

# Kuvakerronnan luominen TheSuBros-gonzo-journalistiseen viihdevideosarjaan.

Kuvakerronta kuvaajan sekä leikkaajan näkökulmasta

TheSuBros

Sami Kastarinen

Opinnäytetyö  
Kulttuuriala  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (Lapin AMK)

2015

Kulttuuriala  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (Lapin AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Sami Kastarinen	<b>Vuosi</b>	2015
<b>Ohjaaja</b>	Ari Alm		
<b>Toimeksiantaja</b>	-		
<b>Työn nimi</b>	Kuvakerronnan luominen TheSuBros-gonzo-journalistiseen viihdevideosarjaan. Kuvakerronta kuvaajan sekä leikkaajan näkökulmasta.		
<b>Sivu- ja liitemäärä</b>	42 + 0		

---

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni tutkin, miten luodaan kuvakerronta TheSuBros-gonzo-journalistiseen viihdevideosarjaan kameratyön sekä leikkauksen kautta. Tutkin, kuinka TheSuBros siirtyy suunnitteluvaiheesta toteutukseen, miten monikamerakuvaus sekä leikkaus toimivat ja kuinka näissä kollegani kanssa onnistuimme. Tavoitteenani oli tutkia millaisia vaiheita ja keinoja visuaalisen puolen toteutukseen kuuluu kyseisessä tuotannossa.

Teoria-aineistoni koostuu elokuva-alan asiantuntijoiden kirjoittamista teoksista, joissa käsitellään kuvakerrontaa ammattilaisten ottein. Mukana on muun muassa ulkomaisia teoksia, kuten Sonja Schenk: The Digital Filmmaking Handbook (2012), Jon Lewis: Essential Cinema (2014) sekä Ken Dancyger: The Technique of Film and Video Editing (2011). Suomalaisesta elokuva-ala kirjallisuudesta mukana on esimerkiksi yksi Suomen tunnetuimpia kirjasarjoja, Kari Pirilän Otos (2005) sekä samaan sarjaan kuuluva Leikkaus (2008). Teoriaa olen koonnut myös internetlähteistä sekä kahdesta tekemästäni ammattilaishaastattelusta Aku ja 7 ihmettä -sarjan tekijöiltä.

Analyysiaineistona käytän luomaamme TheSuBros-tuotantoa, jossa toimimme kollegani kanssa kuvaajina ja leikkaajina. Analysoin menetelmiä joilla olemme sarjan kuvakerronnan luoneet sekä pohdin, miltä osin olemme tavoitteessamme onnistuneet ja missä emme. Sarjassa mielenkiintoisen kuvakerronnan ylläpitäminen vaatii kehittymistä kuvaamisen ja leikkaamisen jokaisella osa-alueella.

School of Media Communication  
Bachelor of Culture and Arts

---

<b>Author</b>	Sami Kastarinen	<b>Year</b>	2015
<b>Supervisor</b>	Ari Alm		
<b>Commissioned by</b>	-		
<b>Subject of thesis</b>	Creating visual narrative in a gonzo-journalistic entertainment video series called TheSuBros. Visual narrative from the perspectives of the cinematographer and the editor.		
<b>Number of pages</b>	42 + 0		

---

In my practice-based thesis I examine how to create a visual narrative to the gonzo-journalistic entertainment video series called TheSuBros through camera work and editing. I examine how TheSuBros moves from the drawing board to its implementation, how multi-camera filming and editing work and how we succeed in these parts. My objective is to show what kind of steps the visual aspect of the production includes.

The theoretical material consists of books written by film industry professionals. These books deal with the visual narrative of professionals. For example, I include foreign sources, such as Sonja Schenk; The Digital Filmmaking Handbook, Jon Lewis; Essential Cinema and Ken Dancyger; The Technique of Film and Video Editing. I also use one of the most known book series about filmmaking in Finland, i.e. a book called Otos by Kari Pirilä and a book from the same series called Leikkaus. I also gather theoretical material from Internet sources and from two professional interviews that I conducted with the makers of the Aku and 7 ihmettä.

The analysis material consists of our own TheSuBros production in which my colleague and me work as cinematographers and editors. I analyze the methods and ways of how we created the show. I also ponder in which aspects we succeeded in achieving our and in which ones we did not. Progress at every level of camera work and editing is needed when creating interesting visual narrative in series.

Key words  
Special remarks

TheSuBros, visual narrative, cinematography, editing

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	KUVAAJAN TYÖKALUT .....	6
2.1	Kuvasuunnittelu .....	6
2.2	Kuvakoot ja kuvasuhteet .....	6
2.3	Kuvakulmat .....	9
2.4	Kameran liike .....	10
3	LEIKKAAJAN TYÖKALUT .....	12
3.1	Rakenne .....	12
3.2	Siirtymät .....	13
3.3	Rytmi ja tempo .....	14
3.4	Jatkuvuus .....	16
3.5	Värimäärittely .....	17
4	THESUBROS .....	19
5	THESUBROS – KAMERATYÖ KÄYTÄNNÖSSÄ .....	22
6	THESUBROS – LEIKKAUS KÄYTÄNNÖSSÄ .....	30
7	YHTEENVETO JA POHDINTA .....	39
	LÄHTEET .....	41

## 1 JOHDANTO

TheSuBros on YouTubessa pyörivä gonzo-journalistinen viihdesarja, jossa päähenkilöt Atte ja Teemu tutustuvat erilaisiin tapahtumiin ympäri Suomen. Sarjassa nähtävä kuvatyö on pääosin dokumentaarista, mutta se sisältää myös käsikirjoitettuja sekä elokuvamaisia kohtauksia. TheSuBrosta on julkaistu YouTubessa yhteensä kahdeksan jaksoa ja yksi teaseri. Sarjan kuvakerronnasta, eli kuvauksesta ja leikkauksesta vastaamme kahdestaan kollegani Matti Puljun kanssa.

Valitsin aiheekseni kuvakerronnan luomisen kameratyön ja leikkauksen kautta, koska tiedän kokemuksesta, että tämän-tyylisistä sarjoista on vaikea löytää informaatiota, jossa kerrotaan millä tavalla sarjassa nähtäviin kuvaksellisiin ja leikkauksellisiin ratkaisuihin on päädytty. Opinnäytetyössäni tutkin omien kokemuksieni ja havaintojeni kautta, millä tavalla sarjamme visuaalinen ilme on luotu kameratyöskentelyn ja leikkauksen kautta. Opinnäytetyöni on toiminnallinen, eli sovellan siinä tekemällä tutkimisen menetelmää.

Ensimmäisessä osiossa tutkin teoreettisia metodeja, joilla kuvaajat ja leikkaajat työskentelevät. Teoriaosa pohjautuu pääasiassa seuraaviin teoksiin: Jon Lewis: Essential Cinema, Ken Dancyger : The Technique of Film and Video Editing, Kari Pirilä & Erkki Kivi: Otos sekä useisiin muihin lähteisiin. Analyysi-osiossa tutkin, miten TheSuBros on luotu käytännössä. Analyysi aineistona käytän muun muassa Aku ja 7 ihmettä -tv-sarjaa, joka on ollut yksi esikuvistamme TheSuBroksen alkutekijöistä saakka. Haastattelin kyseisen sarjan pääkuvaaja, Arno Launosta, sekä leikkaaja Antti Hautalaa ja vertailin opinnäytetyössäni heidän työskentely tyylejään Puljun ja minun tyyliin.

Meillä ei varsinaisesti ollut käytössä manuaalia, kuinka TheSuBros tyylinen sarja tehdään, joten kerron kuinka me sen päädyimme tekemään yleisen teorian, suunnittelun ja kokeilemisen kautta. Opinnäytetyöni tarjoaa lukijoille juuri sitä informaatiota, mitä me emme löytäneet gonzo-journalistisen monikameratuotannon toteuttamisesta.

## 2 KUVAAJAN TYÖKALUT

### 2.1 Kuvasuunnittelu

Kuvasuunnittelu on tilanne, jossa tuotantotiimin kesken mietitään tuotannon visuaalista ilmettä. Visuaalisella ilmeellä tarkoitetaan sitä, millaisia kuvakulmia käytetään, otetaanko joitain kuvia käsivaralta, millä tavalla kuvat valaistaan ja mitä kuvataan sisällä ja mitä ulkona. Kuvasuunnittelussa mukana voi olla kuvaajan ja toimittajan kanssa myös valaisija ja äänittäjä. (Saksala 2008, 85.)

Kuvasuunnittelussa käytetään hyväksi storyboardia, eli kuvakäsikirjoitusta, jossa kuvattavat kuvat on piirretty sarjakuvamaisesti omiin ruutuihinsa. Näiden kuvien kautta koko tuotantotiimille välittyvät kunkin kuvattavan kuvan kompositio, raja-  
aus sekä leikkaus. Sillä, kuinka hyvin nämä kuvat ovat piirretty, ei ole mitään väliä, kunhan kaikille vain välittyy kuvattavien kuvien idea. (Schenk & Long 2012, 93.)

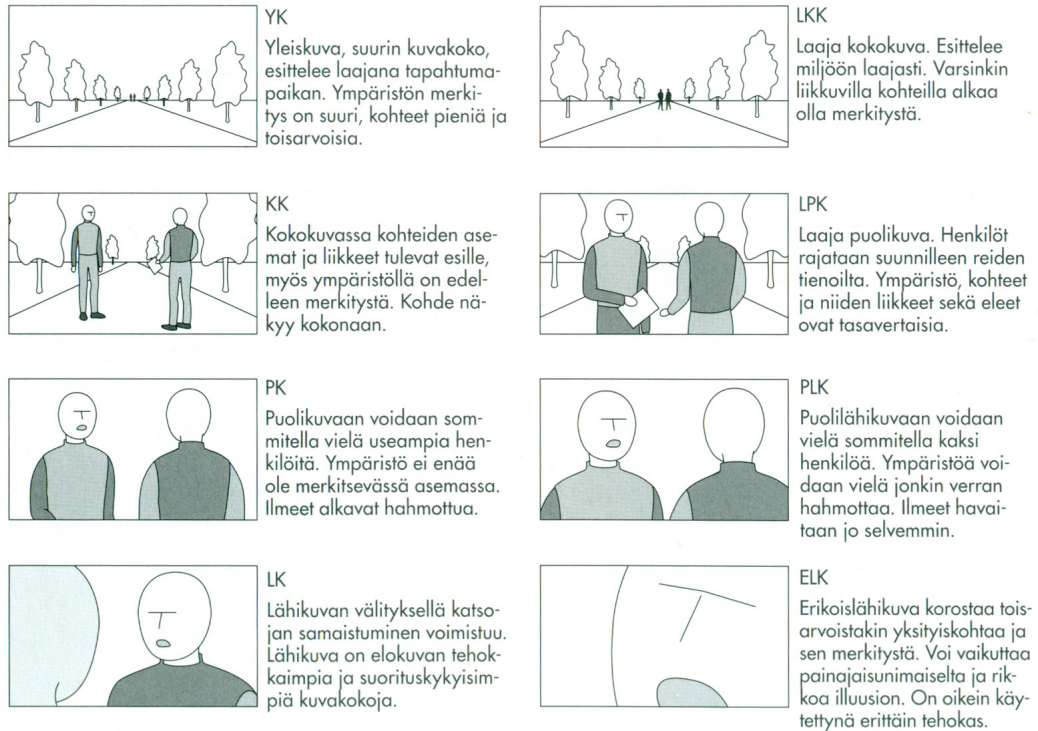
Dokumentaarisissa filmeissä kuvakäsikirjoitusta ei yleensä käytetä, koska tilanteet ovat usein ennakoimattomia ja ainutlaatuisia. Näin ollen kuvakäsikirjoitus kuuluu pääosin fiktiivisiin elokuviin. Poikkeuksia ovat kuitenkin muun muassa dokumenttia varten rekonstruoidut kohtaukset, joissa näytellään esimerkiksi jonkinlainen historiallinen tilanne. (Saksala 2008, 85.)

### 2.2 Kuvakoot ja kuvasuhteet

Jotta kaikilla tuotannon parissa työskentelevillä henkilöillä olisi yhteinen mielikuva kuvattavista kuvista eri tuotantovaiheiden aikana, on sitä varten luotu niin sanottu mittakaavasarja. Mittakaavasarjalla tarkoitetaan yleisimpiä kuvakokoja, joilla rajataan kuvattavia kohteita. (Pirilä & Kivi 2005, 113.) Koska kuvien kokoa on aiemmin ollut vaikea määrittää minkäänlaisten standardien mukaan, on ajan myötä kehitetty kahdeksan kuvakoon sarja, jossa kuvat ovat selkeästi erikokoisia. (Kuva 1; Pirilä & Kivi 2008, 82.)

