



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
VASA YRKESHÖGSKOLA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Toni Teemu Mikael Vähämaa ja Janne Mikael Mäkinen

MUSIIKKIVIDEON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Liiketalous ja Matkailu

2010

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Tekijät	Toni Vähämaa ja Janne Mäkinen
Opinnäytetyön nimi	Musiikkivideon suunnittelu ja toteutus
Vuosi	2010
Kieli	suomi
Sivumäärä	46 + 3 liitettä
Ohjaaja	Klaus Salonen

Teimme opinnäytteenä musiikkivideon vaasalaiselle bändille. Kerromme raportissa aiheeseen liittyvää kirjallisuutta apuna käyttäen, mitä työskentelyvaiheita musiikkivideoprojekti pitää sisällään. Lisäksi tutkimme taustalla musiikkivideoprojektin ajankäyttöä.

Raportin ensimmäinen osio käsittelee synopsista, käsikirjoitusta ja storyboardia. Raportti jatkuu videokuvaamisella, josta kerromme pääpiirteittäin kameran valinnasta, kameran otteista ja liikkeistä sekä omista ratkaisuistamme kuvauspaikalla. Musiikkivideomme leikkaamisessa käytimme Adobe Premiere CS5:sta, joten aiheesta kertova kappale pohjautuu pitkälti Premieren ympärille. Editointiosuudessa käsittelemmekin pääasioita videon tuonnista ja viennistä, leikkauksesta, asettelusta sekä äänen muokkaamisesta.

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelmamme kursseilla esiin nousi usein tilanteita, joissa mielestämme opettajat eivät antaneet riittävästi aikaa projektien suorittamiseen. Kiitettävän arvosanan saaminen jäikin usein kiinni ajan puutteesta. Tapaukset korostuivat varsinkin projekteissa, joissa käytettiin tietokoneohjelmia (Esim. Adoben tuotteita). Tavoitteena olikin tutkimuskyselyn avulla selvittää, löytyykö ammattikorkeakoulun opettajilta käsitystä siitä, kuinka paljon aikaa kuluu tässä tapauksessa musiikkivideoprojektiin. Kysely lähetettiin sähköpostitse 210:lle Vaasan ammattikorkeakoulun opettajalle, joista 62 vastasi kyselyyn. Tulokset osoittivat tuntemuksemme oikeiksi.

Raportin viimeisessä osiossa puramme tutkimustulokset ympyrädiagrammeja hyväksi käyttäen. Lisäksi palaamme miettimään, miten onnistuimme opinnäytteesämme.

Asiasanat: musiikkivideo, editointi, leikkaaminen, synopsis, käsikirjoitus, videokuvaaminen, Sleigh

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

ABSTRACT

Authors	Toni Vähämaa ja Janne Mäkinen
Title	Music Video: Planning and Implementation
Year	2010
Language	Finnish
Pages	46 + 3 Appendices
Name of Supervisor	Klaus Salonen

We made a music video for a band from the city of Vaasa. In this thesis we report the working stages the music video project included and examine related literature. We also investigate how time was used in our project.

The first section of the study examines synopsis, manuscript and storyboard. The report continues with filming including the selection of camera, the ways how to hold the camera, the camera movements and our own solutions to these situations. Adobe Premiere CS5 was used while editing. The next area of study was based on Premiere. In the part importing/exporting of the video, editing, the visual effects and the sound editing are examined.

There came many situations during our university courses, where we believed that the teachers gave us too little time to carry out the projects. We also thought that the lack of time was often the main reason why we could not get an excellent grade. These cases were highlighted in courses where the projects were made using computer programs (such as Adobe Systems). The aim of this research was to find out if the teachers at VAMK have an idea on how much time goes in this or any music video project. We made a survey which was sent via e-mail to 210 teachers at VAMK. 62 of them responded. The results showed that our doubts were correct.

The results of the research were summarized by using diagrams in the last section of the thesis. Also, we returned to consider how we succeeded in the study and the music video.

Keywords: Music video, Editing, Synopsis, Manuscript, Filming, Sleigh

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
	1.1 Raportin kulku	5
	1.2 Tutkimus.....	6
2	ESITUOTANNOSTA	7
	2.1 Tilaaja.....	7
	2.2 Projekti liikkeelle	7
3	SYNOPSIS, KÄSIKIRJOITUS JA STORY-BOARD.....	10
	3.1 Synopsis.....	10
	3.2 Käsikirjoitus.....	10
	3.2.1 Käsikirjoituksen ulkoasu.....	11
	3.2.2 Käsikirjoitus musiikkivideoprojektissa.....	12
	3.3 Storyboard	13
4	VIDEOKUVAAMINEN	15
	4.1 Videokameran valinta	15
	4.2 Videokameran otteet	16
	4.3 Videokameran liikkeet	17
	4.4 Valotus.....	19
	4.5 Suojaviiva ja huomiopiste	20
5	LEIKKAUS.....	22
	5.1 Materiaali tietokoneelle.....	22
	5.2 Adobe Premiere	23
	5.2.1 Käyttöliittymä.....	24
	5.2.2 Leikkaaminen	26
	5.2.3 Siirtymät ja erikoistehosteet.....	28
	5.3 Ääni	29
	5.4 Valmis musiikkivideo	29
6	Tulokset ja johtopäätökset	32
	6.1 Havainnot tutkimuskyselystä.....	32
	6.1.1 Tulokset käsikirjoituksen ajankäytöstä.....	33
	6.1.2 Tulokset kuvaamisen ajankäytöstä	34

6.1.3 Tulokset leikkaamisen ajankäytöstä	36
6.1.4 Kokonaisaika	40
6.2 Mietteitä raportista	43
6.3 Mietteitä musiikkivideosta	44
LÄHTEET	46
LIITTEET	

LIITELUETTELO

LIITE 1 Tutkimuskysely

LIITE 2 Synopsis

LIITE 3 Käsikirjoitus

1 JOHDANTO

Opinnäytetyönä teimme musiikkivideon vaasalaiselle yhtyeelle nimeltä Sleigh, joka raskaampana metallibändinä antoi meille sopivan haasteen tehdä monielementtinen projekti. Raportin tarkoituksena onkin selvittää pääpiirteittäin lukijalle, mitä vaiheita musiikkivideon tekeminen pitää sisällään. Samalla tutkimme projektin ajankäyttöä.

1.1 Raportin kulku

Tutkimusaineiston esittelyn jälkeen kerromme, miten projekti lähti liikkeelle. Käsittelemme lyhyesti bändin historian ja palaamme aikaan, jolloin muun muassa aikataulut ja työnjako projektin tiimoilta saatiin käyntiin.

Raportti etenee karkeasti kolmessa osassa: käsikirjoitus, videokuvaukset ja editointi. Ensin kerromme pääpiirteittäin, mitä asioita on huomioitava synopsista, käsikirjoituksesta ja story-boardia tehdessä. Raportin liitteistä löytyvät musiikkivideon synopsis ja käsikirjoitus, joista tässä osiossa teemme omia pohdintojamme.

Kun käsikirjoitus on valmis, on aika siirtyä kuvauspaikalle. Kappaleissa käsittelemme ammattilaisten kirjoittamia perusohjeita videokuvaamisesta. Kerromme kameran valinnasta, kameran otteista ja liikkeistä sekä muista seikoista, joita itsekin käytimme kuvauspaikalla. Lisäksi kerromme omista ratkaisuihmemme vastavissa tapauksissa sekä palaamme kuvauspaikalle miettimään tapahtumien kulkua ja ajankäyttöä.

Videoeditointi liittyy kiinteimmin koulutusohjelmaamme. Kerromme editointivaiheen tapahtumista muun muassa; videontuonnista ja -viennistä, leikkauksesta, asetelusta sekä äänenmuokkaamisesta. Lisäksi pohdimme kysymyksien kautta editoinnissa tapahtuvia vaiheitamme. Missä onnistuimme? Mikä tuotti ongelmia? Miten niistä selvittiin? Miten aikaa säästettiin aikaisempien kokemusten ansiosta?

Viimeisessä teorettisessa osiossamme teemme lähinnä omia johtopäätöksiä ja mielipiteitämme omasta työstämme. Mietimme, kuinka olemme suoriutuneet

opinnäytteestä. Mitä olisimme mahdollisesti voineet tehdä paremmin? Lisäksi pu-
ramme tutkimustyön tuloksia.

1.2 Tutkimus

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelmalla on kolme suuntautumisvaihtoehtoa, joista
me valitsimme *Digitaaliset yrityspalvelut*. Digitaalisten yrityspalvelujen kurssikir-
jo on laaja. Monet kurssit opastavat Adoben ohjelmien käytön perusteita. Näiden
kurssien arvosanaan vaikuttaa usein ohjelmilla tehty laajempi projekti, joka toteu-
tetaan yleensä kurssin loppupuolella. Projekti on palautettava ennen määräajan
umpeutumista, jos haluaa saada työstä kiitettävän arvosanan. Olemmekin toden-
neet omien kokemustemme pohjalta, että lähes toistuvasti opettajat antavat joko
liian ison projektin tai liian vähän aikaa projektin tekoon. Meitä harmitti suunnat-
tomasti, kun aika loppui monessa projektissa kesken, emmekä sen takia päässeet
haluttuun lopputulokseen. Raportissa pidämmekin kirjaa siitä, kuinka paljon aikaa
menee musiikkivideoprojektin tekemiseen oppilailta, jotka ovat saaneet valmiudet
projektiin suuntautumalla digitaalisiin yrityspalveluihin tietojenkäsittelyn koulu-
tusohjelmassa. Itse tutkimus tapahtuu omaa ajankäyttöä ja ammattikorkeakoulun
opettajien mielipiteitä vertailemalla. Pohdimmekin, onko ammattikorkeakoulun
opettajilla käsitystä siitä, kuinka paljon aikaa tarvitaan projektien (tässä tapauk-
sessa musiikkivideon) tekemiseen.

Tutkimustuloksia mietimme koko raportin ajan. Kerromme lukijalle faktat, kuinka
kauan projektiin kuluu aikaa. Raportin loppupuolella vertailemme faktoja tutki-
muskyselyjen tuloksiin. Tutkimuskysely löytyy liitteenä (LIITE 1).

2 ESITUOTANNOSTA

Esituotanto on ennakkotyötä, joka on hyvä tehdä ennen varsinaisen tuotannon aloittamista. Musiikkivideoprojektia suunnitellessa esituotantovaiheessa sovitaan muun muassa aikataulutuksesta, työnjaosta, rahoituksesta, käsikirjoituksesta sekä kuvauspaikoista. Esituotantovaihe antaa tärkeän pohjan projektille. (Elokuvaopas, 2010)

2.1 Tilaaja

Raskaampaa musiikkia soittava vaasalainen *Sleigh MSN* (nyk. *Sleigh*) muodostettiin maaliskuussa 2008, kun silloisen *Semmai* -yhtyeen laulaja Denis Hautaniemi ja rumpali Jari Ketola lähtivät hakemaan erilaisempaa tyyliä musiikin saralta. Deniksen (laulu) ja Jarin (rummut) lisäksi bändi koostuu basistista ja kahdesta kitaristista. Basistina toimii Mikko Keränen ja kitaristeina Marcus Takala ja Jaakko Töyli. Ensimmäisen demon Sleigh äänitti studiossa toukokuussa 2008. (MySpace, 2010.)

Tammi – helmikuussa 2009 teimme bändille ensimmäisen musiikkivideon. Kuvasimme heidän live-keikkansa Club 25:ssa Vaasassa, jonka pohjalta video tehtiin. Sleigh:n ensimmäinen musiikkivideo kappaleesta ”The Battle of One” on katseltavissa Youtube-sivustolla (youtube.com). Yhtyeen jäsenet olivat erittäin tyytyväisiä musiikkivideon lopputulokseen, joten yhteistyötä opinnäytteen yhteydessä oli helppo jatkaa. Päätös uudesta musiikkivideosta tehtiin jo hyvissä ajoin ennen projektin aloittamista.

2.2 Projekti liikkeelle

Idea musiikkivideon tekemisestä opinnäytteenä nousi vahvasti esille koulutusohjelmamme Videoprojektit-kurssilla, jossa työskentelimme vastaavan työn parissa alkuvuodesta 2009. Musiikkivideon tekeminen oli sekä mielenkiintoista että haastavaa. Keväällä 2010 päätettiinkin jo bändin jäsenten kanssa uudesta projektista, jonka tekisimme samalla opinnäytteenä. Tarkoituksena, niin sanotun live-musiikkivideon sijaan, oli luoda juonellinen musiikkivideo.

Vaihtoehdot käsikirjoituksesta muuttuivat kesän ja vielä alkusyksyinkin aikana useampaan otteeseen. Lopulliseen versioon päästiin elokuun lopulla, jolloin järjestimme ensimmäisen palaverin yhtyeen jäsenten kanssa. Käsikirjoituksen niin sanotun raakaversion lisäksi sovimme alustavasti muun muassa työnjaosta, kuvauspaikoista ja aikataulusta sekä teimme synopsiksen (LIITE 2). Olimme päässeet liikkeelle.

Palaverissa (25.8.2010) yhtenä pääkeskusteluaiheistamme oli selvän työnjaon laatiminen. Myöhemmässä vaiheessa huomasimme, kuinka hyvin selkeä työnjako nopeutti ja helpotti työskentelyä. Musiikkivideoprojektimme voidaan karkeasti lajitella kolmeen vaiheeseen:

- käsikirjoitukseen
- kuvaamiseen
- leikkaamiseen

Käsikirjoituksen pohjan suunnittelimme pääpiirteittäin yhdessä bändin jäsenten kanssa. Kuvaamisen hoidimme itse bändin toivomusten mukaisesti. Meillä oli käytössä kaksi kameraa. Videon leikkaamisen eli editoinnin vastuu kuului yksinomaan meille. Tiettyjen soittokohtausten leikkaamisessa tarvitsimme apua bändin jäseniltä, jotta ne tulevat oikealle kohdalle videossa. Esimerkiksi nopean kitarasoolon leikkaaminen oikeaan kohtaan on hankalaa ilman kitaristin apua.

