



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Anton Kiiski

Vauhdin ja liikkeen korostus video- vauksessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

TV- ja radiotuotanto

Opinnäytetyö

24.11.2020

Tekijä(t) Otsikko	Anton Kiiski Vauhdin ja liikkeen korostus videokuvauksessa
Sivumäärä Aika	32 sivua 24.11.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	TV- ja radiotuotanto
Suuntautumisvaihtoehto	
Ohjaaja(t)	Lehtori Kai Ansio
<p>Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen ja koostuu kirjallisesta sekä teososasta.</p> <p>Kirjallisessa osassa tutkitaan, mitkä keinot elokuvauksessa vaikuttavat katsojalle liikekoke- muksen syntyyn ja mitä se tarkoittaa. Tämän tiedon avulla on tarkoitus pohtia kysymystä siitä, miten saada lumilautailun kuvauksessa korostettua lautailijan vauhtia ja liikettä.</p> <p>Aluksi selvennetään lukijalle lyhyesti lumilautailu elokuvauksen historiaa, jonka jälkeen pe- rehdytään liikkuvan kuvan synnyn perusteisiin teorian kautta, jotta voidaan ymmärtää, mitä liikkeen taltioiminen vaatii sen eri muodossa ja miten eri kameratekniset ratkaisut vaikuttavat itse lopulliseen kuvaan. Teoriaosuuden lopuksi pohditaan liikkeen taltioimista action-kuvauk- sessa.</p> <p>Teoriaosuudessa käytetään apuna lähteitä, jotka koostuvat elokuva-alan ammattilaisten kir- joittamista artikkeleista ja lähdekirjallisuudesta. Tietoa myös reflektoidaan, omien kokemuk- sieni kautta.</p> <p>Teososaa varten tehtiin lumilautailuaiheisen lyhytelokuvan, jolla osallistuttiin yhdysvaltai- seen kaupunkiympäristöön keskittyvään lumilautailuvideokilpailuun. Kilpailun kokonaispro- sessi vei aikaa yli kuusi kuukautta. Kilpailuvideon työprosessia kuvataan ensimmäisistä vi- suaalisista mielikuvista lopulliseen tuotteeseen päiväkirjamaisen kerronnan kautta.</p>	
Avainsanat	lumilautailu, liike-epäterävyys, työryhmä, esituotanto

Author(s) Title	Anton Kiiski Title of the Thesis
Number of Pages Date	32 pages 24 November 2020
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	
Instructor	Senior Lecturer Kai Ansio
<p>This thesis is functional and consists of a written part and a work part.</p> <p>The written part explores the tools that affect in filmmaking to the viewer sense of motion and what it means. The aim is to reflect on the question of how to get the speed and movement of a snowboarder highlighted in the terms of snowboard film making.</p> <p>First, the reader is briefly explained to the history of snowboarding film making, followed by an introduction to the basics of moving image creation through theory to understand what motion capture requires in its various forms and how different camera solutions affect the final image itself. At the end of the theoretical part, the recording of the movement in the action description is considered.</p> <p>The theoretical part is assisted by sources consisting of articles written by film professionals and source literature. Information is also reflected, through my own experiences.</p> <p>A short snowboarding film was made as part of this thesis, which was used to participate in a snowboarding video competition focusing on the urban environment. The overall process of the competition took more than six months. The work process of the competition video is described from the first visual imagery to the final product through a diary-like narration.</p>	
Keywords	snowboarding, motion blur, workgroup, pre-production

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Lumilautailuelokuvauksen synty	2
2.1	Lumilautailukuvauksesta	3
2.2	Kuvan syntyminen	4
2.3	Liike-epäterävyys	6
2.4	Liike-epäterävyys ja suljinaika action-kuvauksessa	8
2.5	Nopeuden illuusio	10
2.6	Action-kuvauksesta käytännössä	11
3	Real Snow -videokilpailu	14
3.1	Ennakkotuotanto	15
3.2	Työryhmästä ja budjetin haalimisesta	16
3.3	Musiikin etsintä	16
3.4	Kuvauksen suunnittelu ja visuaalinen ilme	17
3.5	Kuvauspaikkojen suunnittelu ja aikataulu	18
3.6	Kaluston valinta	18
4	Kuvaukset	20
5	Jälkituotanto	26
5.1	Leikkaus ja lopullisen ilmeen luominen	26
5.2	Julkaisu	28
6	Pohdinta	29
	Lähteet	33

1 Johdanto

Tämä toiminallinen opinnäytetyö koostuu kirjallisesta sekä teososasta. Kirjallisessa osassa pohdin lumilautailu kuvauksen päämääriä sekä tutustutan lukijan lyhyesti lumilautailuun ja sen kuvauksen historiaan. Lisäksi tutustun teorian tasolla liikkuvan kuvan tuottamisen perusteisiin, sillä haluan tätä kautta ymmärtää, mitkä tekijät ja keinot vaikuttavat action-lajien kuvausvaiheessa liikekokemuksen syntyyn ja nopeuden illuusion kokemukseen katsojalle. Reflektoin tätä teorian kautta, jossa käytän apuna internetistä löytyneitä lähteitä, sekä käytännössä omien kuvauksieni kautta.

Teososana tein lumilautailuvideon, jolla osallistuin yhdessä työryhmän kanssa yhdysvaltalaiseen lumilautailuvideokilpailuun. Kilpailussa kuusi tiimiä eri puolilta maailmaa kuvasi kaupunkiympäristöön keskittyvän lumilautailuvideon, joilla kilpailtiin X-Games-kullasta.

Kuvaan kilpailuvideon työprosessia sen ensimmäisistä visuaalisista mielikuvista lopulliseen tuotteen syntyyn. Kerron ensin esituotannon vaiheista ja siitä, mitä kaikkea kilpailuun osallistumien piti sisällään. Johdatan lukijan myös itse videon kuvausvaiheisiin ja jälkituotantoon päiväkirjamaisen kerronnan kautta. Lopuksi pohdin projektin onnistumista ja teoriavaiheessa tutkimieni keinojen vaikutusta lopulliseen videoon.

Aihetta käsitellään kirjoittajan omasta näkökulmasta, sekä yleisesti peilaten action kuvauksen genreen, joka poikkeaa perinteisestä elokuvan tekemisestä suuresti. Pitkä aikaisen harrastuksen pohjalta päädyin jo ennen opintojen alkua kuvaamaan lumilautailua. Tarina alkoi teini-ikäisen kaveriporukan yhteisestä lumilautailuharrastuksesta. Lautailulajeihin on aina vahvasti liittynyt temppujen dokumentointi videon ja valokuvauksen keinoin, joka on tarjonnut monelle nuorelle väylän löytää tien kohti visuaalista ilmaisua ja alan ammattia. Näin meidänkin teini-ikäinen kaveriporukkamme alkoi taltioimaan toinen toisiaan ja tekemään elokuvia aina kuluvalta talvesta. Pikkuhiljaa harrastus syveni ja kuvausharrastus muuttui talvi talvelta kohti ammattimaisempaa otetta. Se tarjosi väylän oppia kuvausta vapaassa ympäristössä, jossa inspiraation lähteenä toimi kansainvälisten tähtien tekemät rullalautailu- ja lumilautailuvideot.

Opintojeni aikana harrastus syveni ammatiksi erilaisiin kansainvälisiin tuotantoihin asti.

Linkki teososan työhön: https://www.youtube.com/watch?v=ovQJS6VyFAA&ab_channel=XGames

2 Lumilautailuelokuvauksen synty

Lumilautailusta tuli maailmanlaajuinen ilmiö 1980-luvun lopulla. Lajin kulttuuriin on alusta asti liittynyt lajiaiheisten elokuvien ja videoiden teko, joilla lajien temppuja ja elämäntyyliä näytettiin muille harrastajille. Elokuvat tekivät lumilautailijoista suurempia tähtiä ja samalla dokumentoivat lajin kehitystä. Ammattilaislumilautailijat pyrkivät vuosi vuodelta nostamaan rimaa tekemällä hienompia, vaativampia ja ilmeisempiä temppuja vaikeammissa ympäristöissä.

Filmien avulla ne vakiinnuttivat paikkansa osana nuorison populaarikulttuuria viimeistään 1990-luvun loppupuoliskolle tullessa. Lajin kasvaessa lumilautailu alkoi myös kehittyä kilpaurheilun suuntaan. Sen myötä lajien maine pelkkänä nuorison vastakulttuurina alkoi muuttumaan myös tavallisen kansan ymmärrettäväksi. Keskityn tässä opinnäytetyössä nimenomaisesti lumilautailun kuvaukseen, sillä tutkimukseni aihe ja teososan työ liittyvät lajiin.



Kuvio 1. Lumilautailua 1990-luvulla. Kuva Jon Foster, 1992.

Lumilautailun kuvaus kehittyi vuosi vuodelta yhdessä lajin kanssa. 1980-luvun kaitafilmillä kuvatut kotivideot vaihtuivat sponsorirahan mukaan tulon jälkeen 1990-luvun

alussa ammattimaisiksi elokuvatuotannoiksi. Kuvaustyyli ja kerronta alkoivat pikkuhiljaa löytymään ja muodostumaan lajityypille tunnistettavaksi. Budjetit kasvoivat miljooniin, ja elokuville pidettiin ensi-iltoja Hollywoodissa asti. Tämä olikin isojen lumilautailutuotantojen kulta-aikaa ennen internetin tuloa, joka mullisti koko videoalan siten, että kuka tahansa pystyi alkamaan tekemään videoita ja julkaisemaan niitä.