## KUVAKOOT

Kahdeksan kuvakoon järjestelmä



Kuva 1. Kahdeksan kuvakoon järjestelmä. (Pirilä 2005, 112.)

Kuvakoon valintaan vaikuttaa moni asia. Esimerkiksi asiasisällön lisäksi on otettava huomioon suhde edeltäviin ja tuleviin kuviin sekä näiden lisäksi ääni, tunnelma ja tyylitekijät. Aivan kuten kuvakulmissakaan, ei kuvako'oissakaan ole yhtä ainoaa tilanteeseen sopivaa oikeaa rajausta. Lähtökohtana kuitenkin on, että haluttu sisältö ja tunnelma välittyvät katsojalle. (Pirilä 2005, 113.)

Kuvakokojen lisäksi on myös olemassa kuvasuhteet, jolla tarkoitetaan kuvan leveyden suhdetta kuvan korkeuteen. Tunnetuimpia kuvasuhteita näistä varmasti ovat 4:3, 16:9 ja 2.39:1, eli niin sanottu CinemaScope. (Demers 2014) Vuosien varrella CinemaScope kävi läpi pieniä kuvasuhdemuutoksia vuoteen 1970 asti, jolloin se vakiintui 2.39:1 kuvasuhteeseen. Vielä nykyäänkin saattaa tulla vastaan virheellisiä merkintöjä, joissa CinemaScope ilmoitetaan 2.35:1 tai 2.40:1. (Red 2013) CinemaScopen eroavaisuus verrattuna 4:3 ja 16:9 on sen

huomattavasti kapeampi kuva, joka luo kuvalle mustat ylä- ja alapalkit. (Demers 2014)

Aku ja 7 ihmettä -ohjelmassa kuvasuhteita on käytetty hyödyksi esimerkiksi jaksossa, jossa Aku on Jordaniassa ja lähtee tutkimaan Petran kadonnutta kaupunkia. Normaalisti Aku ja 7 ihmettä on kuvattu kuvasuhteeseen 16:9 (Kuva 2), kunnes tulee Indiana Jones -tyylinen parodia kohtaus, johon on tarvittu elokuvamaisuutta. Tätä on onnistuttu luomaan käyttämällä CinemaScope-kuvasuhdetta. (Kuva 3; Aku ja 7 ihmettä 2014a)



Kuva 2. 16:9 kuvasuhde, jolla Aku ja 7 ihmettä normaalisti kuvataan (Aku ja 7 ihmettä 2014a)





Kuva 3. CinemaScope kuvasuhde, jolla elokuvamaisuutta on luotu (Aku ja 7 ihmettä 2014a)

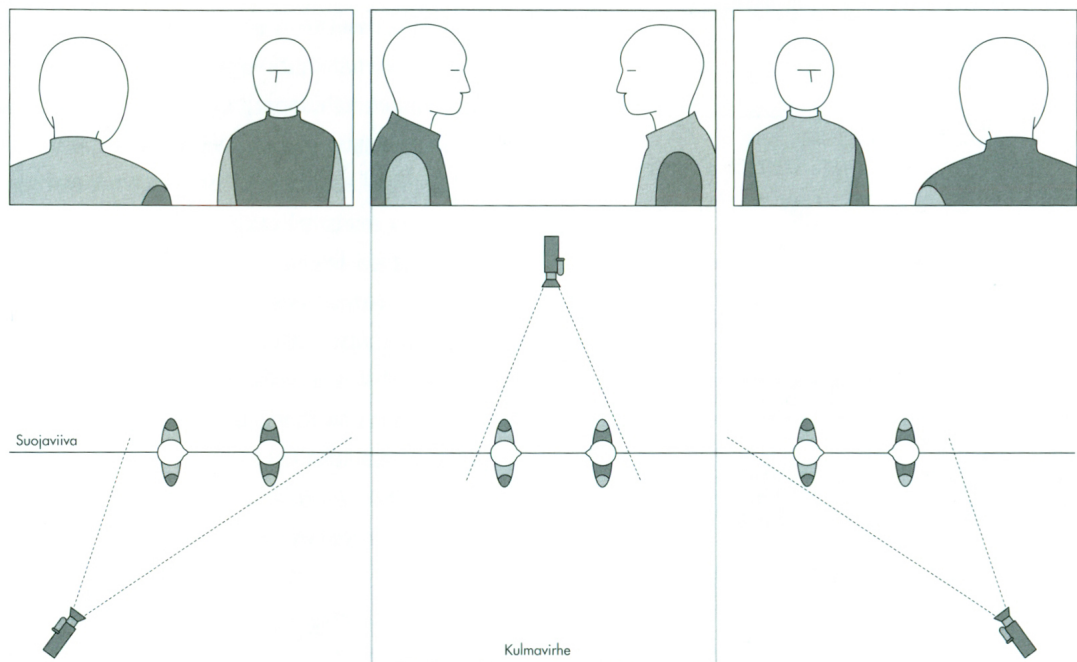
### 2.3 Kuvakulmat

Jotta kuvattavasta tilanteesta saadaan kaikki mahdollinen tunnelma irti, tarvitaan kohteesta usein enemmän kuin yksi kuvakulma. Kamera on ikään kuin mukana tilassa tapahtuvissa tilanteissa. Yleensä kuvattaessa henkilöä, kuvakulma asetellaan kuvattavan silmän korkeudelle. Mikään ei estä kokeilemasta uusia ja erilaisia kuvakulmia, joilla voidaan luoda uudenlaista tunnelmaa. Hyvinä esimerkkeinä voidaan käyttää ylä- ja alakuvakulmaa. Yläkuvakulmasta otetulla kuvalla voidaan luoda kohteelle joko pienuuden, mitättömyyden tai vankeuden tunnetta, kun taas alakuvakulmalla voidaan luoda joko ylevyyden, riemun tai voiton tunnetta. Jos kuvattavilla henkilöillä on fyysisiä eroja, voidaan niitä hyvin korostaa kuvakulmilla, esimerkiksi aikuisen ja lapsen pituuseroja. Valittaessa kuvakulmia tulee niillä olla aina tyylillinen ja sisällöllinen motiivi. Väärien kuvakulmien käytöstä voi pahimmillaan seurata se, että katsoja ei enää osaa yhdistää ympäristöä ja tapahtuman kulkua toisiinsa. (Pirilä 2005, 116–117.)

Kun käytetään useampaa kuvakulmaa, on tärkeää ottaa huomioon suojaviiva. Suojaviiva on esimerkiksi kahden keskustelewan henkilön välille muodostettava

mielikuvituksellinen raja, jonka avulla pidetään kuvattavien katsesuunta toisiinsa päin. Näin vältetään hämmentämästä katsojaa. Periaatteena on, että kamera ei saa ylittää suojaviivaa ilman syytä, jotta katseen suunta pysyy samana. Toisin sanoen jokaisessa kuvakulmassa kameran on pysyttävä rajan samalla puolella. (Kuvio 4; Pirilä 2005, 116–117.)

### KUVAKULMAT



Kohtausten otostilassa kerronnan kannalta tärkeitä kohteita välillä syntyy suojaviivoja, joita ei suoraan leikaten ole syytä ylittää. Sitä vastoin näytetyt suojaviivojen ylitykset, kuten kohteen ja kameran liikkeet, kumoavat suojaviivan vaikutuksen.

Kuvio 4. Keskikamera on rikkonut suojaviivan menemällä väärälle puolelle (Pirilä 2005, 119.)

## 2.4 Kameran liike

Yleisimpiä kameran liikkeitä ovat panoroinnit, tilitaukset, zoomaukset ja käsivara. Kameran liikkeet täytyy suunnitella sillä tavalla, että liikkeet kattavat tilanteen

toiminnan tyylikkäästi ja houkuttelevasti. Hyvän kameran liikkeen tunnistaa kuitenkin siitä, että siihen ei kiinnitä elokuvassa huomiota. (Schenk 2012, 170.)

Panoroinnit ja tilitaukset tapahtuvat käytännössä kameran akselin ympärillä. Panoroinnissa kameraa liikutetaan sivulta sivulle keskipisteensä ympärillä, kun taas tilitauksessa kameraa liikutetaan ylhäältä alas ja toisin päin. Panoroinnin ja tilitauksen tapahtuessa kameraa liikutteleamalla, zoomaukset tapahtuvat itse kameran objektiivilla. Kuvattavaan kohteeseen voidaan zoomata kohti niin, että näytetään ensin ympäristö tai poispäin näyttäen ensiksi kohde ja lopuksi ympäristö. Kaikki nämä liikkeet toteutetaan usein kameran ollessa jalustalla. Kuvattaessa ilman jalustaa on kameran liike käsivaraista. Tätä käytetään paljon esimerkiksi dokumentaarisissa tuotannoissa, koska sen avulla pystytään ottamaan nopeasti talteen nopeita tilanteita. (Schenk 2012, 171.)

Käsivaralta kuvaavan kameran avulla katsojalle voidaan luoda aitouden tunnetta. Aku ja 7 ihmettä -sarjassa tätä on käytetty hyväksi Akun puheenvuoroissa ja haastatteluissa. Kamera muokkaa kuvakulmaa ja kuvakompensaatiota koko ajan liikkuen rauhallisesti edestakaisin mutta pitäen kuitenkin Akun kuvassa. Liikkeen ansiosta katsoja näkee päähenkilön lisäksi ympäristöä. Liikkuvan kuvan ansiosta tunnelmasta tulee jalustalta kuvattuun staattiseen kuvaan verrattuna paljon kolmiulotteisempaa ja näin katsoja tuntee hieman enemmän olevansa tilanteessa sisällä. (Aku ja 7 ihmettä 2014b)

### 3 LEIKKAAJAN TYÖKALUT

#### 3.1 Rakenne

Jotta tarinasta saataisiin mielenkiintoinen, se tarvitsee rakenteen, jossa päähenkilöllä on tavoite, ongelma, joka täytyy ratkaista. Tavoite ei kuitenkaan ole ainoastaan päähenkilöä varten, vaan myös katsojaa varten. Katsoja vaatii tarinalta jotain selvitettävää. Rakenteista tunnetuin on kolmen näytöksen malli, joka nimensä mukaisesti koostuu kolmesta osasta, jotka ovat alku keskiosa ja loppu. Näitä kolmea osaa voidaan myös luokitella käsitteillä: esittely, konfrontaatio ja ratkaisu. (Schenk 2012, 14–16.)

Kolmen näytöksen malli elokuvissa:

**Näytös I: alku (esittely).** Päähenkilö, nemesis, sivuhenkilöt ja ongelma esitellään. Ensimmäinen näytös kestää yleensä n. 20 – 30min.

**Näytös II: keskiosa (konfrontaatio).** Elokuvan tärkein asia tapahtuu, eli päähenkilölle paljastuu, että ongelma ei olekaan niin yksinkertainen ratkaista. Elokuvan pisin näytös, yleensä n. 40 – 50min.

**Näytös III: loppu (ratkaisu).** Päähenkilö ratkaisee ongelmansa. Kestää yleensä n. 20min. (Schenk 2012, 14–16.)

Kolmen näytöksen rakennemalli on alun perin lähtöisin antiikin Kreikasta (Schenk 2012, 293.) ja sitä on käytetty länsimaisissa ja Hollywood-elokuvissa jo hyvin kauan (Schenk 2012, 14–16.).

Kolmen näytöksen rakenne ei rajoitu pelkästään koko elokuvaan, vaan sitä voidaan käyttää jokaiseen näytökseen ja jopa jokaiseen kohtaukseen näytöksen sisällä. Alkua, keskikohtaa ja loppua kutsutaan kohtauksen sisällä sykkeeksi ja niitä voidaan kutsua myös käsitteillä: asettelu, toiminta ja ratkaisu. Jos jokin näistä elementeistä puuttuu, voi kohtaus tuntua järjettömältä, oudolta tai jopa tylsältä. (Schenk 2012, 293.)