Tässä vaiheessa aikataulutus videon tekemisestä hieman yllätti meidät. Meillä oli kyllä ajatus siitä, että projekti on työläs ja koostuu useasta vaiheesta. Saimme kuitenkin hyvän muistutuksen. Työaika pidennettiinkin muutamalla tunnilla päivässä, jotta pysyimme aikataulussa. Työskentelyä opinnäytteen parissa voi verrata hyvinkin kokopäivätyöhön. Projektin parissa tunteja kertyi molemmille arvioltaan noin kolmesataa. Työskentelymme voidaankin jakaa prosentuaalisesti (raportti mukaan lukien) osapuulleen näin:

- Raportti liitteineen.
 - Toni 70 %
 - Janne 30 %

- Kuvaaminen ja kuvausten organisointi
 - Toni 50 %
 - Janne 50 %
- Editointi
 - Toni 30 %
 - Janne 70 %

3 SYNOPSIS, KÄSIKIRJOITUS JA STORY-BOARD

3.1 Synopsis

Synopsis pyrkii vastaamaan kysymyksiin; miksi? mitä? miten? kenelle? Synopsis on tiivistetty selostus siitä, millainen esityksen runko tulee elokuvassa olemaan ja kenelle se tehdään. Se kertoo lukijalle elokuvan kohtaukset pääpiirteittäin ja sen miten kohtaukset on tarkoitus toteuttaa. Synopsis on suunnitelma, joka voidaan tehdä, vaikka vaan ranskalaisia viivoja hyväksikäyttäen. (Levy 2001: 28; Välikylä 2005: 49.)

Synopsiksessa on myös tarkoitus kertoa, minkälaisia kuvausympäristöjä ja tehosteita käytetään. Lisäksi se voi toimia budjetoinnin pohjana. Synopsis on yleensä yhden tai kahden sivun mittainen. Synopsiksella on tärkeä osuus varsinkin lyhyemmissä videopätkissä, kuten musiikkivideoissa. Se antaa hyvän pohjan, kun lähdetään miettimään yksityiskohtaisempaa käsikirjoitusta. Myös tekeminen kuvauspaikoilla on vaivattomampaa ja nopeampaa, kun on pohjatyö tehtynä. (Levy 2001: 28)

Musiikkivideoprojektimme synopsis (LIITE 2) kirjoitettiin yhdessä bändin jäsenten kanssa järjestämässämme palaverissa. Se sisältää tiivistetyn ”kertomuksen”, mitä videossa tulee tapahtumaan. Musiikkivideo koostuu karkeasti neljästä toisiinsa liittyvästä tarinasta sekä otoksista, jossa bändi soittaa teemaan sopivassa ympäristössä. Synopsiksia oli aluksi useampikin versio. Lopulliseen versioon päästiin noin kolmen tunnin puurtamisella.

3.2 Käsikirjoitus

Elokuvaoppaan sanasto-osuus määrittelee käsikirjoituksen suunnitelmana, jonka pohjalta elokuva tehdään (Elokuvaopas 2010). Se on yksityiskohtainen selostus elokuvan tapahtumista, jotka on jaettu useaan kohtaukseen. Kohtauksissa kerrotaan yksinkertaisuudessaan, mitä tapahtuu, missä ja milloin. Halutessaan kohtauksiin voi kirjoittaa myös dialogin. (Ang 2005: 222.)

Jaakko Välikylän mukaan hyvästä käsikirjoituksesta on löydettävä kaikki mahdollinen. Kohtauksien kuvauksista on käytävä ilmi tapahtumat, tapahtumapaikat, valaistukset, vuorosanat, tunnelmat ja äänenpainot – riippuen tietysti, millaisesta elokuvasta on kyse. (Välikylä 2005: 50.)

3.2.1 Käsikirjoituksen ulkoasu

Käsikirjoituksen ulkoasu muuttuu usein tekijän ja sopimusten mukaan, eikä niille koskaan ole asettunut mitään vakiintunutta tapaa. Formaatin on kuitenkin hyvä olla selkeä ja riittävä kaikkien osapuolten kannalta. Tästä syystä on olemassa tietynlainen yleisohje, jonka elementit on hyvä löytyä jokaisesta käsikirjoituksesta. Tom Ang onkin koonnut kirjassaan käsikirjoituksen tärkeimmät elementit tiiviiksi paketiksi nimittäen niitä ”käsikirjoituksen rakennuspalikoiksi”. (Ang 2005: 222.)

Angin mukaan käsikirjoitus rakentuu monesta kohtauksesta ja osatekijästä. Onkin hyvä erotella nämä selkeästi, jotta ohjaaja, näyttelijät ja muut työryhmän jäsenet löytävät ne vaivattomasti. Kohtaukset numeroidaan siihen järjestykseen, miten ne elokuvassa tulevat menemään. Numerointitapoja on monenlaisia. Voidaan esimerkiksi numeroida itse kohtausta ja/tai numeroida osia kohtauksien sisällä. Jotkut saattavat jättää numeroinnin kokonaan pois ja lisäävät sen vasta, kun käsikirjoitus on ostettu. (Ang 2005: 222–223.)

Kohtauksen otsikkoon kirjoitetaan yleensä numeron lisäksi nimi, joka antaa hyvän kuvan kohtauksesta. Lisäksi se sisältää tapahtumapaikan, kellonajan ja sen tapahtuuko kohtausta sisällä vai ulkona. INT merkitään otsikkoon silloin, kun kohtausta on sisätiloissa ja EXT, jos se tapahtuu ulkona. (Ang 2005: 223.)

5. MIKKO SYÖ LEIPÄÄ AAMIAISPÖYDÄSSÄ

KEITTIÖ, INT, AAMU.

Otsikon jälkeen kerrotaan yksityiskohtaisesti, mitä kohtauksessa tapahtuu. Se sisältää lisäksi kaikki mahdolliset katseet, ilmeet ja repliikit, joita näyttelijä kohtauksessa käyttää. Replikeissa on kuvattu tarvittaessa myös tapa, miten näyttelijä

lausuu repliikin. Näyttelijöiden nimet on nostettu usein esiin tekstistä kirjoittamalla ne isoin kirjaimin. (Ang 2005: 223.)

- MIKKO istuu tuolilla ja voitelee leipää keittiön pöydän äärellä. MIKKO nousee tuolilta, kävelee jääkaapille ja ottaa kaapista mehupurkin.(Zoomaus mehupurkkiin – MIKKON kasvoille)
- MIKKO
(kuiskaten)
Kyllä on jano.

Käsikirjoituksessa on hyvä huomioida koko työryhmä. Näin saa otettua käsikirjoituksesta irti koko hyödyn. Esimerkissä huomaa, kuinka kuvaajan osuus on merkattu kohtaukseen. Zoomaus, kamerakulmien äkkinäiset vaihtelut ja tarkennuksen siirto on hyvä laittaa näkyviin kohtauksen kerronnassa. Ne voidaan kertoa myös näyttelijän nimeä käyttäen, vaikka varsinaisesti kamera tekeekin otoksessa kaiken työn. (Ang, 2005: 223.)

- MIKKO katsoo ulos ikkunasta.

3.2.2 Käsikirjoitus musiikkivideoprojektissa

Musiikkivideon käsikirjoitusta (LIITE 3) teimme päät yhdessä bändin jäsenten kanssa. Sovimme jo ennen projektin aloittamista, että bändi saa päättää itse, millaisen tarinan he haluavat musiikkivideolleen syntyvän. He kertoivat kohtaukset, joita muokkasimme yhdessä omasta mielestämme sopiviksi. Bändin jäsenten ja omien pohdintojemme pohjalta loimme käsikirjoituksen - yleisohjetta pääpiirteittäin noudattaen. Se sisältää yhteensä kuusi kohtausta selityksineen, tärkeimpine kuvakulmineen ja näyttelijöineen. Kohtaukset ovat nimetty niitä kuvaavilla nimillä.

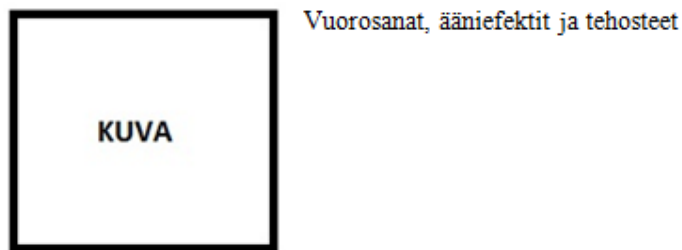
Käsikirjoitus muuttui monesti vielä kuvauksien ajanakin. Sinne lisättiin tapahtumia, sieltä poistettiin tapahtumia ja jopa kokonaisia kohtauksia sekä muutettiin kamerakulmia ja näyttelijöiden liikkeitä. Suurimmaksi osaksi käsikirjoitusta kuitenkin noudatettiin. Suhteellisen tarkat ohjeet auttoivat ja nopeuttivat huomattavasti kuvaamista ja näyttelijöiden roolisuorituksia. Käsikirjoituksen tekemiseen

käytettävä aika on lähinnä itsestä kiinni. Totesimme, että siihen on hyvä käyttää aikaa. Kuvaustilanteet olisivat saattaneet saada kaoottisia piirteitä ilman selkeää käsikirjoitusta. Käsikirjoitukseemme meni noin 15 tuntia. Se sisältää kaikki muutokset, mitä projektin aikana siihen tuli tehtyä.

3.3 Storyboard

Kun käsikirjoitus on valmis ja se on hyväksytty, voidaan lähteä hahmottelemaan sille kuvallista versiota eli Storyboardia. Storyboard (kuvakäsikirjoitus) on käsin kirjoitettu ja piirretty paperi. Se muodostuu kohtauksesta piirretyllä kuvalla sekä sen viereen merkityillä vuorosanoilla, ääniefekteillä ja tehosteilla (KUVA 1). Kuvat on piirrettävä siten, että niistä välittyy kuvaajalle oikeat kamerakulmat. Siirtymät ja mahdolliset tekstitykset on merkitty usein kohtausten välille. (Levy 2001: 30–31.)

KOHTAUS 1



KUVA 1. Kohtaus Storyboardissa.

Kuvat Storyboardissa voivat olla hyvinkin yksinkertaisia, kunhan tarvittava informaatio välittyy kaikille projektin jäsenille. Jarmo Levyn (2001) mukaan kuvakäsikirjoituksella on kaksi tärkeää tehtävää:

- Antaa informaatiota näyttelijöille, kuvaajille sekä ääni- ja valomiehille.
- Se toimii muistina elokuvan koostajalle, jotta videoleikkeet yms. saadaan oikeille paikoilleen. (Levy 2001, 30.)

Lyhyemmissä projekteissa Story-boardin käyttäminen ei ole välttämätöntä. Jätimmekin sen omasta musiikkivideoprojektistamme pois, koska ”normaali” käsi-

kirjoitus tuntui riittävältä. Lisäksi tiukan aikataulun vuoksi säästimme siinä hie-
man aikaa. Voidaan kuitenkin todeta, että lyhyemmissäkin projekteissa Story-
board toimii hyvänä ohjenuorana. (Ang 2005: 224.)

4 VIDEOKUVAAMINEN

1900-luvun puolenvälin paikkeilla ihmiset pystyivät ensimmäistä kertaa kuvaamaan liikettä. Kaitafilmikamerat, joissa kuva valottuu filmille, mahdollistivat tämän uudenlaisen kuvaamisen. Vasta 1980-luvulla markkinoille tuotiin ensimmäisiä analogisia videokameroita, joiden etuina voidaan pitää halvempia videonauhvoja ja niiden uudelleenkäytettävyyttä sekä sitä, että videota ei tarvinnut kehittää kuten kaitafilmeissä. (Välikylä 2005: 2.)

Todellinen läpimurto videokuvaamisessa tapahtui 1990-luvun aikana, kun markkinoille saatiin ensimmäiset digitaaliset videokamerat. Ulkoisesti niissä ei ollut suurtakaan eroa edeltäjiinsä, mutta tärkein muutos oli saada kuvanlaadusta parempaa ja siinä onnistuttiin. Lisäksi digitaalisten kameroiden yhteensopivuus muihin laitteisiin oli tärkeää, sillä tekniikka kehittyi ja kehittyi jatkuvasti. (Välikylä 2005: 3.)

Tässä kappaleessa tarkoituksena on opastaa videokameran valinnassa ja käytössä sekä kertoa, millaisiin ratkaisuihin itse päädyimme kuvauspaikalla ja sen ulkopuolella. Totesimme, että taustatyö on hyvä olla tehtynä huolellisesti ennen videokuvaamisen aloittamista. Käsikirjoitus, kuvauspaikat sekä kameran ja muun tarvittavan laitteiston valinta ovat sellaisia asioita, jotka antavat hyvän pohjan haluamallesi lopputulokselle. Lisäksi kameran perusliikkeet ja -asennot ovat hyvä hallita ennen kuvauspaikalle siirtymistä.

4.1 Videokameran valinta

Videokameroita on monenlaisia. Niiden koko ja ominaisuudet vaihtelevat lähes joka mallissa. Onkin tärkeää valita kamera sen mukaan, mihin tarkoitukseen sitä käyttää. Välikylä (2005) listaa muutaman ominaisuuden, joiden olemassaolo kannattaa tarkistaa omasta kamerasta. Yksi tärkeimmistä on Firewire-liitäntä. Firewire-liitäntän kaksisuuntaisuus mahdollistaa materiaalin siirron kameralta tietokoneelle ja päinvastoin. Itse videokuvan muodostumiseen käytetään videokennoa. Välikylä kertoo kirjassaan suuren kuvakennon olevan pienempää parempi, koska se on herkempi. (Välikylä 2005: 9–10.)

Vaikka nykykamerat ovat kaikki täysautomatisoituja, on niissä hyvä olla myös mahdollisuudet omille säädöille. Käsissäädöt hyvässä kamerassa ovat selkeästi käytettävissä. Niitä ei saa olla liikaa, vaan juuri sen verran kuin niitä tarvitaan. Videokameran ns. apuvälineet auttavat nimensä mukaisesti kuvaamisessa ja sen oheistoiminnassa. Apuvälineet ovat siis hyvä olla samalla tasolla kuin kamerakin. Apuvälineitä ovat muun muassa mikrofoni, jalusta, suodattimet ja kameralaukku. (Välikylä 2005: 12.)

Välikylän mukaan itselleen käytettävyydeltään oikean kameran löytäminen vaatii useamman kameran kokeilua ja testausta. Tukeva ote ja näppäinten sijoittuminen käytettävyydeltään oikealle kohdalle lienee ne tärkeimmät ominaisuudet. Oma valintamme osui kahteen Sonyn HD -videokameraan, jotka saimme lainalle koulustamme. Kamerat ovat ammattikäyttöön tarkoitettuja, joten niistä löytyivät kaikki musiikkivideontekoon tarvittavat ominaisuudet. Kamerat ovat lisäksi tuttuja työharjoittelujaksolta, joten kokemus kameroiden käytöstä helpottivat paljon työskentelyä. (Välikylä 2005: 13.)

4.2 Videokameran otteet

Yleisesti neuvotaan kuvaajaa käyttämään jalkaa. Elokuvasa on kuitenkin usein kohtauksia, joissa joutuu liikuttamaan kameraa ja vaihtelevaan nopeasti kuvauskulmia. Silloinkin on hyvä ottaa huomioon se, että kamera on mahdollisimman tukevassa asennossa. Ang neuvoo pitämään lihakset rentoina ja asennon ryhdikkäänä. Hän esittelee kirjassaan Digivideo kuusi eri tapaa pidellä kameraa kuvauksen aikana. (Ang 2006: 26.)