Nykypäivänä ala on hyvin monimuotoinen ja suurimpana julkaisualustana toimii sosiaalinen media. Elokuvien tuotanto on myös vähentynyt ja budjetit pienentyneet huomattavasti, sillä elämme aikoja, jossa jatkuva sisällöntuotto on tärkeämpää ja kannattavampaa yrityksille. Kuin kerran vuodessa yhden ison julkaisun tekeminen ja koko vuoden markkinoitubudjetin käyttäminen tähän.

2.1 Lumilautailukuvauksesta

Lumilautailu kuvauksen pääasiallisena tarkoituksena on viedä katsoja sisälle urheilijan maailmaan. Lähtökohtaisesti se tarkoittaa yleensä hyvin nopeasti liikkuvan kohteen tallioimista eri ympäristöissä. Ymmärtääkseen liikkeen lähtökohdat täytyy kuvaajan omata tietoa lajista ja tuntea talentti. Lumilautailukuvauksessa yleisesti määrittävänä tekijänä on näyttää itse lautailijan suoritus. Tässä on yleensä kolme elementtiä: suorituksen vauhdinotto, itse tempu ja alastulo. Tavoitteena on näyttää lumilautailijan lasku yleisölle mahdollisimman näyttävällä ja korostetulla tavalla.

Mietin mitä uusia näkökulmia voisin antaa lumilautailijan liikkeen korostamiseksi ja minikälaisella kameratyöskentelyllä tämä tulisi onnistumaan. Halusin myös tulevassa teososani videossa korostaa mahdollisimman paljon lumilautailijan liikettä ja vauhtia. Videossa keskityttäisiin kaupunkiympäristössä tapahtuvaan lumilautailuun.



Kuvio 2. Esimerkki urbaanissa ympäristössä tapahtuvasta lumilautailusta. Ruutukaappaus teos-
osasta.

Monesti lumilautailukuvauksessa ongelmana on se, että laskijan suoritus ei näytä niin vaaralliselta ja vaikealta kameran läpi kuin se todellisuudessa on. Johtuen vääristä valinnoista kuvaustilanteesta. Tällöin kuvasta ei välity vauhti, eikä kuvakulman mittasuhteet tuo eduksi kuvauspaikassa olevaa oikeaa potentiaalia. Kaupunkiympäristössä lumilautailun kuvauspaikat ovat yleensä suuria rakennuksia tai laajoja alueita, jota lumilautailija suorituksessaan hyödyntää. Ihanteelliset kuvakulmat suorituksen näyttämiseksi vaativat yleensä pitkän etäisyyden kohteesta taikka päinvastoin ultralaajan kuvakulman aivan lumilautailijan läheltä, jolloin päästään aivan lumilautailijan suorituksen viereen.

Avaan seuraavissa alaluvuissa käsitteitä, joita tarvitsin kameratyöskentelyyn päästäkseni syvemmälle lumilautailijan liikkeen ja vauhdin taltioimista ja ymmärtämistä. Lähden ensimmäisenä avaamaan kameran yleistä toimintaa ja suljinajan vaikutusta liikkeen kokemiseen.

2.2 Kuvan syntyminen

Liikkuva koostuu useasta kuvasta, jotka toistetaan peräkkäin. Kuvien määrä sekuntia kohden riippuu käytössä olevasta kuvausformaatista. Yksittäinen valokuva muodostuu jokaiseen kameraan siten, että kuvatessa valo pääsee kameraan sisään ja vastapäiselle

seinämälle piirtyy kuva kohteesta. Jotta kuva onnistuu, täytyy valonherkän materiaalin tai digitaalisen kuvakennon valottua oikein. Valotusta säädellään suljinajalla, objektiivin aukolla ja valonherkän materiaalin tai kennon valoherkkyyssasetuksia säätelemällä.

Liikkuvan kuvan muodostus toimii täysin samalla tavalla. Objektiivi ottaa vastaan heijastuvan valon ja muuntaa sen kuvaksi, joka siirtyy kuvakennoon tai valoherkälle materiaalille elokuvakamerassa. Erona valokuvakameraan on se, että liikkuvaa kuvaa tallentava kamera pystyy ottamaan useita kuvia sekunnissa. Elokuvan kuvalla tarkoitetaankin ajallista tapahtumaa, jonka yksi kuvasarja luo. Sitä kutsutaan otokseksi. Tämä kuvasarja koostuu yleensä 24 kuvasta sekuntia kohden. Kuvaus- ja toistonopeudelle on löydetty vuosien aikana yhteiset käytännöt ja normit, jotta maailma näyttäisi elokuvissa ja videoissa yhdenmukaiselta.

Raution mukaan Jay Miles kiteyttää kirjassaan liikkuvan kuvan illuusiosta seuraavasti:

Filmielokuvan sekä videon kuva ovat illuusiota, sillä yksittäisten kuvien jatkumo huijaa meidät uskomaan, että näemme liikettä. Miles muistuttaa hyvin tärkeästä seikasta kuvaamisessa, sitä kutsutaan suljinajaksi. Se ei ole sama asia kuin kuvanopeus. Suljinajalla vaikutetaan kuvan valottumiseen, mitä pidempi suljinaika on, sitä enemmän on liike-epäterävyyttä. (Rautio 2017, 11.)

Elokuva on siis kuvien illuusiota, jossa aivomme muodostavat useiden kuvien sarjan jatkuvaksi liikkeeksi. Liikkuvaa kuvaa ihmissilmällä katsoessa suurin kuvausvaiheessa vaikuttava tekijä on suljinaika, aivan kuin Miles kertoo. Se määrittää ihmissilmälle sen, miten luonnollisena koemme liikkeen liikkuvassa kuvassa. Teoriassa suljinaika määrää sen, kuinka kauan valo pääsee kameran sisälle ajallisesti. Suljin on kameran mekaaninen osa, joka säätelee valon pääsyä kameran kennolle. Tämä aika ilmaistaan sekunteina. Usein käytössä on kuitenkin yhtä sekuntia lyhyempiä aikoja, jolloin suljinaika ilmaistaan murtolukuina. Suljinaika voi olla esimerkiksi 1/60 sekuntia tai 1/500 sekuntia.

Suljinaika

Enemmän valoa
Enemmän liike-epäterävyyttä

1/15 

1/30 

1/60 

1/125 

1/250 

Vähemmän valoa
Vähemmän liike-epäterävyyttä

Kuvio 3. Suljinajan vaikutukset liikkeeseen (Ruutukaappaus Kamerakoulu-sivustolta)

Mitä pidempään suljin on auki, sitä enemmän valoa pääsee kameran kennolle. Kuten kuvio 3 näyttää suljinaika vaikuttaa suoraan siihen, miten liike on pysähtynyt otetussa kuvassa. Esimerkissä nähdään eri suljinaikojen vaikutus hyppäävän peuran liikkeeseen. Suljinajan vaikutusta liikkeeseen kutsutaan termillä liike-epäterävyys.

2.3 Liike-epäterävyys

Liike-epäterävyyden pystyy helpoiten havainnollistamaan itselleen heiluttamalla omaa kättään kasvojensa edessä. Tuolloin silmät eivät todennäköisesti kykene tarkentamaan koko heiluvaan käteen tai edes kämmeneen kerralla. Silmämme eivät kykene liikuttamaan katsettaan koko alalla niin nopeasti, jotta aivomme pystyisi tulkitsemaan yhtenäisen kuvan. Näin syntyy sumea epäterävä käsitys tapahtumasta. (Rautio 2017, 11.)

Liike-epäterävyys on siis ihmiselle luonnollinen näkemys liikkeestä, johon silmä ei pysty tarkentamaan. Tämän takia se on myös tärkeä osa elokuvan kuvan tekemisessä, jotta

tulkitsemme kuvien välissä tapahtuvan liikkeen samalla tavalla kuin se tapahtuu oikeassa elämässä.



Kuvio 4. Esimerkkiruutukaappaus liike-epäterävyydestä elokuvauksessa. (Kroll 2014.)

Elokuvauksessa ihmissilmän kokemusta jäljitellään yleensä seuraavalla säännöllä:

180 asteen suljinajan sääntö on standardi elokuvateollisuudessa. Se selittää suljinajan ja kuvanopeuden suhteen välisen yhteyden videota tallennettaessa. Sitä käytetään liikkeen jäljittelemiseksi samalla tavalla kuin ihmissilmä kokee sen tosielämässä. 180 asteen säännöllä tarkoitetaan standardi käytäntöä. Siinä suljinaika on asetettu kaksinkertaiselle suhteessa yhdessä sekunnissa olevaan kuvamäärään, tai mahdollisimman lähelle sitä. (PolarPro 2019.)

Tätä teoriaa käyttäen esimerkiksi elokuvissa yleisesti käytetty kuvanopeus 24 kuvaa sekuntia kohden muodostaa 180 asteen säännöllä suljinajaksi $1/48$. Se muodostaa toistettaessa liikkuvan kuvansarjan, jonka aivomme määrittelevät samankaltaiseksi kuin silmämme näkevät ympäristön.