### 3.2 Siirtymät

Elokuvaleikkaaja Carol Littleton määrittelee siirtymien tärkeyttä seuraavalla tavalla: Siirtymät ovat yksi tärkeimmistä asioista jotka elokuvantekijän täytyy ottaa huomioon jo ennen kuvausvaihetta. Ellei siirtymää ole valmiiksi suunniteltu, ei leikkaajalla ole mitään, mistä lähteä sitä työstämään. Jo hyvin yksinkertainen siirtymäleikkaus voi toimia, esimerkiksi leikkaus päivästä yöksi, jossa kontrastin kautta siirrytään vaaleasta tummaan. Littleton on toiminut leikkaajana monissa kuuluisissa elokuvissa, kuten muun muassa *E.T.* (*Steven Spielberg*) ja *The Big Chill* (*Lawrence Kasdan*). (Lewis 2014, 120.)

Kohtaus vaihtuu, kun aika tai paikka muuttuu, joka tarkoittaa sitä, että näiden kohtausten väliin tarvitaan siirtymä. Siirtymillä kudotaan kaikki elokuvan kohtaukset yhteen, jotta elokuvasta tulisi kokonainen. Siirtymiä on useanlaisia, mutta miten niitä käytetään, riippuu aivan siitä, miten kohtaukset eroavat toisistaan. (Schenk 2012, 311–312.)

Siirtymäleikkauksia:

**Suoraleikkaus (hard cut):** Suoraleikkauksella tarkoitetaan kahden erilaisen kuvan yhdistämistä ilman minkäänlaisia efektejä. Tällainen leikkaus toimii parhaiten esimerkiksi, jos kuvat yhdistetään samantyyliiseen liikkeeseen, tai jos seuraavan kuvan asetelma on samantyylinen kuin edellisessä kuvassa. Suoraleikkaus toimii parhaiten silloin, kun se on yllättävä tai järkyttävä.

**Liutokset (dissolve):** Liutusleikkausta käytetään, kun halutaan rauhoittaa tarinaa ja pehmentää tunnelmaa. Tällä tavalla on mahdollista antaa katsojalle aikaa pohdiskella juuri näkemänsä ja kokemansa. Liutus-efekti on yleinen uni- ja takaumakohtauksissa, sekä siirryttäessä ajallisesti eteen- tai taaksepäin.

**Rakentava kuva (establishing shot):** Rakentava kuva voi olla sisällytetty kohtauksen ensimmäiseen otokseen. Esimerkiksi hidas kameran liike pöydällä olevien tavaroiden ohi, joka päättyy päähenkilöön puhumassa puhelimeen. Huolel-

lisesti aseteltu rakentava kuva kertoo katsojalle, että uusi kohtausta on alkamassa. Se virittää katsojaa uuteen kohtaukseen, sen tilaan ja ilmapiiriin. Ilman rakentavaa kuvaa katsoja voi tuntea olonsa eksyneeksi kohtauksen suhteen.

**Kuvan tyhjentäminen (clearing frame):** Kuvan tyhjentäminen on yksi helpoimmista keinoista luoda sulava siirtymä. Yksinkertaisesti edellinen kohtaus leikataan, kun näyttelijät ovat lähteneet kuvasta ja seuraava kohtaus aloitetaan, kun näyttelijät saapuvat kuvaan. Vaarana tässä kuitenkin on, että se käy hyvin äkkiä liian toistuvaksi.

**Luonnollinen pyyhkäisy (natural wipe):** Luonnollista pyyhkäisyä voidaan käyttää, kun kuvan etualan ohi kulkee esimerkiksi auto tai henkilö peittäen kuvan kokonaan tai ainakin osittain. Tästä saadaan luonnollinen leikkaus seuraavaan kohtaukseen. (Schenk 2012, 311–312.)

### 3.3 Rytmitys ja tempo

Leikkauksessa rytmi on elokuvan sykkivä sydän. (Pirilä 2008, 73.) Se luodaan ajasta, liikkeestä ja toiminnasta, sekä näiden asioiden jaksottamisesta. Näistä syntyvät teoksen niin sanotut kehykset. Tätä varten leikkaajan täytyy tunnistaa sekä analysoida materiaalin rytmiset vaikuttajat. Teoksen rytmi itsessään riippuu materiaalista, eikä sitä voi ohjaaja eikä leikkaaja väkisin pakottaa. Kun teoksen rytmi on onnistunut, syntyy katsojan ja teoksen välille miellyttävä yhteys. (Pirilä 2008, 73.) Voidaan sanoa, että rytmi on yhteydessä genreen ja kun leikkauksien rytmi yhdistetään genreen, syventää se katsojan kokemuksen tunnetta teokseen. (Dancyger 2011, 202.)

Kuten musiikissa, niin myös elokuvissa rytmi koetaan tempojen, lyöntien ja painotusten yhdistelmästä. Rytmien konsepti rakentuu sen pienimmästä elementistä – siirtymisestä kuvasta toiseen – ja saavuttaa sen kautta kokonaisen elokuvan tunteen. Tempo luodaan leikkauksella työstämällä otoksien pituuksia. Otos saattaa olla vain yhden kuvan tai jopa useiden tuhansien kuvien mittainen. Toisin sanoen se voi kestää pienen hetken tai useita minuutteja. Kuvien pituus riip-

puu vaaditusta rytmistä. Kun halutaan luoda nopea ja intensiivinen kohtaous, voidaan käyttää nopeita leikkauksia. Tällaiset kohtaukset ovat erittäin tyypillisiä toimintaelokuvissa, joissa samaa kohtausta leikataan monesta eri kamerakulmasta nopealla tahdilla. Näin saavutetaan toimintaa tukeva leikkaus. Jos halutaan hidastaa elokuvan tempoa, voidaan leikkauksessa käyttää pitkiä otoksia. Tätä tyyliä on nähty esimerkiksi lännenfilmeissä rutiininomaisesti jo vuosikausien ajan. Tällä tavalla on onnistuttu tuomaan esille villin lännen ajan verkkaisuutta ja karjapaimenten asuinympäristöä. (Lewis 2014, 124–126.)

Musiikki tuo elokuvaan tukea. Sillä luodaan jännitettä sekä tunnelmia, se tukee draamaa ja siinä tapahtuvia käännekohtia. Musiikki vahvistaa katsojalle välittyvien kuvien kokemuksia. Sillä voidaan korostaa paikkaa, sen tunnelmaa, ajan kohtaa tai ohjailla katsojan huomiopistettä tiettyihin kuvan kohtiin. Musiikin vaikutus elokuvassa juurtaa juurensa pitkälle, sillä se on elokuvaa reilusti vanhempi taiteenmuoto. Tämän vuoksi ihminen kokee musiikin elokuvassa toisella tavalla kuin äänitehosteen, sillä tehosteelle on yleensä kuvassa näkyvä lähde.

*”Voisikin sanoa, että tehosteita pyritään ymmärtämään, kun taas musiikkia pyritään tulkitsemaan.”* (Pirilä 2008, 78.)

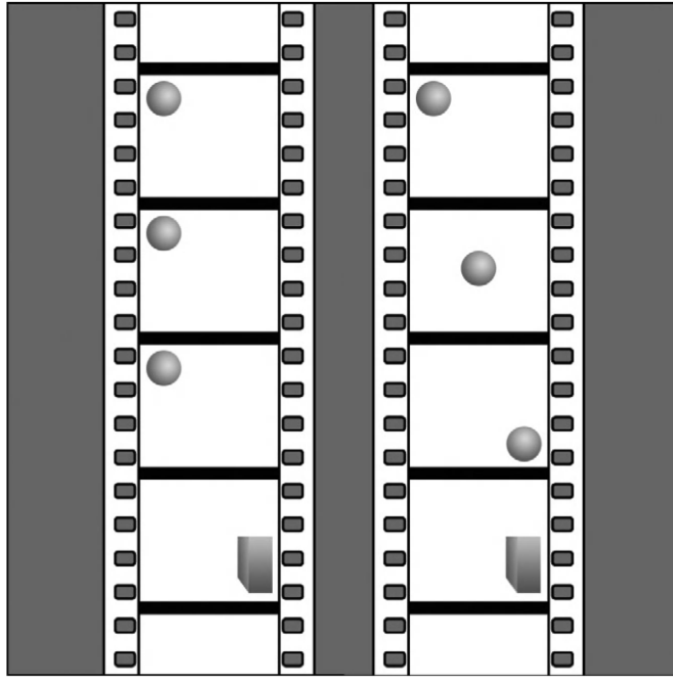
Musiikilla on taito yhdistää erilliset kuvat luonnollisesti yhteen, mutta sitä ei kuitenkaan pidä käyttää pelkästään mitään sanomattomana täytteenä. Musiikilla itsellään on olemassa jo oma itsenäinen rytmi, joten sen voimaa täytyy osata käyttää hyväksi kuvallisessa leikkauksessa. Musiikin kanssa tasatahdein vaihtuvat kuvat menettävät äkkiä mielenkiintonsa ja muuttuvat tylsiksi. Jos taas musiikin ja kuvan leikkausrytmi on toisistaan poikkeava, saattaa tuloksena olla sekasorto. Musiikin ja kuvan leikkauksessa täytyy löytää harkittu ja musiikin voimaa kunnioittava leikkaus. (Pirilä 2008, 77–78.)

### 3.4 Jatkuvuus

Leikkaus lajitellaan kahteen erilaiseen ryhmään. Jatkuvaan ja dynaamiseen leikkaukseen. Jatkuvalla leikkauksella tarkoitetaan sitä, että kohtausten toiminta on kuvattu monesta eri kuvakulmasta moneen kertaan. Jokaisessa kuvassa toistetaan samat liikkeet ja samat dialogit. Tällä tavoin kohtausta voidaan leikata useampaan kuvaan, jolloin aika ja tila luovat jatkuvuuden tunteen. Tätä leikkaustyyliä nähdään pääasiassa elokuvissa ja tv-sarjoissa. Dynaaminen leikkaus puolestaan on tuttu dokumenttien ja musiikkivideoiden puolelta. Siinä jatkuvuus ja kuvien yhtenäisyys harvoin kohtaavat. Otokset leikataan peräkkäin yleensä niiden tarkoituksen, eikä niiden suhteesta toisiinsa. Varsinkin dokumenttien puolella tämä johtuu osittain siitä, että dokumentoivalla kuvaajalla on hyvin harvoin mahdollisuus ottaa ainutlaatuista kohtausta uudelleen. (Rosenberg 2011, 11–13.)

Jatkuvuudessa on erittäin tärkeää, että katsojan huomiopistettä johdatellaan oikein. Tämä tarkoittaa sitä, että elokuvaa tehdessä täytyy tietää mitkä asiat katsojan on tärkeä poimia kuvasta. Jos katsojaa ei saada johdateltua huomiopisteisiin tarpeeksi sujuvasti, tulee leikkauksesta hyppivää ja silloin tarina kärsii. Jotta tältä välttyttäisiin, ja että leikkauksesta tulisi sulavaa, on seuraavan kuvan huomiopisteen jatkuttava suurin piirtein samasta kohdasta kuvaa johon edellinen kuvan huomiopiste loppui. (Kuvio 5; Rosenberg 2011, 11–13.)





Kuvio 5. Vasemmalla puolella huomiopiste hyppää puolelta toiselle. Oikealla puolella huomiopisteellä on luotu visuaalinen silta, jolla katsojan huomio saadaan ohjattua miellyttävästi kuvan toiseen reunaan. (Rosenberg 2011, 13.)

### 3.5 Värimäärittely

Väri on näköaistin yksi peruskomponenteista ja värien korjaileminen sekä manipulointi on tehokkain tapa tehdä elokuvasta tyylikäs ja persoonallinen. Makuja värien käyttöön on paljon ja monenlaisia. Jotkut elokuvantekijät pitävät värikyläisestä värimaailmasta, kun taas toiset vaimeammasta ja hienovaraisemmasta värimaailmasta. Ennen digitaalista aikaa, kun elokuvat kuvattiin filmille, kävivät elokuvat lopussa läpi prosessin nimeltään ”värimäärittely”. Nykyisessä digitaalisessa ajassa värimäärittelyllä tarkoitetaan enemmänkin elokuvan ”viimeistä kiillotusta”, jolla pyritään saamaan koko elokuvalle yhtenäinen visuaalinen ilme.

Usein värimäärittelyllä pyritään korjaamaan teknisten vaikeuksien ja kiireen aiheuttamia ongelmia, kuten kuvat jotka ovat alivalottuneita tai väärällä valko-tasapainolla kuvattu. Toisin sanoen kuvia, jotka eivät leikkaannu yhteen. Kaikki tällaiset ongelmat voidaan ainakin minimoida tai jopa korjata kokonaan värimäärittelyssä. Aina kuvassa ei tarvitse olla mitään vikaa, jotta sitä värimääriteltäisiin.