Perusotteessa kamera on molemmissa käsissä ja kädet ovat kiinni vartalossa. Sormet ovat usein tallennuspainikkeella ja zoom-vivulla.

Vapaaote on ns. turistin ote, joka on kuvaajalle mukava. Kädet ovat edessä vapaasti, jotta näyttö näkyy hyvin. Asennossa on vaikeaa pitää kameraa vakaana eikä tarkennuksen tarkastaminen onnistu.

Näytön avulla. Pystyt kuvaamaan vakaasti, vaikka käyttäisitkin näyttöä. Asennossa kyynärvarret ovat vyötärön kohdalla ja kamera nojaa vatsaan saaden näin hyvän tuen. Perspektiivi on aika matalalla.

Korkea kuvausote antaa uusia kuvakulmia videoosi. Siten voidaan kuvata muun muassa väkijoukkojen yli. Kädet väsyvät otteessa helposti, joten pitkiä kuvausessioita ei tällä asennolla pysty ottamaan.

Jos haluat käsin kuvaamisestasi mahdollisimman vakaan, kannattaa silloin ottaa **tukea seinästä** tai pylvästä.

Toinen tukeva asento käsin kuvatessa on, kun lasket **polven maahan** ja nojaat kyynäpäilläsi toiseen polveen. Tässä asennossa liikkuminen on hankalaa. (Ang 2006: 26–27.)

Musiikkivideomme kuvaukset kestivät järjestelyineen noin 33 tuntia ja kuvausmateriaalia kahdelle kameralle kertyi kolme ja puoli tuntia. Tiivistimme kuvaukset neljään päivään, joten töitä riitti. Välikylä muistuttaakin kuvaajaa pitämään pieniä taukoja pitkien kuvausessioiden välissä vakaan lopputuloksen saavuttamiseksi. Lisäksi hän korostaa tukipisteiden merkitystä. Käsin kuvatessa kameralla on hyvä olla mahdollisimman monta tukipistettä. Kahdella kameralla kuvatuissa otoissa toinen kamera oli useimmiten jalassa ja toista liikutettiin vapaasti käsin. Sleigh:n nopeatempoisessa musiikissa kameran hyvää tukemista emme pitäneet oleellisen tärkeänä. Kameran jatkuva liikkuminen oli tarkoituksenmukaista ja se toi videolle oikeanlaisen tunnelman. Tietyissä kohtauksissa oli kuitenkin välttämätöntä, että kamera oli balanssissa. Silloin käytimme yleensä kameran jalkaa. (Välikylä 2005: 26.)

4.3 Videokameran liikkeet

Kun videokamerasta on hallinnassa käytettävyydeltään hyvät otteet, ovat liikkeet kameran kanssa helpompi suorittaa. Videossa tapahtuva liike ei tarkoita pelkästään sitä, että näyttelijät tai maisemat liikkuvat. Myös kamera voi tehdä työtä. Sen liikkuminen tuo kuvaan juuri sen ”elokuvamaisen” piirteen. Paikallaan oleva kamera tuo mieleen lähinnä teatteriesityksen. (Gaskell 2004: 64.)

Gaskell listaa eri tapoja, joilla kameraa voidaan liikuttaa:

Zoomauksella lähestytään kohdetta ilman kameran liikkumista. Sitä käytetään usein liikaa. Yleisneuvona onkin säästää zoomaukset lähinnä leikkauspöydälle.

Tiltauksessa käännetään kameraa vertikaalisessa suunnassa. Esimerkkinä tässä tapauksessa voisi olla nosto näyttelijän jaloista kasvoihin.

Panorointi on vastaavanlaista liikettä kameralla kuin tiltaus. Erona on se, että panoroinnissa kameraa käännetään horisontaalisessa suunnassa.

POV:n (Point of View) tarkoituksena on antaa katsojalle sellainen vaikutelma, että kuvaus tapahtuu jonkun näyttelijän näkökulmasta katsottuna. POV toimii usein ns. näyttelijän silminä.

Kamera-ajossa liikutetaan kameraa tasaisesti paikasta "A" paikkaan "B". Tähän toimintaan tarvitaan tasainen alusta ja jonkinlainen väline (esim. rullaluistimet), jolla on hyvä liikuttaa kameraa. (Gaskell 2004: 64–65.)

Nämä kameran liikkeet ovat niin sanottuja perusliikkeitä, joita yhdistelemällä saadaan hyvin monenlaisia otoksia. Perusliikkeiden lisäksi kädet ovat vapaat erilaisille kokeiluille. Gaskell neuvoo kuitenkin välttämään liiallista poikkeamista perusotteista ja -liikkeistä. (Gaskell 2004: 65.)

Musiikkivideota kuvatessamme tarkoituksemme oli huomioida Gaskellin esiin tuomat perusliikkeet. Näitä ja omia ratkaisujamme yhdistelemällä saimme mielestämme toimivan kokonaisuuden. Keskityimme kuvaamisessamme siihen, että kamera tekee pääasiassa työn. Se toi hyvän tunnelman videolle. Kamera-ajoa käytimme bändin soittokohtauksissa sekä koripallokentällä (LIITE 3). Rullaluistimet toimivat erinomaisena apuvälineenä. Panorama- ja tiltauskuvaa toteutettiin jatkuvasti. Lisäksi Point of View -liike muistettiin ottaa käyttöön kohtauksessa, jossa toimistopäällikkö astuu autoon. Kamera toimii toimistopäällikön silminä, kun hän tervehtii jo autossa istuvaa henkilöä. Kohtaus jäi kuitenkin lopulta pois lopullisesta versiosta.

Zoomausta tuli kasetille paljon Gaskellin ohjeistuksesta poiketen. Ajatus oli korostaa zoomaamalla tapahtumia. Editointi vaiheessa huomasimme, että Gaskell oli oikeassa. Zoomausta kannattaa välttää. Ne eivät antaneet toivottua lopputulosta, joten vain paria otosta lukuun ottamatta jätimme ne suosiolla pois.

4.4 Valotus

Oikeanlainen valaistus sisätiloissa otetuissa kohtauksissa osoittautui suurimmaksi haasteeksi. Eritoten bändin soittokohtauksissa valojen paikkoja haettiin jatkuvasti. Lisäksi resurssien puute ja toisistaan aavistuksen poikkeavat valot ja niiden värit hankaloittivat asiaa.

Valot aseteltiin soittopaikalla niin, että valaistus tuli alhaalta. Se antoi jollain tavalla ”hämyisen” tunnelman, jollaisen halusimmekin. Angin mukaan alhaalta tulevaa valoa käytetään usein silloin, kun kuvataan jotain tuntematonta ja vierasta. Vasta editointivaiheessa huomasimme, että soittimia kuvatessamme olisimme saaneet käyttää enemmän sivulta tulevaa valoa. Alhaalta tuleva valo ei näyttänyt yhtä hyvin soittimien muotoja. (Ang 2006: 102.)

Sisävalo on tasaista ja kaikkialle ulottuvaa. Angin mukaan se antaa usein hieman vaisun tunnelman (Ang 2006: 103). Muutamassa sisällä otetussa kohtauksessa käytimme kuitenkin sisävaloja (LIITE 2). Ne toimivat mielestämme kuitenkin hyvin. Videon kiivastahtisessa ”klippien” vaihtelussa sisävalo ei antanut lainkaan liian vaisua kuvaa.

Ulkona otetuissa kohtauksissa valaistus ei tuottanut suuria ongelmia. Kameran paikkaa jouduimme välillä muuttamaan paremman valaistuksen toivossa. Muutamassa kauempaa kuvatussa kohtauksessa huomasimme kuitenkin jälkeenpäin, että taustalla oleva kirkkaampi taivas tummensi usein etualalla kuvaamamme kohteen. Ang kuvaa kyseistä tapausta vastavalo-ongelmaksi. Ratkaisuna olisi voinut käyttää esimerkiksi puolivärisuodatinta, jota meillä ei ollut saatavilla. (Ang 2006: 109.)

4.5 Suojaviiva ja huomiopiste

Aloittaessa kuvaustilannetta on tärkeää muistaa luoda **suojaviiva** kohtaukseen. Suojaviivan avulla pidetään huoli siitä, että liikkeen suunta pysyy täsmällisenä ja näyttää valmiissa materiaalissa oikealta. Suojaviiva korostuu esim. Koripallo ottelussa. Suojaviiva kannattaa tässä tilanteessa vetää kentän poikki, pituus suunnassa. Kameramies valitsee suojaviivan oikean tai vasemman puolen ottelun ajaksi, eikä ylitä tätä kuvauksen aikana. Sillä jos kamera mies vaihtaa puolta katsojalle tulee helposti väärä kuva, minne suuntaan joukkueet käytännössä hyökkäävät. (Välikylä 2006: 44–45.)

On kuitenkin tapoja jonka avulla suojaviiva voidaan ylittää. Suojaviiva voidaan esimerkiksi ylittää kohtaus kohtaukselta, niin että katsojalle tulee selkeä kuva kameran liikkumisesta. (Välikylä 2006: 46.)

Musiikkivideota kuvattaessa kamera liikkui välillä hyvinkin laajalla säteellä. Koska kuvasimme kohtauksia kahdella kameralla, suojaviivan ylittämisen kanssa sai olla tarkkana. Mielestämme saimme kameran liikkeitä näyttämään siltä, että katsoja ymmärtää kameran vaihtavan paikkaa eikä henkilöiden. Huomioitavaa videolla on kuitenkin se, että jossain bändin soitoista otetuissa kohtauksissa henkilöt ovat tarkoituksen mukaisesti vaihtaneet paikkaa.

Jokaisesta kuvasta löytyy **huomiopiste**. Se on piste, johon ihmisen silmä ensimmäisenä kuvassa kohdistuu. Ihmisen huomiota voidaan kiinnittää monella eritavalla ja se onkin tärkeä osa videokuvausta. On kuitenkin oltava tarkkana siinä, että huomiopistettä ei liikuta liian paljon tai liian vähän. Liiallinen huomiopisteen liikkuttelu voi rasittaa silmiä ja taas liian vähäinen liikkuttelu voi vaikuttaa tylsältä. On myös erilaisia tapoja korostaa huomiopistettä. Sen voi tehdä, vaikka äänen avulla. Esimerkiksi, jos huomiopisteenä videossa on puhelin, on hyvä lisätä videoon puhelimen ääni, koska silloin huomiopiste korostuu. Myös liike ja valo ovat loistavia tapoja korostaa huomiopistettä. (Välikylä 2006: 46–48.)

Huomiopisteitä tällä musiikkivideolla on monia erilaisia. Niillä on tarkoitus korostaa kohtausten tapahtumia. Bändistä otetuissa soittokohtauksissa huomio kiin-

nitty luonnollisesti bändin jäseniin ja soittimiin musiikin mukaisesti. Esimerkiksi kitaran ollessa eniten esillä musiikkiraidalla kuvataan kitaraa jne.

Musiikkivideon niin sanotuissa tarinallisissa kohtauksissa huomiopisteenä on usein kohtauksessa esiintyvä henkilö tai hänen toimintansa. Musiikkivideon tapahtumissa, joissa henkilöt epäonnistuvat eri tilanteissa, tarkoituksemme oli korostaa usein esineitä ja tapahtumia lähikuvilla. Esimerkkinä ”Kohtaus 3” (LIITE 3), jossa toimistopäällikkö menettää malttinsa. Hän heittää puhelimen maahan niin, että se hajoaa säpäleiksi. Puhelimen osuessa maahan huomiopisteenä on puhelin, jonka hajoamista korostetaan videolla kuvaamalla sitä läheltä maantasosta.

Musiikkivideolla aika on rajallista, mutta silti kohtauksien sanoma täytyy välittyä selkeästi katsojalle. Ratkaisimme ongelman kuvaamalla ja yhdistelemällä yksityiskohtia. Yksityiskohtien kuvaaminen auttaa katsojaa tajuamaan tilanteet paremmin. Samalla säästetään aikaa videolta jättämällä pois pitkäkestoisemmat niin sanotut kauempaa kuvatut ”klipit”.

5 LEIKKAUS

Tässä osiossa kerromme videon leikkaamisesta eli editoinnista. Editointi voi olla yksinkertaisimmillaan leikkeiden järjestelyä. Jos halutaan kuitenkin saada videosta mielenkiintoinen, editointi onkin huomattavasti monimutkaisempi ja haastavampi prosessi. Aloitamme kerronnan materiaalin siirtämisellä tietokoneelle ja päädymme valmiin työn viimeistelyyn ja tallentamiseen. Editoinnissa käytimme *Adobe Premiereä*, jonka elementeistä kerromme omana kappaleena. Lisäksi kerromme leikkaamistyöstä omassa musiikkivideoprojektissamme, sekä pohdimme, kuinka ajankäyttö siinä rakentui.

5.1 Materiaali tietokoneelle

Ennen materiaalin siirtoa koneelle välineiden ja asetusten täytyy olla kunnossa. Tärkein väline tässä vaiheessa on FireWire-kaapeli. Se liitetään digitaalisen videokameran ja tietokoneen välille, joten kamerasta ja tietokoneesta on luonnollisesti löydettävä sille sopivat liitännät. FireWire-kaapeli mahdollistaa nopean tiedonsiirron.

Videon kaappauksessa toimii mainiosti Adobe Premiere, jossa on siihen käteväänä apuvälineenä toimiva Capture-paneeli (Videon kaappaus). Videon kaappaus -toiminto saadaan ohjelmasta esiin painamalla kamerasta Play-näppäin pohjaan. Tässä tapauksessa kamera pitää olla tietenkin liitetty tietokoneeseen. Kaappausikuna on kuin videokameran näyttö. Sillä voi esikatsella, kelata tai siirtää kuvaa tietokoneelle halutusta kohdasta painamalla vastaavasti paneelin Play- ja/tai Rec-näppäintä riippuen, mitä ollaan tekemässä. Paneelin käytön hyödyntäminen nopeuttaa huomattavasti työskentelyä jatkossa, koska sillä on mahdollisuus valita ainoastaan halutut kohdat videolta. Ei siis tarvitse siirtää koko videota kerralla koneelle. Aikaisempien kokemustemme ja Plumerin ohjeistuksen pohjalta tajusimme itsekkin siirtää videon pienemmissä osissa, jotta leikkaaminen helpottuisi. Myös siirrettyjen pätkien selkeä nimeäminen helpotti huomattavasti käsittelyä. Tiedostotkin löytyivät jatkossa helpommin. (Plumer 2006: 16–21.)