Usein tästä teoriasta saatetaan elokuvauksessa myös poiketa erilaisten taiteellisten ratkaisujen luomiseksi. Kuten äsken kerrottiin, suljinaika vaikuttaa siihen, miten liike on pysähtynyt yksittäisessä kuvassa. Esimerkiksi elokuvissa räjähdys tai takaa-ajo kohtaukset saatetaan kuvata nopeammilla suljinajoilla, jotta ne olisivat hektisempiä ja vaarallisemman tuntuisia, koska liike on pysähtynyt yksittäiseen kuvaan paremmin. Eri suljinaikojen käytölle pitäisikin aina löytyä motiivi, mitä sillä halutaan saavuttaa ja miksi.

2.4 Liike-epäterävyys ja suljinaika action-kuvauksessa

Urheilu- ja actionlajien kuvauksessa liike saattaa olla sen verran nopeaa, että suljinaikaa halutaan nostaa korkeammalle kohteen pysäyttämiseksi. Tai kuvanopeutta halutaan nostaa hidastusvideon tai kuvan selkeytyksen takia.

Urheiluvideot ovat yksi elokuvauksen alue, jossa käytetään suurimpia suljinnopeuksia. NFL:stä Red Bull -toimintaurheiluun, korkea suljinnopeus on kaikkialla urheilumaailmassa. Korkea suljinaika varmistaa sen, että yleisö tuntee, etteivät he jää mistään toiminnasta paitsi. Jokainen hetki ja liike vangitaan ilman liike-epäterävyttä. (Paul 2017.)



Kuvio 5. Esimerkki hitaan suljinajan käytössä action-kuvauksessa. Kuva Unsplash.

Tätä yleistä tyyliä on toki myös mahdollista rikkoa. Adam Jacobsin artikkelissa puhutaan myös vaihtoehtoista lähestymistavasta urheilukuvaukseen:

Pienempien suljinaikojen käyttäminen voi myös tuottaa mielenkiintoisia ja usein luovempia tuloksia urheilun kuvauksessa. Jälleen kerran ei ole tiettyä sääntöä siitä, mikä tämän suljinnopeuden tulisi olla. Kuitenkin sen hidastaminen olennaisesti arvoon 1/50 tai 1/100 ja liikuttamalla kameraa kohteen kanssa samalla nopeudella, voi action-kuvien liikkeeseen tuoda energiaa, dynaamisuutta ja elämää. Jos tämä tehdään oikein, itse kuvan kohde on tarkkana, kun taas tausta on liikkeessä. (Jacobs 2017.)

Kuten äskeisessä artikkelissa kerrotaan, suositaan action-kuvauksessa yleisesti nopeita suljinaikoja, koska liike halutaan pysäyttää katsojalle selkeämmin. Tämä vähentää liike-epäterävyyttä, ja yleisesti urheiluvideot eivät näytäkään tämän vuoksi niin paljon siltä, miltä olemme tottuneet perinteisen elokuvan näyttävän. Tiettyjen taiteellisten tyylien saavuttamiseksi ja liikkeen korostamiseksi ei kuitenkaan ole mitään tiettyjä sääntöjä. Olin kiinnostunut Jacobsin artikkelissa esitetystä teoriasta liikkeen vahvistamiseksi jo aiemmin ja testasin sitä käytännössä syksyllä 2019.



Kuvio 6. Kuvassa kamera seuraa noin 60 km/h nopeudella ajavan moottoripyöräilijän liikettä 250 mm polttovälillä suljimen nopeuden ollessa 1/50. Kuvasta on havaittavissa, kuinka liike-epäterävyys on kohdistettu kohteen sijasta taustaan. (Ruutukaappaus oma linssi-testi, syksy 2019)

Sulkimen toimintaa pohdittuani mietin, millä muilla keinoin voisin vaikuttaa teososassani sopivan liike-epäterävyyden luomiseksi, jotta saisin korostettua lumilautailijan liikettä ja vauhtia.

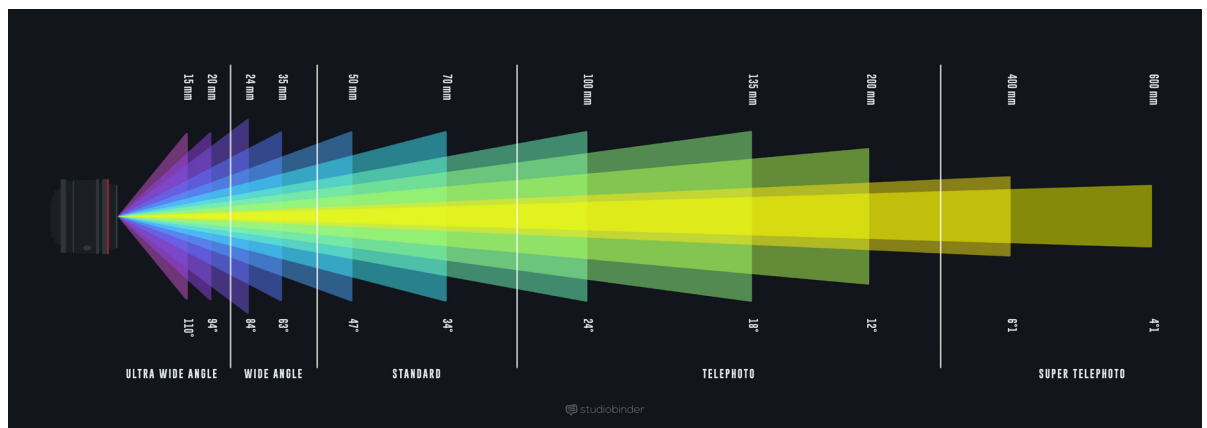
2.5 Nopeuden illuusio

Nopeuden illuusion luominen voi olla yllättävän vaikeaa riippumatta siitä, liikkuuko kohde todella vai ei. Liike-epäterävyys on yksi tärkeimmistä asioista, jotka on otettava huomioon, kun halutaan korostaa nopeutta. Se on yleensä seurausta objektista, joka liikkuu erittäin nopeasti tai hitaasti kameraan verrattuna. Mitä suurempi on kohteen ja sen kuvaavan kameran välinen nopeusero, sitä enemmän liike-epäterävyyttä kohde luo. Useimmissa tapauksissa liikkeen liike-epäterävyys on parasta soveltaa taustaobjekteihin kuvan kohteen sijaan. Esimerkiksi liike-epäterävyys sopii erinomaisesti sellaisten kuvien seuraamiseen, joissa kamera liikkuu samalla nopeudella kuin kohde. (Zamanian 2015.)

Kuten edellä mainitaan, liike-epäterävyyden lisääntymien lisää vauhtia sellaisissa oloissa, joissa kamera liikkuu seuraten kohdetta, koska tällöin liike-epäterävyys kohdistuu taustaan jättäen kohteen tarkaksi. Artikkelissa kerrotaan myös liike-epäterävyyden kasvavan, kun kohteen ja kameran väliä kasvatetaan.

Teososani kuvauksissa tulisikin suurin osa oloista olemaan tämän kaltaisia ja tulisin myös käyttämään kuvaustilanteissa suurimaksi osaksi pitkiä polttovälejä seuraamalla kohteen mukana. Lähdin seuraavaksi tutustumaan polttovälin ja kameran liikkeen vaikutukseen vauhdin korostamiseksi.

Tilan hallintaa teleobjektiivin avulla voidaan soveltaa erilaisiin tilanteisiin. Se pakkaa tilaa z-akselin läpi ja saa etualalla, keskellä maata ja taustaa olevat kohteet näyttämään olevan lähempänä toisiaan. Teleobjektiivi lisää toiminnan ja liikkeen voimakkuutta. (Mcgregor 2016.)



Kuvio 7. Selittää optiikan polttovälin vaikutusta kameran näkökenttään. Kuva Studiobinder 2017.

Kuvio 6 nähdään käytännössä, miten teleobjektiivi lisää liikkeen ja toiminnan voimakkuutta Mcgregorin artikkelissa esitetyllä tavalla. Kuvan polttoväli oli 250 mm, joka tuottaa kuvion 7 perusteella hyvin kapean näkökentän.

2.6 Action-kuvauksesta käytännössä

Halusin eri kameratekniikoiden käytöllä teososani kerronnassa korostaa liikkeen voimaa ja yllätyksellisyyttä katsojalle. Analysoin tässä alaluvussa muutaman esimerkin avulla teososani tekniikoita ja sitä mihin valintoihin päädyin edeltävien tutkimuksieni avulla liike-epäterävyydestä ja vauhdin illuusion luomisesta.

Teososani projektissa oli määrätty kuvanopeudet Pohjois-Amerikan standardeissa 29,97 tai 60 kuvaa sekunnissa. Olin päättänyt, että projekti kuvattaisiin suurimaksi osaksi 60 kuvaa sekuntia kohden, jotta kuvien hidastusmahdollisuus säilyisi. Näin voisin vaikuttaa liikkeen tehokeinoiniin enemmän leikkausvaiheessa. 180 asteen suljinsäännön mukaan kuvattaessa 60 kuvaa sekuntia kohden sulkimen täytyisi olla 1/120 nopeudella. Pohtiesani sulkimen vaikutusta kerrontaan totesin, että pidän itse elokuvamaisemmasta tyylistä. Uskoin myös, että pitäytymällä hitaammissa suljinajoissa voisin luoda tällä liikkeen enemmän liike-epäterävyyttä ja saada tällä tavoin korostettua lumilautailijan vauhtia. Halusin pitää tästä suurimmilta osin kiinni, mutta tiesin että joutuisin joissain tilanteissa nostamaan suljinaikaa 180 asteen sulkimen säännöstä. Joissain tilanteissa kameran ja lumilautailijan vauhti olisivat tuolle nopeudelle liikaa.



