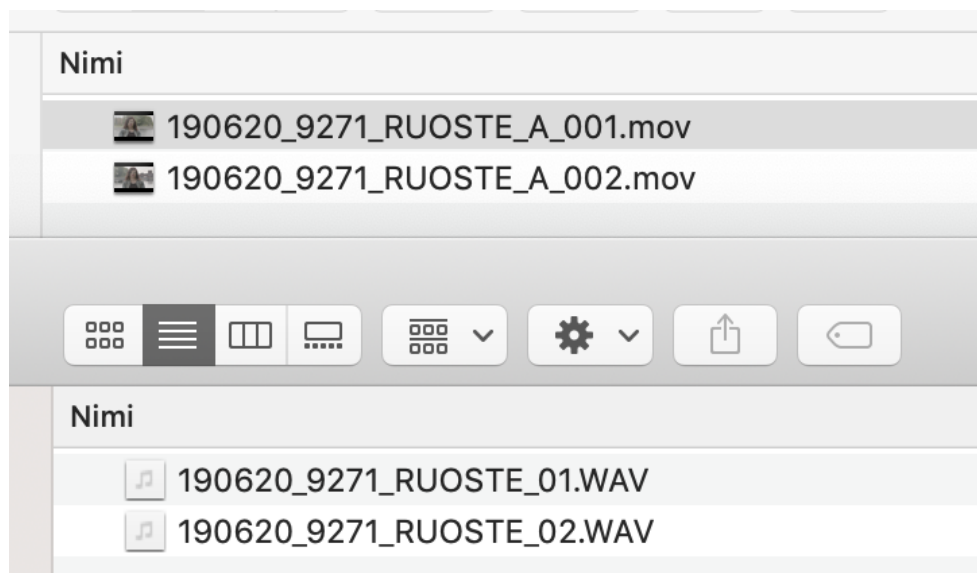
Kuvaussihteeriltä materiaalit saatuani ja tarkastettuani, että kaikki löytyvät sekä muistikorteilta, että kovalevyiltä, oli niiden nimet hyvä vaihtaa jo heti alkuun. Leikkaajat toivoivat löytävänsä nimestä aikaan ja tarinan kappaleeseen liittyvää tietoa. Heidän kanssaan sovin kuva- ja äänitiedostojen nimeämiselle järjestyksen seuraavasti:

VVKKPP_ID_KAPPALEENNIMI_KAMERA_juoksevanumero.mov tai -wav.

Nimen alku merkitsee aikaa, eli vuotta, kuukautta ja päivämäärää. ID lyhenneä tulee englannin kielisestä sanasta Identifier, eli tunniste. Tässä tapauksessa ID-koodi merkitsee 4-5 numeroista lukua, jota käytetään kaikkien inserttien yksilöimisessä. Se auttaa tunnistamaan kunkin insertin, joita kertyy kymmeniä viikkojen aikana.

Juokseva numero tarkoittaa numeroa tai pikemminkin numerosarjaa, joka näkyy kuvattujen ja äänitettyjen tiedostojen alkuperäisissä nimissä. Se mm. auttaa pitämään klipit kuvatussa järjestyksessä Premierenkin puolella – siitä puolestaan on hyötyä mm. silloin, kun materiaalia on projektissa paljon ja jonkun yksittäisen tiedoston saattaa joutua jossain tilanteessa etsimään uudestaan. Juoksevanumero löytyy yleensä tiedoston nimen loppupuolelta. Kaikki kuvattu materiaali tuli kameroista tietokoneille mov-päätteisenä tiedostomuotona ja äänitetty materiaali puolestaan wav-päätteellä. Nämä päätteet merkitsevät materiaalin tiedostomuotoa, joita on erilaisia tallennuslaitteiden asetuksista riippuen.

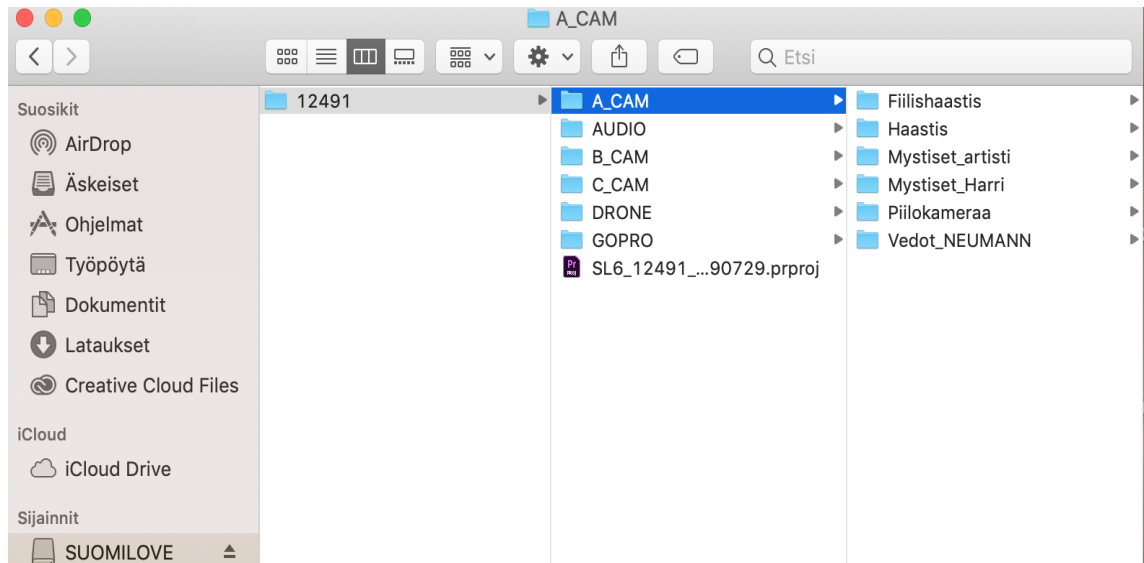
Materiaalien nimeämisessä kannatti aina käyttää merkkejä sanojen välissä. Kun nimettyjä materiaaleja siirtää paikasta toiseen ja kun niitä seuraa tietokoneella, merkkien käyttö tyhjissä väleissä on turvallisempaa. Tässä tapauksessa esimerkiksi käytin nimeämisessä alaviivoja kaikissa tyhjissä väleissä.



Kuva 7. Esimerkki Insertin materiaalien nimeämisestä. Kuvassa nimettyjä haastatteluinsertin kuva- ja äänitiedostoja.

A-kirjain merkitsee siis A-kameraa. Yleensä studioyllätyksissä, joissa on kuvattu vain haastattelu sekä leikkauskohtiin tarvittavaa kuvituskuvaa, on käytetty 2 kameraa, A- ja B-kamera. Lokaatioyllätyksissä löytyy yleensä näiden lisäksi C-, D- ja G-kameroita, joista D-kamera on yleensä Drone-kameralla, eli kauko-ohjattavan kopterin sisäisellä kameralla kuvattua materiaalia ja G-kamera GoPro-kameroilla kuvattua materiaalia. Joskus voi olla vielä jotain muutakin ylimääräisellä kameralla kuvattua kuvituskuvaa, jolloin kyseessä on E-kamera.

Yleensä kuvaussihteeri oli lajitellut kovalevylle siirretyt materiaalit omiin kansioihin. Päällimmäinen kansio, josta löytyi kaikki saman päivän aikana kuvatut materiaalit, oli nimetty kuvauspäivämäärän mukaisesti, esim. 190503. Päiväkohtaiseen kansioon kuvaussihteeri loi vielä insertikohtaiset kansiot, jotka eroteltiin toisistaan aiemmin mainitsemallani ID-koodilla. Insertikohtaisissa kansioissa materiaali oli jaettu vielä kamerakohtaisiin alakansioihin. Viimeisimmällä tuotantokaudella näiden lisäksi, mikäli kyseessä oli lokaatioyllätys, kuvaussihteeri jakoi mm. haastattelumateriaalit ja soitetun kappaleen kuvitusmateriaalit omiin alakansioihin.



Kuva 8. Esimerkki Lokaatioyllätyksen kansiorakenteesta, missä mm. A- ja B-kameran materiaalit ovat jaoteltu omiin alakansioihin.

Nimeämisen jälkeen materiaali tuli kopioida kovalevyllä kahteen paikkaan. Kun työskentelin toimistolla, siirsin toiset kopiot toimiston tietokoneilta löytyvälle yhteiselle palvelimelle, "Spacelle", missä kaikki sinne siirretty materiaali oli näkyvissä ja saatavilla leikkaajienkin koneella. Toiset kopiot siirsin ulkoiselle kovalevyllä varmuuskopiona. Tämä vaihe oli ehdottoman tärkeä hoitaa, koska Space on verkon kautta toimiva palvelin ja joskus se voi esim. katketa tilapäisesti käytöstä, jos talon verkkoyhteyksissä ilmenee ongelmia. Käyttökatkokset puolestaan voivat mm. vaarantaa tai tuhota Spaceen siirrettyjä tiedostoja. Tämän vuoksi toimittiin mm. Premiere-projektien kohdalla niin, että kaikki projektit, jotka olivat minulla työn alla, sijaitsivat työskentelyn ajan tietokoneen omalla työpöydällä. Valmiit projektit kopioin Spacelle, mistä leikkaajat saivat kopioitua projektin itselleen.

Materiaalin kopioiminen on itse sen monistamisen lisäksi myös uusien kopioiden siirtämistä toiseen paikkaan. Tämä toimenpide on loggaajalla yleensä se eniten odottelua vaativa työvaihe, jota kannattaa pyrkiä nopeuttamaan laitteiston avulla niin hyvin, kuin mahdollista. Materiaalin siirto asettaa materiaalin aina myös riskialttiiksi paikkaa vaihtaessa.

3.2 Tietokoneelta Premiereen

Alusta asti minulla toimi editointisohjelmana Adobe Premiere pro kaikkine uusine versioineen, joita päivitin matkan varrella. Premiere Pro kuvailee itseään omilla nettisivuilla alan johtavaksi videonmuokkausohjelmistoksi elokuville, televisiolle ja verkkosivuille (Adobe, Älykkäät työkalut, parempi tarinankerronta, 2019). Varsinkin viimeisimmällä tuotantokaudella käytin paljon myös muita samaan Creative Cloud-sarjaan kuuluvia ohjelmia, kuten Adobe Media Encoderia.

3.2.1 Premiereen

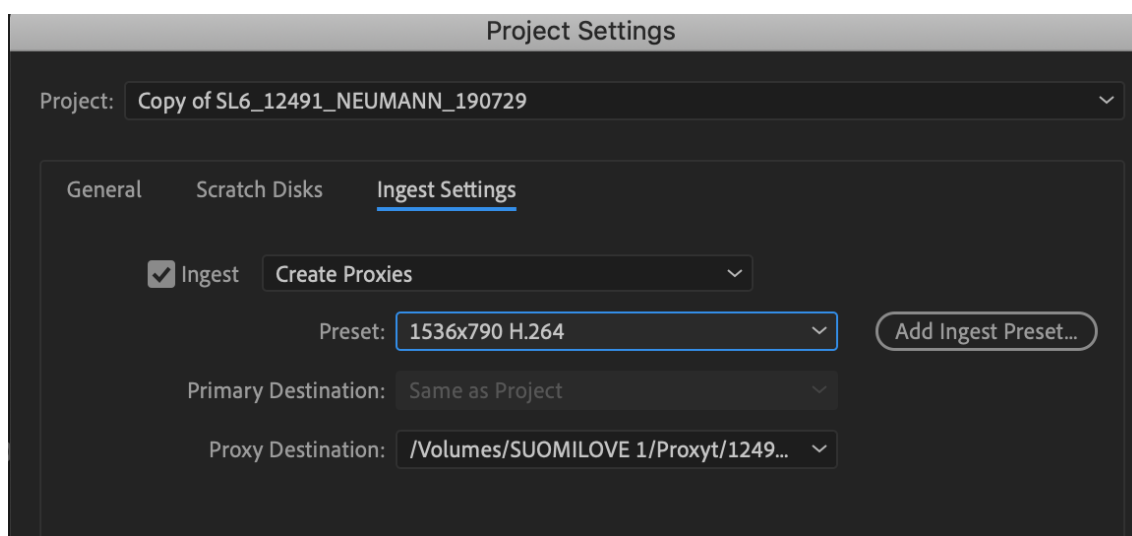
Finderissa nimeämisen jälkeen siirsin materiaalit Premiereen luoden ensin uuden projektin. Jokaista yllätystä varten tuli luoda aina uusi projekti, jonka nimesin tähän tyyliin: SL (Suomilove ja kausinumero, eli tässä tapauksessa 5 tai 6) _ID_ARTISTINNIMI_PÄIVÄMÄÄRÄMILLOINPROJEKTIONLUOTU. Jos yllätyksessä soitti itse Loveband, tuli projekti nimetä vastaavasti tähän tyyliin: SL_ID_LB_BIISINNIMI_MILLOINPROJEKTIONLUOTU. Aiemmalla tuotantokaudella bändin tai artistin nimen sijasta käytettiin aina kappaleen nimeä, mutta leikkaajat katsoivat seuraavalla kaudella paremmaksi, jos kappaleen nimen sijasta projektin nimessä olisi ensi sijassa esittäjien nimet. Myös projektin luonnin päivämäärä otettiin nimeämiseen käyttöön vasta viimeisimmällä tuotantokaudella.

Kun projekti oli luotu ja materiaali viety sinne, aloin tutkimaan tarkemmin materiaalien sisältöä. Finder-tasolla nimeämisen lisäksi, lisäsin usein Premieressä sinne tuotujen tiedostojen nimien perään vielä yksilöllistäviä tietoja. Esimerkiksi kaikkien haastattelumateriaalien nimien perään kirjoitin vielä haastis tai kuvituskuvien kyseessä ollessa kuvitus. Jos projektiin tuoduista materiaaleista löytyi lokaatioyllätykseen kuuluvan kappaleen esittämisen kuvituskuvia, ne tuli erotella nimien avulla vielä tarkemmin.

