

Jussi Saarelma

Bad Nature: animoidun musiikkivideon tuotanto

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi AMK
Viestinnän koulutusohjelma
Opinnäytetyö
7.6.2011

Tekijä(t) Otsikko	Jussi Saarelma Bad Nature: animoidun musiikkivideon tuotanto
Sivumäärä Aika	37 sivua + 1 liite 7.6.2011
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Kristian Simolin
<p>Tämä toiminnallinen opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osasta sekä teososasta. Kirjallisessa osassa kuvaillaan nollabudjetin musiikkivideon syntyä ensimmäisestä orastavasta visuaalisesta mielikuvasta lopulliseen tuotteeseen. Aihetta käsitellään kirjoittajan omasta näkökulmasta tukeutuen sekä elokuvatyöskentelystä, että lyhytelokuvien tekemisestä kertoviin teoksiin.</p> <p>Musiikkivideosta on muodostunut hyvin tärkeä markkinointikanava artisteille ja yhtyeille. Usein se koetaan vain välttämättömyydeksi artistin imagon ja/tai uuden levyn myymiseen, eikä formaatin mahdollistamiin tarinankerronnallisten potentiaalien lunastamiseen ole joko halua tai budjettia.</p> <p>Tässä työssä käsitellään musiikkivideon tekemistä yhden kaupallisista tavoitteista vapaan videon ensikertalaisohjaajan kokemuksiin pohjautuen. Tavoitteena ei ole ollut kirjoittaa kattavaa opasta musiikkivideon tekemiseen, vaan kertoa esimerkkitapauksen kautta miten viitseliäisyyttä sekä runsaasti omaa aikaa käyttäen on mahdollista yrittää tehdä jotain totutusta poikkeavaa.</p> <p>Työn teososa on musiikkivideo Souldump-yhtyeen Bad Nature -kappaleeseen. Opinnäytteen tekijä käsikirjoitti, ohjasi, animoi, kuvasi ja leikkasi videon.</p>	
Avainsanat	musiikkivideo, piksiläatio, stop motion, pala-animaatio

Author(s) Title	Jussi Saarelma Bad Nature: The Production of an Animated Music Video
Number of Pages Date	37 pages + 1 appendix 7 June 2011
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D animation and visualization
Instructor(s)	Kristian Simolin
<p>The present thesis focuses on the production of an animated music video. The written part of the thesis describes how a low budget video was born – from the very first concept to the finished product. The main focus is on author's experience as a first-time music video writer/director which is backed up by literature on film making and short-films.</p> <p>Music video has become an important marketing tool for artists. Quite often it is regarded as just a necessary evil for promoting and its potential for storytelling is overlooked either because of budget reasons or the lack of enthusiasm.</p> <p>This thesis is not meant to be an in-depth guide to a making of a music video but is instead a summary of how one non-commercial music video was made. The thesis was written to show how it is possible to try and create something out of the ordinary with plenty of one's own time and dedication.</p> <p>The practical part of the thesis is a music video called Bad Nature for a band called Souldump. The author wrote, directed, animated, shot and edited the video.</p>	
Keywords	music video, pixilation, stop motion, cut-out animation

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	2
2. SANASTO	4
3. BAD NATURE -MUSIIKKIVIDEON SYNTY	4
3.1 Ensikosketukset kappaleeseen	6
3.1.1 Kappaleen pakkotoistoa	7
3.1.2 Inspiraation lähteitä, videon tekotavan hahmottuminen ja tärkeä kohtaushahmotelma	7
3.2 Käsikirjoitus	9
3.2.1 Tyyllilajin ja tarinan ytimen löytäminen	10
3.2.2 Tarinan tärkeiden iskujen tahdistaminen kappaleen kaareen	11
3.2.3 Teeman jalostamista	12
3.2.4 Teeman ja tarinan syventämistä edelleen	13
3.2.5 Videon ensimmäinen kohokohta: käsi paperista	14
3.2.6 Tarinan puolivälissä	15
3.2.7 Uusi hahmo	16
3.2.8 Kuvauspaikka muokkaa tarinaa	17
3.3 Animoitu kuvakäsikirjoitus (animatikki)	20
3.4 Kuvaukset	22
3.4.1 Piksilaatio	24
3.4.2 Ohjaaminen	30
3.5 Jälkityöstö	32
4. YHTEENVETO	35
LÄHTEET	37
LIITTEET	

1. JOHDANTO

Keväällä 2008 seisoin sivutoimisessa työssäni moduuli 3:n liukuhihnan vieressä tyhjässä rullakossa. Olimme muutamaa kuukautta aikaisemmin voittaneet Hollanissa järjestetyn pienen animaatiogaalan parhaan lyhytelokuvan palkinnon kahden ystäväni kanssa tekemällämme Night of the Living Dead Pixels -animaatiolla ja polte aloittaa uusi mielenkiintoinen projekti oli suuri. Koska sen päiväistä tuotetta (joku niistä lukemattomista ilmaisjakelulehdistä, tai mainoslehdystä, joita postiluukkuihimme päivittäin tungetaan) ei vielä ajettu moduuliimme taitettavaksi, minulla oli aikaa näprätä kännykkääni.

Basistiystäväni Souldump-yhtyeestä, jonka kanssa olimme oman yhtyeeni kanssa soittaneet muutaman keikan, kysyi alustavasti, olisimmeko kiinnostuneet tekemään heille animoidun musiikkivideon voittoisan työryhmämme kanssa. Ajatus kuulosti erittäin houkuttelevalta, mutta myöskin suuritöiseltä. Vastasin, kuten aina vastaan kiinnostavan ja

potentiaalisesti aikasyöpön projektin toteuttamisesta kysyttäessä: "Tottakai, jos vain projektiin osallistuvien aikataulut, elämäntilanteet ja resurssit kohtaavat."

Lähes vuosi tämän jälkeen kävin hakemassa kyseiseltä basistiystävältäni yhtyeen debyyttialbumin kuunnellakseni heidän mielestään levyn potentiaalisinta videokappaletta ihan vain varmuuden vuoksi. En vieläkään tiennyt, saisinko videon tekemiseen tarpeeksi apua ystäväni työ-, koulu- ja työharjoittelukiireiden vuoksi.

Ajatus jäi silti elämään ja kappale päähäni soimaan erilaisia häivähdyksen omaisia kuvia herätellen, ja kohta huomasinkin tekeväni videota opinnäytetyönäni vieläkin ilman tarkkaa tietoa aikataulutuksesta, työryhmästä tai oikeastaan yhtään mistään.

Se oli ehkä opiskeluelämäni parasta aikaa.

Opinnäytetyössäni kerron tämän musiikkivideon valmistumisesta. Koska varsinkin musiikkivideoissa harmillisen usein unohdetaan hyvän tarinan merkitys ja sen mahdollisuudet vaikuttaa katsojan tunteisiin ja keskitytään lähinnä tekniseen briljeeraamiseen (sekä myyvän artisti-imagon puskemiseen), halusin omassa videossani tehdä juuri päinvastoin. Siksi olen omistanut suuren osan tästä työstäni tarinan syntymisen ja siihen vaikuttaneiden seikkojen kuvailuun. En ollut aikaisemmin tehnyt musiikkivideota, joten jouduin välillä menemään niin sanotusti takapuoli edellä puuhun. Tätä en edes yritä peittää, vaan pyrin kertomaan totuudenmukaisesti, miltä tuntui olla tuona syksynä pääni sisällä.

2. SANASTO

3D-animaatio (tietokoneanimaatio): tietokoneella tuotettu ja laskettu kolmiulotteinen animaatio.

Stop motion: Animaatiotekniikka, jossa elottomat esineet saadaan "heräämään eloon" siirtämällä niitä vain hieman jokaisen kuvan välillä.

Time-lapse: Stop motionin johdannainen, jossa elottomien esineiden sijaan kuvataan luonnossa hitaasti tapahtuvaa muutosta (hedelmän mädäntyminen, auringon liikkuminen jne.) ottamalla kuva tietyin, tasaisin intervallein ja toistamalla nämä kuvat videona, jolloin muutos nopeutuu huomattavasti.

Piksilaatio: Stop motion ihmisen avulla. Näyttelijän on kyettävä liikkumaan vain hieman jokaisen kuvan välillä. Lopputulos on parhaimmillaan hyvin erikoisen näköistä, nykivää ja hyvällä tavalla elottoman näköistä elävää kuvaa.

Kuva (opinnäytetyöni kontekstissa): Rajattu kuvapinta-ala, josta työn alla oleva otos (kts. edellä) tallennetaan. Yhdessä otoksessa voi olla useampikin kuva.

Otos: Normaalisissa elokuva- ja tv-tuotannossa otos on kameran käynnistyksen ja pysäytyksen aikana tallentunut kuvamateriaali. Opinnäytetyössäni se tarkoittaa sitä, mitä kuvausryhmän kanssa päätimme still-kuvina tallentaa yhtämittaisesti.

Kohtaus: Kohtaus on draamallinen kokonaisuus, joka muodostuu yhdestä tai useammasta otoksesta.

3. BAD NATURE -MUSIIKKIVIDEON SYNTY

Kun minulta kysyttiin kiinnostustani videon tekemiseen, ei minulla ollut kokemusta siitä, miten julkaisukelpoinen ja ammattimaisen näköinen musiikkivideo oikein tehdään. Olin

kuitenkin ohjannut yhden lyhytanimaation ja tehnyt muitakin videotöitä, joten itseluottamusta taitoihini löytyi.

Ennen kuin edes olin kuullut videon kappaleen, minulle oli selvää, ettei lopputuloksena tulisi olemaan normaali soittovideo, jossa vain esiteltäisiin yhtyeen jäsenet ja pönkitettäisiin myyvää imagoa. Suunnitelmissa olisi tunnelmallinen ja tarinallinen kokonaisuus yhtä tai kahta animaatiotekniikkaa hyväksi käyttäen. Tähän oli kaksikin syytä.