Elokuvantekijä saattaa yksinkertaisesti hakea taiteellisempaa värimaailmaa, jota kuvatessa ei voi saavuttaa. (Schenk 2012, 345.)

Elokuvan värit koostuvat kolmesta valon väristä: Punaisesta, vihreästä ja sinisestä. Yhdistettynä ne muodostavat kuvan ja sen koko värikirjon. Pidemmälle kehittyneissä värimääritysohjelmassa on olemassa efekti, jonka kautta jokaista värikanavaa voidaan säätää erikseen. Jokaisen värikanavan sisällä on mahdollista säätää mm. kirkkautta, kontrastia ja kylläisyyttä. (Schenk 2012, 349.)

**Kirkkaudella** tarkoitetaan sitä, kuinka valoisa tai tumma kuva on. Kirkkauden nosto jälkitöissä vastaa paljon sitä, kun nostetaan kameran valotusarvoja kuvauksissa. Kirkkautta ei kuitenkaan voi nostaa paljon, koska kuva alkaa helposti näyttämään käsitellyltä.

**Kontrastilla** tarkoitetaan kuvan valkean ja mustan välistä aluetta. Puhuttaessa korkeakontrastisesta kuvasta, tarkoitetaan, että kuvan valkeat kohdat ovat kirkkaita ja mustat kohdat mustia.

**Kylläisyydellä** tarkoitetaan kuvan värin määrää. Kylläisyyttä säätelämällä voidaan hioa kuvan väripalettia.

Kirkkaus ja kontrasti ovat värimäärityksen kaksi avaintekijää ja niillä voidaan korjata useita kuvaongelmia. Näiden kolmen edellä mainitun työkalun lisäksi on olemassa vielä neljäs avaintyökalu, värisävy.

**Värisävyllä** tarkoitetaan kuvan värijakaumaa ja se vaikuttaa kuvan kaikkiin väreihin. Sitä käytetään usein korjattaessa väärä valkotasapaino. Värisävyä säätö ei ole äärimmäisen käytännöllinen työkalu, koska se vaikuttaa kaikkiin väreihin, ja esimerkiksi kuvassa olevien ihmisten ihon sävy muuttuu helposti vääränlaiseksi. (Schenk 2012, 346.)

## 4 THESUBROS

Super Bros. on monikameratuotantoinen gonzo-journalistinen viihdevideo, jonka käsikirjoittajina ja päähenkilöinä toimivat kaksikko Atte Ruuttila ja Teemu Kõngäs. Sarjassa heidät tunnetaan Attena ja Teemuna. Sisällöntuottajana toimii Anna Huttula ja visuaalisen puolen suunnittelusta sekä toteutuksesta vastaavat Sami Kastarinen ja Matti Pulju. Sarjassamme Atte ja Teemu kiertelevät ummikkoina erilaisia ihmistäyhteisiä tapahtumia ja tarjoavat sarjan katsojalle informaatiota ja tunnelmaa paikan päältä omalla humoristisella tavallaan.

Super Bros. lähti alunperin käyntiin Tornion Radiofestivaalien valmistumista seuraavana viihdevideosarjana. Sarjan nimeksi tuli Super Radio Bros.. Ensimmäisten jaksoiden julkaisemisten ja niitä seuranneiden positiivisten palautteiden jälkeen halusimme lähteä jatkamaan ja kehittämään sarjaamme eteenpäin. Näin syntyi tapahtumasta riippuen, nimensä keskiosaa muuttava Super Bros.. Tällä hetkellä olemme toimineet nimillä: Super Radio Bros. (*Radiofestivaalit*), Super Jokkmokk Bros. (*Jokkmokk-markkinat Ruotsissa*), Super Bit Bros. (*Bit-party, pohjoisen suurin LAN-tapahtuma*) ja Super Natural Bros. (*Oulussa järjestettävät Pohjois-Suomen Erämessut*).

Kun näimme sarjassamme potentiaalia jatkaa pidemmälle, aloitimme markkinoinnin sosiaalisessa mediassa. Tämän yhteydessä Super Bros. sai kutsu-manimekseen lyhenteen TheSuBros. Sarja alkoi alun perin suuremmalla porukalla, kuin mitä se nykyään on. Ensimmäisten kolmen Super Radio Bros. jakson taustalla oli 10 henkeä. Nykyään TheSuBros pyörii viiden hengen porukalla.

Lista tähän mennessä ilmestyneistä jaksoista.

**Super Radio Bros. - Part 1.** Jakso ilmestynyt: 23.3.2015

Atte ja Teemu esittelevät Torniossa järjestettävän Radiofestivaalin tapahtumatilat sekä haastattelevat tapahtuman juontajia. (TheSuBros 2015a)

**Super Radio Bros. - Part 2.** Jakso ilmestynyt: 3.4.2015

Atte ja Teemu esittelevät kaupunkitarjonnan sekä haastattelevat paikallisia. (TheSuBros 2015b)

**Super Radio Bros. - Part 3.** Jakso ilmestynyt: 10.4.2015

Atte ja Teemu valmistautuvat Radiofestivaaleja varten. Montaasi. (TheSuBros 2015c)

**Super Radio Bros. - Part 4.** Jakso ilmestynyt: 23.4.2015

Radiofestivaalit. Mukana tunnelmia, sekä tuomarin- että voittajan haastattelu. (TheSuBros 2015d)

**Super Jokkmokk Bros.** Jakso ilmestynyt: 12.2.2015

Atte ja Teemu tutustuvat Ruotsissa vuosittain järjestettävään suureen markkina-tapahtumaan. (TheSuBros 2015e)

**Super Bit Bros. – The Ultimate Teaser.** Teaseri ilmestynyt: 29.1.2015

Super Bit Bros.-teaseri, jossa on sekoitettu 8-bittistä ja spagettiwesterniä. Toimii mainoksena Bitpartyille sekä tuleville Super Bit Bros. jaksoille. (TheSuBros 2015f)

**Super Bit Bros. - Part 1.** Jakso ilmestynyt: 26.2.2015

Bitparty 2015 -tapahtumassa Atte ja Teemu tutustuvat pelaamisen maailmaan. Mukana tunnelmia sekä haastatteluja pelaajilta ja järjestäjiltä. Päivä 1. (TheSuBros 2015g)

**Super Bit Bros. - Part 2.** Jakso ilmestynyt: 5.3.2015

Bitparty 2015 -tapahtumassa Atte ja Teemu tutustuvat pelaamisen maailmaan. Mukana tunnelmia sekä haastatteluja pelaajilta ja järjestäjiltä. Päivät 2 ja 3. (TheSuBros 2015h)

**Super Natural Bros.** Jakso ilmestynyt: 21.5.2015

Pohjois-Suomen erämessuilla Atte ja Teemu kokeilevat perhokalastusta, halonhakkuuta, karhusimulaattoria sekä jousiammuntaa. (TheSuBros 2015i)

Kaikki jaksot löytyvät YouTube-osoitteesta:

<https://www.youtube.com/channel/UCk6xrPDjqcid0UIA8nEAdcQ>

## 5 THESUBROS – KAMERATYÖ KÄYTÄNNÖSSÄ

Ensimmäisessä palaverissa tuotantotiimin kesken päätimme asioista, joista sarja tulee koostumaan. Tämän palaverin aiheisiin kuului myös visuaalinen ilme. Uusi matkailuohjelma nimeltään, Aku ja 7 ihmettä, oli juuri niihin aikoihin alkanut pyörimään televisiossa ja suurin osa tiimistämme tiesi sarjan. Pidimme sen visuaalista ilmettä tyylikkäänä ja raikkaana. (Aku ja 7 ihmettä, 2014b) Toisena inspiraation lähteenä oli amerikkalainen tv-sarja nimeltään The Office. Tämä sarja sisältää paljon dokumentaarista kuvaustyyliä ja näyteltyjä kohtauksia, hyvällä maulla toteutettuna. (The Office, 2013) Päätimme lähteä jalostamaan visuaalista ilmettämme näiden sarjojen ympäriltä, koska ne tuntuivat hyviltä inspiraation lähteiltä.

TheSuBros kuvauslaitteistona käytössämme on kaksi Canon 5D Mark II DLSR -runkoa, viritettynä Magic Lantern -ohjelmistolla. Linsseinä käytössämme on kolme erilaista objektiivia. Pääkameran objektiivina on Canon EF 16-35mm F/2.8L USM -laajakulmaobjektiivi ja sivukamerassa Canon EF 24-70mm F/2.8L USM -vakiozoom-objektiivi. (Kuva 6) Lisäksi käytämme silloin tällöin Canon EF 70-200mm F/2.8 USM -teleobjektiivia. Äänet otetaan kameroiden päälle liitetyillä Rode Audio Pro -haulikkomikrofoneilla sekä päähenkilöiden kädessä usein nähtävällä Zoom H4n -äänen tallentimella.



Kuva 6. Kameran lähes täydessä varustuksessa. (Vasemman puoleisesta kamerasta puuttuu haulikkomikrofoni.)

Koska käytämme kahta kameraa, ovat ne jaettu kahteen eri kuvatyyliin – pääkameraan ja sivukameraan. Pääkamera on kamera, jonka kanssa päähenkilöt suurimmilta osin kommunikoivat. Puhe tapahtuu siis suoraan tälle kameralle. Pääkameran kuvakoko vaihtelee usein laajan puolikuvan ja puolikuvan välillä. Toinen kamera, eli sivukamera, seuraa päähenkilöitä usein sivusta huomattavasti tiukemmalla kuvakolla. Sivukameran kuvakoko on yleensä puolilähikuvaa ja lähikuvaa. Näin sivukameralla saadaan taltioitua tarkemmin henkilöiden eleitä ja liikkeitä. Haastattelussa Arno Launos painottaa, että monikameratuotannossa kameramiehillä täytyy olla selvää, mistä kannattaa kuvata. Aku ja 7 ihmettä lisäksi Posse -sarjaa kuvanneena hän toteaa, että rooli pääkameran vierestä vaatii kokemusta ja tietynlaista röyhkeyttä, koska pääkameran alle ei saa alistua. Kaikkien kameroiden täytyy pyrkiä saamaan mahdollisimman hyvää kuvaa. (Launos 2015)

Kuvasuunnittelu TheSuBroksessa on erittäin vähäistä. Pääasiassa suunnittelemme vain elokuvamaiset- sekä näytellyt kohtaukset. Muut kuvaukset menevät pääosin vaistojen varassa, jonka ansiosta kuva saavuttaa spontaaniutta. Tällaisessa kuvaamisessa kameramieheltä vaaditaan täysi luottamus toiseen kuvaa-

jaan, jotta molemmat tietävät millaista kuvaa toinen ottaa. Myös Launos toteaa, että paljon yhdessä kokenut tiimi on hyväksi, koska kaikki tietävät miten sijoitetaan ja liikutaan. (Launos 2015) Kameran tuntemus on aivan ehdoton. Asetusten säätäminen ja kuvakoon hakeminen ei saa viedä turhaa aikaa, sillä monesti improvisoituja kohtauksia ei voi kuvata uudelleen, jos ne menevät kuvauksellisesti pieleen.

Vaikka kamerat ovat objektiivieja vaille identtiset, olemme Matin kanssa tottuneet käyttämään aina samoja kameroita kuvauksissa. Emme myöskään vaihda kuvatessa kuvauspaikkojamme, vaan minä kuvaan aina pääkameraa ja Matti sivukameraa. Tällä tavalla meillä on selkeät vastuualueet joista huolehtia.