Videon kaappaus -paneelin asetukset on hyvä muokata haluamalleen säädöille ennen videon siirtämistä tietokoneelle. Ohjelma asettaa usein automaattisesti asetukset sen kameran mukaan, joka on tietokoneeseen liitetty. Asia kannattaa kuitenkin tarkistaa valitsemalla Edit-valikosta Preferences ja Capture. Tärkeintä kaappauksessa on mielestämme se, että jaottelee siirtämisprosessin lyhyempiin pätkiin ja nimeää ne selkeästi. (Plumer 2006: 22–25.)

Tutkimuskyselyssä (LIITE 1) yhtenä kysymyksenä oli: ”Kuinka paljon luulet aikaa kuluvan videomateriaalin siirtoon kameran koneelle, jos sitä on esim. kolme tuntia?” Itse siirtämiseen menee Premiereltä yhtä kauan kuin on materiaalia. Tässä tapauksessa kolmen tunnin materiaalin siirtoon kuluu kolme tuntia. Videokaappauksessa käytettyyn aikaan voisi hyvin laskea mukaan myös asetusten säädöt ja kaappausten nimeämiset ja etsimiset kameran koneelta. Laskimme nämä toiminnot kuitenkin editoinnissa käytettyyn kokonaisuikaan.

5.2 Adobe Premiere

Adoben tuote Premiere on ohjelma, joka on tarkoitettu videon editoimiseen. Itse käytimme editoimiseen *Adobe Premiere Pro CS5* -sovellusta, joka on yksi markkinoiden arvostetuimmista editointiohjelmista. Se on riittävän tehokas ja kykenevä lähes kaikkeen mahdolliseen, mitä haluaa editoinnissa suorittaa. (Plumer 2006: 10.)

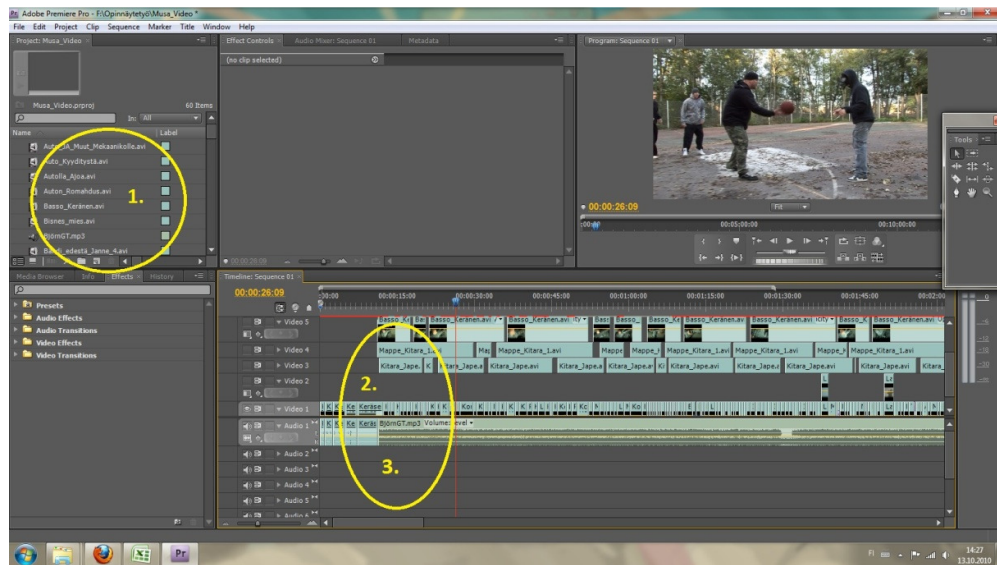
Itse olemme käyttäneet Premiereä nyt parisen vuotta. Käytön perusteet saimme Videoprojektit-kurssilta. Ohjelman käyttö jatkui jokapäiväisenä työharjoittelusamme, jossa editoimme muun muassa tekemiämme pelaajahaastatteluja Vaasan Sportin web-sivuille. Tämän lisäksi teimme, kuten aiemmin on tullut todettua, ensimmäisen musiikkivideomme Premierellä vuonna 2009. Voimmekin todeta, että ohjelma on ollut erinomainen sovellus videon editoinnissa. Se on helppokäyttöinen, sillä on selkeä käyttöliittymä ja sen avulla pystyy muokkaamaan kuvaa mielikuvituksen ollessa vain rajana. Premierellä on mahdollisuus työskennellä monella tavalla. Tässä keskityimme kuitenkin lähinnä omaan työskentelytapaamme, joka on hyvin tavanomainen tapa käyttää ohjelmaa.

Kun Premiere käynnistetään, aloitetaan valitsemalla vaihtoehtoisesti uusi projekti (New Project) tai avaamalla aikaisemmin luotu työ (Open Project). Aloitettaessa uutta projektia on hyvä antaa sille kuvaava nimi, jotta tiedosto on helppo löytää jatkossa. Lisäksi on tärkeää valita oikea televisiojärjestelmä. Suomessa on käytössä PAL-televisiojärjestelmä. Se määrittelee muun muassa kuvanopeuden ja kuvapikseleiden määrän, kuvakoon sekä äänisignaalin käsittelyn. Valintamme omassa projektissamme oli PAL widescreen 48khz. (Levy 2001: 22.)

5.2.1 Käyttöliittymä

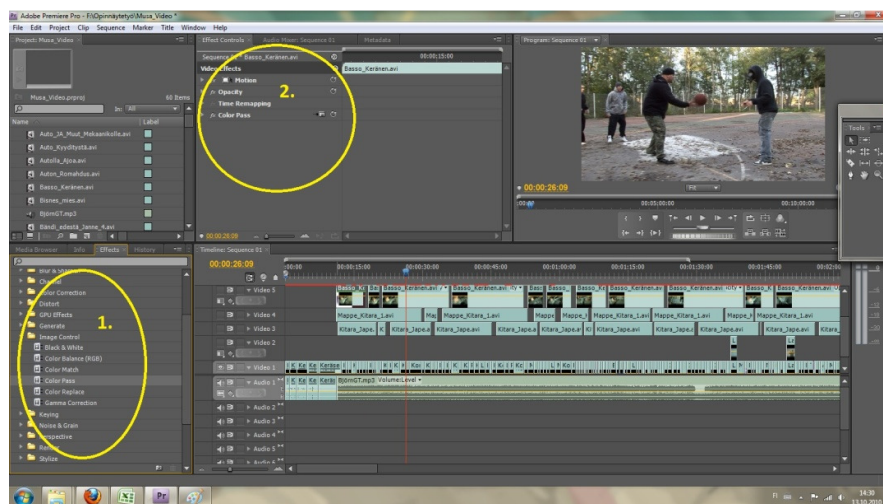
Kun asetukset uuteen projektiin on valittu, aukeaa näytölle Premieren editointiohjelma. Sen ikkunoiden avulla käsitellään videota. Tämä näkymä on Premieren käyttöliittymä. Hyvä käyttöliittymä on selkeä ja riittävän helppokäyttöinen. Tarvittavat välineet ja ikkunat on hyvä löytyä ilman suurempia ongelmia. Premieren käyttöliittymä on mielestämme erinomainen. Sen käytön perusteiden ollessa hallussa on ikkunoita helppo käsitellä. Aikaa ei kulu elementtien jatkuvaan etsimiseen. (Levy 2001: 50.)

Alla oleva kuva (KUVA 2) on otettu Premieren editointiohjelmasta. Project-paneeliin (1.) tallentuvat kaapatut videot. Jos videot eivät näy valmiiksi paneelissa, saadaan ne lisättyä editointiohjelmaan esimerkiksi vetämällä (drag-and-drop) kansioista, johon ne ovat tallennettu. Kun halutaan leikata videota, vedetään leikkeet vastaavasti Project-paneelistä Timeline-paneeliin (aikajana) (2.). Aikajanalla on useita tasoja, joita kutsutaan yleensä raidoiksi (Plumer 2006: 64). Videolle (2.) ja äänelle (3.) ovat omat raitansa. Aikajanaan kannattaa vetää leikkeet siinä järjestyksessä, miten ne videossa esitetään. Kuvan oikeassa yläreunassa on televisioruutua muistuttava kuva. Se on Program-paneeli (ohjelmamonitori), jolla editoija voi seurata leikkeitä ja katsella, miltä ne elokuvassa tulee näyttämään (Plumer 2006: 43).

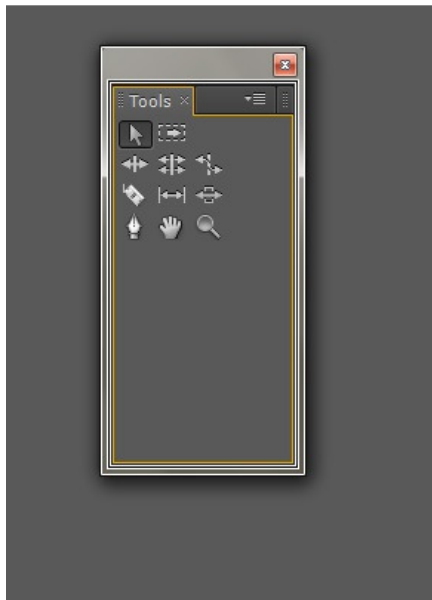


KUVA 2. Premieren käyttöliittymä. Projekti- ja Timeline-paneeli

Aikajanan lisäksi ohjelmaan saa esille muitakin paneeleja (KUVA 3). Aikaisemmin mainittujen paneelien lisäksi meillä oli esillä myös tehosteiden lisäämiseen tarkoitettu Effects-paneeli (1.). Sillä luodaan muun muassa siirtymiä leikkeiden välille vetämällä ne aikajanalla leikkeen päälle. Siirtymien muokkaamisessa käytetään Effects Controls -paneelia (asetukset) (2.), joka tulee usein näkyviin automaattisesti, kun efekti lisätään aikajanalle. Työkalupalkki (Tools) (KUVA 4) on lisäksi hyvä asettaa selkeästi käden ulottuville.



KUVA 3. Premieren käyttöliittymä. Tehosteet.



KUVA 4. Työkalupalkki (Tools).

Tämä asettelu antaa mielestämme parhaimmat edellytykset editoinnille. Ne paneelit, jotka ovat eniten käytössä, kannattavat olla jatkuvasti esillä. Näin editointi on mahdollisimman vaivatonta ja nopeaa. Paneelit, joita ei juuri siinä editointivaiheessa käytetä, on hyvä olla piilossa. Näin on mahdollisuus suurentaa käytössä olevia paneeleja ja saat näin enemmän työtilaa editoinnille.

5.2.2 Leikkaaminen

Leikkaaminen on yhtä aikaa sekä teknistä, että luovaa työtä. Välikylän mukaan tekninen puoli koostuu yksinkertaisuudessaan leikkeiden järjestelystä, poistamisesta sekä pituuden rajaamisesta. Näitä toimintoja käytetään ohjelman aikajanalla. Aikajan ylemmät raidat ovat videolle ja alemmat äänelle. Raitoja saa halutesaan useamman ja se onkin kannattavaa laajemmassa leikkaustyössä. Kursori näkyy aikajanalla punaisena viivana. Sen tehtävä on näyttää kohta, jossa työskennellään parhaillaan. Ohjelmamonitorista on mahdollisuus nähdä sama kohta kuvana. (Välikylä 2005: 75–77.)

Editointi kannattaa aloittaa turhien kohtausten poistamisella. Poistaminen kannattaa aloittaa epäonnistuneista leikkeistä ja arvioida sitten, mitä muita turhia kohtia

mahdollisesti vielä löytyy. Ohjelmamonitorista on hyvä seurata ja varmistaa, mitkä kohtaukset halutaan poistaa. Kun haluttu kohta on löytynyt, siirretään kursori tarkasti siihen kohtaan, mistä leikkaus tehdään. Leikkaus tapahtuu työkalupalkin (KUVA 4) Razor-työkalulla, joka katkaisee leikkeen halutusta kohtaa. Selection-työkalulla vastaavasti pystytään valitsemaan leikattu ”klippi”, joka halutaan poistaa painamalla esimerkiksi näppäimistön Delete-painiketta. Razor-työkalu on kätevä, kun poistetaan videota leikkeen keskeltä. Poistaminen voidaan kuitenkin suorittaa myös leikkeitä lyhentämällä tarttumalla hiirellä leikkeen päähän ja vetämällä sitä lyhyemmäksi. Vastaavasti voit kasvattaa leikkeen pituutta vetämällä sitä pidemmäksi. Tarkkoja leikkauksia varten aikajanalta löytyy raitojen zoomaus. (Välilylä 2005: 76.)

Teknisesti leikkaaminen kuulostaa yksinkertaiselta työltä. Sen haastavin osuus on kuitenkin saada video näyttämään katsojan silmään hyvältä. Kokemus ja tietynlainen ”pelisilmä” tuovat usein onnistuneen lopputuloksen. Leikkaajalla onkin mielestämme suurin vastuu työn onnistumisesta.

Välilylä korostaa kirjassaan sitä, että leikkaamisessa on oltava raaka ja jätettävä kylmästi kohtia videon ulkopuolelle. Musiikkivideon teossa ”klippien” poisjättäminen korostuu (Välilylä 2005:79). Kuvasimme yhteensä kolme ja puoli tuntia materiaalia videokameralle, joten sen tiivistäminen reilun kolmen minuutin videoksi vaati paljon työtä. Piti kuitenkin muistaa, että musiikkivideolla kulkeva tarina pitää säilyttää katsojalle ymmärrettävänä. Ratkaisimme ongelman ”säästämällä” videoon paljon lyhyitä yksityiskohtaisia otoksia, jotka kertoivat hyvin tapahtumien kulusta. Kauempaa kuvattuja leikkeitä käytettiin videolla lähinnä sen takia, jotta katsojille valottuisi kokonaisuus kohtauksissa. Ne veivät kuitenkin usein raidalta liikaa aikaa. Niille kun ei ole ominaista se, että niitä näytetään vain muutama sekunti. Nopeutimme kauempaa kuvatut leikkeet käyttämällä työkalupalkin (KUVA 4) Time Stretch -toimintoa. Totesimme, että nopeutetut leikkeet sopivat sekä ajallisesti että musiikillisesti videoon täydellisesti.

Sleigh:n musiikkivideolla tarina kulkee käsikirjoituksen (LIITE 3) mukaisesti. Se siis koostuu tiivistetysti neljän miehen epäonnistuneista suorituksista päättyen

miesten raivokkaaseen soittoon ”bändikämpällä”. Kohtausten jatkuvuuden säilyttämistä pidimme videolla tärkeänä. Kuinka saada ne näyttämään siltä, että katsoja huomaa tarinan jatkuvan vielä ensimmäisenkin kohtauksen jälkeen? Välikylä pitääkin jatkuvuutta yhtenä leikkaamisen edellytyksenä (Välikylä 2005: 80). Kohtausten ”liimana” toimiikin loistavasti autonkuljettaja, joka ottaa autonsa kyytiin jokaisen henkilön aina kohtauksen jälkeen. Liitimme autonkuljettajasta otetut ”klipit” kohtausten väliin tuomaan videolle jatkuvuutta. Lisäksi musiikkivideon alkupuoliskolla näkyvät otokset soittimista toimivat hyvänä pohjustuksena lopussa tulevalle soittokohtaukselle. Jatkuvuutta elokuvaan tuo myös siirtymät, joita käsittelemme seuraavassa kappaleessa tarkemmin.

