

Opinnäytetyö (AMK)

Medianomi - animaatio

2021

Ylva-Lii Wahlström

**PIIRRETTY LAULAJA:  
MUSIIKKIVIDEO JA ANIMAATION  
HYÖDYNTÄMINEN**

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Medianomi - animaatio

2021 | 42 sivua

Ylva-Lii Wahlström

## PIIRRETTY LAULAJA: MUSIIKKIVIDEO JA ANIMAATION HYÖDYNTÄMINEN

Kirjallisen opinnäytetyöni ensimmäisessä osassa tutkitaan musiikkivideota yleisesti. Kyseessä on audiovisuaalisen taiteen muoto, jolla on omat tyypilliset ilmaisukeinonsa ja käytännön tehtävänsä. Musiikkivideo sijoittuu kaupallisuuden ja taiteen välimaastoon, jossa tekijän on otettava huomioon itsensä lisäksi myös artistin, tilaajan ja katsojan vaatimukset.

Toisessa osassa käsitellään musiikkivideon toteuttamista osin tai kokonaan animaatiolla sekä tästä koituvia hyötyjä tai haittoja teoksen onnistumiselle. Vertailukohtana käytetään musiikkivideon toteuttamista livekuvalla.

Opinnäytetyön tavoitteena on koota yhteen tietoa musiikkivideosta ja animaation käyttämisestä sen toteutuksessa. Tutkimusmateriaalina on hyödynnetty kirjallisuutta, Internet-lähteitä, akateemisia kirjoituksia sekä omia havaintoja musiikkivideoista, animaatiosta ja niiden kanssa työskentelystä. Tutkimus keskittyy pääosin nykyaikaisen länsimaisen valtavirtamusiikin videoihin.

### ASIASANAT:

musiikkivideo, animaatio, leikkaus, ohjaus, populaarikulttuuri

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Bachelor of Arts - animation

2021 | 42 pages

Ylva-Lii Wahlström

## CARTOON SINGER: MUSIC VIDEO AND THE USE OF ANIMATION

This thesis is separated into two parts. The first section examines music video in general. It is a form of audiovisual art that has its own unique goals and means of artistic expression. Music video exists in the intersection between commercialism and art, and video creator has to work with the wishes and needs of not only themselves but also the artist, producer and viewer.

The second section looks into the use of animation in music videos; how it may benefit or work against the specific requirements of the video piece. The use of animation is compared to the use of live footage.

The goal of this thesis is to compose a comprehensive and thorough document from several sources related to the subject of music video and animation. Information has been gathered from literature, web sources, academic studies and own experiences involving both creating and analysing animated music videos. The focus is on modern western mainstream media.

### KEYWORDS:

music video, animation, editing, directing, pop culture

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>5</b>
<b>2 MUSIIKKIVIDEO YLEISESTI</b>	<b>7</b>
2.1 Musiikkivideon suhde muuhun mediaan	8
2.2 Tuotanto	10
2.3 Teknologian merkitys	11
2.4 Artistin brändi ja taiteilijuus	12
2.5 Artistin esiintyminen	14
2.6 Musiikki	16
2.7 Sanoitukset	17
2.8 Kuvan ja äänen suhde	18
2.9 Musiikkivideon ulkoasu	20
2.10 Narratiivisuus	23
2.11 Leikkaus ja jälkituotanto	26
<b>3 ANIMAATIO MUSIIKKIVIDEOSSA</b>	<b>29</b>
3.1 Animaation maine	29
3.2 Artisti ja animoitu musiikkivideo	30
3.3 Animoidun musiikkivideon tuotanto	32
3.4 Animaatio ja livekuva	33
3.5 Animaatio ja musiikki	35
3.6 Animointi ja liike	37
3.7 Animaation ulkoasu	39
3.8 Animaatiohahmo	41
3.9 Kerronta, aiheet ja teemat	42
3.10 Muut animaation ja musiikin yhdistelmät	43
<b>4 LOPUKSI</b>	<b>46</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>47</b>

# 1 JOHDANTO

Hyvän musiikkivideon katsominen on vaikuttava ja viihdyttävä kokemus. Olen koko elämäni ajan inspiroitunut suuresti teoksista, jotka yhdistävät ennennäkemättömällä tavalla musiikkia ja liikkuvaa kuvaa. Esimerkiksi Gorillazin Dare-musiikkivideo sai minut kuvittelemaan omia visuaalejani kuuntelemieni kappaleiden oheen ja haaveilemaan animaation tekemisestä. Media- ja animaatiokoulutuksen myötä kiinnostukseni aihetta kohtaan on vain kasvanut.