Lokaatioyllätyksessä kameroita oli haastisinserttiin verrattuna useampia, ja esim. GoPro-kamerat ja Drone-kamerat olivat näissä inserttikuvauksissa usein käytössä. GoPro- ja Dronekameroiden tiedostot olivat usein raskaita käsitellä Premieren puolella ja tästä syystä sovittiin viimeisimmällä tuotantokaudella, että

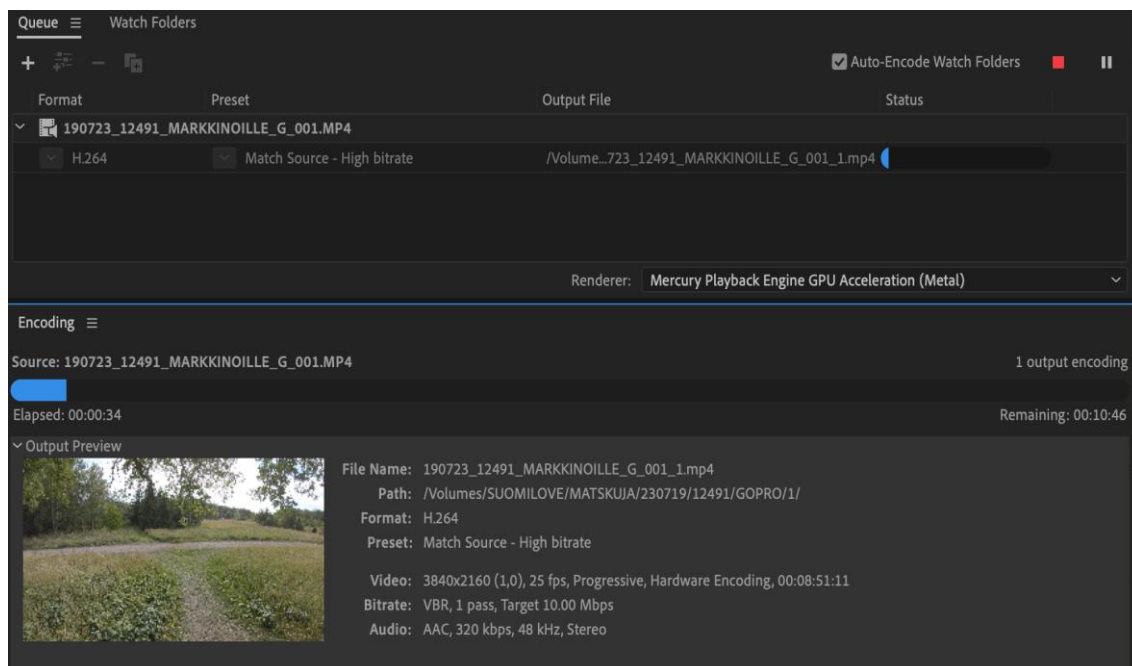
minä luon sekä Drone-, että GoPro-kameroiden materiaaleista Proxyt Adobe Media Encoderin avulla.

Proxyt merkitsevät alkuperäisistä materiaaleista luotuja ns. ”huononnettuja versioita”. Vaikka alkuperäiset videotiedostot olisivat tuotuna projektiin, niistä on mahdollista luoda tällaiset kevyemmät väliaikaistiedostot, joita Premiere käyttää työskentelyssä alkuperäisen tiedoston sijasta. Tämä nopeuttaa editointia ja tiedostojen toistokapasiteettia huomattavasti (Johannesmyllymaki, 8 vinkkiä, kuinka saat Adobe Premieriin enemmän nopeutta ja tehoa, 2018). Proxyjen käyttö on yleistynyt viime vuosina, kun kamerat ovat alkaneet taltioimaan materiaalia enemmän 4K resoluutiolla ja kun tietokoneen muistilta, prosessorilta ja näyttönohjaimelta vaaditaan jatkuvasti enemmän tehoa. Aloitin proxyjen luonnin Premierin puolella, jossa aktivoin proxyjen luontiominaisuuden projektiasetusten kautta, joka löytyy Premierin työpöydän yläosasta.



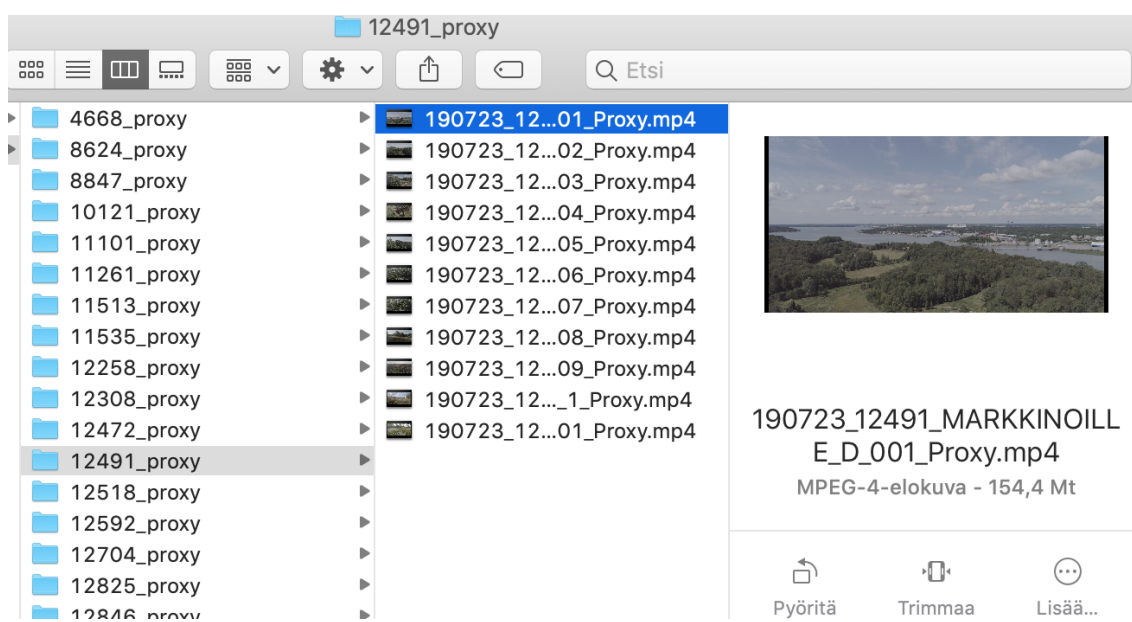
Kuva 9. Premierin asetusvalikosta löytyy mm. kääntöasetukset proxyjen pakkaamista varten, jotka tulee määrittää, ennen kuin alkaa luomaan proxyja.

Kun olin saanut määriteltyä kaivatut projektin asetukset, toin GoPro- ja Drone-materiaalit Premieriin. Tämän jälkeen Media Encoderin pitäisi avautui automaattisesti. Media Encoderin avautuessa se lähti heti muuttamaan kaivattua tiedostoa Proxy-tiedostoksi. Tiedostosta riippuen tämä toimenpide kesti 10-40min.



Kuva 10. Näkymä tiedostojen muokkausohjelma Media Encoderin automaattisesti avautuneesta työalustasta. Kun Premieressä proxy-asetukset ovat määritetty, seuraavaksi Premiereen siirrettävät materiaalit siirtyvät automaattisesti Encoderin puolella jonoon proxyjen luontia varten.

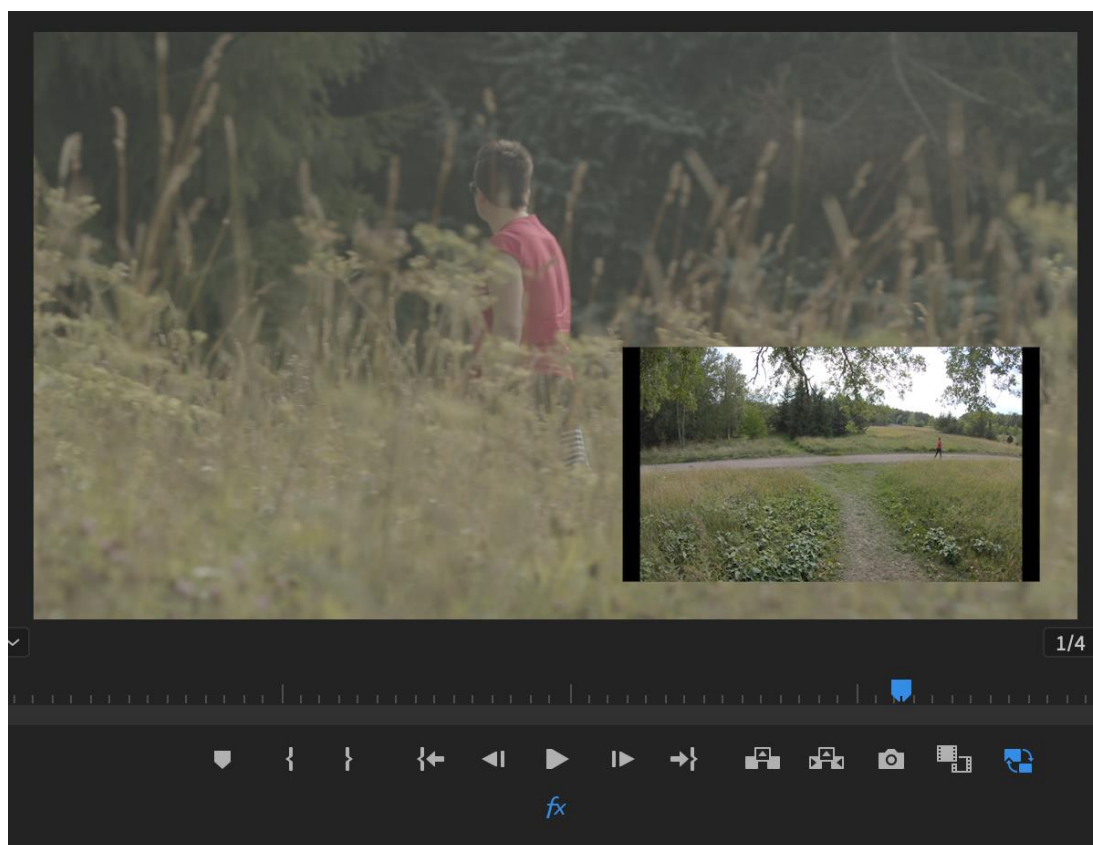
Asetusten avulla määritin kaikki valmiit proxyt siirrettäviksi automaattisesti omiin inserttikohdaisiin proxy-kansioihin. Niitä tuli kuitenkin inserttikuvauksien aikana useita satoja, joten selkeä järjestys oli välttämätöntä, jos esim. jokin yksittäinen proxy-tiedosto pitää hakea uudestaan projektiin.



Kuva 11. Proxy-kansio, mistä löytyvät kaikki inserttejä varten pakatut proxyt.

Ennen kun aloitin käsittelemään valmiita proxy-tiedostoja Premieren puolella, varmistin, että Program-näytön alapuolella sijaitsevasta toimintojen logovalikosta löytyi Proxyjen käsittelyyn vaadittava logo, joka kantoi nimeä Toggle Proxies. Kun logo oli tuotu valikkoon, se tuli vielä aktivoida sitä klikkaamalla. Kun Proxy-logo on päällä, se näkyy Program-näytöllä sinisenä. Tämän jälkeen proxyt olivat valmiina käsiteltäväksi projektissa.

GoPro- ja Drone-materiaalit saattoivat toisinaan tarvita muitakin ylimääräisiä toimenpiteitä muihin materiaaleihin verrattuna. Esimerkiksi itse kuvauksissa osa GoPro-kameroista oli sijoitettu taltioimaan lokaation ulkopuolelle samaan aikaan, kun muut kuvaavat sisällä. Tällöin Premieressä saman oton kameroita päällekkäin raahatessani GoPro-tiedostot tuli väliaikaisesti pienentää, jotta GoPro-oton alapuolelle jääneestä kamerasta pystyisi seuraamaan sisääntuloa ja asettaa siten GoPro:t kulkemaan samanaikaisesti muiden kameroiden kanssa. Näitä tiedostoja pienentäessä sai mennä hyvinkin lähelle kannettavan näyttöä saadakseen selvää liikkeistä. GoPro-materiaaleista löytyi onneksi aina myös ääntä, joten se auttoi synkronoidessa.



Kuva 12. Esimerkki pienennetystä GoPro-tiedostosta. Kuvassa näkyy myös itse Program näyttö, sekä logovalikko, jossa mm. proxy-toiminto on aktivoituna (oik. alapuolella).

Kun lokaatioyllätyksessä kuvattiin artistin tai bändin soittoa ja laulua, siitä taltioitiin monia eri versioita, joista yleisimmät olivat audio-, reaktio- ja soittovetoja sekä laajojen kuvien versiot. Näiden ottojen nimeäminen tapahtui sen perusteella, mikä versio oli kyseessä. Kuvattu versio selvisi yleensä kuvaussihteerin raporteista sekä itse otosta silloin, kun kuvaussihteerä klaffia lyödessään mainitsi seuraavaksi kuvattavan version nimen kameroille ja mikrofoneille. Tämä tapahtui yleensä oton alussa tai vaihtoehtoisesti lopussa, jolloin kyseessä oli jälkiklaffi.

I 20:30		EXT	DRONE + AÄNI
II 20:40			DRONE + RONIN AÄNI
	- POIKKI -		
	SOITTOVETO		
		EXT	CAM A + B AÄNI
I 20:58			
II 21:04			
	- POIKKI -		

Kuva 13. Esimerkki lokaatioyllätyksessä kuvattun oton raportoinnista, kun kyseessä on ollut soittoveto. Vedoista on tärkeää löytyä kyseisen vedon nimi, monta ottoa kyseistä versiota taltioitiin, sekä ottoa taltioineet kamerat ja nauhurit.