Ensinnäkään en uskonut projektin puitteissa voivani tuottaa tarpeeksi laadukkaan näköistä videokuvaa. Siihen olisi tarvittu isompi työryhmä stailaajasta lähtien, kuin onnistuin rekrytoimaan ympärilleni puhumattakaan valaistuksesta ja kalustosta. Mikään ei ole kamalampaa kuin kotivideomainen promootiovideo, jossa yhtyeen jäsenet yrittävät esittää rokkitähtiä. Tällainen "oikean" musiikkivideon ilmaisuun tähtäävä, mutta yrityksissään puolitiehen jämähtävä julkaisu ei palvele ketään, ei yhtyettä eikä varsinkaan yleisöä, joka kömpelön videon myötä todennäköisesti jättää uuteen bändiin tutustumisen siihen.

Tärkeämpi syy olla tekemättä soittovideota oli se, että lähes poikkeuksetta videot, joissa yhtye vain soittaa kameralle poseeraten vaikka sitten jokin juonielementti kutoisi soitto-osuudet yhteen, ovat mielestäni tylsiä. Ne ovat kertakäyttöistä täytetavaraa mainoskatkojen välille, nopeasti unohdettavia vetisiä torven töräyksiä hektisessä ja alati juoksulaukkaa etenevässä mediassa.

Minun oli pakko tehdä projektista henkilökohtaisesti läheinen ja kiinnostava, jotta jaksaisin taistella sen parissa viikkoja, tai jopa kuukausia, kunnes se olisi juurikin niin täydellinen kuin mihin näissä raameissa kykenisin.

Seuraavissa luvuissa kerron, kuinka etenin videon kanssa. Minulla ei ollut Musiikkivideon tekeminen alusta loppuun -ohjekirjaa, joten varsinkin projektin alussa tarinaa ja teemaa pohiessa seilasin minulle tuntemattomilla vesillä. Musiikkivideon käsikirjoittaminen oli erilainen prosessi, kuin siihen asti olin lyhytvideoiden kanssa kokenut. Kappale ja musiikki jo itsessään asettavat joitain rajoituksia, muodollisia ja sisällöllisiä, tai vähintään asettavat kuvan erilaiseen valoon kuin missä se olisi ilman musiikkia, joten esituotantovaihe oli lähes

jatkuvaa tasapainottelua tarinan liikkeellä pitämisen, teeman kunnioittamisen ja kappaleeseen hyvin rytmittyvien kohtausten välillä. Lisäksi tarinan syntymiseen oli vaikuttamassa myös kotini, eikä prosessi siis edennyt kaavamaisesti normaalissa tarinakäsikirjoitus-kuvauspaikkojen metsästäminen -järjestyksessä, vaan kaikki vaikutti kaikkeen.

Yleishyödyllisen ja järjestelmällisen ohjekirjan sijasta esitänkin opinnäytetyössäni yhden musiikkivideon syntykuvauksen lähes sellaisena, kuin minä sen koin.

3.1 Ensikosketukset kappaleeseen

*I float inside us I remember how you began to be rejected
Isolation with wrong temptation pulled me under the surface and
I am
Turning around trying to grab you
though everything is more than you are
You moan inside me you break me slowly
my deceitful nature reveals this all*

Näin alkaa SoulDumpin kappale Bad Nature. Luin sanat muutaman kerran hahmottaakseni mikä sen teema on. En halunnut kuvittaa sanoitusta mitenkään orjallisesti, sillä lopputulos olisi todennäköisesti tylsä ja ennalta arvattava, vaan ymmärtää mistä tekstissä on kysymys ja jättää sen jälkeen sanat huomiotta luodakseni oman visuaalisen tulkintani musiikin päälle. Parhaassa tapauksessa saisin näin aikaan toisiaan täydentävän – musiikin ja kuvan välisen – dialogin.

Muutamat avainkohdat, kuten: "I can't help it or repair this; it controls my own existence; My wicked mind and all that it is; was there always before but hidden", sekä: "I am perfect, you're incomplete; together we will make it so sweet" sementöivät tulkinnan, että kappaleen sanat käsittelisivät henkisiä ongelmia: jotain minuuden toista puolta, jonka rationaalinen "minä" tunnistaa, muttei kykene hallitsemaan, tai mahdollisesti jopa skitsofreniaa.

3.1.1 Kappaleen pakkotoistoa

Bad Nature -kappaleen sanoihin tutustuttuani yritin tyhjentää mieleni sekä lukemastani sanoituksesta, että videon mahdollisesta teemasta ja kuunnella kappaletta kerta kerran jälkeen mahdollisimman avoimin mielin toivoen sen herättävän edes yhden vahvan visuaalisen mielikuvan, jonka avulla voisin alkaa rakentaa tarinaa. Tähtäimessäni oli mahdollisimman vaistomaisesti ja pinnistelemättä syntyvä kohtausajatus, joten kuuntelin kappaletta ulkona liikkumisen lisäksi kotona taustamusiikkina, jotta analyttinen mieleni ei keskittyisi musiikkiin juuri ollenkaan.

Musiikin keskiripeä, melkeinpä reippaaseen kävelyyn tahdistettavissa oleva tempo sai jatkuvassa kuuntelussa ajatukseni palaamaan uudestaan ja uudestaan mielikuvaan, jossa animaatiohahmo kävelee täysin sivulta kuvatussa käytävässä vasemmalta oikealle kappaleen tahtiin. Ensimmäisissä mielikuvissani tämä hahmo oli oikeastaan täysin musta ja 3D-animoitu, sekä video eri harmaan sävyillä väritetty. Tämä alkuperäinen idea, kuten lopputuloksesta voi huomata, tuli muuttumaan melkoisesti.

3.1.2 Inspiraation lähteitä, videon tekotavan hahmottuminen ja tärkeä kohtaushahmotelma

Samoihin aikoihin, kun yritin syventyä intensiivisesti kappaleeseen, löysin Youtubesta mielestäni hauskaasti tehdyn stop motion -videon *Stop motion with wolf and pig* (Kuva 1), jonka kekseliäs toteutustapa jaksoi kantaa koko viisiminuuttisen ja häivytti taka-alalle muuten tekniikaltaan amatöörimäisen kuvauksen.



Kuva 1. Stop motion with wolf and pig – kokeellinen amatöörianimaatio

Minua kiehtoi kovasti ajatus kuvata jonkin kaksiulotteinen animaatio, tulostaa yksittäiset kuvat (10-12/s) ja tuoda ne uudestaan kameran eteen niin, että mitä tahansa muuta kuvassa tapahtuisikin, tuo animaatio toistuisi häiriöttä. Tällaisen kohtauksen tekeminen vaatisi sen, että koko kohtaus, ellei jopa koko video olisi toteutettu stop motion- tai piksilaatiotekniikalla, sillä muuten yksittäisten kuvien uudelleen eloon tuominen saattaisi näyttää silmiinpistävän erilaiselta esimerkiksi tavalliseen videokuvaan upotettuna.

Mielessäni alkoi kehittyä hahmotelma kohtauksesta, jossa seinälle vierekkäin levitettyjen A4-kokoisten papereiden poikki kävelee hahmo ikään kuin nämä paperit olisivat ikkuna johonkin toiseen todellisuuteen ja hahmo tuon ikkunan toisella puolella hieman kauempana niin, että sen voi nähdä kokonaan. Hahmo liikkuu ikkunan toisen laidan ulkopuolelle katseelta piiloon, kunnes kävelee takaisin toiseen suuntaan, nyt huomattavasti lähempänä katsojaa kosketusetäisyydellä ikkunasta ja kiipeää ikkunan kautta omasta todellisuudestaan ulos.

Näin ajatuksissani vahvasti tämän kohtauksen toteutettuna kotini eteiskäytävässä. Tämä vanha omakotitalo oli inspiroinut minua toteuttamaan videoprojektin sisätiloissaan jo sinne muutostani lähtien, sillä sen eriväriset seinät ja käytävät luovat niin vahvoja visuaalisia kuvia ja tunnelmia. Toisen kerroksen eteisen seinät vieläpä rajaavat varjoisaa portaikkoa, johon mielikuvissani hahmo paperista ulos päästyään tipahtaisi.

Muun muassa tämän ajatuksen pohjalta olin ajautumassa kauemmas alkuperäisestä suunnitelmasta tehdä video 3D-animaationa. Ajan sekä osaavan työryhmän kanssa 3D:stä on mahdollista saada sykhdyttävän ja persoonallisen näköistä, mutta aikataulutusten vuoksi minulla ei ollut mahdollista tukeutua tuttuun työryhmääni tarpeeksi taajaan, enkä uskonut voimieni ja aikani riittävän minulle entuudestaan tuntemattomampien osa-alueiden, kuten mallinnuksen, riggaamisen, teksturoinnin, valaisun sekä renderöinnin opetteluun. Aivan kuten kotivideomaisuus, myös muovisen ja harrastelijamaisen näköinen 3D oli aivan perusteltu uhka videon onnistumiselle.

Piksilaation käyttö alkoi tuntua koko ajan perustellummalta: harvassa – varsinkaan kotimaisessa – musiikkivideossa on kyseistä tekniikkaa käytetty. Onnistuessaan piksilaatio myös toisi oman, erikoisen vivahteensa kuvakerrontaan – ja mikä tärkeintä, minä saisin videoon ns. elävää kuvaa ilman kotivideomaisuutta, sekä mahdollisuuden käyttää minulle ominaisimpia työkaluja, kameraa ja editointiohjelmaa, ja kotiani kuvauspaikkana.

Tämä piksilaatiotekniikka ja kaksi kohtaushahmotelmaa pysyivät mielessäni niin vahvasti, että päätin seurata intuitiotani ja yrittää rakentaa niiden avulla ehyen tarinan.

3.2 Käsikirjoitus

Voimme aloittaa yksityiskohtien pohtimisen, kun olemme päässeet yhteisymmärrykseen ensisijaisen tärkeästä kysymyksestä 'Mistä tässä elokuvassa on kyse?' (Lumet 1995, 42).