Vuonna 2019 tein viimein oman piirrosanimoidun musiikkivideoni Sanna-Marja Kultiman kappaleelle ”Tiedätkö mitä etsin”. Ennen tuotannon aloittamista ja sen aikana oli kuitenkin hyvin haastavaa löytää tietoa musiikkivideoista tai animaation tekemisestä musiikkikappaleen pohjalta. Saatavilla oleva aineisto oli vaikeasti saatavilla ja hajautunut melko lyhyiksi, tarkkaan rajatuiksi teksteiksi. Jouduin työstämään musiikkivideon lähinnä oman aikaisemman tietoni sekä yrityksen ja erehdyksen kautta.

Tämä kirjallinen opinnäytetyö syntyi oman aihetta koskevan kiinnostuksen sekä musiikkivideotuotannon aikana syntyneen tarpeen pohjalta. Pyrin kokoamaan yhteen kattavan pitkän tekstin, joka tarjoaa yleiskatsauksen sekä livekuvalla toteutetuista että animoiduista musiikkivideoista. Tarjoamani tieto on tarkoitettu sekä oman ammattitaitoni kehittämiseen että lukijoille, jotka ovat kiinnostuneita musiikkivideoista ja niiden parissa työskentelystä. Lähdemateriaalina olen käyttänyt suomen- ja englanninkielistä kirjallisuutta, opinnäytetöitä, tutkimuksia, Internet-sivuja ja omaa käytännön kokemusta audiovisuaalisen työn parista.

Opinnäytetyö on jaettu kahteen osaan. Ensimmäinen käsittelee musiikkivideoita yleisesti ja käy läpi erilaisia käytännön toteutuksen ja taiteellisen ilmaisun osa-alueita. Toinen osa keskittyy animaation käyttöön verraten tätä säännöllisesti livekuvaan. Tekstin oheen on liitetty kuvia esimerkkeinä käyttämistäni musiikkivideoista. Näiden tehtävä on informoida ja muistuttaa lukijaa kyseisten videoiden sisällöstä. Suosittelen kuitenkin katsomaan videot itse kokonaisvaltaisen käsityksen saamiseksi sekä musiikkivideosivistyksen

laajentamiseksi. Tutkimus keskittyy länsimaisen valtavirtamusiikin videoihin, jotka on tehty omana elinaikanani eli 1990-luvun jälkeen. Tämän rajauksen myötä pystyn tarkastelemaan juuri niitä teoksia, joista minulla on eniten aiempaa henkilökohtaista kokemusta, ja joiden kanssa tulen todennäköisimmin työskentelemään tulevaisuudessa. Valtavirralla tarkoitan sitä, että tutkimani ja esimerkkinä käyttämäni videot ovat tunnettuja ja keränneet YouTubessa, musiikkivideoiden merkittävimmällä levityskanavalla, yli miljoona katselukertaa tämän tekstin kirjoitushetkellä.

## 2 MUSIIKKIVIDEO YLEISESTI

Mikä on musiikkivideo? Kielitoimiston sanakirja vastaa kysymykseen seuraavasti:

musiikkiesityksen videotallenne; video jossa musiikkiesitykseen on yhdistetty kuvitusta lyhytelokuvamaiseksi kokonaisuudeksi.

Tämä on kuitenkin hyvin suppea määritelmä, joka koskettaa vain osaa musiikkivideoiden laajasta kirjosta. Itse muotoilisin asian näin: musiikkivideo on audiovisuaalinen teos, jossa yhdistyvät musiikkikappale ja sen oheen tehty video. Sen pääasiallinen tehtävä on markkinoida artistia ja kappaletta. Tässä luvussa esittelen musiikkivideoita ja niiden tyyppillisiä ominaisuuksia ja tehtäviä.