Kuvio 8. Rene Rinnekangas teososan kuvauksissa 22.12.2019. Kuvauspaikkana arkkitehti Esko Laitisen suunnittelema kappeli lisalmessa, joka on nimetty osuvasti nimellä viimeinen liuku. Ruutukaappaus teososan videosta.

Kuviossa 8 nähdään, kuinka Rinnekangas liukuu kappelin katolta alaspäin lumilaudallaan. Suoritus on kuvattu noin 120 metrin päästä teleobjektiivilla seuraamalla kohdetta jalustalla, ja siinä on koko liikkeen kestävä zoomaus sisäänpäin vauhdin dramaattisuuden lisäämiseksi. Suljinaikana on käytetty 1/120 sekuntia ja aukkona F4. Kuvasta on havaittavissa pitkän polttovälin luoma taustan kaksikulotteinen vääristymä, aukon luoma syväterävyys ja vahva taustassa oleva liike-epäterävyys suhteellisen hitaan suljinajan ansioista. Itse kohde on kuitenkin selkeä katsojalle, koska kameran liike seuraa Rinnekankaan mukana. Tässä esimerkissä näkyy käytännössä, kuinka sovelsin liike-epäterävyyttä kohteen taustaan.

Lumilautakuvauksessa on myös tilanteita, jolloin halutaan voimakkeina olla aivan tempun vieressä. Näihin tilanteisiin sopii ultralaajan linssin käyttö. Tällöin on erittäin tärkeää keskittyä kuvan sommitteluun, sillä ultralaajalla linssillä kuvattaessa yleisenä virheenä on liian pitkä etäisyys laskijaan, jolloin kuvan liike jää latteaksi ja tehokeino epäonnistuu. Kuvaustilanteessa ollaan yleensä noin metrin etäisyydellä lumilautailijan suorittamasta liikkeestä, jossa on yleisesti niin kova vauhti, että jokainen suunniteltu kameran liike täytyy osata ulkoa.



Kuvio 9. Ultralaajan linssin käytössä kuvaajan täytyy olla äärimmäisen lähellä liikettä. Kohtauksessa käytössä Canonin L-sarjan 8-15mm ultralaaja objektiivi. Kuva Tatu Toivanen, Real snow making of 2020.



Kuvio 10. Kuviossa 9 nähtävä kuvakulma ultralaajalla kalansilmälinsillä, jota käytettiin kohdauksessa tehokeinona leikkauskuvana liikkeen lisäämiseksi ennen pääkulmaa. Kyseisessä kuvassa suljimen 180-sääntöä jouduttiin rikkomaan, koska kameran liike oli äärimmäisen nopea. Suljin otoksessa 1/200 sekuntia. Liike-epäterävyys on silti havaittavissa kohteen reunoissa. Johtuen nopeasta vauhdista. Ruutukaappaus teososasta.

3 Real Snow -videokilpailu

Syksyllä 2019 saimme kutsun pitkäaikaisen työparini lumilautailija Rene Rinnekankaan kanssa yhdysvaltalaisen urheilukanava Espn järjestämään X-Games Realsnow -lumilautailuvideokilpailuun. X-Games Real-kilpailua on järjestetty vuodesta 2010 asti, ja se on vakiinnuttanut paikansa action-lajien isoimpana ja arvostetuimpana videokilpailuna. Kilpailuun valitaan eri puolilta maailmaa kuusi ammattilaislumilautailija ja kuvaaja -paria. Kilpailun konseptina on kuvata kolmessa kuukaudessa puolitoista minuuttia pitkä kaupunkiympäristöön sijoittuva lumilautailulyhytelokuva, joka julkaistaan X-Gamesin Youtube-kanavalla. Kilpailun pääpalkintona on rahaa ja X-Games-kulta lumilautailijalle ja kuvaajalle, jonka voittajan päättää arvovaltainen tuomaristo. Lisäksi kilpailun toisessa sarjassa ” fan favourite ” katsojat saavat äänestää internetissä kuukauden ajan suosikkiaan videoiden julkaisun jälkeen, ja voittajalle on myös rahallinen palkinto. Aikaa projektin kuvauksille olisi marraskuusta 2019 tammikuun loppuun 2020. Viimeinen versio kilpailuvideosta tulisi toimittaa 9.2.2020 mennessä.

Lumilautailupiireissä varttuneena olin seurannut kyseistä videokilpailua jo nuoresta asti, koska se on lajin suurin mittari urbaanin laskemisen ja kuvaamisen kehittymiselle vuosi vuodelta. Videoiden ulostuloa odotettiin joka kevät kuin kuuta nousevaa, milloin pääsi joka vuosi näkemään, mitä uutta laskijat ja kuvaajat olivat keksineet. Kutsun saaminen kilpailuun olikin jo itsessään tietyn unelman tuleminen todeksi!

Tulin itse budjetillisista syistä vastamaan projektissa lähestulkoon kaikista tuotannollisista vastuualueista: ohjauksesta, kuvauksesta, tuottamisesta ja kaikista jälkituotantoon liittyvistä asioista.



Kuvio 11. Real Snow -kilpailun mainos. Kuva X-Games 2020.

3.1 Ennakkotuotanto

Kilpailukutsun saatuaamme lokakuussa 2019 loin ensi ajatukset kohti projektin visuaalista ilmettä. Tiesin, että kilpailun formaatissa haastavinta tulisi olemaan rajoitettu aika puoleentoista minuuttiin. Pohdin, miten rakentaa ehjä kokonaisuus näin lyhyessä aikarajassa ja miten yhdistää haluamani taiteelliset ratkaisut kerrontaan mukaan.

Lähtökohtana kokonaisuuden ilme tulisi suurimmilta osin olemaan lumilautailun liikkeen ja musiikin kombinaatio. Mietimme Rinnekankaan kanssa, että rajoitettuun aikaan pitäisi saada vähintään kymmenen eri tempun yhdistelmä, jotta video olisi tarpeeksi vahva kilpailussa menestymisen kannalta. Tuomarit tulisivat arvostelemaan lumilautailijan tempujen taitotason, tyylin sekä kuvauksen ja lopullisen leikkauksen yhdistelmää. Tulevien action-kohtausten määrä tarkoittaisi sitä, että visuaalinen ilme muodostuisi suurimmilta osin kameratyöskentelyn avulla.

3.2 Työryhmästä ja budjetin haalimisesta

Projekti alkoi työryhmän muodostamisella. Olimme aiemmissa lumilautailutuotannoissa toimineet yhdessä valokuvaaja Tatu Toivasen kanssa, joten hän valikoitui luonnolliseksi työryhmän kolmanneksi jäseneksi. Oma valokuvaaja olisi myös hyvä lisä, sillä Espn halusi tietyn määrän valokuvia toimitettavaksi projektista. Pystyisimme minimissään kolmella henkilöllä mahdollistamaan tulevat lumilautakuvaukset. Helppoa se ei kuitenkaan tulisi olemaan, sillä lumilautailukuvauspaikkojen rakentaminen saattaa kestää useita päiviä. Saimmekin järjestettyä suomalaisista lumilautailijaystävistämme talkoo porukan, jota voisimme käyttää apuna kuvauksissa.

Espn maksoi suurimman osan videon budjetista, mutta jouduimme haalimaan loput kokoon Rinnekankaan eri sponsoreilta. Saimmekin kenkämerkki Vansin ja lumilautamerkki Rome snowboardsin tukemaan projektia. Budjetti tulisi suurimmilta osin kulumaan työryhmämme ja talkoolaisten palkkoihin. Sekä matkakuluihin Suomessa ja videon musiikin kustannuksiin.

3.3 Musiikin etsintä

Projektin tuleva visuaalinen ilme alkoi pyöriä päässäni heti kutsun saatuaamme. Tiesin, että projektissa tärkeimpänä ulkoisena voimavarana olisi musiikki. Mitä nopeammin saisin kappaleen lyötyä lukkoon, sitä paremmin pystyisin kuvausvaiheessa hahmottelemaan kuvien visuaalista tyyliä ja leikkausta sopimaan yhteen kappaleen kanssa.

Mielikuvissani ihanteellinen kappale sisältäisi tarpeeksi rytmistä voimallisuutta, jolla saisin tuettua leikkausvaiheessa lumilautailijan liikettä. Kappale ei saisi myöskään olla liian suosittu, sillä musiikkibudjettia varten oli varattu vain tietty osa kokonaisbudjetista. Tiesin, että levy-yhtiöt koittaisivat saada tästä rahallista hyötyä, sillä Espn oli iso media-alan yritys ja tulisi tekemään lopullisen sopimuksen suoraan levy-yhtiön kanssa. Jännitinkin sitä, löytäisimmekö haluamamme kappaleen tarpeeksi kustannustehokkaasti.