Aloin miettiä käsikirjoitusta vasta, kun minulla oli jonkinlainen käsitys tulevan musiikkivideon teemasta. Bad Nature käsittelisi henkisiä ongelmia, mahdollisesti jotain negatiivista mielen osa-alueita, joka pyrki dominoimaan ihmisen koko olemusta. En

halunnut musiikkivideoista kuitenkin liian masentavaa, joten pian päätin teeman olevan henkiseen tasapainoon aktiivisesti pyrkiminen: kuinka päähenkilö omatoimisesti yrittäisi muuttaa itselleen epäkelvää tilannettaan.

3.2.1 Tyyllilajin ja tarinan ytimen löytäminen

Fantasia- ja kauhugenret ovat omiaan mielten ongelmiin liittyvien teemojen tutkimiseen ja käsittelemiseen fiktion kautta. *Totutun tuolla puolen* -kirjan johdannossa todetaan: "Fantasia onkin tila, johon kautta ihmiskunnan historian on projisoitu hirviöitä ja vaaroja, toiveita ja unelmia, ohjeita ja visioita" (Blomberg, Hirsjärvi & Kovala 2005, 6). Tämän lisäksi olen muutenkin kovin kiintynyt kauhuelokuvaan, eikä musiikkivideon tyyllilajin löytäminen näin ollen ollut kovinkaan monimutkaista.

Videon keskeisinä hahmoina toimisi kaksi vastavoimaa, päähenkilö sekä hänen ns. pimeä puolensa: uhkaava hahmo, joka toimisi symbolina tarkemmin määrittelemättömille henkisille ongelmille. Ajatuksissani oli kauhuelokuvamainen, tarinallinen ja toiminnallinen video, minkä takia tarvitsin tarinaan selvän, fyysisen antagonistin edustamaan abstrakteja tunteita ja viemään toimillaan toimintaa eteenpäin. Hahmoja kutsutaan tästä eteenpäin Minäksi ja Pahaminäksi.

Mielikuva, jossa jokin hahmo kävelee paperisen ikkunan ohi sai näin heti lisäsisältöä: ikkunasta ulos pyrkivä hahmo olisi pään sisällä asusteleva Pahaminä, joka näin pyrkii ruumiillistumaan oikeaan maailmaan.

Tarvitsin jonkin syyn, minkä takia Pahaminä kävelisi pitkin paperia kyseisessä kohtauksessa. Loogisinta oli, että hahmo eläisi paperilla ennen tätä murroskohtaa, jotta paperikin olisi jo katsojalle tuttu elementti. Etsiessäni lisävastauksia videon teemasta, eli henkiseen tasapainoon aktiivisesti pyrkimisestä, ymmärsin että Minä yrittäisi parantaa tilannettaan kirjoittamalla tai piirtämällä, luoden näin videon toisen todellisuuden: pään sisäisen maailman, jossa tuon ulottuvuuden versiot Minästä ja Pahaminästä ottavat yhteen

ja josta Pahaminä koittaa päästä videon päähenkilön todellisuuteen siinä lopulta onnistuen.

Olin löytänyt videon tarinan ytimen: Minä yrittää ylläpitää mielensä sisäistä tasapainoa kirjoittamalla samaan aikaan, kun Pahaminä pyrkii karkaamaan oikeaan maailmaan. Tämä oli mielestäni varsin tiivis mutta mahdollisuuksia avaava synopsis. Musiikki- tai lyhytvideossahan ei ole pahemmin mahdollisuuksia perinteiseen tarinan kehitykseen elokuvien tai kaunokirjallisuuden tapaan, joten tarinan täytyy pysyä ytimekkäänä (Hess 2009, 13).

3.2.2 Tarinan tärkeiden iskujen tahdistaminen kappaleen kaareen

Keksittyäni minua tyydyttävän synopsisen, tarvitsin lihaa sen ympärille niin, että videon draaman kaari seuraisi kappaleen rytmiä ja rakennetta.

Bad Nature -kappaleen ensimmäisen ja toisen säkeistön väliin sijoitettu musiikillisesti raskaampi väliosia oli mielestäni selvä paikka jonkinlaiselle muutokselle tarinan sisäisessä kaaressa ja tunnetilassa, minkä lisäksi pitkä nostatus viimeiseen kertosäkeeseen tarvitsi vielä suurempaa muutoksen tai draamallisen kohokohtan. Tämä jälkimmäinen, karkeasti ottaen kappaleen viimeisen neljänneksen alkuun sijoittuva musiikillinen siirtymä kuulosti tarpeeksi pitkältä ja pahaenteiseltä jo aiemmin hahmottelemaani paperikohtaukseen, ja kappaleen sanat "You'd better run, you'd better hide" tukivat tätä ajatusta.

Jos siis tämä jälkimmäinen draamallinen kohokohta olisi Pahaminän onnistunut pakoyritys toisesta ulottuvuudesta videon oikeaan maailmaan, ensimmäinen melko loogisesti voisi olla aikaisempi yritys, sillä siinä kappale muuttaa muotoaan ensimmäisen kerran. Tämä muutos kappaleen dramaturgiassa alleviivaisi oivasti videon kahden maailman ensimmäistä risteämistä.

Ennen tätä ensimmäistä käännekohtaa videon pitäisi esitellä vähintään tärkeimmät tarinan elementit: kirjoittava Minä, videon toinen ulottuvuus ja siellä toimivat hahmot. Se, olisiko ensimmäisten kohtausten aikana katsojalle selvää, että tuo toinen ulottuvuus on kirjoittamisen aikaan saama tai ylläpitämä, oli toissijaista. Maailmojen risteytyminen useammin kuin kerran valottaisi niiden välistä yhteyttä aivan tarpeeksi.

3.2.3 Teeman jalostamista

Palasin ensimmäisenä heränneeseen mielikuvaan, jossa hahmo kävelee sivulta kuvattuna pitkin käytävää kappaleen tahtiin. Tämä olisi tuon toisen ulottuvuuden ilme: kaksiulotteinen kuin paperi. Pitkä käytävä, mahdollisesti monikerroksinen rakennelma, jota pitkin pään sisäinen Minä käyskentelee koittaen toimillaan pitää Pahaminää aisoissa.

Tarvitsin keinoja, joilla tuon toisen ulottuvuuden päähahmo yrittää pitää pahaa loitolla. Lähdin etsimään lisämateriaalia tutkimalla videon teemaa. Tarinan etualallahan on kahden vastakkaisen voiman mittely: hyvä ja paha, tasapainoinen mieli ja henkiset ongelmat. Etsiessäni lisää samanlaisia vastakohtia päädyin valoon ja pimeyteen. Ei ehkä omaperäisin tapa kuvata hyvää ja pahaa, mutta uskoin voivani ammentaa siitä mielenkiintoista lisäväriä videoon. Kuten D. Ronald Hess lyhytanimaation tekemisestä alusta loppuun kertovassa teoksessaan *Animating with Blender* toteaaakin, on olemassa rajattu määrä teemoja joita fiktiossa voi käyttää - tärkeää on se, kuinka kulloistakin teemaa käsittelee (Hess 2009, 16).

Ensimmäisessä mielikuvassani hahmo toisti jonkin liikkeen kävellessään. Tämä liike piirtyi ajatuksissani nyt jatkettun teeman mukaisesti valojen sytyttämisenä. Hahmo pyrki pitämään pään sisäisiä valoja yllä ja Pahaminä koittaisi horjuttaa tasapainoa niitä sammuttamalla. Olin varma, että näinkin yksinkertaisessa ajatuksessa olisi paljon visuaalista ja toiminnallista potentiaalia.

Päätin viedä valoteeman pidemmälle ja tuoda sen myös tarinan oikeaan maailmaan. Näin molempien ulottuvuuksien Minä-hahmoilla olisi yhdistävä toiminnallinen tekijä. Lisäksi valojen sytyttely ja sammuttelu videon kummassakin maailmassa toimisi sekä

mielenkiintoisena materiaalina käsikirjoitukselle ja selkeänä toiminnallisena motiivina hahmoille, että koko videon läpi kulkevana punaisena lankana, joka toivottavasti auttaisi pitämään sen selkeänä kokonaisuutena.

3.2.4 Teeman ja tarinan syventämistä edelleen

Tarinan rakenne alkoi nyt hahmottua tarkemmin. Alussa esiteltäisiin kotonaan valoja sytyttelevä päähenkilö, joka kohta istuu alas ja rupeaa kirjoittamaan. Toisessa maailmassa päähenkilön paperiversio kävelee käytävää pitkin ja sytyttelee lamppuja. Hahmon selän takana lamput sammuvat yksitellen, kunnes pimeys tavoittaa hänet. Tämä oli minulle niin vahva visuaalinen mielikuva, etten kyseenalaistanut sitä kertaakaan. Pimeästä astuu esiin Pahaminä, joka jotenkin koittaa ensimmäisen kerran murtautua todellisuuteen, ensimmäistä kertaa maailmojen rajan ylittäen.

En vielä tiennyt tarinan seuraavaa vaihetta. Tiesin vain sen, että sen pitäisi lopulta johtaa kohtaukseen, jossa paperit ovat levittäytyneet seinälle ja Pahaminä kävelee niitä pitkin.

Kuten aikaisemminkin, koitin työstää tarinaa kulkemalla sitä pitkin takaperin:

Koska halusin ehdottomasti kyseisen paperikohtauksen videoon (se olisi visuaalisesti hieno tapa saada Pahaminä siirtymään todellisuudesta toiseen), minun oli keksittävä keino saada paperit seinälle videon sisäisen logiikan mukaisesti.

Animaatiossa, fantasiassa ja varsinkin näitä yhdistävässä musiikkivideossa kaikki on periaatteessa mahdollista, joten ajattelin itsestään liikkuvien ja levittäytyvien papereiden olevan sekä omituisia ja uhkaavia, että hyvin toteutettuna mielenkiintoisen näköisiä.

Tärkeää tarinan etenemisen kannalta oli päästä tuohon kohtaukseen jollain lailla. Yksinkertaisin ja nopein tapa saada paperit seinälle olisi, jos päähenkilö heittäisi paperitollon niin, että se vain tarttuisi seinään ja alkaisi sitten levittäytymään.