Musiikkiteollisuus on koko olemassaolonsa ajan yhdistänyt musiikkiin visuaalisia elementtejä tehostaakseen myyntiä. Jo ennen musiikkivideon syntymistä musiikkiteollisuudessa on hyödynnetty esimerkiksi artistin pukeutumista, lehtikuvauksia ja oheistuotteita mielikuvien synnyttämisessä (Reiss & Feineman, 2000 11). Tällaisen promootion tarkoitus oli kuluttajiin vaikuttaminen, jotta he ostaisivat albumeita ja konserttilippuja sekä levittäisivät sanaa artistista ja tämän musiikista (Haarala, 1994 44). Nykyaikana musiikkivideon päätarkoitus ei kuitenkaan ole fyysisten levyjen myynti vaan huomion kerääminen artistille. Musiikkivideo on mainontaa, mutta se toimittaa tehtävänsä hienovaraisemmin kuin tyyppillinen tv-mainos; videon välittämä viesti on jotakin vähemmän konkreettista ja selkeää kuin silkkä ”osta albumi!” (Reiss & Feineman, 2000 11). Artistin ja musiikin lisäksi musiikkivideo voi promotoida jotakin muuta kuten videopeliä, tv-sarjaa tai järjestön toimintaa. Esimerkiksi ”Ariana Grande, Miley Cyrus, Lana Del Rey - Don’t Call Me Angel



Ariana Grande, Miley Cyrus, Lana Del Rey - Don't Call Me Angel (Charlie's Angels)

(Charlie's Angels)" mainostaa Charlie's Angels (2019) -elokuvaa, jonka ääniraidalla kappale myös esiintyy. Musiikkivideo lisää kappaleen ja artistin vakavasti otettavuutta; on vaikeampi pitää kumpaakaan huonona, jos näiden eteen on käytetty musiikkivideotuotannon edestä aikaa, rahaa ja vaivaa.

Vaikka musiikkivideon pääasiallisena tehtävänä voidaankin pitää kaupallisuutta, on sillä muiden taidemuotojen tapaan itseisarvoa sen tekijöille ja katsojille. Musiikkivideon katsominen on subjektiivinen kokemus, jonka yleisö haluaa kokea vain sen itsensä takia ilman varsinaista hyötyä.

Musiikkivideon tekijän täytyy tasapainoilla oman taiteellisen ilmaisunsa sekä tulevan yleisön mielipiteiden välillä. Videon täytyy olla tarpeeksi erikoinen saadakseen huomiota ja näkyvyyttä, mutta myös yhteiskunnallisesti hyväksyttävä, jotta kaikki osapuolet pysyvät tyytyväisinä (Reiss & Feineman 2000, 11). Videon tekijä ei voi ennalta tietää, ketkä kaikki tulevat näkemään julkaistun teoksen (Vernallis, 2013 230). Jotta mahdollisimman moni katsoisi ja jakaisi musiikkivideon, on siitä tehtävä äärimmäisen viihteellinen: tarkemmalla sisällöllä ei ole väliä, kunhan sillä saa ylläpidettyä kiinnostuksen koko kappaleen ajan (Tuomi, 2016 37). Kuvasisällön on palveltava kappaletta ja oltava tämän varjossa.

Katsoja täytyy hurmata heti ensi sekunneilla ja joka hetki tämän jälkeen, sillä hänen on hyvin helppo sulkea video ja mennä katsomaan jotakin muuta. Musiikkivideo ei ole ole-massa kuplassa, vaan sen on oltava vielä vaikuttavampi ja yllättävämpi kuin kaikki media sitä ennen tyydyttääkseen kaiken jo kokeneen katsojan. Musiikkivideon halutaan herättävän huomiota juuri julkaisuhetkellään (Gaskell, 2004 9).