Ongelmallisesta tilanteesta liittyen suunnitteluun, tulee mieleeni kohtaوس jaksossa: Super Bit Bros. – Part 2.. Kohtauksessa Teemu esiintyy Michael Metsämyyränä ja osallistuu Super Mario Bros. -turnaukseen. (TheSuBros 2015h) Jostain syystä tämä kohtaوس oli jäänyt minulta pimentoon ja minulla ei ollut ”mitään haju”, mitä on oleellista kuvata ja mitä ei. Kun tällainen näytelty kohtaوس reaalitilanteessa lähtee käyntiin, on kuvaamisen mentävä ”kerralla nappiin”. Uusinta otoksille ei ole mahdollisuuksia. Onnistuin kuitenkin kuvaamaan ihan kelvollista käyttömateriaalia. Uskon että käytettävää materiaalia olisi ollut vielä enemmän, jos olisin tiennyt mitä tulee tapahtumaan. Hyvin todennäköisesti tämä ongelma johtui vain ja ainoastaan puutteellisesta kommunikaatiosta. Tämän kaltaisten tilanteiden jälkeen ymmärtää, miten tärkeää tiimin keskeinen kommunikaatio on ja että kaikki ryhmän jäsenet ovat kuvattavan kohtaوسen suhteen ”samalla sivulla”. Tässä nähtiin myös kahden kameran tärkeys. Jos kuvaajalla sattuu syystä tai toisesta olemaan huonoa materiaalia, niin toisella kuvaajalla on mahdollisesti materiaalia, jota voi käyttää enemmän.

Edellä mainittua kohtausta lukuun ottamatta ja jopa siitä huolimatta, että LAN-tapahtumien luonteeseen kuuluu lähes koko viikonlopun läpi valvominen sekä tämän myötä viikonlopun mittainen valmiustila kuvaamiseen, Super Bit Bros. on tähän asti parhaiten suunniteltu- ja sen ansiosta selkeinten toteutettu kokonaisuus TheSuBros –tuotannoista. (TheSuBros 2015h)



Jokaisessa jaksossa jatkuu samankaltainen tyyli kameroiden kuvakulmien suhteen. Molemmat kamerat kuvaavat hieman alakulmasta, johon yhtenä syynä on se, että Atte on pidempi kuin me muut. Toisena syynä on kamerajärjestelmien paino. Täydellä varustuksella kamerat painavat lähemmäksi kaksi kiloa. Emme käytä olkatukia, koska koulullamme ei ole olkatuen kompaktia versiota, vaan kaksi isoa olkatukea. Suuren olkatuen takia kameroiden nopea liikuteltavuus ja käsittely voisi kärsiä. Ilman olkatukea kamerajärjestelmän paino tulee käsien- ja selän varaan ja olemme huomanneet tämän olevan pitkissä kuvauksissa ongelma, sillä käsien ja selän väsyessä, kuva alkaa helposti täristä. Tämä puolestaan aiheuttaa välillä huonoja kuvia ja uusinta otoksia vaikka päähenkilöt olisivat tehneet nappisuorituksen.

Alakulmasta on tullut meille maneeeri. Siitä on ergonomisesti parempi kuvata ja sellaisella kuvalla saadaan päähenkilöistä hieman dominoivamman näköisiä. Dominoiva kuvaustyyli tukee päähenkilöiden rohkeaa asennetta osallistua ja heittäytyä tapahtumiin mukaan. Jos ottaisimme olkatuet käyttöön kuvauksissa, kamera nousisi myös automaattisesti ylemmäksi, jolloin TheSuBroksen tuttu alakuvakulma muuttuisi. Jos taas haluaisimme saavuttaa tutun alakuvakulman olkatuella, niin se vaatisi kyykkimistä ja väsyttäisi jalkoja. Olisimme taas takaisin alkuperäisessä ongelmassa. Erilaisen kuvakorkeuden käyttö ei välttämättä olisi huono asia, vaan se tarkoittaisi sitä, että ilme muuttuisi hieman erilaiseksi. Emme kuitenkaan ole lähteneet sitä koittamaan, koska olemme juuri löytäneet omanlaisen tyylimme.

Kuvakerronnan on tarkoitus olla spontaanin oloista ja näyttää siltä, kuin hahmot olisivat oikeasti tilanteessa, jossa heidät nähdään, unohtamatta kuitenkaan, että katsojan halutaan saavan realistinen kuva tapahtumasta. Tätä on pyritty luomaan kuvaamalla kameroilla käsivaralta. Jo pienillä kameran liikkeillä saa paljon aikaan. Kameroilla tehdään koko ajan pientä liikettä, joka antaa kuvalle elävyyttä ja tukee päähenkilöiden energistä esiintymistä. Samalla pystytään pitämään sarjan tempoa yllä. Pääkamera elää hahmojen edessä ja tekee pehmeää edestakaista liikettä sivulta sivulle. Välillä se hakeutuu lähemmäksi henkilöä joka on sillä hetkellä aktiivisemmassa osassa. Laajakulmaobjektiivin ansiosta

pääkameralla saa henkilöiden lisäksi samaan kuvaan runsaasti ympäristöä, jolloin kuva saavuttaa lisää kiinnostavuutta. Sivukamera on yleensä reilusti pääkameraa sivummassa ja sen liikkeet ovat erilaisia. Pidemmän optiikan ansiosta sivukameralla voi ottaa zoomauksia, sekä kapeamman syväterävyyden ansiosta sillä voi tehdä tarkennuskikkoja, joilla luodaan tilanteeseen hektisyyttä ja tempoa. Sivukamera kuvaa huomattavasti tiukempaa kuvakokoa pääkameraan verrattuna ja pitää yleensä yhden henkilön kuvassa kerrallaan. Näin saavutetaan erilaiset ja helposti leikkautuvat kuvat. Sivukameran erikoisuus on varsinkin sen elävyys kuvan suoruuden suhteen. Pääkameran tehdessä edestakaista liikettä sivuttaisessa suunnassa, sivukamera tekee sitä kallistelemalla kuvaa. Molemmilla kameroilla on ikään kuin omanlaiset persoonat. Oli tilanne sitten mikä tahansa, kumpikin kameroista pyrkii pysymään suojaviivan samalla puolella. Jotta tämä olisi mahdollista, pyrimme tiimin kanssa käymään aina vähän läpi, millaista liikkumista päähenkilöillä on luvassa.

Elokuvamaista tyyliä käytimme ensimmäistä kertaa tehdessämme teaserin Super Bit Bros. -konseptille. Ideana oli, että tekisimme sekateemaisen teaserin, joka mainostaisi tulevaa Bitparty-tapahtumaa ja niistä koostettavia jaksoja. Lähdimme yhdistämään 8-bittisyyttä ja spagettiwesterniä. Halusimme korostaa elokuvamaisuutta, joten käytimme kuvausvaiheessa kuvasuhteena 2,39:1, eli niin sanottua CinemaScope-kuvasuhdetta. Luodaksemme spagettiwesternmäistä tyyliä, käytimme hyväksemme niistä hyvin tunnettua kikkaa – zoomausta lähikuvaan. Zoomausta tehdessä käytimme teleobjektiivia, jossa ei ole kuvanvakaajaa, eikä meillä ollut jalustaa. Päädyimme kuvaamaan zoomaukset lattialla istuen. Toinen kuvaaja piteli objektiivin kärjestä kiinni, jotta kuva pysyisi vakana, samalla kun toinen kuvaaja suorittaa zoomauksen. (TheSuBros 2015f)

Toisen kerran elokuvamaisuutta käytimme Super Bit Bros. - Part 1:ssä, jonka alkuun halusimme luoda Lord of the Rings -henkisen aloituksen. Jakso alkaa kohtauksella, jossa Teemu on ajatuksissaan kuvitellen olevansa pimeässä tilassa ja hänen yläpuoleltaan hohtaa valokeila hänen kädelleen. Teemu pyörittelee sormusta kämmenellään ja hänen ajatukset kuuluvat taustalla voice-overina. Teemun fantasiamainen ajatus katkeaa, kun Atte tulee jo tönäisee hänet si-

vuun. Tönäisy palauttaa Teemun takaisin oikeaan maailmaan. (TheSuBros 2015g)

Haasteena tässä oli kuvata toimiva siirtymä näiden kahden maailman välille. Aluksi mietimme, että kuvaisimme tönäisyn sekä pimeässä huoneessa että pihalla. Päädyimme kuitenkin kuvaamaan tönäisyn pelkästään pihalla ja luomaan siirtymän jälkitöissä äänien avulla. Toinen ongelma kohtauksessa oli löytää tarpeeksi pimeä huone. Huone ei saisi heijastaa seinilleen valoa, koska laittaisimme LED-paneelin Teemun yläpuolelle valaisemaan käsiä ja kasvoja. Super Bit Bros. kuvattiin Bitparty 2015 LAN-tapahtumassa, joka on järjestetty Rovaniemen kampus-alueella, joten pienen kyselyn ja opastuksen jälkeen meille näytettiin koulurakennuksen kellarikerroksen saunatilat, jotka sopivat täydellisesti taroitukseen.

TheSuBroksen kuvakerronnallinen tyyli oli aikalailla selvillä jo alkuaajoista saakka. Päätimme lähteä hakemaan inspiraatiota visuaalisuuteen varsinkin Aku ja 7 ihmettä -sarjasta. Vaikka meillä molemmilla kuvaajilla oli selvää, minkä tyylistä kuvaa lähdemme hakemaan, meni pää- ja sivukameran roolien vakiintumiseen muutaman jakson verran aikaa. Alussa olimme hieman toinen toistemme edessä, näyimme välillä toistemme kuvassa ja päähenkilöt puhuivat vähän molempiin kameroihin. Tämä osoittautui kuitenkin vain uuden sarjan alkukankeudeksi, josta selvisimme keskustelemalla asiasta palaverissa.

Jos jaksoja on enemmän kuin yksi tapahtumaa kohden, pyrimme toteuttamaan ne kronologisessa järjestyksessä. Super Radio Brosissa näin ei kuitenkaan ollut mahdollisuutta tehdä. Super Radio Brosin olleessa meidän ensimmäinen projektimme, kuvasimme sen viimeisen jakson vasta Super Bit Bros. ja Super Jokkmokk Bros. -sarjojen jälkeen. Toisin sanoen Super Radio Bros. - Part 3. ja Part 4. välillä kerkesimme tehdä neljä muuta TheSuBros -jaksoa. Tämä johtuu siitä, että viimeinen jakso, Part 4 koostuu itse Radiofestivaali -tapahtumasta, joka järjestettiin huomattavasti muiden jaksoiden jälkeen. Part 1., Part 2. ja Part 3. olivat tapahtumalle promotionaalisia ennakkokokkeja.

Kuvituskuvaa olemme pyrkineet ottamaan jokaisessa mahdollisessa välissä. Varsinkin silloin kun emme voi kuvata ennalta suunniteltuja osioita. Kun otamme kuvituskuvaa, pyrimme sillä aina kertomaan mitä tilassa tapahtuu, millainen tila on, minkälainen ilmapiiri siellä on ja ketä siellä on. Kuviin saa vielä lisättyä monipuolisuutta ja tyylikkyyttä kameran panoroineilla, tilitauksilla, tarkennus kikkailuilla ja erilaisilla kompositioilla. Päämääränä on aina pyrkiä ottamaan mahdollisimman mielenkiintoista kuvaa.

Kuvituskuvan ottaminen ei aina ole helppoa. Esimerkiksi Super Radio Bros. – Part 4. –jaksossa huomasimme, että kun tapahtuma sijoittuu pienelle alueelle, muuttuu kuvituskuva hyvin äkkiä yksitoikkoiseksi ja itseään toistavaksi. Tiloja, ihmisiä sekä tapahtumaa pienessä tilassa kuvattaessa, ei pelkästään riitä, että kuvakulmaa vaihdetaan, vaan siihen tarvitaan myös uutta ja erilaista materiaalia. Jos halutaan kuvata aitoa tekemisen meininkiä, se onnistuu teleobjektiivin avulla. Pitkällä linssillä pääsee ottamaan kuvituskuvaa kaukaa ja lähes kenenkään huomaamatta. Useasti kuvattaessa kuvituskuvaa lyhyellä objektiivilla, kuvattavat henkilöt reagoivat kameraan. Jotkut ihmiset saattavat mennä aivan lukkoon ja jotkut taas huomattavasti skarppaavat huomattessaan kameran. Totta kai on myös ihmisiä, jotka ovat täysin luonnollisia kameran edessä. Hyvänä esimerkkinä luonnollisesta henkilöstä kameran edessä voin mainita Super Natural Bros. jaksossa haastateltavan perhokalastuksen opettajan, joka ei kiinnittänyt kameraan oikeastaan minkäänlaista huomiota. (TheSuBros 2015i)

Sarjassa nähdään perinteisen dokumentaarisen TheSuBros kuvaustyylin lisäksi erilaisia kuvausteemoja. Super Radio Bros. - Part 3:ssa halusimme tehdä Rocky –tyylisen montaasin, jossa Atte ja Teemu valmistautuvat Radiofestivaaleja varten. Halusimme toteuttaa montaasimme samaan tyyliin, kuin Rocky – elokuvissa nähtävä ikoninen nyrkkeilyotteluun valmistautuminen. Teimme omasta montaasistamme parodiamaisen version. Rockyn montaasit koostuvat monista kohtauksista, nopeasta leikkauksesta ja toistoista. Loppua kohden montaasi kiihtyy saavuttaen päämääränsä. (Rocky IV 1985) Päädyimme kuvaamaan seitsemässä eri paikassa useita lyhyitä kohtauksia, joissa Atte ja Teemu treenaavat.