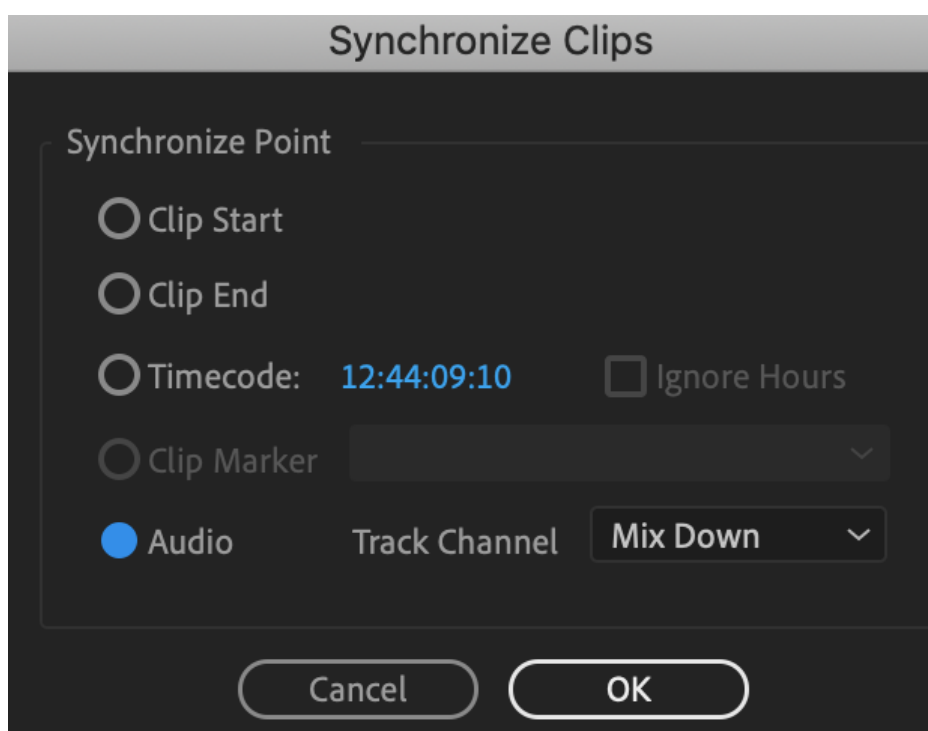
3.2.2 Synkronointi

Synkronoinnissa halutaan saada erilaiset prosessit kulkemaan samassa tahdissa, tässä tapauksessa prosesseilla tarkoitetaan kuva- ja äänitiedostoja. Synkronointiin on olemassa omia ohjelmiakin, mutta itse olen pärjännyt Premieren omilla synkronointiominaisuuksilla. Ennen synkronointia olin siis siirtänyt materiaalin moneen eri paikkaan, nimennyt ne ja tuonut Premiereseen, missä olin tarkistanut, että kaikki on oikeilla nimillä oikeissa kansioissa. Premieressä tapahtuvaa tiedostojen nimeämistä tein yleensä samaan aikaan, kuin raahasin niitä aikajanelle. Aikajana on yleensä se alue editointiohjelmassa, jonne materiaali viedään ja missä sitä voi käsitellä.

Premieressä ennen aikajanaa luodaan sekvenssi, jonka sisällä aikajana voidaan avata. Sekvenssi tulee englannin kielisestä sanasta sequence, joka tarkoittaa

jaksoa. Premieressä sekvenssi kattaa aikajanan ja kaikki sille määritellyt asetukset. Premiere luo automaattisesti sekvenssin asetuksineen, kun tiedostoja raahataan aikajanalalle – asetukset määrittyvät näin materiaalin sisältämän datan perusteella. Sekvenssi luo syntyessään itselle nimen, mutta se kannattaa muuttaa yhtenäiseksi muun nimeämisen mukaan erottelun helpottamiseksi. Myös sekvenssin asetuksia voi määrittää tarkemmin ennen sekvenssin luontia tai sen jälkeen ja se tapahtuu Premieren työpöydän yläosasta.

Premieressä on muutama eri vaihtoehto kuva- ja äänitiedostojen synkronointiin. Näistä yhtenä mainittakoon ääneen pohjautuvan synkronoinnin, missä kuva ja ääni liitetään yhteen valittujen ääniraitojen perusteella. Tätä vaihtoehtoa käytin useimmiten haastatteluissa ja lokaatioyllätyksen kuvituskuvien synkronoinnissa. Ääneen pohjautuvan synkronoinnin lähes elinehto on jokin äänipohjainen ”piikki”, joka kuuluu sekä kameran sisäisen mikrofonin, että ulkoisten nauhureiden taltioimassa äänessä. Tämä luodaan kuvauksissa usein klaffilla. Kun kuvatiedosto ja siihen kuuluva äänitiedosto tuodaan Premiereen ja omasta kansiostaan päällekkäin aikajanalalle, ne valitaan aktiivisiksi, jonka jälkeen avataan Premieren synkronointiominaisuudet työpöydän yläosasta, kohdasta, jossa lukee Clip. Sieltä löytyy Synchronize-painike, ja sen avautuessa Premiere kysyy tiedostojen synkronointitapaa (Synchronize Point).

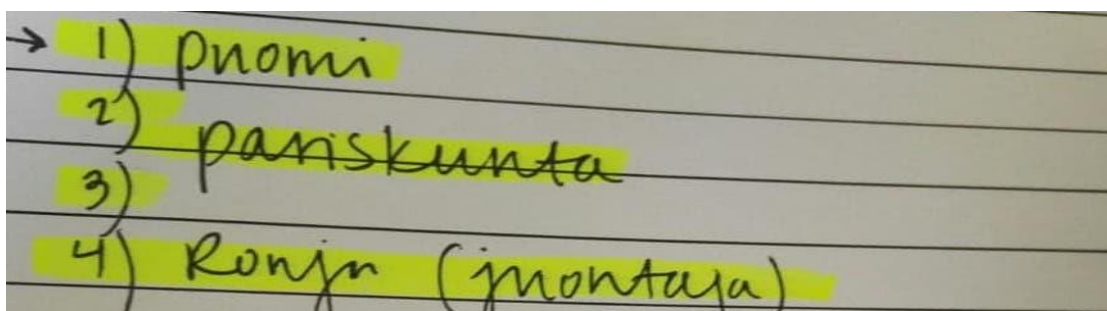


Kuva 14. Kuva synkronointivalikon ikkunasta

Ääneen pohjautuvassa synkronoinnissa valitaan synkronointitavaksi Audio. Tämän jälkeen Premiere aloittaa automaattisen synkronoinnin, jonka aikana se lukee äänitiedostoissa näkyviä waveformeja eli ääniaaltoja. Prosessi kestää pisimmillään muutamia minuutteja ja tämän aikana Premierellä ei pysty tekemään muuta. Kun prosessi on valmis, voi kuuntelemalla seurata, kulkeeko kameramikrofonin ja nauhurin äänitiedostot yhtäaikaista kuvan liikkeen kanssa. Tätä voi seurata myös waveformeista, mutta kuuntelemalla ääntä saa parhaiten varmistuksen asiasta. Kun tiedostot ovat onnistuneesti synkronoitu, poistetaan sekvenssiltä kameramikrofonin äänitiedosto ja jätetään jäljelle vain ulkoisten tallentimien äänitiedosto.

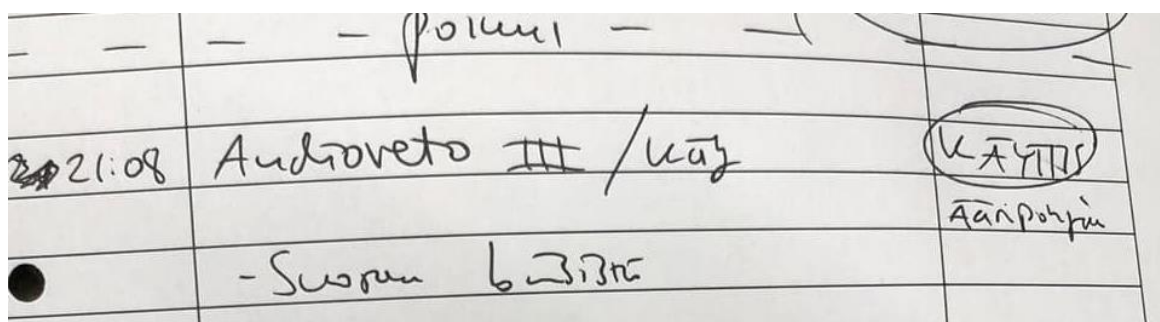
Joskus tällainen synkronointi saattaa epäonnistua, jolloin Premiere mainitsee siitä erikseen. Siihen voi olla monia syitä, kuten heikosti lyöty klaffi, häiriöäänet taustalla tai ettei äänitiedostoista löydy klaffia tai muitakaan äänellisiä piikkejä. Tällöin synkronointi hoidetaan käsin, eli raahaamalla tiedostot hiiren avulla päällekkäin waveformeja seuraten. Kuitenkin ääneen pohjautuva synkronointi on yleensä varmin vaihtoehto synkronoinnissa, missä ääni on etusijalla, kuten haastattelut ja musiikkiesitykset.

Lokaatioyllätyksen kyseessä ollessa materiaalien synkronointiin liittyen tein paljon muitakin toimenpiteitä, sillä logattavaa materiaalia oli paljon enemmän. Toisin kuin haastatteluissa, musiikkiesityksien otot olivat yleensä kuvattu kahden kameran sijasta kolmella, joskus jopa neljällä kameralla. Myös äänittäjällä on tällaisten inserttien kuvauksissa enemmän äänitettävää ja mikrofoneja tarvittiin runsaasti enemmän, esim. bändin soittajia ja laulajia varten. Musiikkiesitysten tapauksissa kuvaussihteeri merkitsi raporttiin kaikki kuvauksissa äänitetyt henkilöt ja soittimet, sekä nauhuriin asetettujen mikrofoniin raitajärjestyksen.



Kuva 15. Kuva lokaatioyllätyksen kuvausraportissa, jossa näkyvät osa äänilähteistä. Äänilähteiden vieressä näkyvä numero on mikrofoniin numero. Lokaatioyllätyksen kuvauksissa äänitallentimissa oli käytössä yhtäaikaaisesti 8 raitaa.

Kun ääneen perustuva synkronointi on onnistuneesti tehty kaikille lokaatioyllätyksen otoille, otot synkronoidaan vielä yhdeksi kokonaisuudeksi. Tämä tapahtuu manuaalisesti eli itse hiirellä ottoja aktivoimalla ja päällekkäin raahaamalla. Tätä varten itselle tärkeimmät otot lokaatioyllätyksissä ovat audiovedot, jossa kamerat kyllä kuvaavat artistien ja bändin soittoa, mutta äänen laatuun keskitytään ensi sijassa. Jos audiovetoja on useita ottoja, niin kuin yleensä onkin, bändi, ohjaaja ja äänimies päättävät yhdessä näistä ostoista lopulliseen inserttiin tulevan oton ja tämän kuvaussihteri merkitsee raporttiin nimellä ”käyttis”.



Kuva 16. Esimerkki audiovetojen merkinnöistä kuvausraportissa.

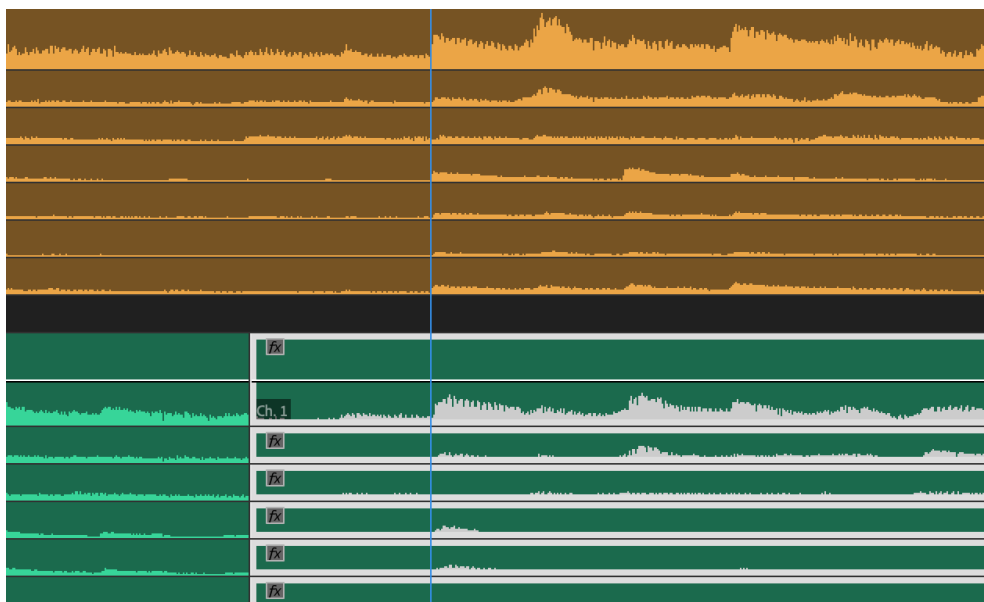
Viimeisimmällä tuotantokaudella käytin tämän valitun audiovedon erottelemisen helpottamiseksi Premierestä löytyvää värjäämisminaisuuksia (Label), jota käyttämällä on mahdollista värjätä Premieren työpöydällä näkemiämme osia ja tämä puolestaan on tehokas työkalu materiaalin lajittelussa ja toisistaan erottelussa. Kun projektiin tuodut äänitiedostot näkyivät normaalisti Premieressä vihreinä, värjäsin käyttis-audiovedon oranssiksi. Tämän valitun ja värjätyksen audiovedon pohjalta kasasin myöhemmin kaikki muut otot päällekkäin.

Vaikka kyseessä oleva kappale, joka lokaatioyllätyksessä taltioidaan useita kertoja, soitettaisiinkin samalla tavalla ja samassa tahdissa joka kerta, otot eivät pysy synkassa, silloin kun ne on raahattu päällekkäin sekvenssille. Tarkoitin tällä sitä, että kun olen raahannut audiovedon ”käyttis”-oton päälle seuraavan oton kulkemaan alusta samanaikaisesti, jossain vaiheessa synkka pettää eli toi-

nen otoista lähtee etenemään eri tahdissa. Poikkeuksia tähänkin on, kuten esimerkiksi konemusiikki-painotteiset kappaleet, joissa ei esiinny oikeita instrumentteja.