Fantasiassahan ei tarvitse välittää oikean maailman säännöistä, vain mielikuvitus on rajana.

Päähenkilön tulisi siis pelästyä pään sisäisessä ulottuvuudessa tapahtuvia asioita niin pahasti, että rutistaisi kirjoituspaperinsa tolloksi ja heittäisi sen sitten pois. En uskonut, että yksi tällainen kohtaaminen riittäisi, sillä mainitsemastani ensimmäisestä dramaturgisesta käännekohtasta oli melkoinen matka tähän jälkimmäiseen. Ymmärsin, että tässä olisi potentiaalia jalostaa videon teemaa: pahojen ajatusten, joita paperi osin edustaa, pois heittäminen ei riitä. Jossain vaiheessa pahat ajatukset palaavat kummittelemaan.

Näiden uusimpien ajatusten kanssa palasin työstämään tarinan alkua, tarkemmin ottaen ensimmäistä maailmojen risteämistä.

3.2.5 Videon ensimmäinen kohokohta: käsi paperista

Pahaminän ensimmäinen pakoyritys tulisi olla melko heikko onnistuneeseen verrattuna, mutta silti tarpeeksi säväyttävä sekä katsojalle, että päähenkilölle, joka ensimmäisen kerran heittäisi paperin menemään siinä toivossa, että paha pysyisi loitolla. Tarvitsin visuaalisen koukun, joka näyttäisi hienolta ja muistettavalta, pitäisi katsojan kiinnostusta yllä ja joka toimisi musiikin kanssa.

Kappaleen kyseisen osan rytmi on hieman matelevampi kuin sitä edeltäneen säkeistön, joskin se on myös uhkaavampi. Osan keskellä on äkillinen yksittäinen isku, johon tämä visuaalinen koukku mielestäni tuli luonnollisesti tahdistaa. Tarina oli tässä vaiheessa päässyt pisteeseen, jossa paperiulottuvuudessa Pahaminä astelee varjoista ulos ja näin mielessäni hänen etenevän uhkaavasti musiikin tahtiin kohti Minää.

Jälleen kerran yritin tähdentää itselleni, mikä tarinan tässä vaiheessa oli tärkeintä: ensimmäinen Pahaminän pakoyritys ja kahden maailman risteäminen, sekä päähenkilön säikähtäminen. Jos siis päähenkilö oli viimeksi nähty kirjoittamassa, luonnollisinta olisi säikäyttää hänet jollain, mitä paperissa tapahtuu - tai mitä siitä tulee ulos.

Paperista nouseva käsi täyttäisi montakin vaatimusta: se olisi äkillinen, musiikkiin tahdistettavissa oleva varsin mieleenpainuva visuaalinen koukku, jollaista päähenkilö taatusti säikähtäisi.

Pitäytyen yksinkertaisissa ratkaisuissa keksin, että nopea tapa saada Pahaminä kurkottamaan kohti oikeaa maailmaa oli hyppäyttää hänet käyttäen pois päin perääntyvää Minää ponnistuslautana. Tämä saisi päähenkilön rutistamaan paperin paniikinomaisesti ja heittämään tollon ikkunasta ulos. Näin minulla olisi mahdollisuus esitellä yksi videon kantavista ajatuksista: paperi herää eloon ja lähtee liikkumaan.

Koska olin vakuuttunut kotini visuaalisesta toimivuudesta musiikkivideon kuvauspaikkana, päätin laittaa eloon heränneen paperitollon kiertämään taloa sisäänpääsyä etsien. Näin videoon tulisi lisää liikettä, jota leikata muun tarinan kuljetuksen lomaan. Sisään päästyään paperi voisi myös luoda vielä yhden uhkaavan tilanteen, tai Pahaminän karkausyrityksen, joka ajaisi päähenkilön rutistamaan lisää papereita. Tarinan tässä vaiheessa liikkeellä oleva tollohan ei olisi sama, joka päättyy seinälle.

Nyt tarinassa oli monta toimijaa liikkeessä: ensimmäisen karkausyrityksen tehnyt Pahaminä, ponnauslautana käytetty Minä, juuri elämänsä yllätyksen kokenut päähenkilö, sekä taloa kiertävä paperitollo. Minun tulisi vain yrittää seurata, mitä kukin tekisi tarinan sisäisen logiikan mukaisesti.

3.2.6 Tarinan puolivälissä

Seuraava musiikillinen kohokohta kappaleessa olisi kertosäe. Se tulisi olemaan myös tarinassa intensiivinen muutos, tai muuten käänteentekevä hetki, johon nyt liikkeellä olevat toimijat ja hahmot ajautuisivat säkeistön aikana.

Taloa kiertävä tollo tulisi kertosäkeessä matkansa päätepisteeseen, jossa se kohtaisi päähenkilön, jotta saisin jälleen järkytettyä hänet tuhoamaan kirjoitusarkkeja, ja ehkäpä

toisessa ulottuvuudessa Pahaminä ja Minä myös kohtaisivat. Saisin kertosaakeeseen kahden maailman yhteenottoja ristiin leikattavaksi!

Minun täytyi nyt löytää nuo kohtauspaikat, sekä kaikille hahmoille niihin päätyminen syyt, jotka olisivat videon teemalle ja tarinalle uskolliset.

Videon päähenkilö on yrittänyt pitää mielensä tasapainossa kirjoittamalla, joten uskoin hänen yrittävän sitä edelleen ensimmäisen säikähdyksen jälkeen. Valoteeman mukaisesti hän kävisi sytyttämässä esim. eteiseen valot, jotka jostain syystä ovat olleet pois päältä, ennen kirjoittamisen jatkamista. Näin sain sisään pyrkivän paperitollon matkalle sammutettavia valoja edelleen valoteemaa seuraten.

Koska pään sisällä Pahaminä oli jo sammuttanut valoja, uskoin pimeässä käytävässä toisen säikeistön aikaisen matkansa aloittavan ja siellä turhaan rikkinäisiä lamppeja sytyttelevän Minän olevan sekä visuaalisesti tunnelmallinen ratkaisu, että tapa vihjata Pahaminän olevan nyt voimakkaampi kuin aikaisemmin.

Pahaminän ja Minän paperiulottuvuudessa kohtaaminen tapahtuisi äkisti, jälleen kappaleen kaarta ja rytmiikkaa seuraten, juuri ennen kertosaaketta, joten Minän täytyisi tehdä jotain melkoinen tovi ennen kuin Pahaminä voisi hänet yllättää. Tarvitsin myös jonkun syyn Pahaminälle käyttäytyä aggressiivisesti Minää kohtaan, sillä käytävän valot olivat jo sammutettu ja hänen tähtäimessä oli ulos pääsy, ei ilman syytä hyökkääminen.

3.2.7 Uusi hahmo

Keksin Aurinkoystävä: hahmon, joka toisi puuttuvan motiivin hahmoille, yhden valoelementin lisää ja joka, kuten lopputuloksesta voi nähdä, sitoisi lopussa tarinakaaret hienosti yhteen.

Aurinkoystävä olisi Minän viimeinen oljenkorsi, pimeän käytävän ainoa valonlähde ja edustaisi videon teeman tasolla vielä kytevää toivoa ja uskoa mielenterveyden säilyttämiseen.

Ensimmäisen hyökkäyksen jälkeen Minä havahtuisi pimeästä käytävästä ja huomaisi, että lamput eivät toimi. Aurinkoystävä tulisi lähimmästä ikkunasta sisään luoden näin valoa ympärilleen. Hahmo kyllä esiteltäisiin jo ensimmäisessä paperiulottuvuuteen sijoittuvassa kohtauksessa ikkunan takana leijailevana harmittomana hahmona. Pari matkaisi käytävää pitkin, kunnes Pahaminä pudottautuisi (musiikin luomien rajojen puitteissa ainoa järkevä tapa tuoda hahmo äkisti ruutuun) heidän eteensä ja koittaisi ryöstää Aurinkoystävän.

Tämän, päähenkilön valojen sytyttämisen ja kirjoittamisen, sekä paperitollon matkan taittamisen uskoin olevan tarpeeksi materiaalia toiseen säkeistöön. Todistin myöhemmin uskomukseni paikkansa pitäväksi animatikin avulla (luku: 3.3).

3.2.8 Kuvauspaikka muokkaa tarinaa

Minun piti keksiä vielä jokin tavoite paperitollolle ja syy päähenkilölle osua samaan tilaan, jonka jälkeen minulla olisi kasassa tarinan ainekset viimeistä kertosaettä lukuun ottamatta.

Lähestyin ongelmaa käytännöllisesti:

Nopeasti minulle oli selvinnyt kuvaavani kirjoituskohtauksen ja siis myös paperista tulevan käden omassa huoneessani. Aivan kuin tätä videota silmällä pitäen huoneeni seinät ovat aivan eri sävyiset, kuin intensiivisemmän värinen eteinen (Kuva 2). Oli siis hyvin perusteltua kuvata alun rauhallisemmat kohtaukset haalean turkoosia taustaa vasten ja siirtyä oranssiin eteiseen tarinan kasvattaessa kierroksia. Näin jo olemassa oleva värimaailma tukisi kohtausten tunnelmaa.



Kuva 2. Havaintokuva huoneiden värierosta

Koska päähenkilö olisi toisen säkeistön alussa sytyttänyt eteiskäytävään valot ja jo tutustuttanut katsojat tuohon tilaan, olisi tollon perusteltua kulkea tuota samaista käytävää pitkin ja sammuttaa valot mennessään. Päähenkilöllä olisi huoneestani suora näköyhteys eteisen valoihin (jälleen osoitettu jo kohtauksessa, jossa hän kävelee huoneesta käytävään) ja pystyisi luonnollisesti reagoimaan äkilliseen valaistuksen muutokseen seuraamalla paperin jättämää reittiä.

Tuo käytävä johtaa kerroksessa toiseen huoneistoon ja vessaan, ja koska en uskonut tarvitsevani tarinan tässä vaiheessa toista huonetta, yritin keksiä tollolle syyn pujahtaa vessaan johdattaen päähenkilön näin mukaansa.