Super Natural Brossa halusimme tuoda erämessujen henkeä esille komediallisesti kärjistettynä, joten suunnittelimme jakson aloituksen luontodokumentti tyyliksi. Kuvaukseen haimme inspiraatiota perinteisestä Avara luonto - Villi Pohjola -luontodokumentista. (Avara luonto 2011) Jotta saimme oikeanlaista tunnelma kuvaan, toteutimme kohtauksen kuvaamalla teleobjektiivilla parkissa olevan auton takaa. Pidin Aten ja Teemun koko ajan laajassa kuvassa ja myötäilin heidän liikkeitään pehmeillä liikkeillä. (TheSuBros 2015i)

Vaikka jakso alkaa luontodokumentti-sketsillä, kuvasimme tämän kohtauksen aivan viimeisenä kaikkien muiden kohtausten jälkeen. Näin saimme rauhassa kuvata aloituksen ilman, että tarvitsi kiirehtiä tekemään aikataulutettuja kohtauksia. Yleensä jos suunnitelmissa on kuvata käsikirjoitettuja kohtauksia, teemme ne usein joko viimeisenä tai siinä vaiheessa kun tiedämme, että seuraavaan kuvattavaan kohtaukseen on vielä useita tunteja aikaa.

## 6 THESUBROS – LEIKKAUS KÄYTÄNNÖSSÄ

Leikkauskoneena käytämme minun Apple iMacia. Kaksi ensimmäistä jaksoa (Super Radio Bros. - Part. 1. ja Part 2.) leikkasimme koulun tiloissa, koulun koneilla. Raja tuli kuitenkin äkkiä vastaan, koska koulu oli vain tietyn ajan päivässä auki. Näiden kahden jakson jälkeen siirryimme leikkaamaan minun kotiini, omalle koneelleni. Kotonani pystymme työstämään jaksoa kellon ympäri niin kauan kuin haluamme ja niin paljon kuin jaksamme. Tämän lisäksi kotona on huomattavasti rauhallisempi sekä miellyttävämpi tehdä töitä, kun ympäristö on tuttu ja häiriötekijöitä ei ole. Olemme käyttäneet alusta saakka Adoben ohjelmistoja. Leikkaamiseen käytämme Adobe Premiere Pro CC:tä ja grafiikkaan sekä planssien tekoon Adobe Photoshop CC:tä.

Jaksojen pituudet vaihtelevat paljon riippuen jakson tapahtumapaikasta, sisällöstä ja sen tarjoamasta ohjelmasta. Näiden pohjalta voimme alkaa miettimään millainen jakso olisi mahdollisuus saada kasaan. Jaksojen pituudet vaihtelevat neljästä minuutista aina neljääntoista minuuttiin asti. Varsinkin nykyajan niin sanotussa ”kiireisessä maailmassa” ja etenkin YouTubessa, on tärkeää pitää video tarpeeksi lyhyenä, jotta katsoja malttaa katsoa sen loppuun. Siksi jaksoista ei kannata tehdä liian pitkiä; mitä pidempi jakso, sitä pidempään jakson täytyy pystyä yllä pitämään katsojan mielenkiintoa. Ihanteellinen TheSuBros-jakson mitta on mielestämme ollut alle kymmenen minuuttia. Jaksoistamme vain yksi, Super Natural Bros., ylittää kymmenen minuutin rajan, ollen pituudeltaan neljääntoista minuuttia. Kyseisessä jaksossa koimme ja päätimme, että emme halua pudottaa enempää informatiivisia kohtauksia pois, sillä olimme karsineet jaksoa jo jonkin verran. Jaksojen lisäksi olemme julkaisseet myös teaserin Super Bit Brossia varten, nimeltään: Super Bit Bros. - The Ultimate Teaser. TheSuBros jaksoista poiketen halusimme pitää tämän perinteisten teasereiden tapaan alle kaksi minuuttisena.

Ensimmäistä kautta tehdessä on leikkaaminen muuttunut ja kehittynyt paljon. Yhden jakson leikkaamiseen menee yleensä kahdestakymmenestä tunnista

jopa kolmeenkymmeneen tuntiin. Riippuen aivan siitä, miten paljon materiaalia on ja montako jaksoa teemme kyseisestä tapahtumasta.

Kun alamme leikkaamaan, teemme jakson aina lähes kerralla valmiiksi, jotta se olisi mahdollisimman nopeasti nähtävillä tapahtuman jälkeen. Useimmiten, jos tapahtuma on viikonloppuna, julkaistaan meidän jaksomme seuraavana torstai-iltana. Ketä kiinnostaa katsoa koostetta menneestä tapahtumasta enää usean viikon jälkeen? Tällaisessa aikataulussa kahden leikkaajan etu tulee tarpeeseen. Olemme jaksottaneet Matin kanssa leikkausvuorot siten, että molemmat saavat pitää taukoja. Jaamme karkeasti kohtaukset, jotka editoimme ja alamme työstämään niitä vuorotellen. Keskustelemme ja mietimme kokoajan yhdessä, miten lähestymme kohtausta ja miten lähdemme sitä rakentamaan. Olemme koko ajan läsnä toistemme leikkausvuoroilla, joten voi sanoa, että me molemmat leikkaamme koko ajan, mutta vuorottelemme sitä, kumpi tekee konkreettisen työn.

Ensimmäisten jaksoiden aikana leikkaamisessa oli samanlaista hakemista kuin kuvaamisessakin. Meillä molemmilla oli omanlainen leikkaustyyli sekä omanlainen visio, joten tarvitsimme yhtenäisen tyylin ja vision. Näiden ensimmäisten jaksoiden aikana opimme tuntemaan toistemme leikkaustyyliä, ottamaan molempien parhaat palat, sekä yhdistämään ne lopulliseen leikkaukseen. Aloimme käymään myös aiempaa tarkemmin läpi, minkälaiset leikkaukset kohtauksiin on tarkoitus tehdä.

Palaverissa tiimin kesken jaksoiden rakenne suunnitellaan raa'asti kasaan ja se koostuu pääasiassa käsikirjoitetuista kohtauksista. Käymme läpi mistä ohjelma-numeroista ja tapahtuman osista saisi mielenkiintoista materiaalia, sekä kuinka paljon haluamme sitä jaksoon laittaa. Samalla mietimme, minkälaista suunnittelematonta kuvamateriaalia tapahtumassa voi tulla vastaan. Kasaamme kaikki ideat yhteen ja alamme katsomaan minkä kaiken kuvaamiseen riittää aikaa. Kun kuvattavat kohtaukset on koottu, pidämme sitä jaksomme alustavana runkona. Missään vaiheessa meillä ei varsinaisesti ole ollut sitovaa rakennetta, jonka mukaan kaikki täytyy väkisin tehdä, koska kuvauspaikat ovat aina ennalta

arvaamattomia, mutta jotta jakso varmasti saadaan kasaan, on rungossa ylhäällä ehdottomasti tarvittavat kohtaukset.

Kun kuvausreissun jälkeen pääsemme leikkaamaan jaksoa, alkaa rakenne muodostumaan leikkaamisen myötä. Emme ole ikinä oikeastaan pyrkineet minäänlaiseen tyypilliseen, taikka perinteiseen leikkaukseen, vaan olemme rakentaneet sen mukaan, mikä tuntuu oikealta jakson rytmin puolesta. Rakenteen on kuitenkin oltava selkeä eikä liian täynnä kohtauksia. Yksikin kohtausta liikaa ja jaksosta saattaa tulla liian pitkä. On tärkeää valita lopulliseen leikkaukseen humoristisesti ja asiallisesti tärkeimmät kohtaukset.

Jos tapahtumasta saadaan kasaan niin paljon materiaalia jota halutaan käyttää, on mahdollisuutena tehdä toinen jakso. Tämä tietenkin vaatii todella paljon vahvaa materiaalia, jotta molemmat jaksot säilyttävät mielenkiintoisuutensa. Emme ole koskaan tehneet ylimääräisiä jaksosia vain siksi, että materiaalia olisi käytettävänä. Jos jaksosia tehdään esimerkiksi kaksi, täytyy silloin myös rungossa miettiä kronologisuutta. Super Bit Brossa päädyimme tekemään jaksot päivien mukaan. Ensimmäinen jakso sisälsi ensimmäisen päivän tapahtumia, toinen jakso sisälsi toisen sekä kolmannen päivän tapahtumat. Kolmatta jaksoa emme halunneet lähteä tekemään, koska tarpeeksi vahvaa materiaalia ei enää ollut ja olimme kaikki samaa mieltä, että yksi jakso lisää olisi ollut liikaa. Päättämme usein jo palaverissa ennen kuvauksia, montako jaksoa tapahtumasta tulee olemaan. Yhden jakson voiman olemme kuulleet konkreettisesti, kun saimme palautetta katsojilta, että Super Bit Bros. - Part 1. oli parempi kuin Part 2.

Tyypillinen raaka rakenne jota on käytetty TheSuBroksessa:

**Alku:** Usein sketsimäinen ja alkaa suoraan toiminnasta.

**Intro**

**Esittely:** Kerrotaan missä ollaan ja vähän siitä mitä tulee tapahtumaan.

**Yleistä tunnelmaa:** Kuvituskuvaa tapahtumasta ja musiikkia.

**Insertti 1.**

**Yleistä tunnelmaa:** Kuvituskuvaa tapahtumasta ja musiikkia.



**Insertti 2.**

**Yleistä tunnelmaa:** Kuvituskuvaa tapahtumasta ja musiikkia.

**Insertti 3.**

**Purku:** Atte ja Teemu käyvät läpi loppufiilikset.

Jokaisen jakson aihe on erilainen, joten jokaisessa jaksossa myös leikkaus on hieman erilainen, jotta se sopii aiheeseen. Muun muassa Super Bit Brossa pelaamisen tunnelmaa luotiin nopeilla suorilla leikkauksilla, musiikin kanssa rytmittynä. Sitten kun suurin osa pelaajista oli aamulla nukkumassa, hidastimme leikkauksia, jotta tunnelmasta saatiin väsymys esiin. Pääasiassa lähes jokainen leikkaus, varsinkin kohtauksen sisällä, on suoraleikkaus. Se tuntuu luonnollisimmalta leikkaukselta sarjan dokumenttimaista ilmettä ajatellen ja se tukee Aten ja Teemun suorapuheisuutta. Liukenevaa leikkausta olemme käyttäneet esimerkiksi kohtauksen vaihtuessa, varsinkin jos vauhti on ollut nopeaa edellisissä kohtauksissa.

Siirtymät ovat tärkeä osa TheSuBrosta, kuten mitä tahansa muutakin sarjaa. Ne vievät jaksoa eteenpäin. TheSuBros perustuu tapahtumissa kiertelyyn ja niihin tutustumiseen. Olemme tehneet yksinkertaisen siirtymän kohtauksesta toiseen, joka toimii rytmillisesti ja on samalla informatiivinen. Rakennamme siirtymät kuvituskuvista ja tunnelmaan sopivasta musiikista. Kuviksi valitsemme usein kuvia ihmisistä, tapahtuman ohjelmanumeroista ja kaikesta mitä yleisesti voi nähdä paikan päällä. Sekaan laitamme myös Aten ja Teemun tekemisiä tapahtumassa. Näitä kuvia yhdistelemällä saa luotua tunteen, kuinka aika menee eteenpäin ja miten kohtaaminen vaihtuu. Katsojalle pyritään luomaan tunne, kuin hän olisi itse paikan päällä katselemassa esimerkiksi ostoskojuja, ihmisiä ja ohjelmanumeroita Aten ja Teemun kanssa. Tällä tavalla välittyy tapahtuman yleinen tunnelma ja väen määrästä voi myös nähdä tapahtuman todellisen suosion. Olemme todenneet tällaiset siirtymät, tai niin sanotut ”fiilistely” -kohtaukset toimiviksi ja olemme käyttäneet niitä kaikissa jaksoissa. Musiikki kuuluu olennaisesti siirtymään, sillä oikean musiikin valinnalla saadaan määritettyä siirtymälle rytmi, jonka tahdia käytetään leikkauksessa hyväksi.