5.2.3 Siirtymät ja erikoistehosteet

Siirtymäksi kutsutaan sitä, miten leikkeen loppu vaihtuu seuraavan leikkeen alkuun. Yksinkertaisin siirtymä on suoraleikkaus, jossa kuva vaihtuu huomaamattomasti ilman mitään tehostekeinoja. Adobe Premiere tarjoaa kymmenittäin erilaisia siirtymiä. Kaikkien lähteidemme mukaan niitä tulisi kuitenkin mahdollisimman paljon välttää. Plumerin mukaan suurimpana syynä on katsojan huomion kiinnittyminen liikaa siirtymiin – tarina unohtuu. Erikoisimpia siirtymiä käytimmekin maltillisesti. (Ang, 2005: 180; Plumer 2006: 74.)

Adobe Premieressä on laaja siirtymävalikoima. Siirtymät löytyvät Tehosteet-paneelistä kohdasta Video Transitions (siirtymät). Siirtymän leikkausten väliin saa, kun vetää sen hiirellä haluttuun kohtaan videolla. Siirtymän pituutta pystytään muokkaamaan aikajanalla. Musiikkivideollamme tarkoituksemme oli vaihdella kuvia nopealla tempolla ilman siirtymiä. Suurimpana syynä on edellisessä kappaleessa mainittu Plumerin fakta sekä ”klippien” lyhyys. Ne kestävät videolla korkeintaan kolme sekuntia, joten siirtymät eivät näkyisi kovinkaan hyvin niin lyhyellä aikavälillä. Pari poikkeusta kuitenkin löytyy. Käytimme muutamassa kohtaa ristivaihtoa (Cross Dissolve) sekä mustaan häivyttämistä (Dip to Black), jotka ovat tarkoituksen mukaisesti hyvin huomaamattomia. Aikataulua silmällä pitäen aikaa säästyi huomattavasti editointiosuudesta, kun siirtymät jäivät vähemmälle. (Plumer 2006: 84–85.)

Tehosteita käytetään silloin, kun kuvan väriä muutetaan esimerkiksi värillisestä mustavalkoiseksi (Plumer 2006: 116). Tehosteiden lisäämistä musiikkivideoon pidimme keskeisenä. Totesimme, että värillinen kuva ei anna riittävän hyvää tunnelmaa nopeatempoiseen musiikkiin. Kokeilimme useampiakin tehosteita leikkeiden päälle. Soittokohdissa käytimme kolmea tehostetta päällekkäin. Se antoi anteeksi tietyt ongelmat valotuksessa. Tarinaosuuksissa käytimme suurta kontrastia, jossa oli myös mustavalkoista sävyä. Tämä valinta taas piti hyvin syksyisen tunnelman tarinassa, mutta ei ollut kuitenkaan liian tavallinen tehoste.

5.3 Ääni

Välilylä pitää ääntä tunnelman luojana. Sen vaikutus videolla on yllättävänkin suuri. Pienellä vaivalla voidaan luoda videolle aivan erilainen vaikutelma kuin se olisi ollut ilman sitä. Äänien tehtävänä on paikata virheitä ja korostaa asioita, joita ei pelkästä kuvasta välttämättä huomaisi. (Välilylä 2005: 101.)

Musiikkivideota tehdessä työ alkaa musiikin valinnalla. Leikkaus tapahtuu siis äänen mukaan eikä päinvastoin. Ajallisesti eniten leikkauksessa menikin tämän kombinaation onnistumiseen. Tarinalliset otokset leikattiin kohtiin, johon ne sopivat parhaiten. Esimerkiksi otokset, joissa tarinan päähenkilöt menettävät malttinsa, oli hyvä liittää ääniraidalle kohtiin, joissa ääniaallot ovat korkealla. Muun muassa rummut toimivat hyvänä kiinnekohtana. Suurin työ oli kuitenkin saada soittohautukset osumaan ääniraidan kanssa yhteen. Tarvitsimme apua bändin jäseniltä heidän parempien musiikillisten taitojen takia. Onnistuimme saamaan leikkeet kohtuullisen hyvin kohdalleen. Joissakin kohdissa huomasimme, että musiikki soi aavistuksen eri tahtiin kuin kuvauksissa otetuissa kohtauksissa. Ratkaisimme ongelman leikkaamalla ”klipit” lyhyemmiksi (noin sekunnin pätkiksi), jotta ihmissilmä ei ehdi huomata eroa tahdissa, mutta tajuaa kuitenkin, mitä videolla tapahtuu. (Välilylä 2005: 101–102.)

5.4 Valmis musiikkivideo

Musiikkivideomme tekeminen sujui hyvin aikataulussaan. Vaikka aloittamisesta vähän viivästyimme, kiritimme ajan hyvin kiinni. Suurimpana syynä lienevät

sekä meidän että bändin jäsenten yksimieliset mielipiteet (lähes poikkeuksetta) videon leikkaamisessa.

Kun musiikkivideo oli viimeistä silaustaan myöten valmis, oli aika muuttaa se muotoon, jossa se pystytään esittämään. Me päädyimme tekemään musiikkivideoista DVD-levyn. Levylle pystytään luomaan oma visuaalinen ympäristö. Tämä ympäristö koostuu lähinnä DVD:n valikosta. Valikko luodaan usein vastaamaan videon sisältöä. Itse käytimme valikon tekoon *Adobe Encore*. Ohjelman omista valikkopohjista löytyi sopiva malli, jonka värejä ja fonttimalleja muuttamalla saimme luotua tyylikkään ympäristön (KUVA 5). Valikkoa hyväksi käyttäen pääsee nopeammin haluttuun kohtaan videolla. Kelaaminen ja kohtausten vaihtaminen on nopeaa. DVD-levyn tekeminen ei ollut kovinkaan työlästä, kunhan käytössä on oikeanlainen ohjelmisto ja polttava DVD-asema. Premierellä polttaminen onnistuu napsauttamalla Export-kuvaketta ja valitsemalla To DVD. (Välilylä 2005: 108–109; Ang 2006: 194–196; Plumer 2006: 190.)



KUVA 5. DVD:n päävalikko.

DVD-levyn lisäksi päätimme julkaista videon Youtube-sivustolla. Youtube on maailman suosituin suoratoistovideopalvelu. Sinne voi, kuka tahansa kirjautunut henkilö, jakaa itse tehtyä videotaan tiettyjä sääntöjä noudattaen. Youtube pystyy

käsittämään WMV-, AVI-, MOV- ja MPEG-muotoisia tiedostoja. Formaatin muoto Youtubessa on FLV (Adobe Flash Video). Musiikkivideomme löytää Youtubesta hakusanoilla ”Sleigh” ja ”Clawgut”. (Wikipedia 2010.)

6 Tulokset ja johtopäätökset

Raportin viimeisessä osiossa puramme tutkimuskyselymme tuloksia ja teemme niistä tarvittavia johtopäätöksiä ympyrädiagrammeja apuna käyttäen. Lisäksi kerromme omia mielipiteitämme raportin ja musiikkivideon tekemisestä sekä mietimme mahdollisista jatkotutkimuksista. Missä onnistuimme? Mitä olisi pitänyt tehdä paremmin? Miten ne olisi pitänyt tehdä paremmin?

6.1 Havainnot tutkimuskyselystä

Tutkimuskysely musiikkivideon ajankäytöstä tehtiin kyselylomakkeen avulla (LIITE 1). Sen tarkoituksena oli selvittää, millainen käsitys ammattikorkeakouluopettajilla on musiikkivideosta ja siitä, kuinka kauan vastaavan projektin tekemiseen kuluu keskimäärin aikaa. Lähetimme kyselyn sähköpostitse 210:lle Vaasan Ammattikorkeakoulun opettajalle, joista 62 vastasi kyselyyn. Meitä ihmetytti opettajien vähäinen osallistuminen. Olisimme luulleet opettajien tiedostavan, kuinka tärkeää opinnäytteen tekeminen oppilaille on. Kyselyyn vastaaminen ei olisi kuitenkaan vienyt hirveästi aikaa.

Syy tutkimukselle nousi esille lähinnä omien kokemustemme kautta. Totesimme koulussa käymillämme kurseilla, että useat ammattikorkeakouluopettajat antavat liian vähän aikaa projekteihin, joiden kiitettävään suoritukseen tarvitsisi todellisuudessa enemmän aikaa. Asia korostuu mielestämme silloin, kun aiheena on tietokoneohjelmilla suoritettava projekti.

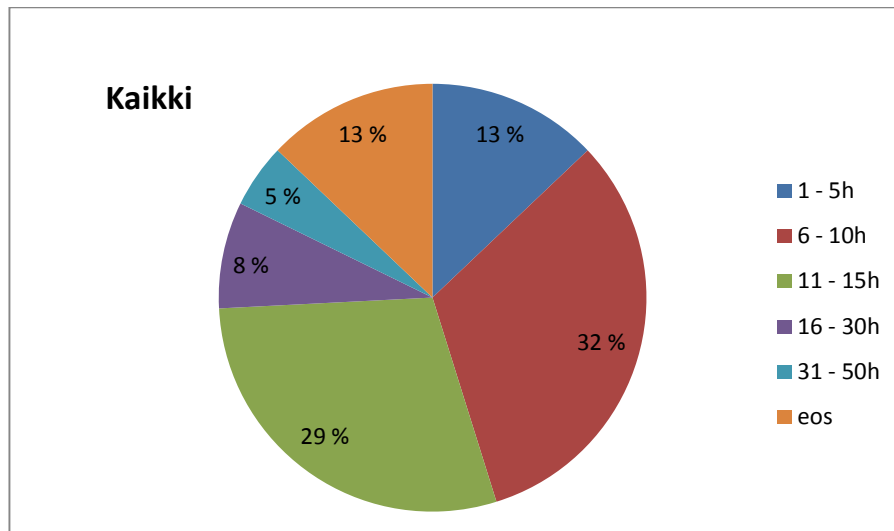
Kyselylomakkeen (LIITE 1) ensimmäisen kysymyksen tarkoituksena oli saada tietoon, millainen käsitys kyselyyn vastanneilla opettajilla on musiikkivideon tekemisestä. Vaihtoehdot olivat; huono, aika huono, aika hyvä tai hyvä. Vastanneista kahdeksallatoista oli mielestään ”aika hyvät” tai ”hyvät” tiedot aiheesta. Loput koostuivat tasaisesti joko ”huonoista” tai ”aika huonoista” tiedoista. Jaottelimmekin tutkimustyömme kahteen otantaan. Toinen otanta koostui kaikista vastanneista ja toinen niistä, joilla löytyi aiheesta ”aika hyvät” tai ”hyvät” tiedot. Nimesimme otannat nimillä ”Kaikki” ja ”Hyvät”. Ne toimivat myös ympyrädiagrammien otsikkoina. Kuviot on nimetty diagrammiin liittyvällä kysymyksellä. Ympyrädia-

grammi muodostuu sektoreista. Olemme jakaneet sektorit aikaväleihin (esim. 10-20h). Sektorien kaaren pituus kertoo, kuinka suuri määrä opettajien vastauksista on osunut tietylle aikavälille. Vastausvaihtoehto ”eos” tarkoittaa ”en osaa sanoa”. Seuraavaksi tutkimmekin ympyrädiagrammien avulla, miten vastaukset ovat prosentuaalisesti jakautuneet. Lisäksi vertaamme niitä oman musiikkivideoprojektimme ajankäyttöön.

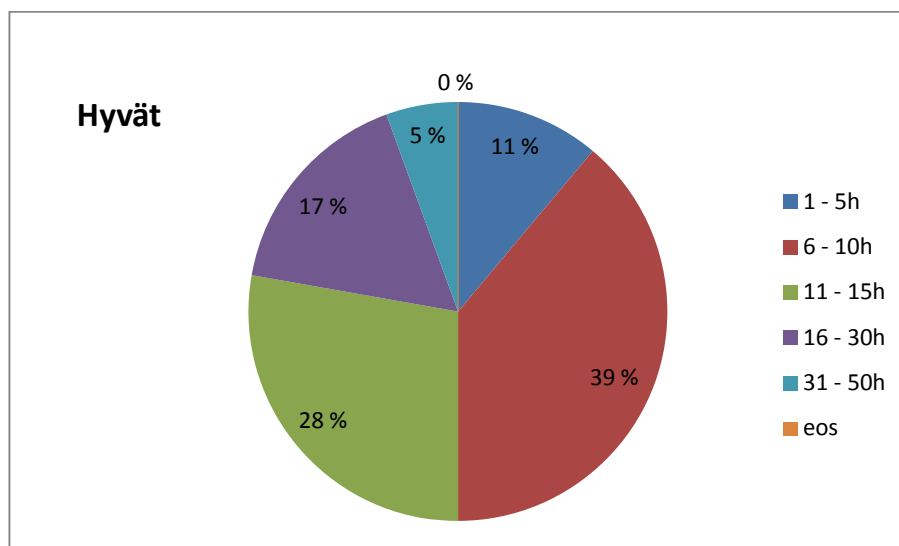
6.1.1 Tulokset käsikirjoituksen ajankäytöstä

Käsikirjoituksia on monenlaisia. Niiden tekemiseen voi mennä aikaa parista tunnista pariinkymmeneen tuntiin riippuen, kuinka juonellinen käsikirjoitus on kyseessä (Levy 2001: 29). Kuvio 1 ja 2 osoittavat meille, miten vastaukset ovat jakautuneet diagrammeissa. Ensimmäisessä kuviossa otantana ovat kaikki tutkimuskyselyyn vastanneet opettajat ja toisessa ainoastaan hyvän käsityksen aiheesta omaavat opettajat. Ympyrädiagrammi ei mielestämme anna kovinkaan yllätyksellistä tulosta. Aikavälille 11–15 tuntia osuu suurin osa vastauksista aikavälin 6–10 tuntia tullessa perässä kuuden prosentin erolla. Kuvio 2 antaa hyvin samanlaisen lopputuloksen.

Yhteenvedona voidaan todeta, että suurimman osan mielestä käsikirjoitukseen menee aikaa 6-10 tuntia riippumatta, onko käsitys kyseisestä aiheesta hyvä vai huono. Meiltä meni juonellisen musiikkivideon käsikirjoitukseen noin viisitoista tuntia, joka ylittää hieman otannan moodin (= aineistossa eniten esiintyvä arvo) (Wikipedia 2010). Ylitys ei kuitenkaan ole merkittävä, koska musiikkivideon käsikirjoituksia voi olla monenlaisia.