Palasin jälleen tutkimaan videon teemaa: saman mielen tai persoonan kaksi ruumiillistumaa. Vaikka peili on paljolti käytetty elementti kauhuelokuvissa, uskoin sen avulla saavani kuvattua tunnelmallisen kohtauksen kertosaakeeseen. Samalla, kun toisessa ulottuvuudessa hahmot taistelisivat viimeisestä toivon lähteestä, oikeassa maailmassa Minä ja Pahaminä olisivat hetken aikaa lähes yhtä. Peilissä välittäisi Minän peilikuvan sijasta Pahaminä ja päähenkilö havahtuisi ymmärtämään, että ellei hän yrittäisi kovemmin, Pahaminä ottaisi lopulta vallan hänestä.

Myönnän, että kohtauksessa otin hieman vapauksia ja videon sisäisessä logiikassa oiottiin mutkia. Minulla ei ole täydellistä selitystä sille, miksi Pahaminä pystyisi ruumiillistumaan tarinan tässä vaiheessa, joskin vain peilikuvaan ja vain hetkeksi, ja minkälaisia voimia

paperitollo oikein kantaisi mukanaan. Tollo oli tässä vaiheessa lähinnä vain väline saada Minä pois huoneestaan ja peilin eteen.

Keksin keinon hieman pehmentää tätä harppausta. Vessan valot välkkyisivät, ilmeisesti jo aikaisemmin valoja sammutelleen paperitollon toimesta. Koska Pahaminä tarinan asettamien sääntöjen puitteissa saa voimansa pimeydestä, tämä voisi hieman paikata puutteita videon logiikassa ja antaa muutaman sekunnin tilaisuuden hahmolle vallata peilikuvan. Lisäksi välke toisi kohtaukseen hieman lisäsähäkkyttä visuaalisesti ja mahdollisesti voimistaisi sen intensiteettiä.

En kuitenkaan pitänyt tarinan asettamien sääntöjen venyttämistä kovinkaan ongelmallisena, sillä loppujen lopuksihan kyseessä on musiikkivideo, jossa paperitollo liikkuu ympäri taloa ja johdattaa henkilön vessaan. Kohtauksesta oli mahdollista saada visuaalisesti mielenkiintoisen näköinen, se toimisi hyvänä käännekohtana tarinassa ja, mikä tärkeintä, päähenkilön olisi kokemansa jälkeen perusteltua rynnätä takaisin huoneeseensa ja repiä raivoisasti papereitansa.

Jotta paperitollo voisi levittäytyä eteisen seinään, päähenkilön tulisi kävellä se kädessä pois huoneestaan ja vasta sitten heittää se pois. Tämä tuntui niin yksinkertaiselta ratkaisulta, että päätin toteuttaa sen juurikin sillä lailla huolimatta siitä, että jälleen henkilöllä ei olisi mitään varsinaista motiivia toimia kohtauksen vaatimalla tavalla.

Näin pääsisin siirtymään nopeasti seuraavaan kohtaukseen, joka olisi ehkäpä videon kohokohta. Se olisi tarinan isoin käänne, pitkä ja hyvin jännitteinen kohtaus, joka tulisi olemaan sekä teknisesti mielenkiintoinen, että onnistuessaan kuvauksellisesti mieleenpainuva:

Paperitollo tarrautuu seinään ja liikkuu tovin levittäytyäkseen kohta moneksi paperiksi, joita pitkin toisen ulottuvuuden Pahaminä kävelee, kunnes kiipeää ulos ja tipahtaa oikean maailman eteisen portaikkoon tapahtumaa jähmettyneenä tuijottaneen päähenkilön katseelta piiloon.

Tarina oli nyt kasvattanut tasaisesti vauhtia ja oli aika keksiä loppuhuipennus, joka pystyisi vastaamaan asetettuihin odotuksiin ja olemaan sekä sykehdyttävä, että videon maailmassa luonnollinen päätös tarinalle.

Olin varma, että löytäisin tarinalle arvoisensa loppukohtauksen helpommin, jos visualisoisin tähän astisen käsikirjoituksen yksinkertaisella animatikilla.

3.3 Animoitu kuvakäsikirjoitus (animatikki)

Animatikilla tarkoitetaan videomuotoon tehtyä kuvakäsikirjoitusta (Wikipedia 2010, hakusana animatics), jossa piirretyt kuvaluonnokset tuodaan videoeditointiohjelmaan ja asetetaan aikajanelle aivan kuin lopullisen videon kohtaukset. Näin jo esituotantovaiheessa on mahdollista saada selvä kuva siitä, miten video etenee kokonaisuutena ja onko siinä rytmitysongelmia, ennen kuin varsinaisia kuvauksia ryhdytään edes tekemään. Animatikki on eritoten tärkeä työkalu animaatioissa, sillä kuvamateriaalin tuottaminen on aikaa vievää ja kallista.

Animatikissa käytettävät kuvaluonnokset voivat olla hyvinkin suuntaa antavia, nopeita hahmotelmia tai erittäin yksityiskohtaisia, riippuen projektin luonteesta ja vaatimuksista. Siinä on mahdollista myös simuloida kameran liikettä vierittämällä tai suurentamalla kuvia editointiohjelmassa.

Olin tekemässä videon suurimmaksi osaksi aikaa vievänä piksiläationa, jossa jokaista videon sekuntia kohti ottaisiin 10-12 still-kuvaa, joten en missään nimessä halunnut tehdä turhaa työtä. Animatikin avulla näkisin, olisiko nykyisessä käsikirjoituksessa mielikuvistani poikkeavia tarinankuljetuksellisia tai rytmityksellisiä ongelmia.

Koska olin videon käsikirjoittaja, kuvaaja ja ohjaaja, tein animatikin itseni avuksi, eikä minun siis tarvinnut yrittää saada kenenkään muun, esimerkiksi ulkopuolisen kuvaajan, ymmärtämään suunnitelmiani yksityiskohtaisesti. Tästä syystä piirsin erittäin yksinkertaiset, nopeat ja rumat hahmotelmat storyboardeiksi. Suurin osa videoon tulevista

kuvista ja kohtauksista oli vahvasti mielessäni, joten animatikki tuli avuksi lähinnä näiden kohtausten leikkaamiseen ennen kuin minulla edes oli varsinaista materiaalia leikattavaksi. Näin pyrin minimoimaan lopullisen musiikkivideon ulkopuolelle jäävän kuvamateriaalin määrää.

Toteutin nämä raa'at hahmotelmat Adoben Photoshopissa käyttäen piirtopöytää. Olin koostamassa lopullista videota saman yhtiön After Effects -ohjelmalla, joka on tarkoitettu videon jälkityöstöön, koska en uskonut tarvitsevani Premier -editointiohjelman tarkempia työkaluja. Toin kuvat ohjelmaan psd-formaatissa, jotta voisin käyttää hyväkseni Photoshopissa piirtämiäni erillisiä tasoja (layer). Näin esimerkiksi omalla tasollaan sijaitsevaa hahmoa oli mahdollista liikuttaa taustan päällä simuloiden näyttelijän liikkumista kohtauksessa.



Kuva 3. Kolme esimerkkiä siitä, kuinka tarkkaan video seurasi animatikkia












Yritin arvioida animatikkia koostaessani, kuinka paljon aikaa kuhunkin otokseen menisi, kun hahmotelman korvasi elävällä kuvalla ja oikealla näyttelijällä. Muutamassa kohdassa arviointini meni ratkaisevasti pieleen, mutta lopputyöstämistä helpotti kuvauksia varten animatikin perusteella tekemäni kuvalista.

3.4 Kuvaukset

Animatikin vastatessa näkemystäni siitä, miten videon tarina tulisi kertoa, näytin sen muutamalle ihmiselle saadakseni ulkopuolisten mielipiteen, sekä kuullakseni mahdollisista tarinankuljetuksellisista epäselvyyksistä.

Kun tämä raakaversio oli lyöty lukkoon, kävin jokaisen kuvan ja kohtauksen läpi ja merkitsin ylös kunkin keston sekunnin (joskus jopa yksittäisten kuvien) tarkkuudella. Tein näiden pohjalta yksinkertaisen ja nopean kovalistan kullekin kuvauspäivälle, ja lisäsin tarpeen vaatiessa myös muistiinpanoja esimerkiksi siitä, kuinka monta kuvaa minun pitäisi kuvata, ennen kuin samassa kohtauksessa voisin siirtyä seuraavaan toimintaan. Näin siksi, että osa videosta oli jo animatikkivaiheessa rytmitetty hyvin tarkasti, ja halusin varmistaa kuvaavani leikkaukseen vaivattomasti paikoilleen sopivia kuvia eikä leikkausten rytmi ja otosten kestot eronneetkaan etukäteissuunnitelmista juuri ollenkaan.

alkovin verho kiinni!!!

	~1 sek		
	~4 sek 48 freimiä		
			
	~3 sek 36 framea, 1.sek istumista		
			
	~1,5 sek 20 frm		~1 sek 15 frm
	~4 sek 48 framea		
			
	~4 sek 48 framea incl. lähärit!		
			

Kuva 4. Esimerkki itselleni laatimistani kovalistoista

3.4.1 Piksilaatio

Piksilaation teko on äärimmäistä tarkkuutta vaativaa työtä. Toteutus on käytännössä stop motion animaatiota (yksi tunnetuimmista esimerkeistä on Aardmanin Wallace & Gromit -vaha-animaatiot) oikeaa ihmistä "nukkena" käyttäen. Näyttelijän on kyettävä pysymään paikoillaan pitkiä aikoja, ja vaihtamaan kuvien välillä asentoa vain hieman, jotta liikkeessä ei tapahtuisi suuria muutoksia yksittäisten kuvien välillä, aiheuttaen näin nykivää liikettä. Myös kameran on oltava tukevasti jalustalla ja sitä on varottava liikuttamasta vahingossa - hinnalla millä hyvänsä.

Onneksemme minä en ollut tähtäämässä täydellisen sulavaan ilmaisuun, vaan jo ensimmäisten kuvausten jälkeen huomasin kuinka pienet nykimiset ja paikoillaankin seisovan päähenkilön "kohina" itse asiassa tukivat tarinan aikuisten satumaista tunnelmaa ja liitti videon sankariinkin jotain häiritsevää.