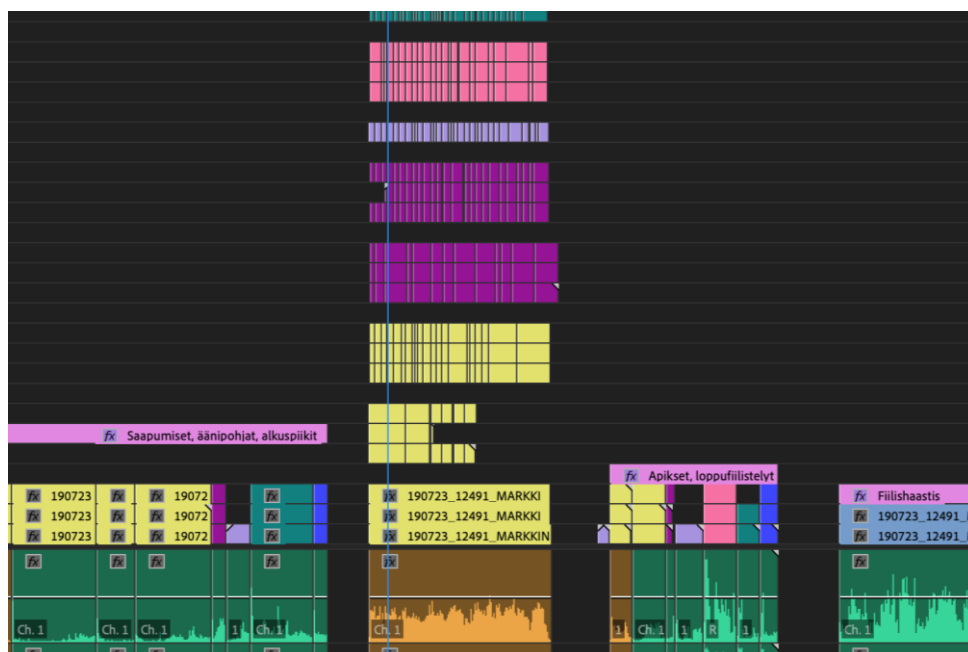
Jotta saisin kaksi ottoa kulkemaan koko kappaleen ajan samaan tahtiin, on otettava leikkaustyökalu käyttöön. Heti, kun huomaan kahden oton lähtevän etenemään eri tahdissa, tulee luoda leikkauskohta eli skarvi kuva- ja äänitiedoston sille alueelle, missä synkka lähtee valumaan. Skarvi kannattaa luoda sellaiseen kohtaan, missä on voimakkaita ääniä, joka näkyy äänitiedostossa selkeämpinä waveformeina. Tämä auttaa siirtämään epäsynkassa olevan ääni- ja kuvatiedoston kohtaan, jossa äänitiedosto alkaa kulkemaan taas samanaikaisesti ensimmäisen, värjätyin audiovedon kanssa.

Kun skarvi on luotu, valitaan skarvin kuva- ja äänitiedoston oikea puoli aktiiviseksi, jonka jälkeen tiedostot raahataan suurin piirtein siihen kohtaan, missä ne jatkavat yhtäaikaista etenemistä ensimmäisen audiovedon kanssa. Tämä toiminto toistetaan koko kappaleen ajan, jotta kaikkien ottojen kuva- ja äänimateriaali pysyisi audiovedon ”käyttis-oton” kanssa synkassa ja skarveja tuleeikin kertymään paljon kaikkiin audiovedon ensimmäisen oton päällä oleviin ottoihin.



Kuva 17. Esimerkki skarvin luonnista äänitiedostossa kohtaan, jossa äänitiedosto alkaa kulkea eriaikaisesti ylemmän äänitiedoston kanssa. Kun skarvi on luotu, raahataan synkasta poistunut äänitiedosto waveformien avulla oikealle paikalle. Skarvit luodaan myös kuvatiedostoihin värjätyin audiovedon mukaan.

Tämän jälkeen vaiensin päällekkäin raahattujen, leikattujen ja käsin synkattujen ottojen äänitiedostot lukuun ottamatta oranssia käyttis-audiovetoa. Tämä tapahtuu äänitiedostoa hiiren oikealla näppäimellä klikkaamalla ja tulevasta valikosta valitsemalla Enable. Vaientaminen eli enableointi tehdään kaikille muille äänitiedostoille, paitsi ensimmäiselle audiovedolle, joka lopulta jää tämän kokonaisuuden ainoaksi kuuluvaksi ääneksi. Tätä audiovetoa ei leikata missään vaiheessa, vaan se pysyy kokonaisena.

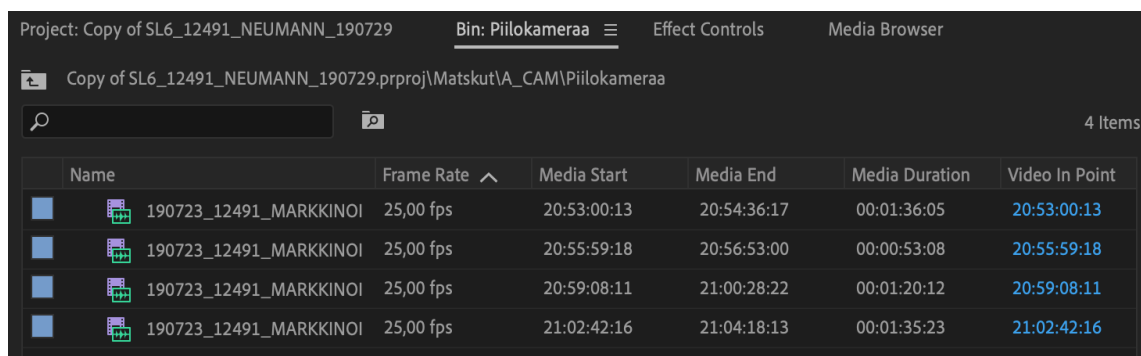


Kuva 18. Esimerkki valmiiksi synkatusta lokaatioyllätys-projektista, jossa "käyttis"-audiovedon kuvatiedosto löytyy alimmaisena ja keltaisena, äänitiedosto ylimpänä ja oranssina. Kaikkien musiikkiesitysten kuvatiedostot kannattaa värjätä erottelemisen tueksi.

Yleensä kuvituskuviissa, joita kuvataan haastattelujen leikkauskohtia varten, ei ole taltioitu ääntä erikseen. Ja jos onkin, kuvausryhmä on monesti kiireen vuoksi käyttänyt ääneen tarvittavaa klaffia vain käsin ja tämä saattaa joskus sekoittaa ääneen pohjautuvan synkronoinnin Premieressä, koska käsistä lähtevä äänellinen piikki ei ole tarpeeksi voimakas suhteessa taustaääniin. Joskus kuvituskuvia kuvataan yhtäaikaaisesti kahdella, joskus jopa kolmella kameralla ja tällöin olisi hyvä saada synkronoitua saman oton kamerat yhteen, jotta leikkaajien työ olisi helpompaa.

Kun äänen perusteella synkronointi ei ole vaihtoehto, voi yksi mahdollisuus olla synkronointi aikakoodin avulla. Aikakoodi on kameroihin ja nauhureihin asetettu,

aikaa kuvaava numerosarja, jossa näkyvät tunnit, minuutit, sekunnit ja millisekunnit (00:00:00:00). Kuvauksissa ääni- ja kameramiehen vastuulla on huolehtia laitteistonsa asetuksista, mitä kautta aikakoodit voi saada näkyviin tietokoneella ja ohjelmistoissa. Tässä tuotannossa yleensä sekä kuva-, että äänimateriaalien aikakoodit juoksivat moitteettoman samanaikaisesti ja tällöin aikakoodi-synkronointi oli mahdollista. Monesti ottojen aikakoodit vastasivat suurin piirtein sitä kellon aikaa, jolloin otot olivat taltioitu.



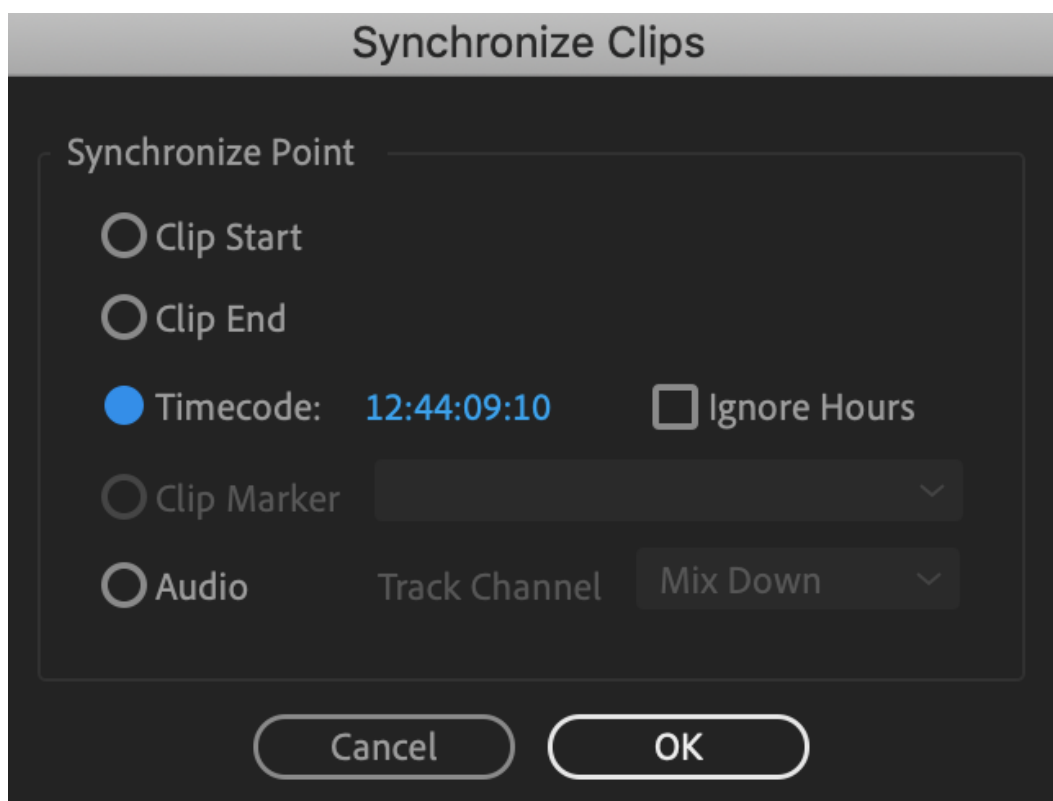
The screenshot shows the Media Browser interface in Adobe Premiere Pro. The project name is 'Copy of SL6_12491_NEUMANN_190729'. The bin is named 'Piilokameraa'. The search bar is empty. The table below lists four video clips with their respective timecodes.

Name	Frame Rate	Media Start	Media End	Media Duration	Video In Point
190723_12491_MARKKINOI	25,00 fps	20:53:00:13	20:54:36:17	00:01:36:05	20:53:00:13
190723_12491_MARKKINOI	25,00 fps	20:55:59:18	20:56:53:00	00:00:53:08	20:55:59:18
190723_12491_MARKKINOI	25,00 fps	20:59:08:11	21:00:28:22	00:01:20:12	20:59:08:11
190723_12491_MARKKINOI	25,00 fps	21:02:42:16	21:04:18:13	00:01:35:23	21:02:42:16

Kuva 19. Kuvatiedostojen aikakoodit näkyvät Premieressä kuvan mukaisesti.

Jos synkronoitavissa materiaaleissa on samat aikakoodit, niiden pitäisi mennä Premieressä automaattisesti synkkaan, mutta jos materiaalien aikakoodit eroavat toisistaan millisekunninkin tarkkuudella, niin synkronointikaan ei ole täydellisen puhdasta. Tällaisissa tapauksissa voi vielä synkronoinnin jälkeen viedä käsin tiedostot kulkemaan samanaikaisesti.

Premieren aikakoodi-synkronointi löytyy samasta paikasta, mistä muutkin synkronointiominaisuudet eli valitaan Premieren työpöydän yläosasta Clip, jonka alapuolelta löytyy Synchronize. Tätä klikkaamalla avautuu edellä mainittu synkronointiominaisuuksien ikkuna, Synchronize Point, jossa yhtenä vaihtoehtona löytyy Timecode. Jos synkattavissa materiaaleissa aikakoodi on vähintään lähes sama, sen pitäisi nyt näkyä samalla ikkunalla ja se merkitsee sitä, että aikakoodilla synkronointi on mahdollista. Aikakoodi-synkronoinnin valittua Premiere vie klipit automaattisesti paikoilleen aikakoodin perusteella. Tätä synkronointitapaa kannattaa käyttää harkiten, sillä Premiere lähtee helposti tulkitsemaan materiaalien aikakoodeja väärin.



Kuva 20. Synkronoinnin aloitusvalikosta, josta aikakoodiominaisuutta kannattaa käyttää silloin, jos sekä kuva-, että äänitiedostosta löytyvät samat aikakoodit.

3.2.3 Litterointi

Ensimmäisellä tuotantokaudella muutamien kuukausien jälkeen, kun olin päässyt loggaamisesta jo hieman kärryille, eräs leikkaaja, joka tuli hieman myöhemmin tuotantoon, antoi erittäin hyvää palautetta ja vinkkejä loggaamisen kehittämiseen. Yksi tärkeä työvaihe oli mm. haastattelujen litterointi. Litterointi tarkoittaa kuunnellun äänitiedoston puhtaaksikirjoittamista Tämän jälkeen aina kun olin saanut haastattelujen materiaalit synkronoitua ja niistä haastattelijan kysymykset pois leikattua, kävin vielä haastattelijan vastaukset läpi ja litteroin samanaikaisesti, eli kirjoitin, tässä tapauksessa kuvan päälle haastateltavan vastauksien sisällön suurpiirteisesti.

Tekstiä ei kannattanut kirjoittaa liikaa, riittävää oli n 3-4 riviä. Pahimmillaan vastauksen sisällön pituuden vuoksi tekstiä saattoi kertyä 8-9 riviä, mikä on aivan liikaa, kun teksti on tarkoitettu lähinnä nopeaan selailuun. Aluksi litteroin siten, että kuuntelin aina ensin haastateltavan vastauksen, jonka jälkeen kirjoitin sen kuvan päälle. Myöhemmin huomasin nopeammaksi kuunnella koko haastattelun

kirjoittamalla samalla sisällön ylös. Vaikka tästä haastattelun litteroinnista muodostui ehkä pisin haastatteluun liittyvätyövaihe, mahdollisti se sekä itselle, että leikkaajille nopeaa vastausten selailua ja se taas puolestaan auttoi leikkaajia löytämään juuri ne oikeat vastaukset ja otot lopulliseen tarinaan.