Kuuntelin ja etsin sopivia kappaleita yhteen eri artisteilta soittolistalle, jonka jaoin Rinnekankaan kanssa. Syksyn aikana löytyikin kolme toimivaa vaihtoehtoa, ja aloin lähestyä artisteja alustavasti sähköpostitse. Sopivin kappale löytyi yhdysvaltalaiselta artistilta nimeltä Jessica Lea Mayfield. Sen rakenne sopi mielestäni hyvin videoon, sillä se sisälsi voimakkaan alun, rauhallisemman ja emotionaalisemman keskivaiheen. Sekä ison ja

voimakkaan lopetuksen. Rythmi oli myös etsimääni, sillä tahdit olivat selkeitä ja tukisivat näin lumilautailijan liikkeitä ja tulevaa leikkausvaihetta. Lähestyin artistia sähköpostilla, ja hän antoi suostumuksensa kappaleen käytöstä ja pyysi lähestymään kappaleen oikeuksia omistavaa levy-yhtiötä. Onneksi Espn tulisi tekemään sopimukseen liittyvät hinnan neuvottelut suoraan levy-yhtiön kanssa, joten tehtäväkseni jäi artistin ja levy-yhtiön kontaktointi, jonka jälkeen yhdistin sopimusneuvottelut suoraan Espn:n lakiosastolle.

3.4 Kuvauksen suunnittelu ja visuaalinen ilme

Lumilautailukuvausta voisi verrata enemmän dokumentaariseen tyyliin. Kuin perinteiseen elokuvan tekemiseen, sillä kuvauspaikat ovat yleensä vasta tiedossa muutamaa päivää ennen itse kuvauksia. Kohtauksia ei voikaan suunnitella liian tarkasti etukäteen, eikä selkeää kuvakäsikirjoitusta ole mahdollista tehdä. Päämääränä projektissa halusin omalta osaltani tehdä Rinnekankaan lumilautailusta mahdollisimman vaikuttavaa ja voimakasta.

Videon aikaraja oli niin lyhyt, että projektin ilme tulisi pitkälti koostumaan lumilautailukohtauksista. Mahdollisimman monta hyvää temppeä pitäisi saada mahdutettua 1:30 minuutin aikarajan sisälle. Tämä tarkoitti sitä, että kuvauksissa tapahtuva kameratyöskentely tulisi pitkälti määrittämään myös suurimman osan videon ilmettä. Kuvitukselle ja muulle tarinankerrokselle kontekstille tulisi olemaan vain rajallinen aika, mikä olikin projektin suurin haaste. Tulisi olemaan haastavaa saada pelkästä temppepaineista kokonaisuudesta myös visuaalisesti rikas. Lähdin hakemaan nopeatempoista kokonaisuutta, jossa leikkauksessa vuoroteltaisiin temppejen ja kuvituskuvien välillä. Suunnittelin näiden kuvituskuvien olevan erilaisia lähikuvia lumilautatemppeista ja visuaalisia kuvituksia kuvauspaikkojen arkkitehtuurista. Sekä henkilökuvia Renestä.

Kameratyöskentelyn pääasiallinen tavoite olisi saada lumilautailu näyttämään mahdollisimman näyttävältä. Tämän saavuttaakseni halusin korostaa lumilautailun liikettä ja vauhtia, missä tukena minulla oli teoriaosuudessa tutkimiani keinoja. Temppejen kuvauksissa tarkoituksena oli käyttää aina kahta kamerakulmaa, joista pääkulmaa operoisi itse ja toinen kulma toimisi esimerkiksi lähikuvana tai erikoislähikuvana temppesta. Tai muusta tärkeästä ja visuaalisesta mielenkiintoisesta osasta temppeä. Käyttäisin kuvauksissa mahdollisuuksien mukaan toista kuvaajaa tai jalustalle asetettua etänä ohjattavaa kameraa.

3.5 Kuvauspaikkojen suunnittelu ja aikataulu

Syksyn alkaessa alkoi myös kuvauspaikkojen pohdinta. Tämä oli projektissa enemmän Rinnekankaan vastuulla, sillä hänellä oli selkeät visiot, mitä hän haluaisi lumilaudallaan tehdä. Halusin kuitenkin suhteellisen varmuuden kuvauspaikkojen sijainnista, sillä se olisi kaikista aikaa vievin osio projektissa. Alustava suunnitelma kuvauspaikkojen sijainnille oli Lappeenrannassa, Kouvolassa, Espoossa ja Vaasassa. Kohteet löytyivät vierailamalla fyysisesti paikoissa ja käyttämällä apuna Google mapsin street view-toimintoa. Tärkeänä kriteerinä kuvauspaikkojen valinnassa oli kohteen soveltuvuus lumilautailulle ja sen visuaalinen näyttävyys. Kohteen ei välttämättä tarvitse olla mäessä, sillä vauhdit oli myös mahdollista tuottaa polttomoottorikäyttöisellä vinssillä, jonka omistimme. Alustava aikataulu kuvauksien aloitukselle oli marraskuussa 2019. Olimme suunnitelleet kuvaavamme kolmea kuvausviikkoa kohden 4–5 kohtausta, jolloin pysyisimme aikataulussa ja pääsisimme vähintään 10 action-kohtauksen määrään lopulliselle videolle.

3.6 Kaluston valinta

Kompaktius ja säänkestävyys tulisi olemaan kalustovalinoissa tärkeää. Lumilautailukuvauksessa kamerakalusto joutuu yleensä äärimäisiin sääolosuhteisiin, jolloin kameroiden toimintakyvyn on oltava varmaa. Akkujen ja kameroiden järjestelmien tulisi kestää vähintään -25 C-asteen sietokyky ja olla ainakin lähestulkoon vedenkestäviä tuiskuttavan lumenvuoksi. Myös kaluston kompaktiudesta on suuri etu, sillä yleensä otollinen kuvauspaikka löytyy esimerkiksi rakennusten katoilta. Kalusto täytyy saada hankaliin paikkoihin kuvaajan mukana ja täytyy olla myös nopea pystyttävä, sillä varsinkin keskitalvella kuvatessa. Pohjoisella pallonpuoliskolla päivänvaloa on hyvin vähän. Tämä aiheuttaa jatkuvan kiireen ja paineen kuvauksille.

Halusin kuvauksiin myös ehdottomasti zoom-käyttöisen objektiivin. Sen tuomien mahdollisuuksien liikkeen dramaattisuuden ja yllätyksellisyyden lisäämiselle. Polttovälin mahdollinen muuntelu myös kesken kuvauksen auttaa kuvauspaikalla mahdollisuuden jättää ei-halutut asiat kuvasta pois.



Kuvio 12. Kuvaukset käynnissä 14. joulukuuta 2019. Kalusto joutuu suoriutumaan kovista olosuhteista. Kuva Tatu Toivanen, Real Snow making of 2020.

Päädyn kamerakalustossa Panasonic-valmistajan laitteisiin, sillä tiesin aikaisemmasta kokemuksesta, että kyseisen valmistajan tietty mallisto on sääsuojattua ja kameran toimintavalmiudet muutenkin sopivia pohjolan talvisiin olosuhteisiin.

Pääkameraksi valikoitui Panasonicin DVX-200-malli, jonka tärkeimpänä ominaisuutena on 29.5- 384.9 mm polttovälin servo zoom-ominaisuudella varustettu linssi, kattavat äänitulot, pitkä akun kesto ja kamerassa suoraan säädettävät porrastetut ND-filtterit. Nämä ominaisuudet tukivat ajatustani kaluston kompaktiudesta ja haluamastani optisesta suorituskyvystä. Kakkoskameraksi valikoitui Panasonicin GH5-sarjan digitaalinen dslr-kamera, johon omasin Canonin linssisarjan ultralaajakulmasta pitkän polttovälin teleoptiikkaan asti. Myös tämän kameran kompaktius ja säänkesto tukivat aikaisempia ajatuksiani kaluston vaatimuksista. Kameroissa on myös yhtenäiset väriprofiilit, joten kuvien yhdistäminen tulisi helpottumaan jälkituotannossa.

Lisäksi kalustoon valikoitui Manfrotton kompakti hiilikuituvideopääjalusta, joka voittaa painossaan useat kilpailijat ja kulkee näin kuvaajan mukana haastavimpiinkin paikkoihin. Äänityskalustona toimi ulkoisten mikrofoniensa lisäksi Zoom H5-ulkoisen tallennin. Olimme päättäneet Rinnekankaan kanssa, että kuvaisimme kaiken materiaalin luonnonvalolla, joten valopuolelta käytössä oli vain muutama led-paneeli.

Päädyimme tähän ratkaisuun budjetillista syistä ja siksi, että materiaali sopisi paremmin yhteen, jos kaikki olisi kuvattu päivänvalolla.

Kaluston kuljetusta varten meillä oli valokuvaaja Toivasen kanssa molemmat omat pakettiautot, jotka tulisivat palvelemaan kuvauksissa.