Huolimatta tästä hieman vapaamuotoisemmasta lähestymistavasta oli erityisen tärkeätä huolehtia siitä, että kaikki liike näyttäisi hyvältä, sulavalta ja, kyseisen animaatiotekniikan kontekstissa, luonnolliselta.

Oikeastaan kaikessa animaatiossa on vaarana minkä tahansa liikkeen suoraviivaisuus ja mekaanisuus. Kuvitellaan henkilö, joka nousee istuma-asennosta seisomaan. Oikeassa elämässä liike ei ole suoraviivaisesti ylöspäin suuntautuva, vaan nousemiseen liittyy pieni eteenpäin heijaava liike, kun henkilö ensin siirtää painonsa jaloilleen ja mahdollisesti kädet reisiensä päälle.

Lineaarisesti kuva kovalta alusta loppuun toteutettavassa animaatiossa, kuten piksilaatiossa, helposti tulee kuvatuksi vain mielestään olennainen liike, tässä tapauksessa henkilön asennon vaihtuminen istuvasta seisovaan. Lopputulos on tällöin kuitenkin hyvin epäluonnollinen ja elottomalta vaikuttava.

Animoitavien näyttelijöiden ilmaisuvoiman maksimoimisen ja liikkeiden tarkan ennakkosuunnittelun lisäksi kameran huolellisella sijoittamisella ja kuvailmaisun

potentiaalinen hyödyntämisellä on ratkaiseva osuus piksilaatiovideon lopputuloksessa ja tunnelmassa.

Kameran ei tarvitse olla vain liikkuvien hahmojen staattinen tallentaja, vaan se voidaan valjastaa kohtauksesta riippuen suurtakin suunnittelutyötä käyttäen itsenäiseksi toimijaksi, tunnelman kohottajaksi ja jopa henkilöhahmon kaltaiseksi tarinan kommentoijaksi, kuten videon introkohtauksessa.

Koitan valottaa nyt piksilaation monimuotoisia käyttömahdollisuuksia, sekä kohtaamiani haasteita, musiikkivideon kahdella hyvin erilaisella avainkohtauksella.

KÄSI PAPERISTA

Ensimmäisessä maailmojen risteämisessä paperista ulos kurottava käsi säikäyttää päähenkilömme, joka järkytyksen jälkeen rutistaa paperin äkkiä tolloksi ja heittää sen ikkunasta ulos.

Kohtauksen onnistumisen kannalta siinä tuli kiinnittää huomiota kahteen, ehkäpä ilmiselvään, liikkeeseen.

Käden tulisi syöksähtää paperista hyvinkin äkisti niin, että se vain käväisee lakipisteessään pudotakseen saman tien takaisin toiseen ulottuvuuteen. Samaan aikaan tämän käväisyn pitäisi kuitenkin olla tarpeeksi pitkä, jotta katsoja ehtii huomata sen todella olevan paperinen käsi. Animaatiossa on aina vaarana, että nopeasti tapahtuvat liikkeet ovat aivan liian nopeita, ja jo kerran piksilaationa kuvatun kohtauksen keskelle on lähes mahdotonta kuvata lisää kuvia hidastamaan liikettä.

Kättä säikähtävän päähenkilön reaktion tulisi samaan aikaan olla myöskin äkillinen ja hyvin nopea, mutta lisäksi tarpeeksi liioiteltu ja suurieleinen jotta siitä varmasti välittyisi päähenkilön kokema järkytys.

Osittain siksi, etten uskonut jälkikäsitellyssä kuvaan liitettävän käden tulevan tietotaidoillani näyttämään tarpeeksi hyvältä ja osittain siksi, että halusin pitää videon erikoistehosteet mahdollisuuksien mukaan suoraan kameran edessä tehtyinä säilyttääkseni tietyn kotikutoisuuden ja tee-se-itse -hengen, päädyimme hienoiseen vaivannäköön paperista syöksyvän käden luodaksemme.

Olimme löytäneet internetistä helpolta kuulostavan ohjeen paperimassan tekoon, jonka avulla uskoin toteuttavamme kohtauksen vähällä vaivalla hienoin lopputuloksin. Jälkimmäinen uskomus onneksi osoittautui sentään oikeaksi.

Teimme etukäteisvalmistelut kuvauspäivää edeltävänä iltana. Sahasimme pöytäliinalla verhoillun kirjoituspöydän erikoistehostekuvassa korvanneen levyn keskelle avustajan käsivarren mentävän aukon ja viilsimme pöytäliinan kaksoiskappaleen auki oikeasta kohdasta. Teimme paperimassan ohjeiden mukaan ja laitoimme sen jääkaappiin ilmatiiviiseen astiaan odottamaan seuraavan päivän kuvauksia.

Joko me epäonnistuimme surkeasti tai lukemamme ohje oli viallinen, mutta tekemämme paperimassa ei ollut tarpeeksi massamaista pysyäkseen riittävän tiukasti avustajani käden ympärille taputeltuna. Se kyllä tarttui auttavasti ja pysyi muodossa juuri ja juuri, mutta jonkin ajan kuluttua se alkoi aina valua pois isoina laattoina varsinkin käsivarren kämmenpuolelta.

Koska koko työryhmä oli saatu kyseiseksi sunnuntaiksi paikalle, etukäteisvalmistelut olivat jo tehty, eikä minulla ollut valmiuksia kuvata muita kohtauksia, jotka olisivat vaatineet koko ryhmän avuksi, päätimme yrittää pienestä takaiskusta huolimatta saada kohtauksen tehdyksi.

Kuvasimme kohtauksen kahdella kameralla saadakseni samanaikaisesti taltioitua sekä itse toiminnan sivuprofiillista, että päähenkilön reaktion ja hänen silmiensä eteen syöksyvän käden suoraan edestä kuvattuna. Ohjaajana annoin kameran käyttäjiksi valjastetuille avustajille merkin aina, kun he voisivat ottaa uuden kuvan, pidin huolta käden syöksysuunnasta sekä päähenkilön liikkeestä, ja kuvien välillä korjasin valuvaa

paperimassakättä, sekä paikkasin käden ja vihkoon sitä varten tehdyn aukon saumakohtaa ylimääräisellä massalla. Kaiken tämän aikana päänäyttelijäni oli säilytettävä asentonsa kuvien välillä, jotta lopullisessa videossa hänen liikkeensä toistuisi sulavasti. Lisähaastetta päivän kuvauksiin toi "pöydän" alla hankalassa, puolittaisessa makuuasennossa työskentelemään joutunut avustaja, sekä aukosta hänen naamalleen ja ylleen jatkuvasti valunut liimainen paperimassa.

Olin laatinut kuvauksia varten animaatioluonnostelman, jossa yhdentoista kuvan (lähes 1 sek.) aikana käsi syöksähtää paperista, lakipisteen saavuttaessa hidastuu äkisti ja kiihtyy taas tippuessaan kuvasta pois. Näin liikkeeseen tulisi luonnollista kaarta niin, ettei käsi vain näytä jäätyvän paikoilleen kadotakseen saman tien yhtä äkkiväärästi.

Päähenkilön säikähdysliike alkaisi vasta muutama kuva käden ilmestymisen jälkeen, jotta kohtaukseen jäisi hänelle luonnollista reaktioaikaa. Minun oli kuitenkin pakko aloittaa tuo liike mahdollisimman aikaisin, sillä liioiteltuun reaktioon kuului vartalon ruoskamainen liike, jolloin henkilön pää itse asiassa kulkisi ensin kohti paperista tulevaa kättä saadakseen näin vauhtia vastakkaiseen suuntaan tähtäävään liikkeeseen, enkä luonnollisesti halunnut näiden kahden törmäävän toisiinsa.

Toivoin käytännön syiden karsiman reaktioajan olevan tarpeeksi pitkä, jotta lopullisessa kohtauksessa päähenkilö ei näyttäisi väistävän kättä heti sen ilmestyessä kuvaan. Kuten myöhemmin selviää, toiveeni ei täysin toteutunut. Tämän noin kahden sekunnin mittaisen kohtauksen kuvaaminen (valmistelut pois lukien) vei noin kolme tuntia.

INTRO

Videon 20 sekuntisen introkohtauksen haaste ei ollut niinkään sen toteuttamisessa (vrt. monimutkaisen liikkeen animoiminen ihmistä käyttäen), kuin etukäteissuunnittelussa ja näiden suunnitelmien mekaanisessa seuraamisessa lähes kuuden tunnin yhtämittaisen ajan.

Tämän kohtauksen ensimmäisen puoliskon ajan kamera seisoisi paikoillaan ja kuvaisi videon tapahtumapaikkana toimivaa taloa, jonka ympärillä päivä muuttuu vähitellen illaksi. Kamera ottaisi hieman vauhtia taaksepäin heijaten ja illan yhä pimetessä liikkuisi pihatietä pitkin talon oikeaan laitaan kääntyäkseen sivuseinän kohdalla kuvaamaan toisen kerroksen ikkunaa, jossa päähenkilö seisoo. Koska tiesin tarkalleen, kuinka monta sekuntia aikaa kameralla olisi videossa siirtyä tämä matka, oli liikkeen suunnittelu lähes puhdasta matematiikkaa.

Vauhdin ottamisen jälkeen kamera olisi täydessä vauhdissa täsmälleen kohtauksen puolessa välissä. Mittasin matkan kameran alkupisteeltä sen viimeiseen sijaintiin ja jaoin tuon matkan tarvitsemieni kuvien määrällä. Kamera liikkuisi jokaisen kuvan välillä karkeasti ottaen yhden jalkateräni verran. Varmistin mittaukseni kulkemalla matkan muutaman kerran edestakaisin ja laskemalla etäisyyden jalkoina. Näin harjoittelin etukäteen myös reitin, jota pitkin minun oli kameraa siirrettävä, jotta kohtauksen pituus pysyisi kappaleen asettamissa raameissa.