Tekstiä ei kannattanut kirjoittaa liikaa, riittävää oli n 3-4 riviä. Pahimmillaan vastauksen sisällön pituuden vuoksi tekstiä saattoi kertyä 8-9 riviä, mikä on aivan liikaa, kun teksti on tarkoitettu lähinnä nopeaan selailuun. Aluksi litteroin siten, että kuuntelin aina ensin haastateltavan vastuksen, jonka jälkeen kirjoitin sen kuvan päälle. Myöhemmin huomasin nopeammaksi kuunnella koko haastattelun kirjoittamalla samalla sisällön ylös. Vaikka tästä haastattelun litteroinnista muodostui ehkä pisin haastatteluun liittyvätyövaihe, mahdollisti se sekä itselle, että leikkaajille nopeaa vastausten selailua ja se taas puolestaan auttoi leikkaajia löytämään juuri ne oikeat vastaukset ja otot lopulliseen tarinaan.

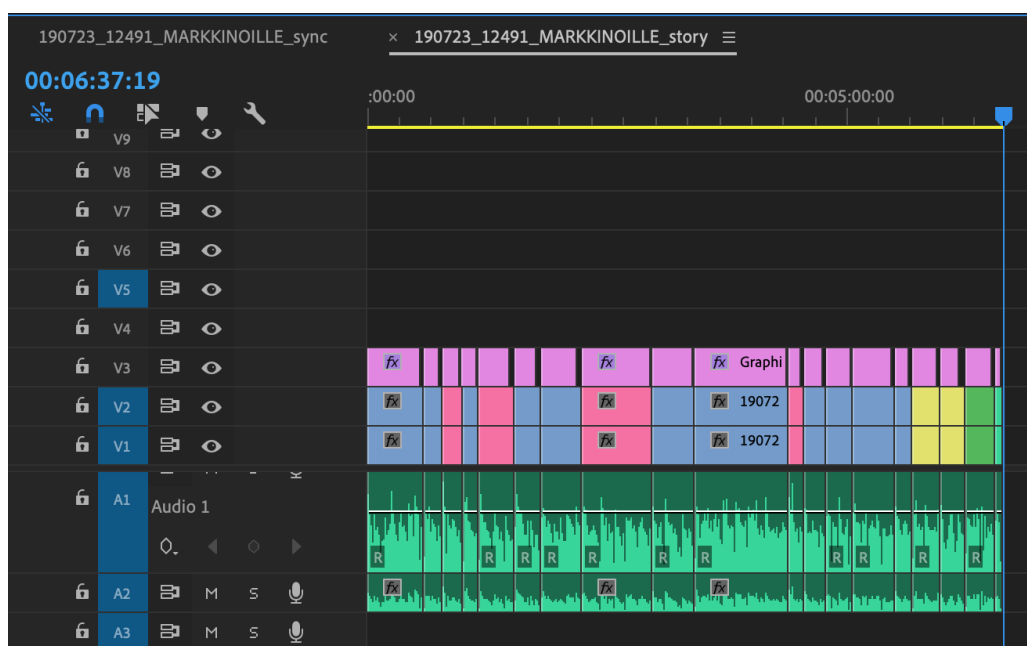
3.2.4 Raakaleikkaaminen

Inserttien haastatteluosioiden raakaleikkaus astui työnkuvaani toisella tuotantokaudella, kun kokemusta rikkaammat leikkaajat olivat yhtä mieltä siitä, että se nopeuttaisi ja helpottaisi heidän työtään. Otin haasteen mielelläni vastaan, eli materiaalien synkronoinnin ja haastattelijan kysymysten poiston jälkeen minun tehtävänäni oli leikata turhia alueita hieman lisää. Se merkitsi myös pääsyä luomaan itse tarinaa.

Alkuun sovittiin, että raakaleikkaan haastattelut niin tiiviiksi paketiksi, kuin aika-aulun puitteissa oli mahdollista. Valmiissa inserteissä haastattelujen kesto yleensä on n. 2-3 minuuttia ja sain tiivistää haastattelut näinkin lyhyiksi, jos pystyin. Mainittakoon, että yleensä yhden haastattelusta kertyvän materiaalin kokonaiskesto oli 40-60 minuuttia, mikä merkitsi paljon poistettavaa, joka taas puolestaan merkitsi tarinaan sopivien vastausten tarkkaa etsimistä. Tätä leikkaajat neuvoivat helpottamaan Premieressä löytyvän, tiedostojen aiemmin mainitun ja toimivaksi todetun värjäämismominaisuuden avulla. Värejä kannatti käyttää silloin kun haastateltavan vastauksista löytyi kaivattuun tarinaan sopivaa asiaa, etenkin silloin, jos ottoja oli useita.

Yhteisesti leikkaajien kanssa käytiin läpi, millainen rakenne haastattelu raakaleikkauksenvaiheessa tulee olla. Olin itsekin tätä varten katsellut muutamaa jaksoa aikaa samalla ottaen. Raakaleikkauksesta tuli löytyä mm. yllätettävän suhde yllättäjään, syy sille, miksi yllättäjä haluaa yllättää sekä millä kappaleella yllätetään. Tarinan koskettavimmat kohdat, tarinan mahdollisen ytimen värjäsin vaaleanpunaisella ja syyn yllättäjän haluun järjestää yllätys keltaisella. Joskus haastattelija kysyi yllättäjältä, että mitä haastateltava haluaisi yllätettävän tästä yllätyksestä saavan ja niihin saadut vastaukset värjäsin erikseen vielä vihreällä. Näin loppu-tulos auttoi leikkaajia hahmottamaan raakaleikkauksen rakennetta.

Aluksi sain tiivistettyä haastatteluja hyvinkin valmiiseen pakettiin ja sain niistä hyvää palautetta leikkaajilta. Koska materiaalia alkoi koko ajan kerääntyä minulle enemmän ja enemmän, aikaa ei tuntunut enää riittävän yhtä huolelliseen tiivistämiseen, jos halusi pysyä aikataulussa. Leikkaajia tämä ei kuitenkaan haitannut ja minulle sanottiinkin, että jos aika tuntuu loppuvan kesken, pelkkä koostekin haastateltavan poimituista vastauksista riittää, ilman varsinaista hiontaa. Koosteet olivat lähinnä minun valitsemiani haastateltavan vastauksia, jotka olin liittänyt kaitavatussa järjestyksessä yhteen. Jo tällainenkin helpotti leikkaajien työtä, sillä enää heidän ei tarvitse käydä läpi koko 40-60-minuuttista haastattelua, joka vei tuhotomasti aikaa viime kaudella.



Kuva 21. Esimerkki haastattelun valmiista raakaleikkauksesta. Kuvan yläpuolelta löytyy esimerkkejä sekvenssin nimeämisestä ja värjättyjen kuvatiekotojen yläpuolella näkyy litterointipalikoita.

3.2.5 Materiaalin toimitus leikkaajille

Kun edellä mainitut loggaajan työvaiheet oli suoritettu, minun tuli toimittaa valmiit projektit leikkaajille. Toimiston koneella työskennellessäni kopioin projektin suoraan toimiston yhteiselle palvelimelle, Spacelle ja siellä PROJEKTIT-kansioon. Sinne leikkaajat oli luoneet valmiiksi jo alakansiot riippuen insertistä. SuomiLOVEN inserttejä oli muutamaa eri lajia, joita jaettiin omiin kansioihin yleensä sen perusteella, missä ja miten kyseiseen inserttiin liittyvä kappale esitetään. SuomiLOVEN insertit jaettiin joko studiolla tai kuvauspaikalla eli lokaatiossa kuvattuihin insertteihin ja samalla tyyllillä alakansiotkin olivat nimettynä projekteja varten.

Studioyllätyksiin kuului ne insertit, jotka sisälsivät vain haastattelun ja kuvituskuvat. Tämä merkitsi sitä, että inserttiin liitettävä artisti ja kappale tultiin esittämään myöhemmin studiossa. Näitä studioyllätyksiä olivat yllättäjien tarinoista koostuvat haastattelut sekä Klassikko-insertit, joissa yllätettävän ja hänelle omistetun kappaleen sijaan keskiössä oli itse studiossa esitettävä kappale, joka nimensä mukaisesti on saanut Suomessa klassikkorakkauslaulun maineen.

Lokaatioyllätykset jaettiin omiin kansioihin sen perusteella, millainen kokoonpano soittaa ja mihin kohtaan lopullista jaksoa insertti on suunniteltu esitettäväksi. Esimerkiksi Flashmob, on lokaatioyllätys, joka esitetään jakson viimeisenä inserttinä. Sen idea on siitä, että osa kappaleesta esitetään lokaatiossa, josta leikataan viimeisen välisoiton aikana itse studioon, jossa soitetaan kertosäe vielä viimeisen kerran. Ne Lokaatioyllätykset, joissa kappale on LOVEbandin esittämä, kuuluvat nimensä mukaisesti LOVEband-yllätyksiin ja siihen kuuluvat projektit samannimiseen kansioon. Muussa tapauksessa kansion nimi on Artisti lokaatiossa.

Kun olin kopioinut valmiin projektin sille kuuluvaan kansioon, minun tuli vielä raportoida valmiiksi logatusta projektista eteenpäin. Tätä varten tuotanto oli luonut Google Sheetsin kautta taulukon, johon minä kävin täyttämässä aina kunkin valmiin insertin tiedot. Tiedoissa näkyi yleensä aiemmin mainittu ID-koodi, kappale-





leen ja artistin nimi, yllätettävän ja yllättäjän nimi, sekä se, oliko kyseessä Studio- vai Lokaatioyllätys; Studioyllätykset värjättiin taulukossa keltaiseksi, Lokaatioyllätykset vihreäksi, Loveband-yllätykset siniseksi jne.

PVM	ID	KATEGORIA	ARTISTI	BIISI	LOGGAUS	
MA	6.5.	#12361	ARTISTI, STUDIO	Uniikki feat. Archie	Korkki kii	x
TI	7.5.	#12904	ARTISTI, STUDIO	Maarit	Lainaa vain	x
KE	8.5.	#13387	ARTISTI, STUDIO	Turmion kättilöt	Suolainen kapteeni	x
TO	9.5.	#10972	ARTISTI, STUDIO	Suvi Teräsniiska	Jos menet pois	x
VIIKKO 20						
MA	13.5.	#13420	ARTISTI, STUDIO	Reino Nordin	Kynnellen virta	x
TI	14.5.	#13607	LB, LOKAATIO: HAASTIS	LOVEband	Punatukkainen	Haastis OK
TI	14.5.	#12472	LB, LOKAATIO: HAASTIS	LOVEband	Aikaan täysikuun	Haastis OK
KE	15.5.	#13613	ARTISTI, STUDIO	Pete Parkkonen	Myyty	x
TO	16.5.	#11101	LB, STUDIO	LOVEband	Silta yli synkän virran	x

Kuva 22. Esimerkki taulukosta. Merkitsin loggaukseen Haastis OK silloin, kun kyseessä oli lokaatioyllätystä varten, musiikkiesityksistä erikseen kuvattu haastattelu

Lopuksi minulle ja leikkaajille löytyi taulukosta jokaisen insertin kohdalta tyhjä ruutu, joiden yläpuolella oli erilaisia tekijäkohtaisia otsikoita, kuten loggaus, leikkaus. Esimerkiksi minä kävin laittamassa loggauksen alle rastin ruutuun valmiin projektin tietojen perään. Tällaisen raportoinnin avulla kaikki olivat koko ajan tietoisia siitä, missä vaiheessa mikäkin insertti on menossa ja sitä oli syytä pitää ajan tasalla jatkuvasti.

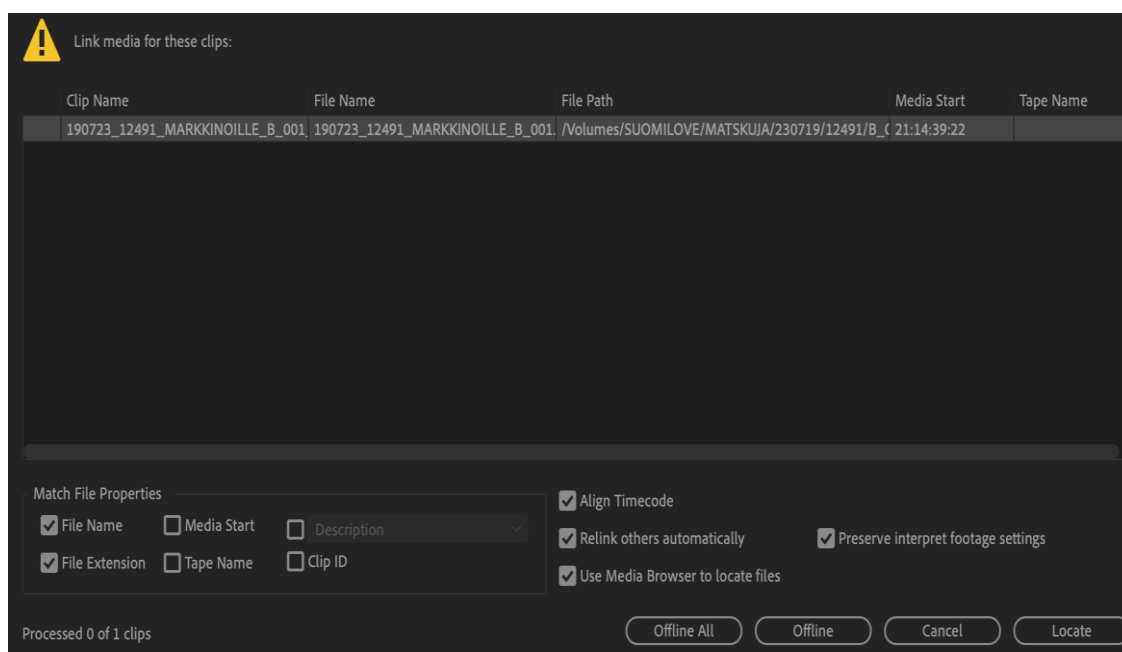
Kun hain materiaaleja toimistolta, loin yleensä näistä kopiot saman päivän aikana Spacen kautta toimiston omille koneille leikkaajia varten. Tämä mahdollisti sen, että kotona työskennellessäni pystyin siirtämään valmiiksi logatut materiaalit Premiere-projekteina sähköisesti leikkaajille. Kun siirsin valmiit projektit verkon kautta yhteiseen tiedostojen käsittely- ja jakamissivustolle (Box.com), leikkaajat latsivat ne sieltä toimiston tietokoneelle ja avasivat ne Spacen ja sen jälkeen editointiohjelmien kautta.