Haastatteluissa materiaalia tulee aina paljon, koska haastateltavalle esitetään enemmän kysymyksiä mitä lopulliseen jaksoon jätetään. Kun alamme leikkaamaan haastattelua on aina selvää, että sitä joudutaan lyhentämään reilusti. Liian pitkät haastattelut voivat käydä pitkäväteisiksi ja sen seurauksena tylsiksi. Aloitamme haastattelun leikkaamisen kuuntelemalla sen läpi ja etsimällä tärkeimmät osat. Sitä mukaa leikkaamme kaikki vähemmän tärkeät kysymykset pois, jättäen aikajanelle ainoastaan kysymykset, joita haluamme jaksossa käyttää. Tärkeää haastattelussa ovat sen sujuvuus ja sopivan temmon ylläpito. Tämän vuoksi lyhennämme haastatteluista pois jopa turhan pitkät tauot sanojen välistä, jotta haastattelu olisi mahdollisimman sujuva sekä miellyttävä kuunnella. Tässä vaiheessa monikameratuotanto on tullut parhaalla mahdollisella tavalla käyttöön. Voimme ottaa lauseiden välistä pois lauseita, sanoja ja välejä, yksinkertaisesti leikkaamalla vain haluamamme pois ja sen jälkeen leikkaamalla toiseen kameraan. Usein on mahdollista myös yhdistää kaksi erillään olevaa lausetta, kunhan se vain kuulostaa yhä järkevältä ja on edelleen haastateltavan mielipiteen mukainen.

Haastattelussa, Aku ja 7 ihmettä leikkaaja, Antti Hautala kertoi, että hän pyrkii saamaan puheet sujuvaksi, mutta hän on käyttänyt puheen sujumattomuutta myös humoristisesti hyväksi. Sitä näytettäessä katsojalle on voitu luoda tavaltaan humoristista kömpelyyttä. (Hautala, 2015) Super Radio Bros. – Part 4. – jaksossa haastattelussamme oli YleX:n radiojuontaja Alma Hätönen. Atte aloitti haastattelun toivottamalla Hätösen tervetulleeksi ”Aten ja Teemun Pierupihtiin” ja Alma repesi nauramaan lauseen kuultuaan. Leikkauspöydällä huomasimme tässä hyvän tilaisuuden käyttää tätä odottamattomana kevennyksenä, joten teimme siitä haastattelun aloituksen. Naurun jälkeen leikkasimme toiseen otokseen, jossa Hätönen esitellään uudelleen. Mielestäni se toimii todella hyvin, loi rentoa tunnelmaa sekä antoi paljon humoristista arvoa. (TheSuBros 2015d)

Haastateltavan kunnioittaminen on tärkeää ja sen takia haastateltavan persoonallisuus täytyy pitää mahdollisimman autenttisena. Pyrimme olemaan yli- sekä alikorostamatta haastateltavia henkilöä pitämällä asiatekstin ja persoonallisuus-

den sopivasti tasapainossa. Missään nimessä haastattelu ei saa leikkauksen kautta mennä haastateltavaa pilkkaavaksi. Leikkaus kuitenkin voi ja sen pitääkin olla tehty hieman ”pilke silmäkulmassa”.

Super Natural Brosissa halusimme tuoda mukaan entistä enemmän informatiivisuutta, joten annoimme jaksossa muun muassa haastatteluille enemmän aikaa. Esimerkiksi perhokalastuskohtauksessa Atte pääsee itse kokeilemaan perhokalastusta. Pystyimme tällä tavalla haastattelun lomassa välittämään katsojille käytännössä, millaista perhokalastus on kokemattomalle. (TheSuBros 2015i.)

Kun usealta haastateltavalta kysytään samat kysymykset, tulee materiaalia paljon. Tässä vaiheessa täytyy miettiä miten tiivistää haastattelut mielenkiintoiseksi paketiksi. Super Radio Bros. - Part 2:ssa Atte kiertele ostoskeskuksessa ja kysyy kaikilta haastateltavilta samat kysymykset, joten se mahdollisti leikkauksessa yhdistämään kaikki vastaukset peräkkäin. Ensiksi kuullaan ja nähdään, kun Atte kysyy haastateltavilta kysymyksen ja sitten nähdään kaikkien haastateltavien vastaukset peräkkäin. Seuraavien kysymyksien kohdalla sama leikkaustryyli toistettiin. Jos olisimme jättäneet jokaisen vastauksen eteen kysymyksen, olisi jaksosta tullut turhan pitkä ja todella puuduttava. Katsoja kyllä ymmärtää, että kyseessä on sama kysymys. Tällä tavalla onnistuimme lyhentämään jaksoa sekä pitämään reippaan temmon päällä. (TheSuBros 2015b)

Kuvituskuvat ovat leikkaamisen elinehto ja ilman niitä esimerkiksi haastattelun leikkaamisesta tulee hankalaa. Kuvituskuvia käytettäessä on aina oltava syy, miksi juuri siihen kuvaan leikataan, toteaa Hautala. (Hautala 2015) Tämä olemme jaksojen tekemisen myötä myös itse huomanneet. Kuvituskuvaa ei yksinkertaisesti voi olla liikaa. Vain silloin sitä voi olla liikaa, kun kuvituskuvat alkavat toistamaan itseään, kuten Super Radio Bros. – Part 4. –jaksossa kävi. Jouduimme käymään useaan otteeseen materiaalit läpi, että löytäisimme erilaista kuvituskuvaa. Tornion VPK, jossa jakso kuvattiin oli pieni tila, joten kuvattavia kohteita oli loppujen lopuksi vähän. Varsinkin haastatteluissa kuvituskuva on huomattu Hautalan sanojen mukaan ”elintärkeäksi”, koska olemme halunneet

tehdä leikkauksesta mahdollisimman sujuvan katsojan kannalta. Käytämme kuvituskuva esimerkiksi haastatteluissa peittämään leikkauksia, joita ei voi tehdä vain leikkaamalla toiseen kameraan. Myös muissa jaksoissa olemme joutuneet katsomaan molempien kuvaamat materiaalit läpi, jotta löytäisimme jotain uutta, tilanteeseen sopivaa ja mielenkiintoista kuvituskuva.

Hautala mainitsee, että leikkauksessa käytettävälle kuvituskuvalle on oltava aina syy. Katsojalle täytyy näyttää, mistä haastattelussa puhutaan. Pyritään siis kuvittamaan puhetta. (Hautala 2015) Tätä kaavaa mekin olemme pyrkineet käyttämään. Esimerkiksi Super Natural Bros. -jaksossa haastateltavana on sukeltaja Mikko Soikkeli, joka on sukeltamalla kerännyt erilaisia uistimia vesistöjen pohjista. Hän on asettanut löytämänsä uistimet keloon kiinni, joka on näyttävästi nähtävillä itse tapahtumassa. (TheSuBros 2015i) Koska haastattelussa puhutaan uistimista ja kyseisestä keräilyharrastuksesta, käytimme kuvituskuvana erilaisia kuvia kelosta, jossa uistimet ovat kiinni. Tällä tavalla voimme esitellä tapahtuman nähtävyyttä haastattelun aikana. Haastattelussa nähtävän kuvituskuvan lisäksi ei muunlaista kuvituskuva olisi voinut ottaa. Haastateltavan kertoessa kokemuksistaan, tarinaa ei ole mahdollisuus kuvittaa vastaavilla kuvilla.

Kun jakso on kasassa ja leikkauksia ei enää tehdä, alkaa värimäärittely. Teemme värimäärittelyt Adobe Premiere Pro CC:n efekteistä löytyvällä Three-Way Color Corrector -työkalulla, sekä Red Giantin valmistamalla lisäosalla nimeltään Magic Bullet Looks 3.

TheSuBroksen ei ole tarkoituskaan olla erityisen värimääritellyn näköinen, vaan ideana on pysytellä hieman realistisemmassa värimaailmassa. Inspiraatiota tähän on haettu The Officesta, jossa värimaailma on selvästi pyritty pitämään realistisuuden ja dokumentaarisuuden arvoissa. Tällä tavalla sarjalle on tuotu aavistus lisää spontaaniuden ja aitouden tunnetta. Kuvaa on kuitenkin käsitelty hieman lämpimämmäksi ja dynaamisemmaksi, jotta lopputuloksesta on saatu dokumentaarista tyyliä tyyliä tyyliä. (The Office 2013) Nopea leikkausaikataulu on myös yksi syy, miksi päädyimme realistiseen värimaailmaan.

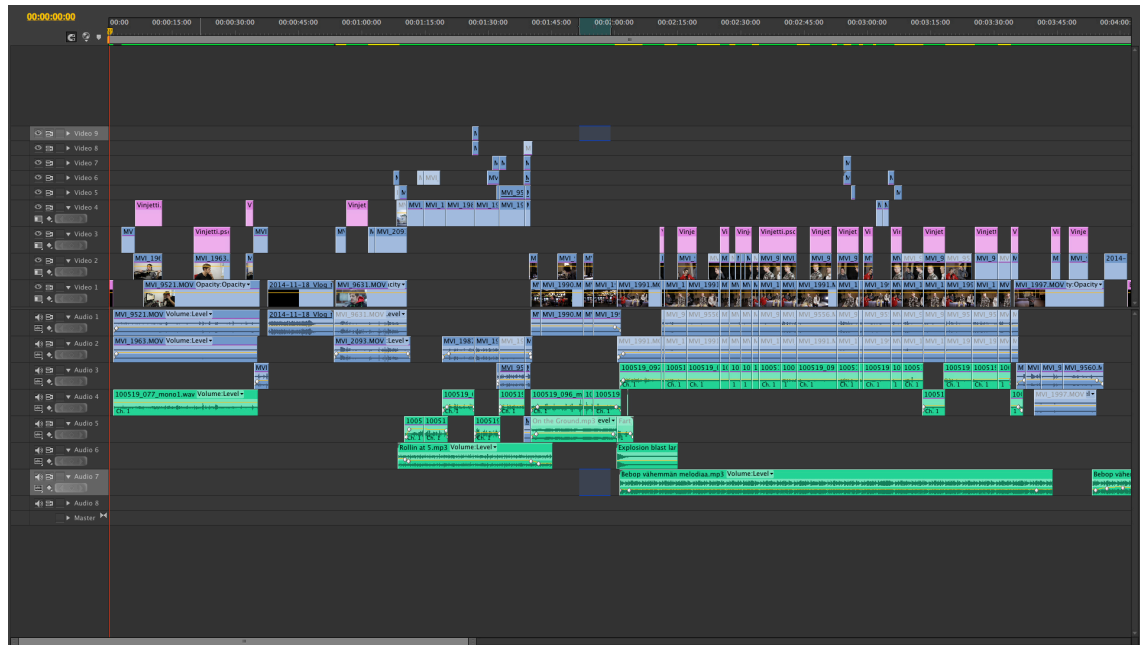
Värimäärittely alkaa aina jokaisen kuvan neutralisoinnilla, eli kaikista kuvista tehdään samanlaisia valkotasapainoltaan, kirkkaudeltaan ja kontrastiltaan. Tässä vaiheessa on tärkeää vain saada kuvat näyttämään samalta, jotta kuvien leikkautuessa toinen kuva ei ole esimerkiksi eri sävyinen, kontrastisempi tai valoisampi. Kuvia täytyy tarkkailla koko ajan tarkasti neutralisoidessa, jotta ne eivät ala kärsimään muokkauksia tehdessä. Jos nostaa esimerkiksi liikaa valotusta, alkaa kuva hyvin helposti kohisemaan. Jokaiseen kohtaukseen kuvien neutralisointi on tehtävä erikseen, koska jokaisessa kohtauksessa tunnelma, värimaailma ja valaistus on erilainen. Nämä täytyy aina ottaa huomioon ja suorittaa kuvan säädöt sen mukaisesti. Neutralisointiin olemme käyttäneet tähän mennessä Three-Way Color Corrector -työkalua, koska se on tarjonnut sopivat ja nopeat työkalut tarpeisiimme.