4 Kuvaukset

Rinnekankaan nilkka murtui Italian vuorilla lokakuun lopussa, mikä oli kuvausten ensimmäinen takapakki. Kuvaukset oli tarkoitus aloittaa sallittuna aikana heti marraskuussa 2019, mutta nilkan toiminta alkoi näyttää hyvältä vasta joulukuun alussa. Mietin tässä vaiheessa, pystymmekö osallistumaan koko projektiin loukkaantumisen takia. Paine oli suuri sillä tuleva projekti tulisi olemaan meille molemmille uramme tähän mennessä suurin asia. Myös vallitsevat sääolosuhteet vetivät projektimme suunnitelmat uusiksi. Kuvauspaikat oli suunniteltu syksyllä valmiiksi suurimaksi osaksi Etelä-Suomen alueelle, kuten Kouvolan, Lappeenrannan, Espoon ja Vaasan alueille. Eteläisten alueiden valinta osoittautuikin virheeksi ennakoivalmisteluissa, sillä lunta ei yksinkertaisesti tullut eteläiseen Suomeen koko talvena ja tämä olisi pitänyt ottaa paremmin huomioon.

Rinnekangas sai parasta mahdollista hoitoa Suomessa, ja pääsimme aloittamaan kuvaukset joulukuun 9. päivä 2019. Aikataulu tulisi olemaan tiukka, sillä aikaa kuvauksille tulisi olemaan vain 6 viikkoa aikaisemmin suunnitellun 12 kuvausviikon sijasta. Onneksi lunta oli tähän aikaan paljon Itä-Suomessa, ja suuntasimme aloittamaan kuvaukset lumen perässä Iisalmen, Rautavaaran ja Valtimon alueille. Jouduimme aloittamaan kuvauspaikkojen etsinnän alusta, sillä kuten aikaisemmin kerroin, emme olleet varautuneet kuvaamaan Itä-Suomen alueilla. Tämä tarkoitti lukemattomia ajettuja kilometrejä pitkin pikkukyliä ja kaupunkeja, jotta löytäisimme sopivia kuvauspaikkoja.



Kuvio 13. Ensimmäisiä onnistuneita ottoja Rautavaaralla. Kuva Tatu Toivanen, Real Snow making of 2020.

Ensimmäiset viikot olivat haastavaa aikaa, sillä Rinnekankaan nilkka oli erittäin arka ja se vaikeutti lumilautailua fyysisesti ja henkisesti. Ennen joulua onnistuimme saamaan vain kaksi onnistunutta ottoa. Kuluvat viikot olivat olleet todella rankkoja henkisesti ja fyysisesti. Olimme rakentaneet useita kuvauspaikkoja pitkin Itä-Suomea. Kuitenkaan saamatta otoksia. Päivänvalo oli tähän aikaan lyhimmillään ja valo loppui useasti kesken kuvausten, mikä aiheutti painetta. Lähdimmekin joulunviettoon henkisesti alhaalla ja vailla uskoa projektin onnistumiseen.

Pidimme joulun alla kuvauksista viiden päivän tauon. Muistan, että tämä tauko teki koko kuvausryhmälle henkisesti hyvää ja saimme kanavoitua tärkeää energiaa ja motivaatiota jatkaa kuvauksia. Palasimme tapaninpäivän jälkeen projektin pariin ja aloimme saamaan onnistuneita ottoja lähes joka päivä. Työryhmäämme liittyi myös avustaja Arttu Lahti, joka lisäsi koko porukan ryhmädynamiikka, sillä tätä ennen olimme toimineet vain kolmesta.

Ennen vuoden vaihtumista kerkesimme saamaan kolme onnistunutta ottoa lisää lisalmesta, Lapinlahdella. Sekä Kerimäen vanhalta puukirkolta. Tärkeänä henkisenä onnistumisena oli kuvauspaikka lisalmen kirkolla, jota olimme koittaneet kuvata ennen joulua jo useana päivänä. Saimme vihdoin rakennelman toimimaan ja Rinnekangas sai onnistumaan erittäin haastavan tempun, joka oli maailman mittapuulla ennennäkemätön



Kuvio 14. Onnistumisen hetkiä joulukuun lopussa 2019. Kuva Tatu Toivanen, Real Snow making of 2020.

Energia oli kova ja ajoimme Kerimäeltä suoraan lisalmeen yötä vasten rakentamaan seuraavaa mielessä olevaa kuvauspaikkaa. Ajatuksena oli painaa vielä yksi kohtaus kasaan ja sitten siirtyä uudenvuoden viettoon muutamaksi päiväksi. Uudenvuoden aattona lähdimme kuvauspaikalle muutaman tunnin yönillä. Saimme valmistelut loppuun juuri ennen valon loppumista ja aloitimme kuvaukset kiireellä. Liika kiire osoittautui kohtalokkaaksi ja Rinnekangas loukkaantui vakavasti tehtyään virhearvion tarvittavan vauhdin

kanssa. Hän lensi lähes kuudesta metristä tasaiselle maalle kyljelleen ja jouduimme soittamaan paikalle ambulanssin. Vuosi vaihtui Renellä Kuopion yliopistollisessa sairaalassa ja osoittautui, että hänen vasemmassa keuhkossaan oli lievä repeämä. Onneksi Rene selvisi tästä kuin ihmeen kaupalla, sillä vakavan loukkaantumisen riski oli hyvin lähellä. Lääkärit määräsivät Renelle viikon tauon lumilautailusta, jotta keuhkon repeämä kerkeisi umpeutua.

Tapaturma oli meille kaikille itsetutkiskelun paikka, sillä tällaiset virheet koitetaan aina kuvauksissa minimoida. Kuvauspaikat koitetaan aina rakentaa sen mukaan, että riskeille olisi mahdollisimman vähän tilaa. Tämä oppi on ollut vuosien työtä ja luulen, että tämä tapaturma jätti meille kaikille tarpeen miettiä näitä asioita vielä uudestaan. Olimme tuona aikana vihdoinkin saaneet kuvaukset rullaamaan hyvin eteenpäin ja elimme hetken aikaa kuplassa, jossa kaikki olisi mahdollista. Emme osanneet tuona aikana ottaa huomioon henkistä ja fyysistä väsymystämme.

Pääsimme jatkamaan kuvauksia tammikuun 9. päivä 2020. Taas tauko projektista oli tehnyt hyvää, ja seuraaville kahdelle viikolle saimme lisäksi työryhmäämme tärkeää vahvistusta kahdella avustajalla ja lisäkuvaajalla. Onnistumisia alkoi syntyä, ja tämä aika oli kuvausten kannalta antoisaa, sillä käytössä oli myös toinen kuvaaja. Hänen kanssaan löysimme hyvän yhteisymmärryksen, ja hän toteutti visioitani kuvauksissa erinomaisesti. Oli hienoa päästä ohjaamaan toista kuvaajaa, ja hän oli tärkeä lisä, sillä nyt saisimme jokaiseen ottoon kaksi liikkuvaa kuvakulmaa. Saimme tuon kahden viikon aikana yhteensä viisi ottoa nauhalle, ja vihdoinkin projekti alkoi näyttämään siltä, että kerkeisimme saamaan tarvittavan materiaalin kasaan ennen tammikuun loppua.



Kuvio 15. Kuvaukset käynnissä Iisalmen vanhalla teurastamolla. Kuva Tatu Toivanen Real Snow making of 2020.

Tammikuun loppupuolella Renen täytyi lähteä viikoksi kisamatkalle Yhdysvaltoihin. Samoihin aikoihin kilpailunjärjestäjät ilmoittivat, että kuvausaikaa voisi jatkaa helmikuun 9. päivään asti, sillä talvi oli ollut niin haastava koko pohjoisella pallon puoliskolla, etteivät muut tiimit olleet saaneet tarpeeksi materiaalia. Real Snow -kilpailun tuotantoyhtiö Mack Dawg productions ilmoitti myös, että haluaisivat palkata ulkopuolisen kuvaajan matkaamme dokumentoimaan tuotantoamme ja nauhoittamaan haastatteluita tulevaan televisio-ohjelmaan ABC-kanavalle. Tämä jakso julkaistaisiin myös myöhemmin Youtubessa. Minun tehtäväkseni tuli löytää sopiva henkilö tähän työhön.

Hommasin tehtävään vanhan ystäväni Petrus Koskisen. Hänen kanssaan olin työskennellyt yhdessä aikaisemmissa lumilautailuprojekteissa. Petrus olisi hyvä lisä tiimiin viimeiselle kuvausviikolle, sillä hänellä oli paljon annettavia näkökulmia lumilautailu kuvaukseen. Petruksella oli vuosien kokemus tästä lajista ennen siirtymistään mainosalalle.

Lähdimme viimeiselle kuvausviikolle Nurmeksen ja Valtimon alueille, sillä tuohon aikaan ne olivat ainoita paikkoja missä oli lunta, jos Lapin aluetta ei lasketa. Olimme myös joulukuussa etsineet noilta alueilta potentiaalisia kuvauspaikkoja ja muutama mahdollisuus oli jäänyt mieleemme.

Viimeinen kuvausviikko osoittautui projektin kannalta kaikista antoimmaksi. Saimme tuon viikon aikana kolme otosta ennennäkemätöntä materiaalia, ja koko työryhmän henki oli kova. Se johtui osittain siitä, että paine oli helpottanut, sillä tässä vaiheessa tarvittavaa materiaalia oli jo kymmenen otosta. Olin koko projektin aikana tehnyt leikkausta reaaliajassa, ja raakaleikkuu alkoi näyttämään koko työryhmän mielestä hyvältä. Oli myös mielenkiintoista olla itse jatkuvan kuvauksen kohteena, sillä Koskinen dokumentoi toimintaamme sivustaseuraajana jatkuvasti. Vaihdoinmekin puhekielen keskenämme englanniksi, jotta katsojat Amerikassa pysyisivät kartalla mitä tapahtuu. Viimeisen otoksemme kuvasimme toinen päivä helmikuuta 2020. Tämä oli hieno lopetus kuvauksille, sillä Rene sai sellaisen tempun päälle, jota ei ollut kukaan aikaisemmin tehnyt katulumilautailun historiassa.