## 2.1 Musiikkivideon suhde muuhun mediaan

Musiikkivideon tarkka määrittely ja erottaminen muista audiovisuaalisista medioista on haastavaa. Mihin kohtaan voidaan vetää raja esimerkiksi musiikkivideon, videotaiteen ja mainoksen välille, kun ne jakavat niin paljon samaa? Pysyvän määritelmän keksimistä hankaloittaa myös musiikkivideon jatkuva tarve kehittyä, kokeilla uutta ja rikkoa rajoja.



Jos musiikkivideo on kuitenkin pakko määritellä tarkemmin suhteessa muuhun liikkuvaan kuvaan, sitä voisi kutsua kokeellisen lyhytelokuvan ja televisiomainoksen yhdistelmäksi (Tuomi, 2016 7). Musiikkivideoissa taiteen ja kaupallisuuden kamppailu on erityisen kärjistetty ja ilmeinen, ja tekijät tasapainoilevat oman ilmaisunsa ja kuluttajien mielipiteiden välillä. Musiikkivideon tavoitteena on sekä erottua joukosta että vastata yleisiä musiikkivideoille asetettuja vaatimuksia (Austerlitz, 2007 4).

Musiikkivideo voi tarkoituksella mukailla jotakin muuta liikkuvan kuvan lajia. Esimerkiksi ”Lizzo - Juice (Official Video)” ja ”Rina Sawayama - XS (Official Video)” sisältävät osuuk-sia, jotka näyttävät ostoskanavan ohjelmilta. Edellä mainittua vaikutteiden ottamista ta-  
pahtuu myös toisinpäin: esimerkiksi elokuvat hyödyntävät usein musiikkivideon leikkaus-  
tyyliä (Vernallis, 2013 4). Minkään teoksen ei tarvitse kuulua vain yhteen määritelmään,  
vaan se voi olla samalla sekä musiikkivideo että mainos, lyhytelokuva tai traileri. Harva  
audiovisuaalisen alan ammattilainen työskentelee pelkästään musiikkivideoiden parissa,  
joten samat ihmiset hyödyntävät osaamistaan eri medioissa ja sekoittavat eri tekniikoita  
ja ajatusmaailmoja. Ohjaaja David Fincher aloitti uransa tekemällä musiikkivideoita, mikä  
näkyä hänen myöhemmissä teoksissaan kuten elokuvassa *Se7en* (1995) (Austerlitz,  
2007 4).

Musiikkivideo on hyvin postmoderni taidemuoto ja tekee jatkuvasti viittauksia muihin au-  
diovisuaalisiin teoksiin ja erilaisiin kulttuuri-ilmioihin. Viittausten kohteita voidaan joko  
imitoida tai käyttää sellaisenaan (Austerlitz, 2007 7, 228). Esimerkiksi ”Lana Del Rey -  
National Anthem”-videolla nähdään molempia: artisti esiintyy sekä Marilyn Monroena



Lizzo - Juice (Official Video)



Rina Sawayama - XS (Official Video)



Lana Del Rey - National Anthem

että Jackie Kennedynä, ja oheen on leikattu arkistokuvaa presidentti Kennedyn salamurhasta. Ennestään tutulla kuvastolla katsoja saadaan mukaan välittömästi, eikä lyhyen musiikkivideon rajattu aika kulu selittelyyn. Viittauksilla myös kommentoidaan ja otetaan osaa yleiseen yhteiskunnassa ja kulttuurissa tapahtuvaan keskusteluun. Videon kohdeyleisön oletetaan olevan jo valmiiksi tietoisia viittausten kohteista sekä kyseisen videon ja artistin asemasta.