	HAASTISINSERTIT	24. syysk. 2019, Jenna	69 tiedostoa
	LOKAATIOYLLÄTYS	24. syysk. 2019, Jenna	226 tiedostoa
	JERRYLLE	23. syysk. 2019, Mark...	1 tiedosto
	LOVEBAND	18. syysk. 2019, Jenna	49 tiedostoa

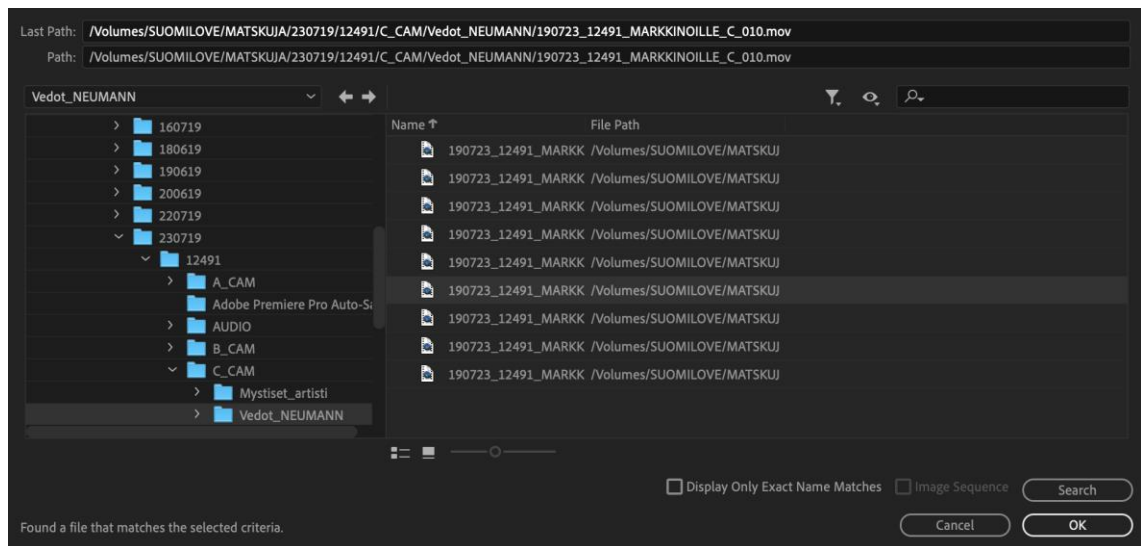
Kuva 23. Kuvassa osa Boxissa löytyvistä Projekti-kansioista viimeisimmällä tuotantokaudella, josta löytyy mm. lokaatioyllätys ja haastisinsertit. Haastisinsertit merkitsevät studioyllätyksiä.

Tässä välissä materiaaleilla rakennettu projekti vaihtoi paikkaa, ja kaikki projektiin kuuluneet alkuperäiset tiedostot sijaitsivat näin uudessa kohteessa. Avatesaan toimistolla projektin leikkaaja joutui yhdistämään Premieressä näkyvät kuva- ja äänitiedostot Finderista löytyvien, alkuperäisten materiaalien kanssa uudelleen. Tätä materiaalien uudelleen yhdistämistä, eli ”linkkaamista” varten on tärkeää, että kaikki tiedostot oli nimetty Finderissa huolellisesti, sillä Premiere yhdistää projektissa olevat materiaalit alkuperäisten tiedostojen kanssa niiden nimien perusteella.

Projektit, jotka leikkaajille lähetin, olivat aina keskeneräisiä projekteja, ja projektissa tarvittavien materiaalien sijainti vaihtuu, kun leikkaaja avaa ensimmäistä kertaa projektin. Kun tiedetään, missä kaivattu materiaali sijaitsee, se voidaan tuoda projektiin uudelleen aktivoimalla kyseinen tiedosto hiiren oikealla näppäimellä, jonka jälkeen avautuneesta valikosta valitaan Make Offline, joka nimensä mukaisesti asettaa tiedoston offline-tilaan. Tämän jälkeen tiedosto aktivoidaan uudestaan ja samasta valikosta, mistä offline-tila valttiin ja valitaan sieltä Link Media. Seuraavan ikkunan avautuessa kadonneita materiaaleja voi alkaa etsimään.



Kuva 24. Esimerkki Link Media-valikosta, joka näyttää alkuperäissijainnista poistuneet materiaalit. Niitä voi etsiä tietokoneelta aktivoimalla ikkunassa näkyvät tiedostot ja tämän jälkeen valitsemalla oikeasta alakulmasta Locate.



Kuva 25. Jos kadonneen tiedoston sijainti tiedetään, tai se on siirretty takaisin alkuperäiselle paikalleen, Premiere löytää sen helposti.

Kaikki insertit logattuani siirsin ja kopioin kaikkien kesän ja syksyn aikana kuvattujen inserttien materiaalit 8 teran kovalevyille. Tyhjensin myös kovalevyn, johon oli kertynyt Premieren projekteja ja muita Premieren luomia tiedostoja, jonka jälkeen täytin kovalevyn materiaaleilla. Kaikki toukokuusta elokuun loppuun kuvattut insertit veivät suunnilleen kolmen 8Tt:n kiintolevyn verran tilaa. Näihin kiintolevyihin oli hyvä merkitä vielä niiden sisältö kuvauspäivämäärän mukaisesti, eli millä kiintolevyllä sijaitsee minäkin päivänä kuvattun insertin materiaalit.

4 MONIKAMERAMATERIAALIT

Monikamerakuvaukset merkitsevät kuvauksia, joissa nimensä mukaisesti yhden kameran sijasta kuvataan monella eri kameralla samanaikaisesti. Taltioitu materiaali siirretään monikamerakuvauksissa kuvaussihteerin tai jonkun muun asiasta vastaavan työntekijän toimesta joko suoratoistoteknologiaa hyödyntäen suoraan televisioihin tai kovalevyille leikattavaksi. Nykyään monikameratekniikka on ensisijainen tapa tuottaa mm. reality tv -sarjoja.

SuomiLOVEN valmiit jaksot koostuivat suurimmalta osin monikameramateriaaleista, jotka kuvattiin inserttikuvausten jälkeen syksyllä Tampereen Mediapoliksellä Yleisradion tarjoamassa studioympäristössä. Monikameratekniikasta vastasi näissä kuvauksissa Helsinkiläinen TV- ja tapahtumatuotantoyhtiö Director's Cut Oy. Ja koska kyseessä oli toisella paikkakunnalla tapahtuva monikamera-tuotanto, Director's Cut Oy tuli kuvauksiin ulkotuotantorekalla eli UT-autolla. UT-autoon oli kytkettyä 10 videokameraa, joista kaikilla kameroilla oli omat roolinsa ja kuvattavat kohteensa. Kuvattua ja äänitettyä materiaalia oli inserttimateriaaleihin verrattuna paljon enemmän yhtä kuvauspäivää kohti ja videomateriaali oli raskaampaa siirtää ja käsitellä, koska monikamerakuvauksissa käytetyt kamerat olivat ominaisuuksiltaan laaja-alaisempia ja niillä kuvattu materiaali laadukkaampaa.

Kysyin päälleikkaaja Jukka Mantereelta, monikameramateriaalien tallennusmuodoista ja hän vertaili kahta viimeisintä tuotantokautta: "Viime kaudella käytimme tallennusmuotona vielä ProRes HQ -koodekkeja, joka päätettiin tälle kaudelle muuttaa ProRes LT:ksi, joka vie käsittääkseni n. 30% vähemmän kovalevytilaa. Ajattelimme tällä olevan myös sujuvoittava vaikutus matskujen pyörimiseen ja ehkäpä niin jossain määrin onkin." (Mantere, 2019.)

4.1 Kameroista Premieren

Kaikki monikameramateriaaleille tehtävät toimenpiteet, kuten nimeäminen ja kansiorakenteiden luominen, tapahtuivat Premieren puolella. Monikameramateriaalien käsittely Premieren puolella oli toisinaan hidasta ja joskus materiaalia ei

pystynyt toistamaan reaaliajassa ollenkaan. Tähän voi olla materiaalin tiedostomuotojen lisäksi monia muita syitä, kuten liitännät, kokonaistallennustilan määrä, tietokoneen näytönohjain ja prosessori sekä Premieren omat tallennustilan käyttöön liittyvät asetukset. Materiaalien pyörittämisen nopeuttamiseksi viimeisimmällä tuotantokaudella sain käyttööni oman kannettavan tietokoneeni lisäksi tehokkaamman vastaavan, jota käsitellään tarkemmin tämän tutkimuksen Tietokoneet-osiossa. Esimerkiksi tehokkaamman näytönohjaimen ansiosta monikameramateriaalien käsittely Premieressä nopeutui huomattavasti.

4.1.1 Materiaalien siirto

Monikamerakuvauspäivien päätteeksi kuvatuista materiaaleista vastaava operaattori Director's Cutin puolelta toimitti materiaalit SSD- tai SATA-kovalevyillä minulle. Käynnistin materiaalien siirrot yleensä saman tien. Tiedossa oli, että materiaalit ovat tiedostomuodoltaan raskaampia, joten niiden siirtämiseen ja kopiaamiseen sai varata aikaa. Yleensä materiaalien siirrot tapahtuivat yöaikaan kuvauspäivien välissä.

Vuoden 2018 tuotantokauteen verrattuna, viimeisin tuotantokausi mahdollisti nopeampia siirtoja tuoreemman kannettavan tietokoneen ansiosta jo pelkästään siitä syystä, että siinä oli pelkästään USB-C-portteja. Toisaalta, jos myös kovalevyissä olisi ollut USB-C portit, materiaalien siirto olisi todennäköisesti ollut vieläkin nopeampaa. Kaikki tuotannon aikana käyttämäni siirtokovalevyt olivat USB-3.0-liittimillä varustettuja, joten jouduin käyttämään erillistä adapteria saadakseni yhdistettyä kovalevyt tietokoneeseen.

Siirsin materiaalit siirtokovalevyiltä 8 Tt ulkoisille kovalevyille. Yksi kovalevy oli varmuuskopioita varten ja tämä sama kovalevy kulkeutui tuotantoryhmän mukana Helsinkiin kuvausviikkojen välissä. Kun leikkaaja sai kovalevyn haltuun, hän huolehti materiaalien kopioinneista Spacen kautta toimiston tietokoneille. Kun leikkaaja oli saanut siirrettyä kaiken toimistolla, hän alusti kovalevyn ja lähetti sen minulle Tampereelle uudelleen käytettäväksi.

Loput kovalevyt olivat omaa materiaalien säilytystä ja työskentelyä varten. Ensimmäiselle täytetylle kovalevyille varmuuskopioin myös kaikki mahdolliset projektit. Yhdelle kovalevyille mahtui suurin piirtein neljän päivän materiaalit. Yhden kuvauspäivän materiaalien kovalevyille siirtämiseen kului materiaalin määrästä riippuen 3-7 tuntia. Vaikka minulla olisi ollut samanaikaisesti useampia kansioita siirrettävänä, tein sen silti yksi kerrallaan, sillä monen kansion yhtäaikainen siirtäminen hidastaa siirtoja. Kun olin saanut siirrettyä materiaalit siirtokovalevyiltä ulkoisille kovalevyille, toimitin siirtokovalevyt takaisin UT-autoon kuvauksia varten. Director's Cut vastasi siirtokovalevyjen tyhjentämisestä kuvausten aikana.

4.1.2 Materiaalin nimeäminen

Monikameramateriaalien nimeämiseen liittyen leikkaajat toivoivat, että nimestä löytyisi ainakin jakso- ja kameranumero, kuvauspäivämäärä sekä kellonaika aikakoodina. Materiaalien alkuperäisistä nimistä löytyi valmiiksi kameran numero sekä aikakoodi. Kuvauspäivämäärät ja jaksonumerot sai selville viimeistään kuvausraportista, jonka minulle toimitti Director's Cutissa toimiva kuvaussihteeri aina kuvauspäivien päätteeksi. Loggaajan kannalta tärkeää oli löytää kuvausraporteista mm. jaksokohtaiset erottelut, eli mitä jaksoa varten mikäkin musiikkiesitys tai juonto on kuvattu. Myös kappaleiden ja esittäjien nimet olivat tärkeää löytää, sillä vaikka tietoja ei tullut materiaalien nimiin, ne auttoivat myöhemmin valmiin jaksokoosteen rakentamisessa.

EPS 9

21.53.45	CMX:N VALMISTAUTUMISKUVAT
21.55.15	Lisättiin vähän valoa
21.56.45	taputtavat

Kuva 25. Kuvausraportista, joka koskee CMX:n musiikkiesitystä.

Kaikki nimeäminen tapahtui vasta Premieren puolella, joka itseasiassa oli nopeampaa, kuin esimerkiksi inserttimateriaalien nimeäminen Finderissa. Aluksi loin kuvauspäiväkohtaisen Premiere-projektin, jonka nimesin tähän tyyliin:

SL6_190924_materiaalit. Kopioin nimessä näkyvän päivämäärän aikana kuvatut materiaalit tähän projektiin, jonka jälkeen aloitin projektiin tuotujen tiedostojen nimeämisen. Nimeämisen jälkeen materiaaliprojektissa ei tehdä mitään muuta.



Kuva 26. Esimerkki monikameramateriaalien nimeämisestä.