Kuvio 16. Tunnelma oli huojentunut kuvausten viimeisen otoksen purkkiin saamisen jälkeen. Kuva Tatu Toivanen. Real Snow making of 2020.

5 Jälkituotanto

Viimeiseltä reissulta kotiin palattuamme minulla oli kuusi päivää aikaa viimeistellä jälki-työt. Kuten aiemmin kerroin, olin koko projektin aikana tehnyt raakaleikkausta, joten lopullinen rakenne oli jo suhteellisen hyvin hahmottunut mielessäni ja leikkauspöydällä. Nyt täytyisi kaikki valinnat miettiä tarkkaan ja viimeistellä lopullinen ilme. Suunnittelin viikon aikataulun siten, että käyttäisin aluksi kolme päivää leikkaukseen ja kaksi päivää värimäärittelylle ja äänten jälkitöille. Viimeisenä päivänä tarkastaisin työtä läpi ja ottaisin ulos valmiin videon.

5.1 Leikkaus ja lopullisen ilmeen luominen

Leikkauksessa minulle tärkeää oli saavuttaa oikea rytmikka kappaleen ja lumilautailun kanssa. Halusin, että videon kappaleen tahdit osuisivat lumilautailun liikkeen kanssa yhteen. Lumilautailuvideon leikkaus muistuttaakin paljon tyyliltään musiikkivideoiden leikkausta. Alastulot ja lautailijan eri osumat kaiteisiin ja seiniin pitäisi saada osumaan tah-tien kohdalle, jolloin lopputulos tulisi olemaan katsojalle rytmikkäämpi ja vauhdikkaampi. Lähes jokaiseen temppuun minulla oli pääkulman lisäksi erilaisia kakkoskulmia, joilla ko-rostaa kuvauspaikkaa. Sekä lautailijan tempua ja liikettä. Näinkin nämä leikkauskuvat tärkeänä osana videon kokonaisuutta, sillä ne auttoivat minua leikkaamaan eri kohtauk-set paremmin yhteen ja sain myös samalla korostettua videon visuaalista rikkautta. Suu-rin osa materiaalista vaati myös hidastusten tekemistä lautailijan tempun nostamiseksi. Myös näiden pitäisi kohdata musiikin tahdin kanssa. Käytin tässä hyväkseni speed ramp-tekniikka After effectsissä, jolla videon nopeutta voidaan hallita käyrätoimintoa hyväksi käyttäen. Näin voidaan hallita nopeuden muuttamista tarkemmin, kuin pelkällä normaali-lilla hidastustoiminolla.

Haastavinta leikkauksessa oli materiaalin mahduttaminen sallittuun aikaan 1:30 minuut-tia. Jouduinkin luopumaan monesta suunnitellusta kuvituskuvasta ja lyhentämään temp-pujen alastulot minimiin, jotta saisin järkevän kokonaisuuden kasaan. Leikkausaikana lähetin jatkuvasti versiota etenemisestä Rinnekankaan ja muun työryhmän kommentoi-tavaksi. Oli iso apu saada tuoreilta silmäpareilta kommentteja ja vaihtoehtoisia mielipi-teitä leikkaukselle. Viikon loppupuolella aloin itse olemaan materiaalille sokeana ja vailla uskoa siitä näyttääkö tämä ollenkaan hyvältä, mutta onneksi työryhmän palaute antoi uskoa videon tekoon.



Kuvio 17. Otteita ilmeestä. Ruutukaappaus teososasta.

Olin alun perin suunnitellut tekeväni graafisen ilmeen videolle itse, mutta aikani ei riittänyt tähän. Onneksi sain tilattua graafikkoystävältäni viime hetkellä tekstit. Hän piirsi grafiikat käsin, ja olin tyytyväinen ilmeeseen, jonka saimme teksteillä luotua. Tarvittavat tekstit olivat Rinnekankaan nimiplanssi alkuun ja lopputekstit, joissa olivat myös kiitokset.

Lopullisen leikkauksen alkaessa olemaan suhteellisen valmiina. Tein videolle värimäärittelyn. Värien säätöjen kanssa oli kiire, mutta olin koko projektin ajan suunnitellut valmiiksi erilaisia ilmeitä testaamalla eri värimaailmoja raakamateriaalin kanssa. Suurin osa materiaalista oli kuvattu melko harmaalla kelillä, joten tavoitteena oli saada kuvien värimaailmaan lisää eloa ja valoisuutta. Sekä selventää lumilautailijaa huomion keskipisteenä. Halusin materiaalista myös hieman pehmeämpää ja filmimäisempää, koska ajattelin sen antavan hyvää vastapainoa hieman arkiselle harmaalle talvikelille. Käytin apuna värimäärittelyssä FilmConvert-nimistä lisäosaa, joka osaa jäljitellä eri elokuvauksessa käytettyjen kinofilmien ulkonäköä.

Viikon loppupuolella tein myös äänen jälkityöt. Siinä oli tärkeä saada lumilautailun äänet oikeille tasoille ja korostaa lumilaudan liikkeitä ja sen osumista eri objekteihin temppujen eri vaiheissa. Myös käytettävä kappale vaati hieman miksausta, sillä minun täytyi yhdis-

tää kappaleen intro viimeisen kertosaäkeen kanssa yhteen. Näihin työvaiheisiin olisi voinut käyttää loputtomasti aikaa, mutta viimeisen toimituspäivän lähestyessä oli valinnat yksinkertaisesti lyötävä lukkoon.

Viikon loppupuolella työpäivät alkoivat venymään yön pikkutunneille asti, mutta sain kun sainkin puristettua videon kasaan, ja valmis versio oli lähetettävissä muutamaa tuntia ennen määräaikaa.

5.2 Julkaisu

Kilpailuvideot julkaistiin verkkoon 30.3.2020, ja vastaanotto oli erittäin hyvä. Video nousi nopeasti verkossa ilmiöksi, ja kilpailuvideomme oli hetken aikaa YouTubessa Suomen suosituimpia ja katselluimpia videoita. Saimme paljon positiivista palautetta videosta ympäri maailman. Tässä vaiheessa alkoi tuntumaan, että jotakin oli tehty oikein!



Kuvio 18. Kilpailun tuomaristo analysoimassa kilpailuvideoamme. Kuvakaappaus Youtubesta käyttäjän X-Games videolta.

4.4.2020 ABC-kanavalla Yhdysvalloissa näytettiin kilpailun virallinen televisiolähetys ja voittaja julkaistiin. Tuomaristo oli päätenyt julistamaan meidän kilpailuvideomme voittajaksi! Olimme saaneet tietää tästä tosin jo muutaman viikon etukäteen, sillä Espn tarvitsi

julkaistukseen meiltä mitalien kanssa materiaalia ja reaktiota. Tuomarit arvostivat kovasti Rinnekankaan luovaa lumilaudan käyttöä ja temppeja. He myös hehkuttivat videon editointia, kuvausta ja värimaailmaa. Olin tästä erittäin otettu ja en voi sanoa kuvailla, miltä tämä kaikki tuntui. Tämän lisäksi satuimme myös voittamaan yleisöäänestyksen kategorian ” fan favourite ” 52 % äänienemmistöllä.

6 Pohdinta

Lähdin tekemään tätä opinnäytetyötä, koska halusin ymmärtää paremmin liikkeen merkitystä elokuvauksessa ja tätä kautta ymmärtää keinoja, joilla korostaa lumilautailun kuvauksessa vauhdin ja nopeuden tuntua katsojalle, mikä oli myös tämän opinnäytetyön tutkimuskysymys. Oli myös tärkeää perehtyä lumilautailukuvauksen historiaan, sillä se auttoi ymmärtämään omaa ammattilista näkökulmaa lajiin ja omaa paikkaani sen osana. Teoriaosuuden tutkimuksen avulla. Aloin ymmärtämään liikekokemuksen syntyyn vaikuttavia seikkoja laajemmin. Tärkeimmät vaikuttavat elementit kuvausvaiheessa ovat suljinaika, polttoväli ja kameran liike. Näistä elementeistä suljinaika vaikuttaa suoraan siihen, miten kohde on pysähtynyt kuvassa. Suljinajan nopeuden vaikutusten ymmärtämisellä pääsee kuvausvaiheessa toteuttamaan haluttuja taiteellisia ratkaisuja. 180 asteen suljinsäätö on jokaisen kuvaajan tärkeä tuntee, koska siitä on muodostunut elokuva-alalla standardi ja katsojat ovat vuosien kuluessa omaksuneet sen tuottavan luonnollisen näköistä liikekokemusta. Polttoväli ja kameran liike vaikuttavat myös oleellisesti liikekokemukseen syntyyn. Teleobjektiivin tuottama näkökenttä saa taustan kohteet lähemmäksi toisiaan ja tuo tällä tavalla nopeuden illuusiota liikkeeseen.