## 2.2 Tuotanto

Musiikkivideo voidaan toteuttaa niin halvalla tai kalliisti kuin halutaan riippuen käytettävissä olevasta tekniikasta ja muista resursseista (Gaskell, 2004 76). Edullisin vaihtoehto on koota video jo olemassa olevan videokuvan eli arkistomateriaalin pohjalta. Kokonaan uutta videokuvaa varten tarvitaan yleensä kuvaukset. Nämä voidaan toteuttaa muutamassa päivässä koti- tai lähiympäristössä vapaaehtoisten osallistujien voimin, ja kameraksi riittää älypuhelin. Vaaditaan kuitenkin paljon rahaa, jotta mukaan saadaan ammattilaisia, huippukalustoa, näyttäviä kuvauspaikkoja ja paljon rekvisiittaa. Kalliilla videolla on paremmat mahdollisuudet edustaa artistin, ohjaajan ja levy-yhtiön visiota, oli se sitten eksklusiivista luksuselämää tai mielikuvituksellista tieteisfantasiaa. Videon resursseja voidaan kasvattaa esimerkiksi tuotesijoittelulla, jolloin ulkopuolinen taho maksaa osan kuluista saadakseen tuotteensa näkyviin videolle (Vernallis, 2013 230). Musiikkivideon tekemiselle voi Suomessa hakea tukea esimerkiksi Musiikin edistämissäätiöstä, joka kattaa enintään puolet AV-tuotannon kustannuksista (Audiovisuaalisen musiikkituotannon tuki, MES).

Kun kyse on ammattiartistien musiikkivideoista, suurin päätösvalta on yleensä videoiden tuottajilla eli levy-yhtiöillä (Kontinen, 2016 16). Videon tekijöiden tehtävänä on noudattaa levy-yhtiön ja artistin vaatimuksia. Musiikkivideon tekijöitä tai edes ohjaajaa ei välttämättä mainita videon yhteydessä.

Musiikkivideot eivät itsessään tuota merkittävästi rahaa, vaan käytetty budjetti tulee takaisin välillisesti (Luomanen, 2014 12). YouTube-katselukerroista voidaan tienata jonkin verran tuloja. Olennaisempaa on kuitenkin saada videon katsojat kuluttamaan aikaa ja rahaa artistiin muilla tavoin, esimerkiksi ostamalla tämän konserttilippuja ja oheistuotteita. Aikaisemmin musiikkivideoiden levitys oli television musiikkikanavien ja -ohjelmien vastuulla, mutta nykyaikana videoiden jakaminen tapahtuu katsojien toimesta verkossa. Musiikkivideon näkyvyyttä voidaan kasvattaa esimerkiksi maksetuilla sosiaalisen median mainoksilla, joissa nähdään ote videon sisällöstä.

### 2.3 Teknologian merkitys

Musiikkivideoiden tekeminen ja levitys ovat muuttuneet aikojen saatossa huomattavasti. Filmin sijaan video kuvataan digitaaliseen muotoon, ja television musiikkikanavien tilalla on Internet. Kuten muut liikkuvan kuvan muodot, myös musiikkivideo on riippuvainen laitteista ja ohjelmista ollakseen olemassa ja esitettävissä. Kun käytettävissä oleva teknologia muuttuu, niin tapahtuu myös musiikkivideolle (Chen ym., 2016 2).

Musiikkivideon tekeminen on lyhyestä kestostaan ja taiteellisesta vapaudestaan johtuen sopiva paikka visuaalisten teknologioiden testaamiseen ja kehittämiseen (Vernallis, 2013 213). Esimerkiksi uusien erikoistehosteiden käyttäminen herättää katsojan huomion tuoreudellaan. Jotkin työkalut jäävät alan käyttöön pidemmäksi aikaa, sillä ne on käytännössä koettu hyödyllisiksi ja musiikkivideon tarpeita palveleviksi (Vernallis, 2013 13). Toisaalta tekniikka tai kikka voidaan myös todeta kokeilun jälkeen tarpeettomaksi: esimerkiksi 2010-luvun lopulla oli trendikästä tehdä 360 asteen videoita, mutta tämä ei vakiintunut yleiseen käyttöön.

Nykyaikana on mahdollista kuvata hyvälaatuista videota niin elokuvakameralla kuin älypuhelimellakin. Kuvanlaadun ja pikselien määrän kasvaessa on mahdollista näyttää valtava määrä yksityiskohtia, ja jopa pienillä taustassa näkyvillä esineillä voi olla erotettavissa oleva tekstuuri (Vernallis, 2013 224). Suuri visuaalisen informaation määrä tarjoaa katsojalle yhä enemmän syitä kiinnostua ja jatkaa katsomista. Musiikkivideon kuvamateriaalia voidaan muokata digitaalisilla ohjelmilla rajattomasti ja vielä sekuntia ennen julkaisemista (Vernallis, 2013 5). Sekä musiikin että musiikkivideon tekeminen on mahdollista kotioloissa, ja lähes jokaisella on mahdollisuus luoda ja julkaista omia teoksiaan.