Kamera lähtisi siis liikkeelle hieman ennen kymmenen sekunnin kamera-ajoa vastakkaisesta suunnasta vauhtia keräten. Jotta liikkeessä olisi luonnollinen kaari, kameran tulisi ensin kiihdyttää paikoiltaan täyteen peruutusvauhtiin, hidastua taas lähes paikoilleen lakipisteeseen saavuttaessa ja sitten kiihdyttää eteenpäin suuntautuvaan kamera-ajoon. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että hitaasti liikkeessään kamera siirtyisi kuvien välillä vain hieman ja täydessä vauhdissa yhden jalkateräni mittaisen matkan.

Arvelin taaksepäin suuntautuvan liikkeen olevan noin haravanvarren mittainen, joten hain puutarhavajasta sellaisen ja jalkaani mittana käyttäen merkitsin siihen viivat, joiden mukaan kamera liikkuisi. Viivojen välit kasvoivat tasaisesti kahden ensimmäisen kuvan välillä olevasta 1/6 jalan etäisyydestä, kunnes varren puolessa välissä etäisyys (kameran "vauhti") oli suurimmillaan. Varren loppuun saavuttaessa viivat lähenivät toisiaan tismalleen liikkeen alun peilikuvana. Kun siirtäisin kameraa näitä viivoja apuna käyttäen ensin pois päin talosta, ja sitten takaisin kunnes olisin haravan varren siinä kohdassa, jossa kuvien etäisyys oli jälleen jalka, lopputuloksena olisi illuusio taaksepäin heilurimaisella liikkeellä siirtyvästä ja vauhtia sieltä ottavasta kamerasta.

Suunnitelmissani oli sisällyttää avauskohtaukseen videon kuvaustekniikan mahdollistavaa time-lapse kuvausta, jonka avulla päivä siis näyttäisi pikakelautuvan illaksi kohtauksen aikana. Halusin tasaisen muutoksen, joka jatkuisi aina kamera-ajon puoleen väliin asti - kunnes talo peittäisi näkyvistä taivaalla tapahtuvat muutokset. Jokainen kuva tuli siis ottaa määrätyn väliajoin, jotta valaistuksen muuttuminen, sekä pilvien ja auringon liikkeet säilyttäisivät tasaisen vauhdin.

Testikuvausteni perusteella minuutin välein otetut kuvat saisivat pilvet liikkumaan kappaleen tempoon sopivalla nopeudella, mikä tarkoitti sitä, että ennen kuin alkaisin edes liikuttamaan kameraa, minun tulisi seistä kameran takana paikoillani kaksi tuntia minuutin välein laukaisinta painaen. Edellisinä päivinä olin tarkkaillut taivaita, sekä tutkinut säätiedotuksia arvioidakseni kellon ajan, jolloin minun pitäisi ottaa ensimmäinen kuva saadakseni illan hämärtymään juuri kamera-ajon ensimmäisen vaiheen aikana.

Kameran oltua liikkeessä jo tovin verran huomasin, etten enää kyennyt pitämään minuutin intervallia kuvissa. Kameran siirtäminen mittatikun mukaan, kuvan uudelleen tarkentaminen taloon, sekä jatkuva kuvien selailu kameran näytöltä kamera-ajon onnistumisen varmistamiseksi vei liikaa aikaa. Tulin havainneeksi myös sen, ettei tarkalla kuvien välisen ajan kellottamisella ollut enää merkitystä. Ilta oli ehtinyt jo tummeta niin, ettei taivaasta voinut erottaa sen hetkiselä valotusajalla mitään.

Jatkoin siis vapaammalla rytmillä, kunnes noin viidennen kuvaustunnin kohdalla olin vihdoin päässyt kuvaan, jossa päähenkilö seisoo ikkunassa. Olin pyytänyt hänet paikalle vasta kuvauksen loppuvaiheeksi (yksi piksilaation hienoja puolia: kontrolloiduissa olosuhteissa näyttelijää ei välttämättä tarvita kuin murto-osan verran kohtauksessa, jossa hän kuitenkin vaikuttaa olevan koko ajan läsnä). Tähän introkohtauksen viimeiseen osuuteen halusin ehdottomasti pilvet mukaan, ja pimeän illan johdosta melko pitkäksi säädetty valotusaika olisi ne joka tapauksessa tuonut kuvaan. Oli jo liian pimeää nähdäkseni sekuntikellosta tasaiset välit kuville (jälleen: jotta pilvet eivät nykyisi), joten improvisoin ja naputin jalallani tahtia pitäen näin kuvien rytmin tasaisena.

Jalat jatkuvasta kyykistelystä tutisten (kuvaolosuhteet olivat hyvin alkeelliset) ja kädet kylmästä lokakuisesta loppuillasta nipistellen (jouduin säätämään kameraa lähes koko ajan, joten en voinut käyttää lämpimiä lapasia) kapusin portaat taloon kuvatakseni vielä yhden lyhyehkön kohtauksen (näyttelijätär oli kuitenkin jo paikalla roolivaatteissaan) ja totesin 20-sekuntisen introkohtauksen kuvauksiin kuluneen viisi ja puoli tuntia.

3.4.2 Ohjaaminen

Musiikkivideon luomisen ja näin mittavan piksilaatioprojektin toteuttamisen lisäksi hankkeessa minulle täysin uutta oli näyttelijän ohjaaminen. Olin toki ohjannut yhden lyhytanimaation, sekä joitain kotivideomaisia toimintavideoita lähinnä omaksi iloksi, mutta nyt minun piti keskittyä tarinan ja kuvakerronnan sujuvuuden ohella siihen, kuinka näyttelijättäreni tulkitsisi käsikirjoitustani, miten me yhdessä löytäisimme kulloisenkin tunnetilan, sekä siihen, että päähenkilön tunteiden ja sisäisen kuohunnan taso ei heittelisi kohtauksesta toiseen, vaan seuraisi loogista – tarinan mukaista – kaarta.

Haasteellisinta tässä sisäisen kuohunnan tasapainottelussa oli varmastikin edellä kuvatun "käsi paperista" -kohtauksen aiheuttaman järkytyksen rajoittaminen niin, että tarinassa jäljellä oleviin, päähenkilön kokemuksiin shokkeihin ja intensiivisiin kohtauksiin riittäisi vielä isompi tunnelataus. Samalla oli varottava, ettei päähenkilö näyttäisi unohtavan juuri kokemaansa säikähdystä sen vuoksi, että olimme yhteisissä keskusteluissa todenneet pienen pidättyväisyyden toimivan hahmon sisäisessä kaareissa ennen seuraavia isoja kohtauksia.

Koska ohjasin ensimmäistä kertaa näyttelyä vaativaa videota, onnistuneen lopputuloksen kannalta erittäin tärkeäksi osoittautuivat näyttelijättären kysymykset henkilöhahmonsa motiiveista ja kulloisestakin tunnetilasta. Olin koostanut käsikirjoituksen mielessäni hyvin soljuviksi kohtauksiksi lähinnä toiminnan kautta, mutta alkaessamme kuvaamaan noita kohtauksia, huomasin jättäneeni päähenkilön mielentilan – varsinkin kahden intensiivisen kohtauksen välisen suvantovaiheen aikaisen – vähemmälle huomiolle. Miettiessämme tarinan tulevia vaiheita, ja hahmon sen hetkisiä ajatuksia ja pyrkimyksiä, päädyimme

seuraavanlaiseen päähenkilön henkiseen kaareen videon tunnetilallisesti haastavimmassa vaiheessa:

Videon alussa (valojen sytyttely, kirjoittaminen) hahmo on melkein kuin aave, lähes eeleetön. Säikähdettyään kättä hän heittää lähes vaistomaisesti, jokseenkin järkyttyneenä, paperin ulos ja syöksähtää pian ikkunaan aivan kuin varmistaakseen, että paperi tosiaan oli todellinen. Päähenkilön todellisuudessa ja mielessä seuraava looginen askel on sytyttää taloon lisää valoja ja jatkaa kirjoittamista, joten pieni varovaisuus silmiensä takana hän tekee juurikin niin.

Nyt meillä oli selkeät suuntaviivat kyseisille kohtauksille, ja ehkäpä niistä olisi apua pitämään kokonaisuus kasassa läpi epäkronologisten kuvausten. Tämä kohtausnippu (kirjoittamisesta säikähtämiseen ja muutaman kuvan kautta takaisin kirjoittamiseen) osoittautui haastavammaksi, kuin mitä lopputuloksesta ehkä voisi päätellä, sillä lähes jokainen pieni otos sitä varten kuvattiin aivan tuotannon eri vaiheissa:

Kirjoittaminen oli ensimmäinen kohtaus, jonka teimme, ja jota käytetään videossa kahdessa eri vaiheessa. Itse säikähtäminen ja kädestä tuleva paperi tehtiin yli kuukausi ensimmäisten kuvausten jälkeen ja saman kohtauksen jatkumo, jossa päähenkilö toipuu äkisti shokista, rutistaa paperin palloksi ja heittää sen pois, kuvattiin kahtena eri kuvauspäivänä - niin ikään viikkoja edellisiä myöhemmin. Tämä siksi, että itse säikähdyskohtauksen tekeminen, kuten edellä selostin, vei niin paljon aikaa ja voimia, ettemme olisi voineet kuvata kohtausta tarpeeksi laadukkaana loppuun asti samana päivänä. Paperitollon heitto piti kuvata kahteen kertaan. Ensimmäisellä kerralla en osannut kiinnittää päähenkilön mielentilan jatkuvuuteen tarpeeksi huomiota, mistä syystä näyttelijän eleet ja ilmeet eivät vaikuttaneet mitenkään loogisilta. Lisäksi kohtaus, jossa hän kurkistelee ikkunasta ulos paperitollon perään, oli se lyhyehkö kohtaus, jonka mainitsin kuvanneeni introkohtauksen jälkeen hyvin myöhään illalla. Epäkronologisten kuvausten huippuna päähenkilön siirtyessä ikkunasta eteiskäytävään videossa leikataan kohtaukseen, joka kuvattiin ensimmäisenä viikonloppuna samoissa kuvauksissa kuin kirjoituskohtauskin.