KUVIO 1. Kuinka monta tuntia kuluu musiikkivideon käsikirjoituksen tekoon?
Kaikki.



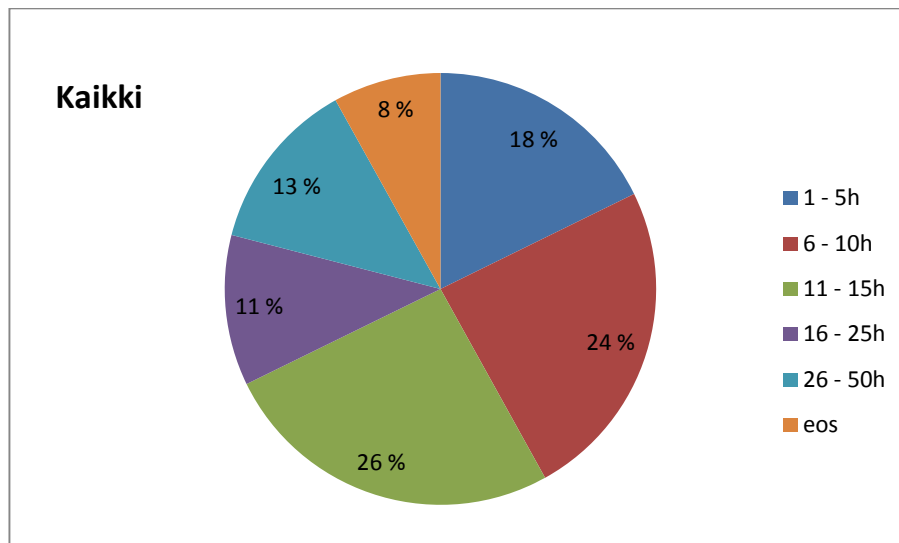
KUVIO 2. Kuinka monta tuntia kuluu musiikkivideon käsikirjoituksen tekoon?
Hyvät.

6.1.2 Tulokset kuvaamisen ajankäytöstä

Mitä tahansa elokuvaa tai musiikkivideota kuvattaessa on hyvä, että pohjatyö on tehty huolellisesti. Noudatimme tätä periaatetta itsekkin. Käsikirjoitus, kameran valinta ja sen käyttämisen perusteet sekä kuvauspaikkojen valinta ennen kuvaus-

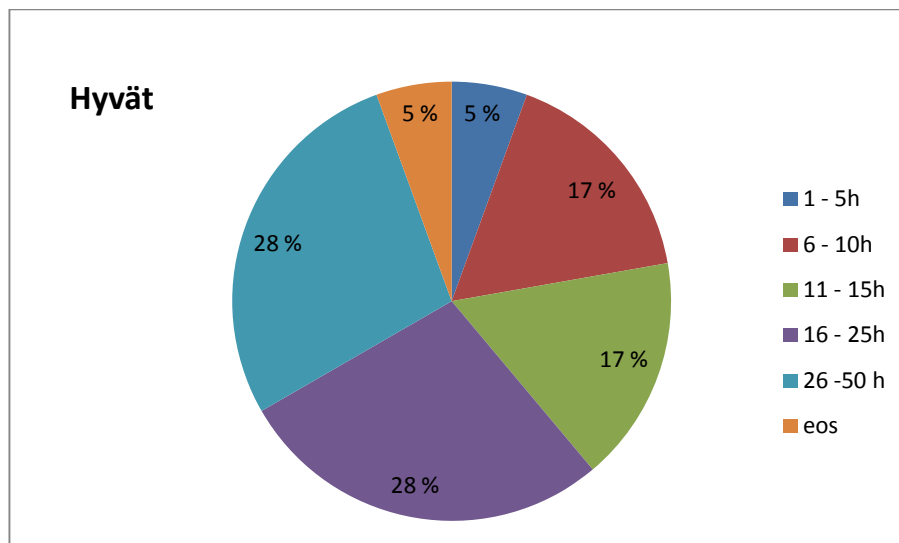
työtä autoivat meitä voittamaan runsaasti aikaa. Kuvauspaikalla ei tarvinnutkaan keskittyä enää kuin valojen asetteluun ym. järjestelyihin, näyttelijöiden ohjaamiseen ja itse kuvaamiseen. Tähän rupeamaan saimme kulumaan neljä työpäivää (33 tuntia).

Ammattikorkeakouluopettajien vastaukset heittelivät aikaväliltä toiseen (KUVIO 3). Ymmärrettävää sinänsä, sillä kuvaustilanteiden hahmottaminen on vaikeaa, kun ei ole tiedossa tarkemmin, millainen video on kyseessä. Selkeä fakta on kuitenkin se, että juonellisen musiikkivideon kuvaaminen järjestelyineen ei hoidu yhdessä työpäivässä.



KUVIO 3. Kuinka monta tuntia kuluu musiikkivideon kuvauksiin? Kaikki.

Kuviossa 4 vastaukset ovat painottuneet pidemmille aikaväleille, vaikka hajontaa on edelleen havaittavissa. Peräti 56 prosenttia vastanneista on sitä mieltä, että musiikkivideon kuvauksiin kuluu aikaa yli kaksi työpäivää (16 tuntia). Tämä puoltaa meidän käytettyä aikaamme (33 tuntia), vaikka kuvauksiemme jälkeen arvelimme, että aikaa kului liikaa. Uskommekin, että kokemuksen puute vaikutti eniten juuri tähän osioon musiikkivideon teossa. Työpäivien lyhentäminen yhdellä tai kahdella ei jatkossa tuottaisi varmastikaan ongelmia.



KUVIO 4. Kuinka monta tuntia kuluu musiikkivideon kuvauksiin? Hyvät.

Tutkimuskyselyn (LIITE 1) kysymys ”Kuinka monta minuuttia videokameralla kuvattiin materiaalia?” ei toiminut halutulla tavalla, joten jätimme diagrammit raportin ulkopuolelle. Suurin syy oli ”En osaa sanoa” -vaihtoehdon runsas vastaaaminen (yli 50 %). Useimmat opettajat totesivat, että kysymykseen on mahdoton vastata, koska kuvattun materiaalin määrä on kuvaajasta kiinni. Totesimme itsekkin, että se piti täysin paikkansa. Kuvaaja voi selvittää työstään parilla otolla tai vastaavasti voi haluta ottaa kymmenen ottoa samasta tilanteesta. Lisäksi unohdimme mainita, että kuvaukset tehtiin kahdella kameralla, joten aineistolla ei näin ollen ollut omasta mielestämme minkäänlaista painoarvoa.

6.1.3 Tulokset leikkaamisen ajankäytöstä

Musiikkivideo koostuu kymmenistä/sadoista leikkeistä, jotka voivat lyhyimmillään kestää ainoastaan hieman päälle sekunnin. Leikkaamisprosessin jälkeen pitää huomioida myös monta muutakin seikkaa (katso raportin kappale: Leikkaus). Välikylän sanoja lainatakseni editointi on leikkeiden järjestelyn, poistamisen ja pituuden siirtämisen lisäksi äärimmäisen luovaa työtä, jonka punaisen langan löytäminen ei tapahdu aina helpoimman kaavan kautta (Välikylä 2005: 76–77). Omaan editointiosuuteemme kului reilusti päälle sata tuntia. Työskentelyaikaan on huomioitu työskentelyssä tapahtuneet ongelmat (tietokoneen/ohjelmien kaatu-

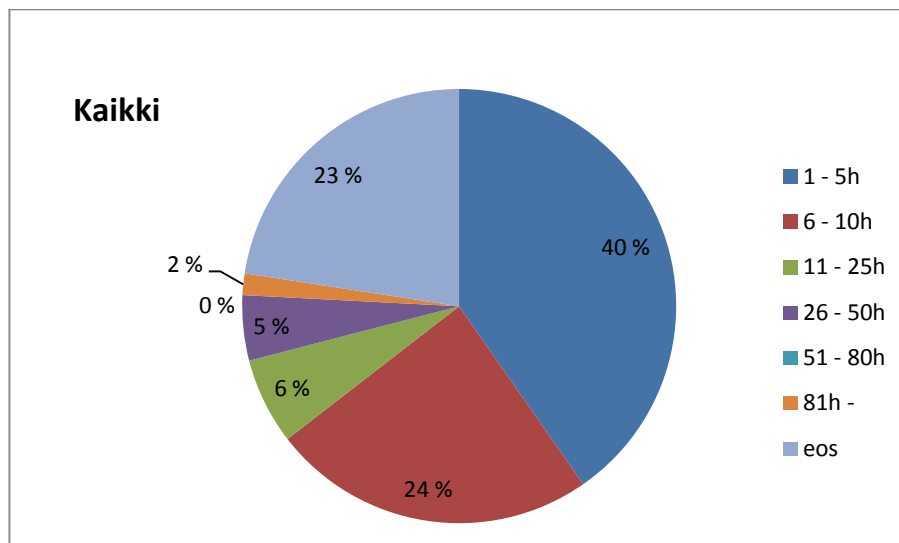
miset) sekä muutamat kokeiluversiot, jotka saattoivat pahimmassa tapauksessa viedä kymmenenkin tuntia. Jos jätämme mainitut tapaukset ajankäyttöme ulkopuolelle, työskentelimme editoinnin parissa noin 120 tuntia.

Tärkeintä olikin selvittää, onko ihmisillä todellista tietoa editoinnin työmäärästä. Epäilimme, että juuri tämä osio musiikkivideonteossa on eniten niin sanotusti hämärän peitossa. Tutkimmekin tätä aihealuetta kahden kysymyksen voimin.

- ”Kuinka monta tuntia kuluu kuvausmateriaalin editointiin?”
- ”Kuinka monta minuuttia menee kolmen tunnin materiaalin siirtoon videokamerasta tietokoneelle?”

Päätimme olla antamatta tutkimuskyselyssä liikaa informaatiota musiikkivideosamme, jotta se ei johdattelisi vastaajaa muuttamaan mielipidettään. Vastaajille annettiin tutkimuskyselyssä ainoastaan tieto, että kyse on musiikkivideosta. Jälkeenpäin ajateltuna informaatiota olisi voinut kertoa kyselyssä enemmänkin (esim. musiikkityyli). Editointia ”läheltä” seuranneet ihmiset ymmärtävät kuitenkin, että eritoten musiikkivideon editointi vaatii paljon työtä. Se sisältää usein runsaasti ”klippejä”, siirtymiä, sekä erikoistehosteita.

Alla oleva kuvio (KUVIO 5) kuvaa kaikkien opettajien vastauksia kuvion nimen mukaiseen kysymykseen. Kuvioista näkee, että suurimmat prosenttiluvut löytyvät lyhyimmiltä aikaväleiltä (1–5h ja 6–10h). Peräti 40 prosenttia vastanneista ovat sitä mieltä, että editointiin kuluu korkeintaan viisi tuntia. Voimmekin tämän kuvion pohjalta todeta, että suurin osa Vaasan ammattikorkeakoulun opettajista ei pidä editointia työmäärältään kovinkaan suurena. Useimmat nostavatkin käsikirjoituksen ja kuvaamisen ajallisesti työläimmiksi prosesseiksi. Positiivisena yllätyksenä oli ”En osaa sanoa” -vastausvaihtoehdon sektorin jääminen pelättyä pienemmäksi.

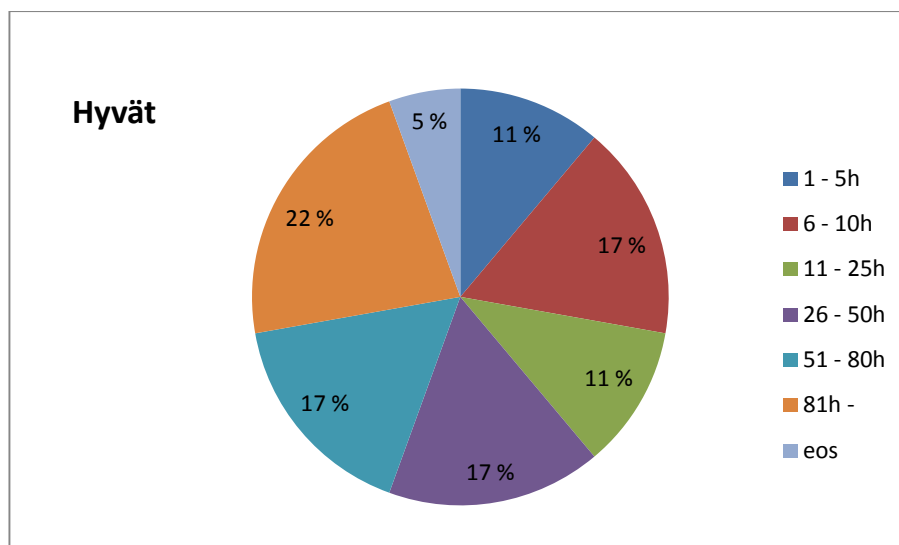


KUVIO 5. Kuinka monta tuntia kuluu musiikkivideon editointiin? Kaikki.

Suurin odotuksemme editointiin liittyvistä kysymyksistä kohdistui otantaan, joka koostui omasta mielestään hyvillä tiedoilla omaavista ammattikorkeakouluopettajista. Edellisten kuvioiden (lähinnä kuviot 2 ja 4) perusteella voimme todeta, että aiheesta hyvin ymmärtävillä opettajilla on käsitys siitä, kuinka paljon kysytyihin projekteihin voi mennä aikaa. Editoinnissa asia näyttäisi olevan kuitenkin toisin. Alla olevasta kuviosta (KUVIO 6) pistää ensimmäisenä silmään se, että vastauksia on tullut kohtalaisen tasaisesti joka sektorille. Tästä voimme jo todeta, että opettajien mielipiteet editoinnin työajasta vaihtelevat rajusti. Esimerkkinä otamme esille kaksi vastaajaa, jotka kertoivat tutkimuskyselyssä tietojensa olevan hyviä. Toinen vastaajista vastasi editointiajaksi neljä tuntia ja toinen sata tuntia. Ero on lähes katastrofaalisen suuri. Musiikkivideon editointi alle viidessä tunnissa ei mielestämme onnistu edes alan ammattilaisilta. Täytyy vain toivoa, että alle viisi tuntia vastanneet opettajat eivät opeta editoimaan. Voimme kuitenkin huokaista helpotuksesta sillä suurin prosenttiluku löytyy sektorista ”81h-” eli vastanneiden mielestä editointi kestää yli 81 tuntia. Näistä suurimman osan (75 %) vastaus oli sata tuntia.