Nykyään musiikkivideoiden merkittävin levityskanava on YouTube (Luomanen, 2014 9). Tämän lisäksi musiikkivideoita julkaistaan ja jaetaan muissa Internetin videopalveluissa ja sosiaalisessa mediassa. Kuka tahansa käyttäjä voi ladata videonsa verkkoon ja katsoa muiden julkaisuja veloitusetta. Videoiden valtavasta määrästä ja maksuttomuudesta johtuen katsojilla on lähes rajaton vapaus valita, mihin he kuluttavat aikansa. Yksittäisen musiikkivideon haasteena on erottua suunnattomasta joukosta Internet-sisältöä ja kiinnittää jatkuvaan mediatulvaan tottuneiden katsojien huomio. Televisiossa musiikkivideo esitettäisiin kerran tai tietyin väliajoin, eikä sitä olisi mahdollista katsoa uudestaan milloin tai missä haluaa. Sen sijaan Internetiin ladattua videota voi katsoa useita kertoja ja vielä vuosien päästä sen julkaisemisesta.

Internetin käyttäjät eivät vain katso musiikkivideota, vaan he ovat myös aktiivisesti tekemisissä tämän kanssa. Kommentoimalla videota joko suoraan tai jollakin toisella sivustolla käyttäjä pystyy vaikuttamaan sekä julkaisijan että muiden käyttäjien mielipiteisiin. Videon voi myös jakaa eteenpäin, joten vastuu sen näkyvyydestä on levy-yhtiön, artistin tai tekijöiden lisäksi myös yleisöllä. Mitä enemmän videolla on katsojia ja vuorovaikutusta, sitä todennäisemmin se saa näitä lisää ja pysyy musiikkivideoiden ravintoketjun huipulla.

#### 2.4 Artistin brändi ja taiteilijuus

Tämän tekstin kontekstissa artisti tarkoittaa yhtä tai useampaa muusikkoa, jotka ovat tehneet musiikkivideolla kuuluvan kappaleen tai esittävät sen. Musiikkivideolla on usein

erikseen artisti, ohjaaja ja tuottaja, mutta nämä työnkuvat voivat kuulua myös samalle taholle.

Musiikkivideon tärkeimpiä tehtäviä on artistin imagon muokkaaminen ja brändin tukeminen. Yleisölle luodaan mielikuva artistista ja tämän musiikista, ajatusmaailmasta ja elämäntyylistä. Musiikkivideo on siis samanlainen osa markkinointia kuin esimerkiksi haastattelut ja kaupallinen yhteistyö tuotemerkkien kanssa. Katsojan on vaikea sanoa, missä menee raja artistin oikean persoonan ja henkilöbrändin välillä; musiikkivideolla tuodaan esiin vain tarkkaan valitut piirteet, jotka tukevat tavoiteltua imagoa. Artisti pääsee myös esittämään erilaisia rooleja ja jopa toistensa kanssa ristiriidassa olevia puolia itsestään (Austerlitz, 2007 27, 91). Musiikkivideon luoma kuva vaikuttaa katsojan käsitykseen siitä, millainen artisti on tosielämässä. Toisaalta katsoja myös lähestyy musiikkivideota niillä valmiilla oletuksilla, jotka hänellä jo ennestään on kyseisestä artistista.

Musiikkivideo saa katsojan kiinnostumaan artistista ja ottamaan tästä lisää selvää. Sen avulla artisti voi tavoittaa myös sellaisen yleisön, jolle raha tai välimatka olisi esteenä keikalle osallistumiseen. Joillakin artisteilla ei edes ole mahdollisuutta esiintyä tosielämässä, jolloin musiikkivideo on entistä tärkeämpi keino saada näkyvyyttä. Yksittäinen valmis musiikkivideo on loputtoman ihmismäärän katsottavissa ikuisesti, kun taas suora esitys koskettaa vain tiettyä joukkoa rajatun aikaa. Musiikkivideolla saavuttaa siis todennäköisesti paljon enemmän ihmisiä kuin silkalla keikkailulla.