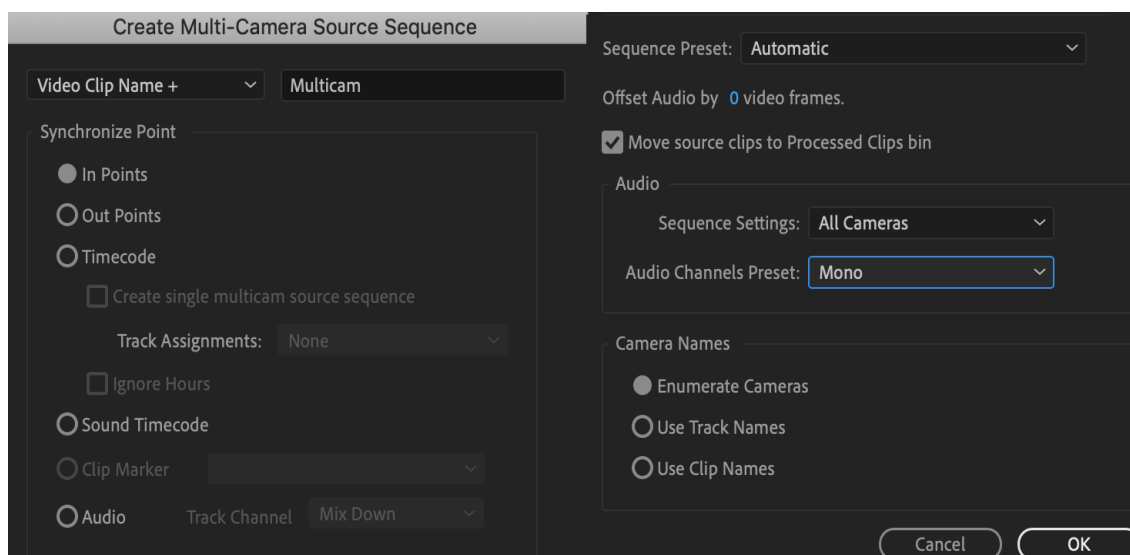
4.1.3 Tiedostojen muokkaus Premieressä

Kun kaikki materiaali oli nimetty, loin uuden jaksokohtaisen projektin, jonka nimeäminen tapahtui seuraavasti: SL6_Studio_Jakso_jaksonumero. Esimerkiksi 1. jakson projektiin tuli hakea nimensä mukaisesti kaikki 1. jaksoon kuuluvat, aikaisemmassa materiaaliprojektissa nimetyt tiedostot ja tämän takia oli tärkeää nimetä materiaalit jo ensimmäisessä projektissa jaksonumeron mukaan. Jaksokohtaisessa projektissa tuli suorittaa myös kaikki tekniset toimenpiteet, joita olivat esimerkiksi tiedostojen pakkaaminen multiklpeiksi eli toisin sanottuna monikamerasekvensseiksi (Multi-Camera Source Sequence). Premiere loi valituista materiaaleista käytännössä alustan, jossa kaikki valitut tiedostot olivat synkronoitu yhteen. Tämä koski myös kuvatiedostojen kanssa yhteen taltioituja äänitiedostoja.

Ennen monikamerasekvenssin, eli multiklipin luontia Premiereseen tuotua materiaalia saattoi olla paljon, joten jonkinlainen lajittelu oli tässä vaiheessa paikallaan. Koska Suomiloven monikameraosuuksia kuvattiin aina kymmenellä kame-

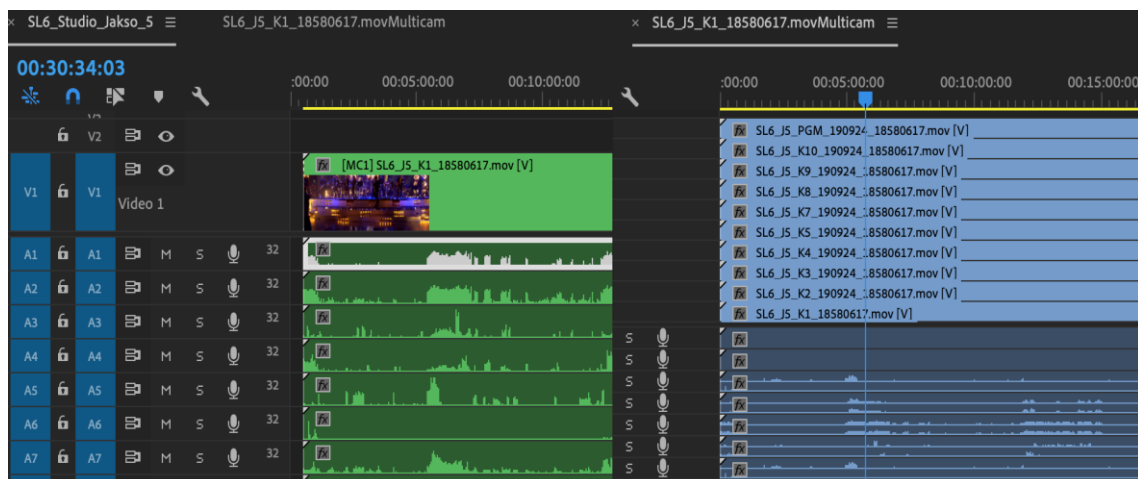
ralla kerrallaan, yhteen multiklippiin oli tulossa jopa 10 kuvatiedostoa. Jotta multiklipin luonnin aikana ja sen jälkeen pysyisi materiaalien kanssa laskuissa, niitä kannatti organisoida kansiorakenteiden avulla. Loin aina yhteen jaksokohtaiseen projektiin kansion, jonka nimesin edellisten tuotantokausien tapaan Multicliptemp-kansioksi. Siirsin tänne kansioon kaikki samaan aikaan taltioidut tiedostot, jotka tuli seuraavaksi pakata multiklipeiksi.

Loin multiklipin aktivoimalla kaikki sekvenssiin pakattavat videotiedostot, jonka jälkeen avasin hiiren oikealla näppäimellä tiedostojen käsittelyä määrittelevän valikon. Tästä valikosta multiklipin luomiseksi tuli valita Create multi-camera source sequence, jonka jälkeen Premiere avasi sekvenssiin luontiin liittyvien asetusten ikkunan.



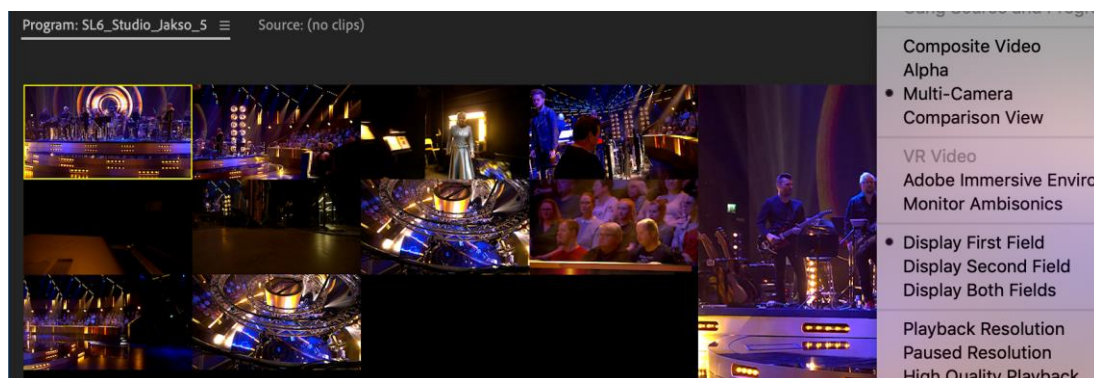
Kuva 27. Multiklipin asetusten ikkuna. Itse loggaajana ainoa muutettava kohta on Audio Channels Preset -valikossa, josta muutin äänitiedostot tulemaan yksikanavaisena eli monona.

Kun multiklipin asetukset olivat kohdallaan, painoin OK-painiketta ja näin Premiere lähti luomaan multiklippiä. Jos kaikki oikeat, eli samaan aikaan kuvatut tiedostot löytyivät samalta klipiltä, lopputuloksen olisi pitänyt olla yksi monikamera-tiedosto, johon on synkronoitu yhteen kaikki kymmenen kameran videotiedostot sekä suoraan kuvaan taltioituneet äänitiedostot. Valmiista multiklipistä pystyi tarkastamaan, onko kaikki sille kuuluvat kuvatiedostot synkronoituneena mukana. Tarkistus tapahtui avaamalla multiklipin sen päällimmäistä ääniraitaa tuplasti klikkaamalla.



Kuva 28. Avaamaton(vas.) ja avattu(oik.) multiklippi.

Kun aikajanalle raahattu monikamerasekvenssi avataan, se näyttää kaikki siihen liitetyt kamerat. Avaamattomassa sekvenssissä näkyy vain yksi kuvatiedosto, jota nyt kutsun tässä tutkimuksessa päällimmäiseksi videotiedostoksi. Tämän päällimmäisen videotiedoston pystyy määrittelemään monikamera-sekvenssin asetuksista, jotka määritellään silloin, kun sekvenssiä luodaan. Päällimmäisenä näkyvän videotiedoston pystyy vaihtamaan myös jo luodusta, avaamattomasta multiklipistä seuraamalla Program-näyttöä monikamera-asetuksilla. Program-näyttö on Premieressä se näyttö, mistä ilmenee aikajanalle koottu sisältö. Se on tärkein näkymä Premieressä Source-näytön lisäksi, josta tietokoneella saatavia materiaaleja voi Premieren kautta selailla.



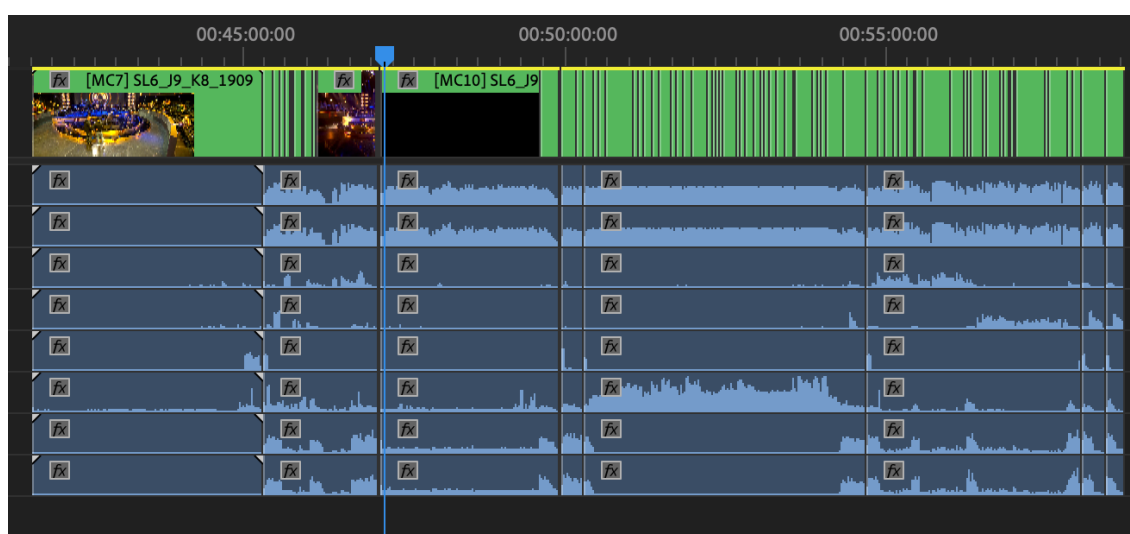
Kuva 29. Valikosta, josta vaihdetaan program-näyttötyyppi monikameranäkymäksi.

Monikamera-asetuksilla Program-näyttö näyttää kaikki multiklipin videotiedostot järjestyksessä. Multiklippiä luodessa asetuksista on määritelty kamerajärjestys numeroituna. Tämän numeroinnin mukaan sekvenssin päällimmäisenä näkyvän kuvan voi määritellä aktivoimalla kyseisen tiedoston ja vaihtamalla kameraa esimerkiksi näppäimistössä löytyvien numeroiden avulla., Program-näyttötyyppiä

pystyy muuttamaan siten, että se näyttää kaikki monikamerasekvenssiin liitetyt, synkronoidut videotiedostot.

Äskeiset toimenpiteet olivat nopeita. Sen sijaan näiden jälkeen tapahtunut multiklippaaminen vei hieman enemmän aikaa. Multiklippaaminen merkitsee tässä tuotannossa monikamerasekvenssin leikkaamista, eli projektissa luodulle monikamerasekvenssille leikkauskohtien eli skarvien luomista itse kuvauksissa suoritettuna videomiksauksen mukaisesti.

Videomiksaus monikameratuotannossa merkitsee kaikkien käytössä olevien kameroiden lähettämien signaalien yhtäaikaista käsittelyä, joka käytännössä tarkoittaa kuvasta leikkaamista toiseen. Tässä tuotannossa videomikserillä leikattu eli miksattu tiedosto näkyi tietokoneella avattuna PGM-kamerana (Program). PGM-kameran avulla asetin skarvit paikoilleen. Aina, kun huomasin monikamerasekvenssin PGM-kamerasta, että miksaaja on leikannut kamerasta toiseen, loin skarvin siihen kohtaan multiklippiä, missä videomiksaajakin oli leikannut.



Kuva 30. Leikattu multiklippi. Juonnot ja musiikkiesitykset eritellään toisistaan pienillä väleillä.

Käytännössä se, mitä näemme lopullisessa multiklipissä, on kaikkien kameroiden välillä leikattu kokonaisuus, johon skarvit on luotu videomiksauksen mukaisesti, itseasiassa se on itse videomiksaus, joka on vain rakennettu Premieressä uudelleen. Insertiprojekteihin verrattuna varsinaista pois otettavaa monikameramateriaaleissa oli paljon vähemmän. Kun sain muutettua ottojen kuva- ja ääniasetukset leikkaajan toiveiden mukaisesti sekä kun olin multiklippannut otot, leikkasin otoista pois lähinnä tyhjä eli hiljaiset alueet, joissa ei tapahtunut käsikirjoitusten

kannalta mitään. Jos kyseessä oli jotain erikoista, eli jos kyseessä ei ollut varsinainen musiikkiesitys tai juonto, vaan esimerkiksi kuvituskuvaa bändin odottelusta lavaa kohti, ilmoitin asiasta projektissa kirjoittamalla kyseisen oton päälle lyhyesti otton sisällön tiedot.