Vastauksien hajonta kahdestakymmenestäkuudesta sataan tuntiin on ymmärrettävää sillä musiikkivideosta annettiin niukasti informaatiota. On hyvin mahdollista, että jotkut musiikkivideot pystytään editoimaan kahdessakymmenessäkin tunnissa

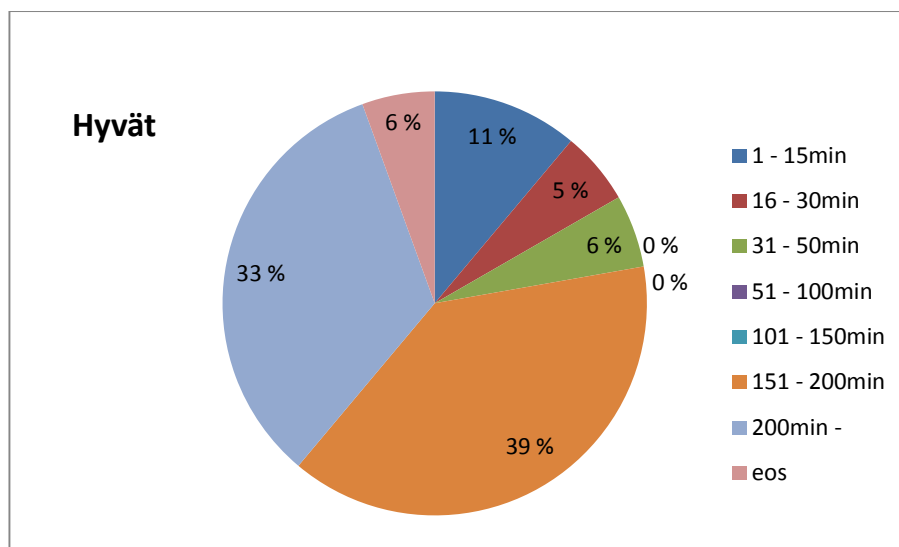
riippuen aiheesta. Siitä alaspäin olevia vastauksia löytyi otannasta kuitenkin mielestämme liikaa. Yhteenvetona toteammekin, että osalla vastaajista ei ole riittävää käsitystä editoinnin ajankäytöstä. Tietokoneohjelmien tunteminen on mielestämme edelleen liian alhaisella tasolla. Arvoitukseksi sitten jääkin, minkä koulutusohjelman opettajat ovat vastanneet editointiosuuden kestoksi 1-10 tuntia. Näin jälkeensä ajateltuna sen selvittäminen olisi antanut hyvää lisäinformaatiota. Tietokoneohjelmien tunteminen on mielestämme siis edelleen liian alhaisella tasolla. Tietokoneella käytetyt tuntimäärät yllättävät ihmisiä yhä edelleen. Täytyy muistaa, että yksinkertaisimmatkaan musiikkivideot, internet-sivut tai animaatiot eivät toteudu vain kahta nappia painamalla.



KUVIO 6. Kuinka monta tuntia kuluu musiikkivideon editointiin? Hyvät.

Editointiin liittyen kysyttiin myös kuvausmateriaalin siirtämisestä tietokoneelle. ”Kaikki”-otannalla ei mielestämme ollut kovinkaan suurta painoarvoa, joten jätimme sen suosiolla pois. Myöskään alla oleva kuvio (KUVIO 7) ei antanut yllättävää lopputulosta. Opettajat, joilla on asiasta ”aika hyvät” tai ”hyvät” tiedot, ovat vastanneet suurimmaksi osaksi 180 minuuttia tai enemmän. Siirtoon menee yleensä yhtä kauan kuin materiaalia kasetilta löytyy. Eli tässä tapauksessa kolmen tunnin materiaalin siirtoon menee saman verran (180 minuuttia). Voidaan kuitenkin ajatella, että prosessiin menee enemmänkin aikaa, koska materiaalia on mahdollisuus leikata jo videota kaapatessa (katso kappale: ”Materiaali tietokoneelle”). To-

dekkoon, että opettajilla oli riittävät tiedot kysyttäessä videon kaappaamisen kestosta.



KUVIO 7. Kuinka paljon luulet aikaa menevän videomateriaalin siirtoon kameralta koneelle, jos sitä on esim. kolme tuntia? Hyvät.

6.1.4 Kokonaisaika

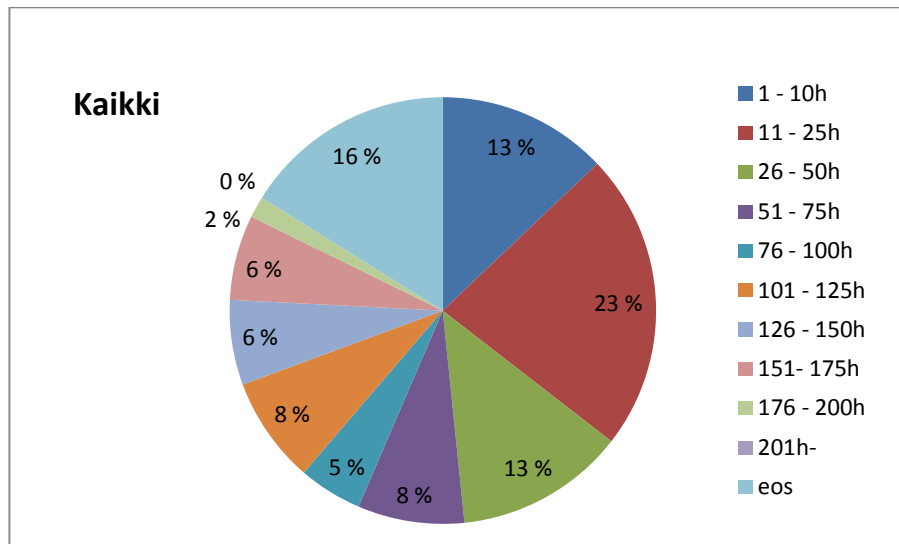
Luulisi, että musiikkivideoprojektiin käytetyn kokonaisajan saa laskemalla käsikirjoituksen, kuvaamisen ja editoinnin yhteen. Asia ei ole kuitenkaan ihan näin. Projekti koostuu myös monista muista pienistä yksityiskohdista, kuten synopsisesta ja/tai story-boardista, laitteiden (videokamerat yms.) testauksesta, editointivaiheessa tehdyistä kokeiluversioista sekä DVD-valikon tekemisestä. Saimme edellä mainittuihin kulutettua aikaa arviolta 15 tuntia. Kokonaisaikamme näin ollen oli alla olevan taulukon (TAULUKKO 1) mukainen. Musiikkivideoprojektiin (ei sisällä raporttia) kului noin 183 tuntia.

TAULUKKO 1. Musiikkivideoprojektimme ajankäyttö

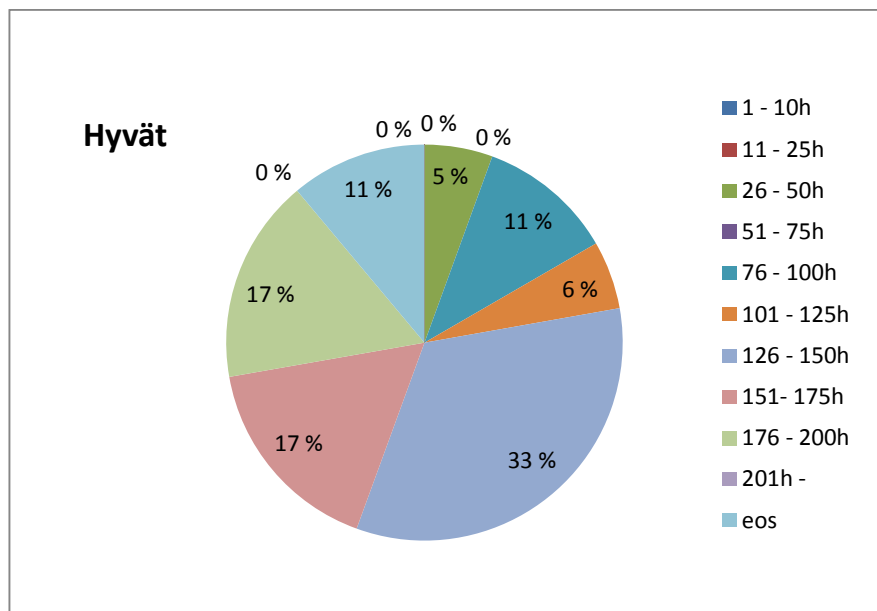
Käsikirjoitus	15 tuntia
Kuvaaminen	33 tuntia
Editointi	120 tuntia
Muu	15 tuntia
Yhteensä	183 tuntia

Tutkimuskyselyn viimeisen kysymyksen tarkoituksena oli tiivistää kokonaisuus yhteen. Osittain sen ajatus oli myös helpottaa omaa työskentelyämme. Useimmat vastaajat (yli 60 %) laskivat vastauksen suoraan laskemalla käsikirjoituksen, kuvaamisen ja leikkaamisen yhteen. Loput (poislaskettuna ”eos”-vastanneet) ottivat huomioon ilmeisesti sen, että myös muuhun toimintaan saattaa kulua aikaa.

Kuvion (KUVIO 8) vastaukset koostuvat kaikkien opettajien mielipiteistä. Kuvion perusteella voidaan yksiselitteisesti todeta, että Vaasan ammattikorkeakouluopettajilta ei löydy riittävästi tietoa aiheeseen liittyen tai he selkeästi aliarvioivat, kuinka paljon musiikkivideoprojektiin kuluu aikaa. Ensin mainittu pitää ainakin selkeästi paikkansa, sillä 62:sta ainoastaan 18:sta löytyi aiheesta ”aika hyvät” tai ”hyvät” tiedot. Mitä mieltä olivat sitten nämä 18 vastannutta? Kuviota 9 tarkastellessa huomataan, että prosentuaalisesti suurimmat sektorit asettuvat aikavälille 126–200 tuntia. Omaan projektiimme verraten aiheesta perillä olevat opettajat ovat tietoisia, kuinka monta tuntia musiikkivideoprojektiin kuluu kokonaisuudessaan aikaa. Muistutuksena mainittakoon kuitenkin vielä, että vastaukset videoeditoinnin osalta painuivat reilusti alakanttiin.



KUVIO 8. Kuinka monta tuntia arvioit noin kolmen minuutin musiikkivideon tekemiseen kuluvan aikaa? Kaikki.



KUVIO 9. Kuinka monta tuntia arvioit noin kolmen minuutin musiikkivideon tekemiseen kuluvan aikaa? Hyvät.

Onnistuimme saamaan tutkimuksesta mielenkiintoisen. Otantana tutkimuksemme toimi ensin satunnaisesti otettu ryhmä, jonka vastaukset eivät mielestämme olleet tutkimisen arvoisia, joten otanta vaihtuikin nopeasti ammattikorkeakou-

lun opettajiin. Tutkimuksesta tulikin hetkessä järkevämpi ja informatiivisempi, vaikka otanta ainakin ”hyvät tiedot” omaavien henkilöiden osalta pienentyi. Olisimmekin toivoneet opettajilta enemmän vastauksia. Siihen emme pystyneet kuitenkaan vaikuttamaan. Näin jälkikäteen ajateltuna olisimme voineet tehdä muutaman asian toisin tutkimuskyselyn osalta. Kysymykset sinänsä olivat hyvin muotoiltuja, mutta musiikkivideoprojektistamme olisi voinut antaa enemmän informaatiota. Olisimme voineet kertoa tarkemmin, millainen musiikkivideo on kyseessä sekä millainen kokemus itsellämme on aiheeseen liittyen. Yhteenvedona todettakoon, että vastaukset antoivat mielestämme hyvän kuvan siitä, miten kauan vastaajien mielestä musiikkivideon osa-alueisiin kuluu aikaa.

6.2 Mietteitä raportista

Opinnäyteraportin tekeminen lähti syyskuussa liikkeelle sujuvasti. Suomenkielistä materiaalia löytyi koulumme kirjastosta ja Internetistä kiitettävästi. Ainoastaan tutkimustyöhön emme löytäneet tarpeeksi selkeitä faktoja, joita olisimme voineet käyttää raportissa. Kohtalaisen tuore materiaali (Vanhin kirja oli vuodelta 2001.) oli hyvin selkeää luettavaa. Lisäksi se, että opinnäytteen parissa työskenteli kaksi opiskelijaa, osoittautui positiiviseksi seikaksi ennakkokäsityksistämme poiketen. Hieman epäilytti aluksi työskennellä yhdessä, koska pelkäsimme eriävien mielipiteiden ottavan liian suurta ”roolia” työskentelyssämme. Työskentely raportin parissa sujui kuitenkin hyvin ilman suurempia konflikteja. Totesimmekin, että ainakin meidän tilanteessamme kaksi päätä toimivat paremmin kuin yksi. Selkeä työnjako ennen projektin aloittamista varmasti edesauttoi paljon työskentelyämme. Pysyimme kiitettävästi aikataulussa loppuun asti.

Saimme mielestämme raporttiin selkeän etenemisjärjestyksen. Johdannon johdattua nimensä mukaisesti lukijan aiheeseen jatkoimme musiikkivideon tekemisen kertomista järjestyksessä: käsikirjoitus, kuvaaminen, leikkaaminen, tutkimuslokset. Onnistuimme mielestämme kertomaan selkeästi eri työskentelyvaiheista sekä liittämään niihin kokemuksiamme omasta musiikkivideoprojektistamme. Jälkeenpäin ajatellen olisimme ehkä voineet jopa lisätä hieman enemmän omia kokemuksiamme. Varsinkin editointiosuuden kertomisessa olisi voinut sisällyttää

aiheeseen enemmän omien kokeiluversioiden läpiviemistä. Mahdollisesti olisimme voineet kertoa, miksi valitsimme bändin kanssa juuri tietyn version. Suurimpana syynä lienee se, että Adobe Premiere sisältää niin mielettömän määrän elementtejä, että oli vaikeaa valita, mitkä niistä jätetään kertomatta. Yritimmekin pitää kerronnan tärkeimpien asioiden sisällä.

Opinnäyteraportin haastavimpana osuutena pidimme tutkimustyötä. Tutkimustyön aihe tuli jo aikaisessa vaiheessa mieleen. Tarkoitus oli selvittää, miten ihmiset arvioivat musiikkivideoprojektin ajankäytön. Aluksi tutkimuskysely annettiin ainoastaan bändin jäsenille (Kyselyn kysymysten ollessa tuolloin vielä hieman erilaiset.). Emme kuitenkaan olleet tyytyväisiä kyselyn antamiin tuloksiin vaan tarvitsimme suuremman otannan. Aloimmekin jakamaan kyselyä useammalle henkilölle. Otanta kasvoi, mutta tutkimus ei vielääkään ollut oikein tutkimisen arvoinen. Totesimme, että kenen tahansa tieto aiheeseen liittyen ei kertonut mielestämme oikein mitään. Lähetimmekin sähköpostitse lopullisen version ammattikorkeakouluopettajille. Näin saimme tutkimukselle syyn ja halutun tuloksen. Vaikeuksien kautta onnistuimme mielestämme tekemään mielenkiintoisen tutkimuksen aiheeseen liittyen.