Artistilla on yleensä suurempi rooli videon tekemisessä kuin esimerkiksi näyttelijöillä elokuvatuotannossa. Musiikkivideot ovat artistin yksi tapa ilmaista itseään aivan kuten albuminkannet, lavashow't ja julisteet (Austerlitz, 2007 8, 22). Luomisen tarve ei siis rajoitu vain musiikkiin. Useimmat artistit kokevat taiteen tekemisen kutsumuksenaan, eivätkä he ole ryhtyneet muusikoiksi vain kuuluisuuden ja rahan tähden. Musiikkivideon tehtävä ei siis ole vain esitellä ja tehostaa brändiä, vaan sillä on artistille myös taiteellista itseisarvoa. Esimerkiksi Beyoncé on ohjannut kymmeniä musiikkivideoitaan ja tehnyt niistä eheitä, omaa maailmankuvaansa ilmaisevia taideteoksia. Omien mielipiteiden ilmaisu videolla voi olla artistille hyödyksi tai haitaksi; voimakkaalla sanottavalla saa huomiota ja



Beyoncé - Hold Up (Video)

näkyvyyttä, mutta se voi myös loukata katsojia ja vahingoittaa brändiä (Gaskell, 2004 40).

Joskus artisti ei ole lainkaan mukana musiikkivideon tekemisessä. Syynä tähän voi olla aikatauluongelmat, esimerkiksi kuvausten aikaan tapahtuva kiertue. Ohjaaja ei välttämättä koe artistin läsnäoloa tai näkemyksiä tarpeelliseksi. Jos kyseessä on epävirallinen ihailijan tai muun ulkopuolisen tekemä musiikkivideo, artistin kanssa ei ole edes mahdollista tehdä yhteistyötä.

## 2.5 Artistin esiintyminen

Tunnusomaisinta musiikkivideon kuvastoa on artistin esiintyminen eli laulu, tanssi, soitto ja poseeraaminen. Ennen teknologian kehitystä musiikki on yleensä esitetty samassa tilassa yleisön kanssa, jolloin sen kokemiseen on liittynyt artistin fyysinen olemus ja toiminta (Austerlitz, 2007 11). Musiikkivideo voi toimia lavaesityksen korvikkeena, jolloin katsoja pääsee etänä kokemaan artistin läsnäolon.

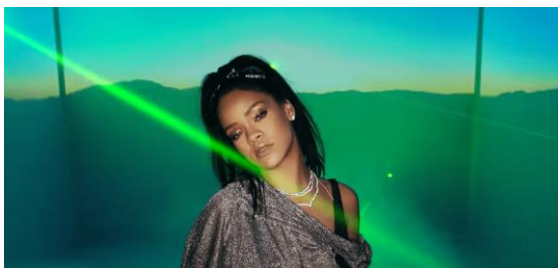
Esiintymiseen keskittyvillä videoilla on tärkeää pitää artistin kasvot ja keho näkyvillä, helposti luettavissa sekä hyvännäköisenä (Vernallis, 2013 231). Toisin kuin elokuvien näyttelijöillä, musiikkivideon artistilla on yleensä suhde kameraan ja hän osoittaa esiintymisensä suoraan katsojalle. Artistin keho, eleet sekä ilmeet nähdään läheltä ja eri puolilta. Musiikkivideon avulla katsoja pääsee kokemaan idolinsa intiimillä ja filmaattisella tavalla,

joka ei ole mahdollinen esimerkiksi lehtikuvien, tv-haastattelujen tai konserttien kautta. Toisaalta musiikkivideolla artisti myös etäännytetään katsojasta ja arkielämästä: hänet näytetään täydellisenä hahmona, jonka ulkonäkö ja toiminta on joko tarkkaan ennalta suunniteltu tai jälkituotantovaiheessa huoliteltu.