Neutralisoinnin jälkeen aloitamme lopullisen värimäärittelyn, joka määrittää jakson lopullisen ilmeen. Lopputulosta on pyritty saamaan dynaamiseksi ja aavistuksen tyylieliseksi ja tämä tehdään useilla eri efektien kokeiluilla sekä niiden yhdistelemisillä. Pääosin kaikki lopulliset värimäärittelyt tehdään Magic Bullet Looks 3:lla ja kuten neutralisoinnissakin, jokaiseen kohtaukseen täytyy tehdä lopullinen värimäärittely erikseen. Tässä vaiheessa pyrimme tekemään kuvalle niin sanotusti ”viimeisen silauksen”. Tämä on se kuva, jonka sarjan katsoja tulee jaksossa näkemään.

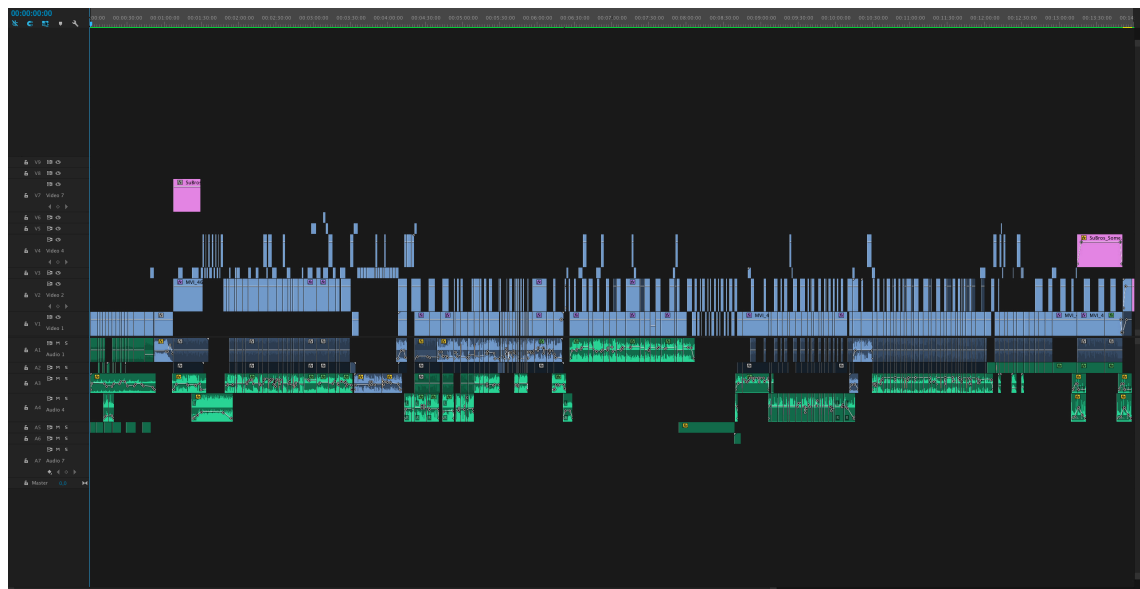
Kuvattaessa Canon 5D Mark II:lla, täytyy jo kuvausvaiheessa molempien kameroiden kuvan näyttää hyvältä. Jos kuva jää toisessa kamerassa liian pimeäksi tai valoisaksi, ei sitä ole mahdollista saada leikkaantumaan toisen kameran kanssa tinkimättä kuvan laadusta.

Leikkaaminen on ajan myötä kehittynyt. Siitä on tullut monipuolisempaa sekä monimutkaisempaa, kuten projektitiedostojen kuvankaappauksista voi nähdä. Kuvasta seitsemän näkee TheSuBroksen ensimmäisen jakson valmiin leikkauksen projektitiedostossa. (Kuva 7.) Vertailun vuoksi kuvassa kahdeksan on viimeisimmän jakson valmis leikkaus (Kuva 8). On tietenkin otettava huomioon, että Super Radio Bros. – Part 1. kestää vain 4 minuuttia, kun taas Super Natu-

ral Bros. kestää 14 minuuttia. Tämä on osa syy siihen, miksi aikajanat näyttävät niin erilaisilta toisiinsa verrattuna.



Kuva 7. Super Radio Bros. – Part 1. projektitiedoston kuvakaappaus



Kuva 8. Super Natural Bros. projektitiedoston kuvakaappaus.

## 7 YHTEENVETO JA POHDINTA

Mielestäni TheSuBros on kehittynyt kuvauksellisesti ensimmäisestä jaksosta uusimpaan jaksoon huomattavasti. Kameroiden roolit ovat löytyneet ja kuvaaminen toimii kuvaajien kesken erittäin hyvin yksi yhteen. Kuten kameratyöskentelyssäkin, niin myös leikkauksellisessa kerronnassa yhteisen sävelen löytämiseen meni muutaman jakson verran aikaa. Alkukankeuksien jälkeen, kahden erilaisen leikkaustyylin yhdistäminen on toiminut erittäin hyvin. Kun on kaksi leikkaajaa, on molemmilla omat tyylinsä ja vaikutteensa, joten näiden tyylien yhdistäminen sekä vahvuuksien kartoittaminen ottaa luonnollisesti aikansa.

Tuotantotiimimme toimii hyvin yhdessä ja sitä tarvitaan sarjassa, jossa spontaaniuden ja autenttisuuden luominen on pääsijalla. Kuvaajan on tärkeää tuntea päähenkilöiden eleet ja maneerit, jotta lopputulos on kuvauksellisesti paras mahdollinen ja jotta leikkauspöydällä Atesta ja Teemusta saadaan persoonat näkyviin.

Kaikilla TheSuBros -tiimissä on ollut halu tuoda jokaiseen jaksoon jotain uutta ja sen takia sarjaa on erittäin mukava tehdä. Kuvaustilanteissa virheitä sattuu ja tapahtuu ja niitä tulee varmasti lisää itse kullekin. Jokaisesta virheestä oppii aina jotain seuraavaa kertaa varten.

Elokuvamaista kuvausta on ollut mukana yhdessä teaserissa ja yhdessä jaksossa. Ne tuovat mukanaan lisämausteen, joka antaa tyylikkään silauksen kokonaisuuteen. Kaiken lisäksi, niitä on erittäin mukava tehdä. Elokuvallinen kerrota yhdistettynä gonzo-journalistiseen kuvakerrontaan luo sarjaan monimuotoisuutta, joka taas tekee sarjasta moniulotteisemman ja mielenkiintoisemman. Uskon, että katsojat pitävät näistä kohtauksista ja että ne ovat myös osasy siihen, miksi he sarjaa katsovat. Elokuvamaisia kohtauksia nähdään tulevaisuudessa varmasti lisää.

Päällimmäiseksi havainnoksi kaikesta TheSuBros tuotannosta on jäänyt se, että tärkeiden kohtausten hyvää suunnittelua ei voita mikään. Emme ole Matin

kanssa nähneet tarpeelliseksi suunnitella kaikkea kuvakerrontaa, kun kyseessä kuitenkin on käsikirjoitettu, mutta spontaanin oloinen tuotanto. Olemme halunneet toimia vaistojen varassa kehittäen samalla omia reaktioitamme ja oppia ennakoimaan Aten ja Teemun eleitä ja liikkeitä. Tämän vuoksi kameroihin saadaan autenttista liikettä ja saamme entistä enemmän parempaa kuvaa. On lähes mahdotonta yrittää suunnitella kaikkea kuvakerrontaa valmiiksi, koska tilanteet elävät niin paljon ja monesti emme tiedä millainen kuvauspaikka edessä on.

Leikkauksia suunnitellaan samalla tavalla pääosin vasta leikkausvaiheessa, koska vasta silloin tiedämme millaista materiaalia meille on kokonaisuudessaan kertynyt. Tiedämme kuitenkin jo kuvatessa vähän millaisia leikkauksia on tulossa, koska aina täytyy kuvata leikkausta ajatellen. Tämä tyyli on toiminut, joten emme ole nähneet tarpeelliseksi sitä muuttaa. Kuten kuvaamisessa, niin myös leikkaamisessa, haluamme tuoda uutta jokaiseen jaksoon ja olemme siinä tavoitteessa mielestäni onnistuneet.

Vaikka olemme hakeneet inspiraatiota kuvakerrontaan varsinkin Aku ja 7 ihmettä -sarjasta, olemme onnistuneet kuitenkin luomaan sarjallemme omannäköisen tyylin. Mielenkiintoisen kuvakerronnan ylläpitäminen vaatii uudenlaista lähestymistapaa jokaista jaksoa kohtaan. Ei riitä, että tuo vain yhteen osa-alueeseen jotain uutta, vaan täytyy pyrkiä kehittämään eteenpäin kaikkia kuvaamisen ja leikkaamisen elementtejä, jotta lopputulos on paras mahdollinen. Meillä on kassassa todella hyvä tiimi ja kuvauksissa sekä leikkauksessa pidetään hauskaa. Siksi olen varma, että toisensa hyvin tuntevan tiimin tärkeyttä ei voi painottaa liikaa. Tällä tavalla kaikki tietävät toistensa vahvuudet ja niitä osataan käyttää hyväksi sopivissa tilanteissa. TheSuBrosta pystyisi varmasti tekemään muillakin kameramiehillä ja leikkaajilla, mutta en usko, että kokonaisuus olisi samanlainen.



## LÄHTEET

Aku ja 7 ihmettä 2014a. Jordania. Tv-sarja. Ohjaus: Tuomas Summanen. Tuotanto: MTV3.

Aku ja 7 ihmettä 2014b. Tv-sarja. Ohjaus: Tuomas Summanen. Tuotanto: MTV3.

Avara luonto 2011. Villi Pohjola. Luontodokumentti. Ohjaus: Oliver Goetzl. Tuotanto: NDR Naturfilm, Germany. [https://youtu.be/\\_jHYy5kdG1A](https://youtu.be/_jHYy5kdG1A)

Dancyger, K. 2011. The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice. 5. Painos. Elsevier Inc.

Demers, C. 2014. What is the Aspect Ratio? Viitattu 20.10.2015.  
<http://www.rtings.com/tv/learn/what-is-the-aspect-ratio-4-3-16-9-21-9>

Hautala, A. 2015. Aku ja 7 ihmettä. Leikkaaja & 2. kuvaajan puhelinhaastattelu. 9.7.2015.

Launos, A. 2015. Aku ja 7 ihmettä. Pääkuvaajan puhelinhaastattelu. 18.8.2015.

Lewis, J. 2014. Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis. Wadsworth: Cengage Learning.

Pirilä, K & Kivi, E. 2005. Otos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Pirilä, K & Kivi, E. 2008. Leikkaus. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

Red 2013. Video Aspect Ratios. Viitattu: 20.10.2015.  
<http://www.red.com/learn/red-101/video-aspect-ratios>

Rocky IV 1985. Elokuva. Ohjaus: Sylvester Stallone. Tuotanto: United Artists, USA. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), USA.

Rosenberg, J. 2011. The Healthy Edit: Creative Editing Techniques for Perfecting Your Movie. Elsevier Inc.

Saksala, E. 2008. Asiaa ruudussa: Tv-dokumentin anatomia. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

Schenk, S. & Long, B. 2012. The Digital Filmmaking Handbook. 4. Painos. Cengage Learning.

The Office 2013. Gossip. Tv-sarja. Ohjaus: Paul Lieberstein. Tuotanto: Deedle-Dee Productions, USA & Reveille Productions, USA & Universal Media Studios (UMS), USA.

TheSuBros 2015a. Super Radio Bros. – Part 1. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/NVUwOmMemxE>

TheSuBros 2015b. Super Radio Bros. – Part 2. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/WvUg851q8aY>

TheSuBros 2015c. Super Radio Bros. – Part 3. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/TMQICZV3m44>

TheSuBros 2015d. Super Radio Bros. – Part 4. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/5Qs451LOqNE>

TheSuBros 2015e. Super Jokkmokk Bros. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/CX8MDXcar>

TheSuBros 2015f. Super Bit Bros. – The Ultimate Teaser. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/rskwVMaNQyc>

TheSuBros 2015g. Super Bit Bros. – Part 1. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/RInCWUTDzQk>

TheSuBros 2015h. Super Bit Bros. – Part 2. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/U7rudqDQC3w>

TheSuBros 2015i. Super Natural Bros. Gonzo-journalistinen viihdevideo. Ohjaus: Atte Ruuttila, Teemu Kõngäs, Matti Pulju & Sami Kastarinen. Tuotanto: TheSuBros, Tornio. <https://youtu.be/97cvjD-LdMg>