Jatkotutkimuksia aiheesta saisi monenlaisia. Ainakin editointiosuuden syvempi tutkiminen antaisi varmasti lisää mielenkiintoisia tuloksia. Esimerkiksi Premieren käytön mahdollisuuksista saataisiin varmasti esiin kaikenlaista. Sitä nimittäin voi käyttää niin monella tavalla, että olisi mielenkiintoista testata ja tutkia, mikä viimekädessä olisi se nopein ja käytännöllisin tapa.

6.3 Mietteitä musiikkivideosta

Musiikkivideon tekeminen oli haastavaa, mutta erittäin mielenkiintoista. Mietimmekin, että olisi joskus mukavaa päästä tekemään työkseen jotain vastaavaa. Videomateriaalin editoiminen oli erityisesti mieleemme. On palkitsevaa, kun näkee välittömästi, millainen kokonaisuus muokatuista leikkeistä muodostuu.

Omaan lopputulokseemme Sleigh:n musiikkivideon osalta olemme tyytyväisiä. Epäilykset sekä itsemme, että bändin osalta olivat suuret, koska olihan kyseessä

ensimmäisen juonellisen musiikkivideon tekeminen. Kun työskentelee Premierel-
lä samojen leikkeiden kanssa kymmeniä tunteja, tulee helposti ”sokeaksi” omalle
työlleen. Jopa lopullisen version kanssa esiin nousi kohtauksia, jotka omasta mie-
lestämme olisi mahdollisesti voinut tehdä toisinkin. Tällaisissa tilanteissa on hyvä
kysyä mielipidettä ulkopuolisilta. Bändin jäsenet olivat erittäin innoissaan mu-
siikkivideosta. Yksi jäsenistä sanoikin: ”Tämä näyttää ihan ammattilaisten teke-
mältä!”. Tilaajan kommentit valmiista työstä ovat kuitenkin tärkein mahdollinen
palaute. Sen perusteella voimme olla erittäin tyytyväisiä musiikkivideon visuaali-
seen lopputulokseen.

LÄHTEET

Ang, Tom 2006. Digivideo: Kuvaajan käsikirja. Karkkila. Kustannus-Mäkelä Oy

Plumer Carl 2006. Digivideo tehokäytössä. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy

Elokuvaopas [online]. Päivitetty syyskuussa 2010 [viitattu 8.9.2010]. Saatavilla
www-muodossa: <URL:http://www.elokuvaopas.com/sanasto/esituotanto>.

Elokuvaopas [online]. Päivitetty syyskuussa 2010 [viitattu 10.9.2010]. Saatavilla
www-muodossa: <URL:http://www.elokuvaopas.com/sanasto/k%E4sikirjoitus>.

Gaskell, E. 2004. Make Your own Music Video. Cambridge. ILEX

Levy, Jarmo 2001. Digitaalinen videoeditointi. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino
Oy

MySpace [online]. Päivitetty lokakuussa 2010 [viitattu 12.10.2010]. Saatavilla
www-muodossa: <URL:http://www.myspace.com/sleighmsn>.

Plumer Carl 2006. Digivideo tehokäytössä. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy

Välikylä, Jaakko 2005. Digivideokoulu. Jyväskylä. Docendo Finland Oy

Wikipedia [online]. Päivitetty lokakuussa 2010 [viitattu 16.10.2010]. Saatavilla
www-muodossa: <URL:http://fi.wikipedia.org/wiki/YouTube>.

Wikipedia [online]. Päivitetty elokuussa 2010 [viitattu 29.10.2010]. Saatavilla
www-muodossa: <URL: http://fi.wikipedia.org/wiki/Moodi>.

LIITE 1

Tutkimuskysymyksiä opinnäytetyöhön (Vastaa mahdollisimman nopeasti kysymyksiin ja lähetä osoitteeseen e0700915@puv.fi)

Teemme opinnäytetyönä noin kolmen minuutin musiikkivideon. Tutkimme ammattikorkeakoulun opettajien tietoa aiheeseen liittyen.

Kysymykset:

Millainen käsitys sinulla on musiikkivideon teosta?(huono/aika huono/aika hyvä/hyvä

Huom! vastauksena voi olla myös ”en osaa sanoa”

Kuinka monta tuntia kuluu käsikirjoituksen tekoon?

Kuinka monta tuntia kuluu kuvauksiin (järjestely, kuvaaminen, valaistus yms.)?

Kuinka monta minuuttia videokameralle kuvattiin materiaalia?

Kuinka monta tuntia kuluu kuvausmateriaalin editointiin?

Kuinka paljon luulet aikaa menevän videomateriaalin siirtoon kameralta koneelle, jos sitä on esim. kolme tuntia?

Kuinka monta tuntia arvioisit kolmen minuutin musiikkivideon tekemiseen kuluvan?

Musiikkivideon synopsis

Sleigh - Clawgut

Musiikkivideo kertoo neljästä eri elämäntilanteista, jotka eivät aina mene suunnitelmien mukaan. Videon alkupuolisko kertoo näistä elämäntilanteista, jotka videon loppupuolella nivotaan yhteen, kun kohtausten henkilöt kokoontuvat yhdessä soittamaan videolla kuultavaa musiikkia.

Tarinoiden päänäyttelijät ovat pukeutuneet kaasunaamareihin, jotta heidän henkilöllisyyttä ei videon alussa voi tietää. Lopuksi naamareihin pukeutuneet näyttelijät paljastavat oikean henkilöllisyytensä. Videon tarinat kertovat autonkuljettajasta, koripalloilijasta, johtajasta, itsetuhoisesta henkilöstä ja automekaanikosta. Autonkuljettajan tehtävänä on lähinnä kyyditä muita tarinan päähenkilöitä. Muut henkilöt joutuvat erilaisiin tilanteisiin. Koripalloilijan hermoja koetellaan koripallokentällä, yritysjohtajalla menee pinna yhtiökokouksessa, itsetuhoinen henkilö epäonnistuu itsemurhayrityksessään ja automekaanikko joutuu työtaturman uhriksi. Mikään ei ole helppoa. Tarinoiden perusidea on siis epäonnistuminen. Videon lopussa tarinan päähenkilöt kokoontuvat bändikämpälleen soittamaan tyylilleen uskollisesti hyppien ja raivoten. Saanko esitellä vaasalainen bändi Sleigh kappaleenaan Clawgut.

Tekijät: Janne Mäkinen ja Toni Vähämaa

Musiikkivideon käsikirjoitus

Sleigh - Clawgut

Johdanto

Tekemämme musiikkivideo kertoo eri elämäntilanteista, jotka eivät aina mene suunnitelmien mukaan. Video sisältää tarinaluonteisen kertomuksen neljästä tilanteesta, jotka tavalla tai toisella epäonnistuvat. Tarinat kestävät noin puoleen väliin videota. Jokaisen tarinan väliin tulee myös otoksia eri instrumenteista. Videon loppuosan katsoja pääsee ihastelemaan kyseisen bändin soittoa kokonaisuudessaan. Tarinan päähenkilöt ovat pukeutuneet kaasunaamareihin (lukuun ottamatta soittokohtauksia).

Kohtaukset

1. INTRO, KADULLA, EXT

Näyttelijät: AUTONKULJETTAJA (Mikko Keränen)

KULJETTAJA kävelee autolleen, avaa oven ja astuu sisään. Vielä ennen lähtöä KULJETTAJA laittaa auton stereoihin cd-levyn ja lisää volumea. Matka voi alkaa.

- Lähi-/kaukokuva kävelystä – Kuvaa auton sisältä.

2. KORIPALLOPELI, KORIPALLOKENTTÄ, EXT

Näyttelijät: Agressiivinen pelaaja (Jari Ketola), Muut pelaajat/vastustajat, Autonkuljettaja (Mikko Keränen)

Koripallo kentällä on menossa intensiivinen peli. Joukosta erottuu selvästi yksi PELAAJA, jonka asenne, aggressiivisuus ja voittamisen halu, pakottaa pelin liian totiseksi. Peli alkaa, AGRESSIIVINEN PELAAJA tekee pari hienoa koria. Rai-

LIITE 3

voisat tuuletukset, joiden on tarkoitus tehdä MUIDEN PELAAJIEN (vastustaja) voiton aiheet vain haaveeksi. VASTUSTAJAT eivät luovuta. Komea heitto ja pallo on korissa. AGRESSIIVINEN PELAAJA hermostuu ja alkaa tönimään MUITA PELAAJIA. PELAAJA kaatuu VASTUSTAJAN tekemään "skriiniin", jonka seurauksena VASTUSTAJAT pääsevät tekemään helposti jälleen korin. AGRESSIIVINEN PELAAJA päättää ratkaista pelin itse. Hän ryntää kohti koria, mutta vastustajajoukkueen pelaaja kuitenkin torjuu pallon ja PELAAJA kaatuu maahan. PELAAJAN hermot ovat aivan riekaleina. Lopulta HÄN poistuu kentältä käsiä levitellen ja näytellen kansainvälisiä käsimerkkejä. Potkaisee koripallonkentän oven auki ja nousee AUTONKULJETTAJAN autoon.

- Otoksia pelistä ja hienoista koreista. Kamera paikallaan + liikkeessä (rullaluistimet)
- Otoksia riehumisesta/hermoilusta
- Otos ”skriinistä”
- Otos autoon noususta

3. KOKOUS, TOIMISTOTILA, INT

Näyttelijät: Johtaja (Jaakko Töyli), Autonkuljettaja (Mikko Keränen)

Yrityksen johtaja pitää kokousta ALAISILLEEN. JOHTAJA menettää malttinsa firman huonon menestyksen takia. Raivoamisen keskeyttää pöydällä soiva puhelin. JOHTAJA nostaa puhelimen pöydältä ja vastaa siihen. Uutiset eivät ole selvästikkään hyviä puhelimen toisessa päässä. JOHTAJA raivostuu jälleen ja alkaa hakata sekä huitoa käsillään. Nyt pinna palaa lopullisesti. HÄN nousee sohva-tuolilta ylös ja viskaa puhelin maahan. JOHTAJA paiskaa läppärinsä kannen kiinni, repii tulostaululla olevan paperin ja viskaa sen maahan. JOHTAJA poistuu paikalta raivon vallassa. Ulkona JOHTAJA vinkkaa AUTONKULJETTAJALLE. Auto kurvaa sisäänkäynnin eteen ja JOHTAJA nousee autoon.

- Lähi- /kaukokuvaa raivoamisesta kohtauksen mukaan.

LIITE 3

4. ITSEMURHA, AUTO, INT JA EXT

Näyttelijä: Henkilö (Dennis Hautaniemi)

HENKILÖ kävelee autolle, joka on pysäköitynä merenrantaan. HENKILÖ aikoo päättää elämänsä. HENKILÖ asettaa muoviletkun pakoputkeen ja auton sisälle. Istahtaa autoon. Hän käynnistää auton. Auto käynnistyy ja savua alkaa tulla sisään. Auto sammuu, koska bensa loppuu. Itsemurha epäonnistuu. HENKILÖ lyö rattia, astuu ulos autosta ja lähtee turhautuneena pois paikalta.

- Kuvaa maisemista –tunnelman luonti
- Lähikuvia letkun laittamisesta, auton käynnistämisestä, bensa loppumisesta (mittari, letku/savu)
- Kuvaa auton sisältä ja ulkoa
- Kuvaa raivoamisesta

5. AUTOMEKAANIKON TAPATURMA, AUTOKORJAAMO, INT ja EXT

Näyttelijä: Automekaanikko (Marcus Takala), Autonkuljettaja (Mikko Keränen), Agressiivinen pelaaja (Jari Ketola), Johtaja (Jaakko Töyli)

Korjaamolla MEKAANIKKO on aloittamassa työpäiväänsä. HÄN avaa autotalin oven ja napsauttaa korjaamon valot päälle, jonka jälkeen ajaa korjattavan auton sisään. MEKAANIKKO nostaa auton ylös tunkilla ja aloittaa korjaus työt. Hän valitsee pajansa pöydältä tarvittavat työkalut. MEKAANIKKO laittaa hitsin päälle ja alkaa korjata auton pakoputkea. MEKAANIKKO menee makuulleen liukuvan työlaudan päälle ja liukuu auton alle. Tunkki pettää ja auto tipahtaa, MEKAANIKKO jää auton alle jumiin. AUTONKULJETTAJA, KORIPALLOILIJJA ja JOHTAJA kurvaavat autolla pihaan. He astuvat pajan sisään ja huomaavat auton alle jääneen MEKAANIKON. KAKSI tarttuu kiinni auton etupuskurista. KOL-

LIITE 3

MAS tarttuu MEKAANIKKOA jaloista ja vetää HÄNET pois auton alta. Kaikki nousevat autoon ja AUTONKULJETTAJA kiihdyttää pois korjaamolta.

- Tilanteet kuvataan monesta kulmasta, läheltä ja kaukaa
- Muista yksityiskohdat: Valot, hitsi, työkalut, tunkki, nosto, auton liike alas/ylös

6. KOHTI BÄNDIKÄMPPÄÄ, BÄNDIKÄMPÄN PIHA-ALUE, EXT

Näyttelijät: Jari Ketola, Denis Hautamäki, Marcus Takala, Jaakko Töyli, Mikko Keränen

AUTONKULJETTAJA ajaa kaupungilta kohti bändikämpän piha-alueita. Auto kurvaa bändikämpän eteen. Autosta nousee näyttelijät lukuun ottamatta itsemurhaa yrittänyttä miestä, joka istuu bändikämpän portailla. Näyttelijät kävelevät bändikämpälle ottaen mukaan portailla istuvan miehen.

- Otoksia autolla ajamisesta eri kuvakulmista. Voidaan käyttää usean kohtauksen siirtymissä.
- Lähi- ja kaukokuva autosta noususta ja kävelystä.

7. SOITTOKOHTAUS, BÄNDIKÄMPPÄ, INT

Näyttelijät astelevat sisälle. Bändikämpän keskellä he muodostavat kehän ja riisuvat suojanaamarinsa pois. Naamarit tippuvat lattialle ja kuva siirtyy näyttelijöiden kasvoihin -henkilöllisyys paljastuu. Näyttelijät aloittavat soittamaan raivokkaasti.

- Lähi- ja kaukokuva naamarien riisumisesta ja tiputtamisesta
- Lähikuvia soittimista. Käytetään videon alkupuolella.
- PALJON otoksia soitosta. Läheltä, kaukaa, liikkuvana (rullaluistimet)