4.2 Jaksokoosteen rakentaminen

Viimeinen työvaiheeni oli valmiiksi multiklipattujen ottojen asettaminen lopullisen jakson mukaiseen järjestykseen ja sitä varten loin uuden Premiere-projektin, jonka nimesin seuraavasti: SL6_Studio_Jaksonnumero_ kooste_loggaajan-nimi. Jaksokoosteeseen tuli kaikki otot kaikesta studiossa kuvatusta sellaisessa järjestyksessä, millaisena ne olisivat lopullisessa jaksossakin. Kun studiokuvausten aikaan tein vielä jaksokoostetta varten jaksokohtaisia projekteja, kuvausten jälkeen luovuin tästä työvaiheesta kokonaan ja jatkoin suoraan koosteprojektien parissa. Eli kaikki materiaali, mitä en ollut kerennyt nimeämään, synkronoimaan tai multiklippaamaan kuvausten aikana, hoidin ne kaikki toimenpiteet jaksokohtaisissa koosteprojekteissa kuvausten jälkeen.



Kuva 31. Esimerkki valmiista koosteesta, missä ottojen asetuksia on määritetty eri aikoihin, jonka seurauksena näkymät ottojen välillä vaihtelevat

4.2.2 Kuvausraportti ja jaksokartta

Kuvausraporteista oli tärkeää löytää ainakin kuvattava jakson numero. Jaksonumeroa tarvitsin jaksokohtaisten projektien luonnin lisäksi koosteprojektien rakentamiseen. Jos kuvaussihteeri ei ollut jostain syystä merkinnyt kuvattavan

jakson numeroa raporttiin, se aiheutti heti lisätoimenpiteitä viimeistään jaksokoostetta tehdessäni. Myös toimintojen supistettu sisältö oli hyvä löytää raportista, jotta osasi poistaa multiklimeistä oikeat alueet.

Etenkin viimeisellä tuotantokaudella oli lyhyt toiminnan kuvaus tärkeää löytää raporteista, sillä jotkut kamerat saattoivat kuvata saman taltiointin aikana eri kohteita, kuten artistin/bändin mysteerisiä odotteluja ennen omaa esitystä. Vain tietyt kamerat ottivat tällaisia toimintoja talteen ja yleensä ne tapahtuivat videomiksausken ulkopuolella. Käytännössä videomiksaaja ei leikannut odotteluja kuvaavaan kameraan missään vaiheessa ja sitä ei näkynyt siksi PGM-kamerassa. PGM-kamera on se näkymä Premieressä, jota seuraan suurimmaksi osaksi.

Jaksonumeron ja lyhyen toiminnankuvauksen lisäksi sekä kuvausraportista, että jaksokartasta oli hyvä löytää myös kuvattu artisti tai bändi, sekä esitetty kappale. Itse materiaaleja varten en nimiä tarvinnut, vaan saadakseni kaikki valmiit multiklipit kronologiseen järjestykseen jaksokartan mukaisesti. Jaksokartassa esitetyt kappaleita näkyy enemmän, kuin studiokoosteissa, sillä osa jaksossa esitetyistä kappaleista on kuvattu jo inserttikuvauksissa.

4.2.3 Projektit ja kansiot

Viimeinen jaksokooste-projekti on jo kolmas Premiere-projekti, jonka loin yhtä jaksoa kohti. Ja riippuen siitä, ehdinkö tehdä jaksokohtaista projektia kuvausten aikana, tähän jaksokoosteeseen hain materiaalia edeltävistä jakso- tai materiaaliprojekteista. Kuten aikaisemmin hain jaksokohtaisiin projekteihin materiaali-projektit, tein myös jaksokoosteeseen projektien haun Premierestä löytyvän selaintyökalun, Media Browserin kautta. Tämänkin toimenpiteen aikana oli tärkeää, että kaikki materiaali oli nimetty oikein, koska haettuani jaksokoosteeseen kuuluvat materiaalit, ne tulivat monissa eri kansioissa ja monilla eri sekvensseillä viimeiseen projektiin ja koin selkeyden vuoksi parhaaksi lajitella kaiken materiaalin yhteen kansioon ja yhdelle sekvenssille. Käytännössä tähän projektiin jää kaksi kansiota: Multicliptemp-kansio, jonka alakansiosta löytyvät kaikki multiklimeiksi muutetut tiedostot, sekä sekvenssi, jonne kaikki multiklipit viimeiseksi järjestin.

4.2.4 Valmis kooste

Ennen kuin lähetin valmiin jaksokoosteen leikkaajille, tarkastin huolellisesti kuvausraportin avulla, että kaikki kappaleet löytyivät juontoiheen ja johdantoiheen. Kappaletta varten kuvattuja juontoja tuli yleensä esitettävän kappaleen alkuun ja loppuun. Viimeisimmällä tuotantokaudella huomasin kotona koosteita tehdessäni, että yhdestä kappaleesta puuttuivat materiaalit kokonaan ja jouduin ottamaan yhteyttä leikkaajien kautta Director's Cut:in materiaaleista vastaavaan henkilöön. Onneksi materiaalit löytyivät heiltä vielä, mutta se oli kuulema vain onnekas sattuma. Tällaisten tilanteiden takia jaksojen läpikäyntiä tulisi ehdottomasti aikaistaa ja suorittaa se heti kuvausten jälkeen, mutta vielä tällaisilla työmenetelmillä sellainen olisi ollut haastavaa. Siksi sitä olisi hyvä kehittää ja tällaisen läpikäynnin loggaajat voisivat tulevaisuudessa suorittaa jo siinä vaiheessa, kun materiaalia nimetään.

Jos logatuista multiklipeistä löytyi lisätoimintoja, kuten esimerkiksi artistien odottelua takahuoneessa, niistä oli hyvä jättää erikseen maininta leikkaajia varten. Kirjoitin tällaisten osioiden päälle yleensä artistin nimen lisäksi lisätoiminnon kuvauksen, kuten näiden odottelukuvien kyseessä ollessa, jolloin kirjoitin ESITTÄJÄN NIMI - alkuväijyilyjä". Valmiit projektit siirsin boxiin omaan kansioon, jonka jaoin vielä sähköpostin kautta avattavien linkkien muodossa leikkaajille.

5 POHDINTA

Pääkysymykset tässä tutkimuksessa olivat, kuka on loggaaja ja mitä loggaaja tekee. Tutkimuksessa avattujen työtehtävien perusteella pystytään vahvistamaan, että loggaaja on se apulainen tv -tuotannossa, joka käytännössä valmis- telee video- ja äänimateriaalin leikkavaksi. Kun käsiteltävää materiaalia on paljon, edes jonkinlainen materiaalien organisointi ennen leikkaukseen toimittamista helpottaa ja nopeuttaa leikkaajien työtä. Loggaajan suorittamat toimenpiteet ovat kuitenkin yleensä sellaisia, jotka tulee hoitaa joka tapauksessa, kun kuljetetaan materiaalia kameroista editointiohjelmiin ja sieltä eteenpäin tv – kat- seluun. On täysin tuotannosta kiinni, kuka loggaajan toimenpiteet hoitaa ja mil- laisena kokonaisuutena loggaajan kannattaa toimittaa materiaali leikkaajille.

Tässä tutkimuksessa hyödynnetty käytännön tieto oli suurilta osin peräisin yh- den tuotannon alla suoritettavasta loggaamisesta. On täysin tuotannosta ja tuo- tannon suuruudesta kiinni, miten ja millaisella laitteistolla materiaali kannattaa logata. SuomiLOVE tarjosi yhtä tapaa käsitellä materiaalia ja toimia jälkituotan- toyhteisön apulaisena. Tästä huolimatta mielestäni tutkimuksessa saadaan avattua työnkuvaa yleisesti melko kattavasti ja siitä voisi varmasti olla hyötyä myös muissa tuotannossa toimiville loggaajille. Tutkimusta tehdessäni huoma- sin, kuinka aiheesta voisi kirjoittaa loputtomiin ja mm. tutkimukseen varattua haastatteluaineistoa olisi voinut hyödyntää enemmän. Myös mm. laitteistoon ja sähkönsiirtoon liittyvää tutkimusaineistoa hyödyntämällä olisi voitu saada tar- kempia tuloksia joistain loggaajan menetelmistä ja niiden kannattavuudesta. Sit- ten taas toisaalta loggaaja toimii enimmäkseen yksin työssään, joten suurin osa tutkimukseen kerätystä tiedosta muodostui oman työkokemuksen kautta ja siitä tuli lopulta hyvinkin käytännönläheinen.

Loggaajan työ voi parhaimmillaan olla valmentava ponnahduslauta tulevaisuu- den leikkaajille ja moni on aloittanut leikkaajan uransa tällaisissa assistentin teh- tävissä. Sen lisäksi, että työ valmentaa teknisten kokonaisuuksien hallitsemi- seen, se avaa hyvin sitä, miten jälkituotantokoneisto toimii, keitä siihen kuuluu, millaisia haasteita siellä voikaan eteen tulla ja miten ne ratkaistaan. Tavoite oli jakaa, vahvistaa ja kehittää tätä opittua tietoa. Kahdessa ensimmäisessä mie- lestäni onnistuin ja kehittäminen toivottavasti jatkuu edelleen tulevaisuudessa.

6 LÄHTEET

Neptunet 2014. Videoiden tiedostomuodot ja niiden muuntaminen. Julkaistu artikkeli uusittu 20.12.2014. Luettu 30.9.2019

<https://neptunet.net/2014/12/20/videoiden-tiedostomuodot-ja-niiden-muuntaminen-2/>

Wikipedia 2019. Secure Digital. Sivua päivitetty 5.6.2019. Luettu 10.10.2019

https://fi.wikipedia.org/wiki/Secure_Digital

Apple 2018. USB-laitteiden käyttäminen Macin kanssa, julkaistu 3.1.2018. Luettu 18.11.2019.

<https://support.apple.com/fi-fi/HT201163>

Myllymäki, Johannes 2018. 8 vinkkiä, kuinka saat Adobe Premieriin enemmän nopeutta ja tehoa, julkaistu 19.11.2018, Luettu 18.11.2019

<https://johannesmyllymaki.fi/8-vinkkia-kuinka-saat-adobe-premiereen-enemmän-nopeutta-ja-tehoa/>

Gigantti. USB-standardit ja liitännät. Luettu 19.11.2019

<https://www.gigantti.fi/cms/usb-opas/usb-standardit-ja-liitannat/#>

Vähimaa, Aleksi 2017. Tunnetko sekavat liitännät? Usb-c, usb 3.1 ja thunderbolt 3 läpikotaisin selitettynä. Julkaistu 27.4.2017. Luettu 1.11.2019

<https://www.mikrobitti.fi/neuvot/tunnetko-uudet-sekavat-liitannat-usb-c-usb-31-ja-thunderbolt-3-lapikotaisin-selitettyna/3e45c50f-0761-3ef5-9177-52159de563a7>

Apple 2019. Thunderbolt 3. Kaikkien aikojen tehokkain ja monikäyttöisin portti. Luettu 1.11.2019

<https://www.apple.com/fi/thunderbolt/>

Gigantti. MacBook Pro 15 2018. Luettu 18.11.2019

<https://www.gigantti.fi/product/tietokoneet/kannettavat-tietokoneet/MAC-BPMR962KSA/macbook-pro-15-2018-hopea>

Tanner, Atte 2019. SDHC-muistikorttien nopeusvertailu. Julkaistu 27.6.2019. Luettu 10.11.2019

<https://kamerakoulu.fi/sdhc-muistikorttien-nopeusvertailu-2016>

Afterdawn, 2010. Mikä on SSD-levy ja mitä se tekee? Internet-keskustelupalsta. Luettu 18.11.2010

https://fin.afterdawn.com/miten/vastaus.cfm/mika_on_ssd_levy_ja_mita_se_tekee

Mantere, Jukka, 2019. Sähköpostihaastattelu 20.11.2019. Haastattelija Hattunen, Jenna.

7 LIITTEET

7.1 Liite 1. Haastattelukysymykset Jukka Mantereelle

1. Mikä on Space?
2. Mahdollisuudet/Uhat
3. Kuvaile lyhyesti leikkaajan workflowta loggaajan toimittamasta projektista kohti valmista inserttiä
4. Miksiköhän kuvauksissa käytetään SD-kortteja? Ja miksi SD-kortilta matskuja siirrettäessä kannattaisi käyttää aina adapteria?
5. Miten sovitte inserttimatskujen formaateista? Miksi 2019 inserttimatskut olivat tiedostomuodoltaan erilaisia edelliseen vuoteen verrattuna?
6. Osaatko sanoa, miksi musavetoja synkatessa synkka lähtee valumaan helposti, vaikka biisi soitetaan lähes samassa tahdissa?
7. Oletko kokenut musavetojen ”pyramidi-synkkaamisen”(eli päällekkäin kasaa-misen) hyödylliseksi leikkaamisen kannalta? Mitä muuttaisit?
8. Tuleeko mieleen mitään muuta, mitä muuttaisit loggaajan osuudesta insertti-matskuissa?
9. Kuvaile lyhyesti leikkaajan workflowta loggaajan toimittamasta koosteprojektista kohti valmista jaksoa
10. Mites monikameramatskujen tiedostomuoto jne. määräytyi? Tarjosiko DC jotain, jonka Warner sitten hyväksyi?
11. Miksi ensimmäisellä kaudella haluttiin kokeilla SATA-koviksia?
12. Miksi SSD-koviksia käytettiin 6.kaudella SATA-koviksien sijaan?
13. Miksi monikameramatskuissa ei löytynyt erikseen synkattavia äänitiedostoja?
14. Miksi ääni monona?
15. Miksi tiedostot kannattaa multiklipata, eikä toimittaa vain synkattua pötköä leikkaajille?
16. Audiolle: -multiclip-enable-flatten <- Mitä tämä varsinaisesti tekee äänitiedostoille ja miksi näin tehdään?
17. Tuleeko mieleen mitään, mitä muuttaisit loggaajan osuudesta monikameramatskuissa?