On siis havaittavissa, että kohtausten sisäisellä jatkuvuudella oli suuri vaara ontua pahasti. Etukäteissuunnittelulla oli kuitenkin mahdollista minimoida tätä riskiä, ja kohtauskokonaisuuden läpi käyminen päähenkilön tunnetasoon ja reaktioiden intensiteettiin keskittyen auttoi pitämään mielessä työn alla olevaa otosta edeltävän ja seuraavan kuvan.

3.5 Jälkityöstö

Olin tekemässä musiikkivideon täysilaatuisesta versiosta Full HD (täysteräväpiirto) -standardin täyttävää 1920 x 1080 resoluution videota. Koska halusin mahdollisimman elokuvallisen lopputuloksen, rajasin kuvat vanhan CinemaScopen -laajakuvaformaatin mukaisesti kuvasuhteella 2,35:1. Vasta myöhemmin opin, että nykyisin käytetty laajakuvasuhde onkin 2,39:1 (Wikipedia 2010, hakusana CinemaScope). Tämä tarkoittaa hyvin leveää kuvaa ja Full HD -resoluutioisena itse videoraita käyttäisi 1920 x 818 pikseliä. Lopullisessa videossa ylä- ja alalaitaan jäisi siis mustat palkit.

Ottamani digitaaliset RAW-kuvat olivat resoluutioiltaan huomattavasti lopputulosta isommat, karkeasti ottaen 4000 x 2000, jonka ansiosta jälkityöstössä minulla oli melkoisesti mahdollisuuksia mm. kuvan uudelleen rajaamiseen.

Adoben After Effects ei osannut lukea Nikonin kameroilla kuvaamiani kuvia sellaisenaan, joten kierrätin ne Photoshopin kautta PSD-formaattiin tekemättä kuviin mitään säätöjä ja toin nämä uudet tiedostot kuvasekvenssinä (image sequence) yksi otos kerrallaan After Effectsiin.

Jos otos oli tulossa sellaisenaan musiikkivideon leikkaukseen, rajasin sen jo valmiiksi 1920 x 818 resoluutioon ja tallensin videon häviöttömällä animaatio-koodekillalla pakattuna quicktime-tiedostona odottamaan leikkausvaihetta. Vasta myöhemmin ymmärsin, että PNG-kuvasarja olisi ollut järkevämpi vaihtoehto.

Osassa kohtauksista käytin hyväkseni suuren resoluution tuomia mahdollisuuksia ja työstin

samasta materiaalista sekä kokokuvia, että tiiviimmin rajattuja otoksia vasta leikkausvaiheessa. Tällaiset otokset tallensin videotiedostoksi rajaamatta niitä ennakkoon. Näin minulla oli mahdollisuus siirtyä portaattomasti kuvakoosta toiseen, tai rajata kuvaa uudelleen, mitä ikinä lopullinen kohtaaminen vaatisikaan toimiakseen parhaimmalla mahdollisella tavalla. Tällainen työskentely oli kuitenkin tietokoneelle melkoisen raskasta suurista kuvista johtuen, joten turvauduin siihen vain sellaisissa tilanteissa, joissa lopullista kuvasuunnittelua ei oltu lyöty täysin lukkoon tai kuvattu materiaali tarvitsi suunnitelmista poiketen lisäsähköä.

Kuten kohtauksen kuvaamista käsittelevässä kappaleessa totesin, otos, jossa käsi syöksyy paperista, ei onnistunut aivan suunnitelmien mukaan. Käytännön syyt pakottivat minut aloittamaan päähenkilön säikähdysliikkeen liian aikaisin, joten lopputulos ei näyttänyt luonnolliselta reaktiolta. Suoraan edestä kuvatussa materiaalissa oli lisäksi toinenkin ongelma: pöydän alla kättään ylös työntävän avustajan jalat näkyivät kuvassa.

Jälkimmäinen oli onneksi helppo korjata kiitos suuren resoluution. Jouduin vain rajaamaan kuvaa alkuperäissuunnitelmaa tiiviimmäksi, mikä oikeastaan osoittautui lopputuloksen kannalta paremmaksi ratkaisuksi (Kuva 5). Kuvasta tuli intensiivisempi, ja se keskittää huomion päähenkilön reaktioon ja ilmeisiin.



Kuvat 5 ja 6. Alkuperäinen kuvamateriaali, sekä lopullinen rajaus.

Otoksen rytmitysongelmakin oli ratkaistavissa raakamateriaalin joustavuuden ansiosta. Kuvakäsikirjoituksessa käsi ilmestyy samassa sivuprofiilikuvassa, jossa päähenkilökin näkyy paperin ylle kumartuneena, ja näin me sen kuvasimmekin. Resoluutio riitti kuitenkin rajaamaan ensimmäisen kuvan hyvin lähelle paperia niin, että käsi ilmestyy paperista ensin lähikuvassa ja hyvin nopeiden leikkauksien avulla näyttää kohoavan päähenkilön kasvojen tasolle, ennen kuin hän ehtii reagoida siihen. Raakamateriaalin avulla oli näin mahdollista venyttää otoksen aikaa ja viivästyttää päähenkilön reaktiota.

4. YHTEENVETO

Projekti, jonka kaltaista en ehkä koskaan voi enää toteuttaa, on ensimmäinen asia, joka valmiista musiikkivideosta tulee mieleeni. Opintojen loppuvaiheessa olevana taivaanrannanmaalarina minulla oli täydellinen tilaisuus käyttää hyvin paljon aikaa videoon, jolla ei ole realistisia kaupallisia arvoja, eikä näin ollen tuota tekijöilleen mitään. Työelämään siirryttäessä tällainen neljän, viiden kuukauden henkilökohtainen projekti ei ole aivan saman tien uusittavissa, mikä on hyvin sääli, mutta valitettavasti ymmärrettävää.

Kahden minulle entuudestaan tuntemattomamman animaatiotekniikan yhdistämisen lisäksi varmasti tärkein oppimani asia oli projektin huolellinen ennakkosuunnittelu. Onnekseni valitsin työtavan, joka ei sallinut ylettömän paljon improvisointia, joten minun oli todellakin keskityttävä kuvakäsikirjoitukseen ja animatikkiin säästääkseni itseni, näyttelijättären ja työryhmän jo valmiiksi lähes olemattomiin huvennutta vapaa-aikaa. Vaativankin kohtauksen kuvaukset sujuivat kevyemmin ja tekotavan huomioon ottaen jouhevasti, koska miltei koko ajan tiesin tarkkaan, minkälaista materiaalia tarvitsisin itseäni tyydyttävään lopputulokseen.

Videon valmistuvista edeltävät viikon olivat niin kiireisiä – minulla kaikesta huolimatta oli deadline – etten omaksi harmikseni ehtinyt perehtyä värikorjailuun ja muuhun jälkityöistöön niin syvällisesti, kuin olisi halunnut. Tästä syystä en tässä opinnäytetyössä olekaan käsitellyt tuon alan teoriaa tai käytännön vinkkejä.

Videon tekemistä pääsääntöisesti muutenkin väritti pieni jatkuvassa etunojassa eteenpäin rynniminen. Minä tiesin minkälaisia kuvia ja otoksia halusin lopputuloksen sisältävän, joten sen sijaan että olisi varsinaisten kuvausten päätyttyä käyttänyt esimerkiksi yhden päivän selvittääkseni loogisimman tavan toteuttaa haluamani, syöksyin päätä pahkaa työhön ja varmasti käytin loppujen lopuksi enemmän työaikaa ns. purkkaviritelmieni jälkisäätöön kuin harkitsevammalla lähestymistavalla työskentelyyn olisin käyttänyt.

Itse musiikkivideosta olen kuitenkin ylpeä. Aikataulut ja (henkiset) resurssit tulivat kuitenkin sen verran vastaan, että nyt jälkeinpäin katsottuna olisin voinut viedä käsikirjoituksen vieläkin syvemmillä vesillä. Kahden maailman välissä poukkoileva tarina ja

käyttämäni animaatiotekniikat olisivat melkein vaatineet jotain vieläkin villimpää, pähkähullumpaa ja kaoottisempaa. Siinä mielessä ehkä koen videon olevan hieman konservatiivisempi kuin mitä itseltäni odottaisin.

Tästä huolimatta en usko, että kukaan muu olisi tehnyt juuri tuollaista videota – ja harva olisi uhrannut siihen niin paljon omaa aikaa ja ajatuksia – mikä saa minut rakastamaan videota sen puutteista huolimatta.

Tätä kirjoittaessa video on ollut julkisesti (netissä) esillä viikon verran, ja sen on nähnyt yli tuhat ihmistä. Videota kommentoineista ihmisistä suurin osa on videon ulkonäön lisäksi kehunut nimenomaan tarinaa sekä sitä, että kyseessä ei ole normaali soittovideo, vaan kappaletta parhaimman mukaan kuvittamaan pyrkivä lyhytelokuvamainen kokonaisuus.

Ehkä musiikkivideoilla on vielä toivoa.

LÄHTEET

Animatics 2010. Wikipedia – The Free Encyclopedia [Verkkodokumentti]
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard#Animatics>> (luettu 5.5.2010).

Blomberg, Kristian, Hirsjärvi, Irma & Kovala, Urpo 2005. Totutun tuolla puolen : fantasian rooleista taiteissa ja kommunikaatiossa. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

CinemaScope 2010. Wikipedia – The Free Encyclopedia. [Verkkodokumentti]
<<http://en.wikipedia.org/wiki/CinemaScope>> (luettu 5.5.2010).

Hess, D. Roland 2009. Animating with Blender: how to create short animations from start to finish. Burlington: Focal Press.

Lumet, Sidney 2004. Elokuvan tekemisestä. Helsinki: Like.

Stop motion with wolf and pig. Youtube. [Verkkodokumentti]
<<http://www.youtube.com/watch?v=rmkLIVzUBn4>> (katsottu 3.5.2010).

LIITTEET

Liite 1: Bad Nature –musiikkivideo CD-levyllä