Teososani projektin päämääränä oli saada Rinnekankaan lumilautailu näyttämään mahdollisimman vaikuttavalta, ja edellä mainitut teoriaosuudesta opitut keinot auttoivat minua sen saavuttamisessa. Oli mielenkiintoista kokeilla käytännössä eri kameratekniikoita. Ja liikkeeseen vaikuttavia tekijöitä. Sainkin mielestäni lopullisessa työssä luotua Rinnekankaan lumilautailuun lisää vauhtia ja vaaran tunnetta kameratyöskentelyni avulla.

Projektin ennakkotuotanto vaiheelle oli varattu hyvin aikaa ja varsinkin Rinnekankaan loukkaantumisen takia kerkesin miettimään eri ratkaisuja pitempään. Kuin olin suunnitellut. Tämä osoittautui kullan arvoiseksi itse tuotantovaiheessa, sillä projektin loppua kohden aika oli hyvin tiukassa ja erilaisten tuotannollisten asioiden hoidolle ei olisi ollut aikaa. Oli tärkeää saada sopiva kappale lyötyä lukkoon projektin alussa. Sen avulla pystyin jo alkuvaiheessa alkamaan hahmottamaan videon lopullista visuaalista ilmettä tarkemmin, mikä paransi lopputulosta huomattavasti. Sopivan työryhmän ja talkoolaisten löytyminen oli erittäin tärkeää, ja jälkeempäin voisi sanoa, että varsinkin talkoolaisten vaikutus työryhmään oli isompi kuin aluksi olisi voinut kuvitella. Ulkopuolisten tuoma energia auttoi meitä kuvausvaiheessa vaikeiden aikojen yli, ja saimme projektin suunnan käännettyä nousuun heidän avullaan.

Projektin kuvausvaiheessa oli lyhyessä ajassa monta vastoinkäymistä. Suurimpana tekijänä näissä oli Rinnekankaan loukkaantuminen ja sääolosuhteet. Loukkaantuminen jätti meiltä kuusi viikkoa pois sallitusta kuvausajasta, ja sääolosuhteet pilasivat ennakkotuotannon aikana tehdyt suunnitelmamme kuvauspaikoista, joiden suhteen jouduimme lopulta improvisoimaan. Tämä kaikki vaikutti siihen, että ensimmäisten kuvausviikkojen aikana olimme liian kovan paineen alla, mikä vaikutti negatiivisesti toimintaamme ja meinasi pilata koko projektin. Näistä vaiheista opin sen, että sääolosuhteet ja muut liikkuvat tekijät on otettava tarkemmin huomioon ennakkotuotannon aikana ja näihin olisi hyvä varautua paremmalla varasuunnitelmalla. Ylisuorittaminen saattaa myös osoittautua kohtalokkaaksi, mistä näimme kuvaustenaikana elävän esimerkin Rinnekankaan joutuessa sairaalaan uudenvuoden aattona. Jatkossa on oltava armollinen itselleen ja annettava myös enemmän aikaa lepoa varten kuvausten aikana, koska niiden vaikutus onnistumiseen on suuri. Paineen helpottaminen näkyi kuvausten aikana heti, ja aloimmekin loppua kohden saamaan huomattavasti parempia otoksia työryhmän kanssa.

Leikkausvaiheessa olin kovan kiireen alla. Päämäärään ollessa lähellä. Sain kuitenkin kaivettua itsestäni energiaa ja tehtyä videon valmiiksi ennen viimeistä sallittua toimitusaikaa. Tätä vaihetta auttoi kovasti se, että kerkesin kuvaustenaikana tekemään jatkuvaa raakaleikkausta saadusta materiaalista. Tämän analysoinnin avulla pystyin parantamaan omaa suoritustani kuvauksissa ja ymmärtämään paremmin, minkälaista materiaalia vielä tarvitsisin, jotta pääsisin haluamani lopputulokseen projektin kanssa. Myös eri väri-ilmeiden kokeilu kuviin kuvaustenaikana helpotti työmäärää viimeisellä leikkausviikolla. Jouduin jälkituotannossa tekemään kompromisseja taiteellisen ilmeen suhteen,

jotta sain kaiken tarvittavan lumilautailumateriaalin mahdutettua aikarajan sisälle. Varsinkin nyt jälkeinpäin katsottuna olisin halunnut rakentaa videon lopusta selkeämmän ja rauhallisemman, jotta viimeiset tempot olisivat olleet katsojalle vielä voimakkaampia. Toivonkin, että tulevaisuudessa pääsisin näyttämään taitojani pidemmän lumilautailuelokuvan parissa, jossa ei ole aikarajoituksia.

Projektin aikana tajusin moneen kertaan kantavani vastuuta liian monesta tuotannollisesta asiasta, ja ne ottivat aikaa paljon pois itse luovantyön suunnitellulta ja tekemiseltä. Yhteistyön merkitys korostui monessa projektin eri vaiheessa, ja ilman sitä emme olisi videon tekemisessä onnistuneet. Jatkossa on tärkeää jakaa vastuuta mahdollisuuksien mukaan enemmän, koska se vaikuttaa suoraan lopputulokseen. Harmillisesti lumilautailuelokuvien budjeteissa on vaikeaa löytää tilaa isommalle työryhmälle, mutta toivon että jatkossa tähän tulisi muutos ja saisin varsinkin tuotannollista vastuuta siirrettyä pois itseltä.

Katsoessani projektia jälkeinpäin näen, että sen vaikutukset omaan oppimiseen ovat valtavat. Opin kilpailun aikana miettimään lumilautailukuvauksen päämääriä tarkemmin, ja näistä ajatuksista on hyötyä tulevaisuuden eri projekteissa. Opinnäytetyön teoriaosuu- den tutkimuksen aiheet kiinnostavat minua suuresti, ja on ollut hienoa avata tätä kautta ymmärrystä syvemmälle kohti liikkuvan kuvan syntyä. Haluan jatkossa mennä tähän maailmaan vielä syvemmälle ja oppia hahmottamaan elokuvauksen kokonaisuuksia vielä paremmin. Oli myös hienoa päästä toimimaan monen eri alan ammattilaisen kanssa ja ohjaamaan työryhmää. Arvostan myös projektista oppimiani tuotannollisia taitoja, vaikka ne veivätkin aikaa muulta luovalta työskentelyltä. Opin arvokkaita taitoja kansainvälisessä yhteistyössä toimimisesta, budjetin hallinnasta ja erilaisten sopimusten tekemisestä. Ne ovat myös avartaneet kuvaani siitä, miten elokuvan tuotanto toimii ja mitä kaikkea se pitää sisällään.

Olen tyytyväinen lopputulokseen, vaikka monet kerrat olimme lähellä epäonnistumista ja vailla uskoa projektin onnistumiseen. Tämä kilpailu osoitti meille, että kaikkeen ei voi varautua ennakkoon, mutta onneksi myös sen, että vaikeuksien kautta on mahdollista päästä voittoon. Työryhmän yhteishenki kehittyi paljon projektissa, ja tulevaisuudessa olemme tämän takia entistäkin vahvempia. Real Snow -kilpailun kannalta projekti sujui paremmin kuin olisin voinut ikinä kuvitella, sillä voitimme kilpailun molemmat kategoriat ensimmäisinä suomalaisina ja myöskin ensimmäisinä eurooppalaisina. Sillä on iso vai-

kutus omaan ammatti-identiteettiini, sillä se tuo uskoa omaan osaamiseeni ja tekemiseen. Tämä vaikutus ulottuu myös laajemmalle ja toivon, että se inspiroisi myös uutta nuorta sukupolvea lumilautailun ja kuvauksen tielle, sillä unelmat on mahdollista saavuttaa työskentelemällä niiden eteen.

Lähteet

Jacobs, Adam 2017. How to best capture action sports

<https://www.manfrottoschoolofexcellence.com/2017/06/how-to-best-capture-action-sports/> (Luettu 9.11.2020)

Kroll, Noam 2016. 5 essential settings you need to double check before shooting

<https://noamkroll.com/5-essential-settings-you-need-to-double-check-before-shooting-video-on-your-dslr-or-cinema-camera/> (Luettu 15.11.2020)

Mcgregor, Lewis 2016. How Focal Length Alters the Psychological Impact of Your Images

<https://www.premiumbeat.com/blog/various-focal-lengths-for-images/>

(Luettu 7.11.2020)

Paul, Johnathan 2016. Cinematic action with high shutter speed <https://www.premiumbeat.com/blog/cinematic-action-with-high-shutter-speed/>

(Luettu 10.11.2020)

Rautio, Petri 2017. Korkean kuvanopeuden lisäämä immersio kuvakerronnassa. Opin-
näytetyö, Tampereen Ammattikorkeakoulu. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/132853/Rautio_Petri.pdf?sequence=1&isAllowed=y

(Luettu 15.11.2020)

Valokuvauksen perusteet: suljinaika ja liikkeen pysäytys <https://kamerakoulu.fi/valokuvauksen-perusteet-suljinaika> (Luettu 7.11.2020)

X-Games, Realsnow 2020.

<http://www.xgames.com/xgames/real/28953993/real-snow-2020> (Luettu 17.11.2020)

Zamanian, Kavon 2015. Cinematography Tip: Creating the Illusion of Speed

<https://www.premiumbeat.com/blog/creating-the-illusion-of-speed> (Luettu 10.11.2020)