Artistin esiintyminen voidaan näyttää joko sellaisenaan tai osana musiikkivideon sisäistä maailmaa ja tarinankerrontaa (Haarala, 1994 38-39). Esimerkiksi ”Calvin Harris - This Is What You Came For (Official Video) ft. Rihanna” keskittyy vain laulajan olemukseen, eikä tätä sijoiteta mihinkään aikaan tai paikkaan. Sen sijaan ”Calvin Harris - Sweet Nothing (Official Video) ft. Florence Welch” näyttää artistin esiintyjänä baarissa, joka toimii samalla muun tarinan tapahtumapaikkana. Ensimmäinen video antaa enemmän huomiota artistille ja tämän karismalle, mutta toinen video on mielestäni parempi ylläpitämään katsojan mielenkiintoa. Se ei nojaa onnistumisessaan vain artistin esiintymiseen vaan tarjoaa myös muuta katsottavaa. Florence Welch pääsee leikittelemään fiktiivisellä roolilla, jossa hänen ei tarvitse edustaa puhtaasti itseään.

Yksi tärkeä syy, miksi esiintymistä näytetään musiikkivideolla, on katsojan vakuuttaminen artistin kyvyistä ja lavapersoonasta. Vaikka videon tapahtumat olisivat täysin fiktiivisiä, artistin laulun, tanssin, soiton ja karisman vannotaan olevan yhtä hyviä myös tosielämässä. Esiintymisvideo on keino markkinoida artistia tai yhtyettä kokemisen arvoisena live-esityksenä (Gaskell, 2004 15).

Entä jos kappale on täysin koneellisesti tuotettu, eikä artistilla ole soitettavaa tai laulettavaa? Monet konemusiikin tekijät ovat mukana musiikkivideoillaan tästä huolimatta



Calvin Harris - This Is What You Came For (Official Video) ft. Rihanna



Calvin Harris - Sweet Nothing (Official Video) ft. Florence Welch



Steve Aoki & Angger Dimas Feat. Iggy Azalea - Beat Down (Official Video) (Ultra Music)

muunlaisina hahmoina tai DJ:nä. Esimerkiksi Steve Aoki esiintyy kappaleistaan tehdyillä videoilla hyvinkin näkyvästi ja jopa narratiivin päähenkilönä.

## 2.6 Musiikki

Ymmärtääkseen musiikkivideoita on tärkeä tiedostaa, millaista niiden lähtökohtana käytetty musiikki on ja millaisia musiikkikappaleet yleensä ovat, sillä ne luovat visuaalisen materiaalin noudattaman rakenteen ja rajoitteet. Esimerkiksi tyypillinen länsimainen populaarimusiikkikappale on tahtilajiltaan tasainen neljä neljäsosaa, joten musiikin iskuja seuraava leikkaustyyli luo visuaaliselta rytmiltään samankaltaisia videoita. Kappaleet myös jakautuvat samanlaisiin osiin kuten säkeistö, kertosäkeistö, alkusoitto tai loppusoitto, ja musiikkivideon tapahtumat seuraavat näitä musiikin kulun muutoksia. (Tuomi, 2019 39-40)

Kuten muut taidemuodot, myös musiikki aiheuttaa kuulijassa subjektiivisia ja automaattisia tunnereaktioita. Musiikin avulla voidaan välittää ja herättää tunteita tehokkaammin kuin esimerkiksi silkan dialogin kautta (Prendergast, 1977 204). On haastavaa etenkin kuuntelutilanteessa perustella, mistä kappaleen luoma kokemus tai miellyttävyyys johtuvat. Musiikkimaku muistuttaa huumorintajua; sitä on lähes mahdotonta selittää (Gaskell, 2004 9). Koska musiikkivideo luodaan tällaisen tulkinnanvaraisen ja epärationaalisen musiikkikappaleen pohjalta, siltä ei lähtökohtaisesti vaadita järkeä tai selkeyttä.

Musiikkikappaleen kesto määrittää musiikkivideon pituuden. Musiikin sisältöä ei yleensä muokata musiikkivideon tarpeisiin. Siihen voidaan kuitenkin leikata taukoja, ja sen ohien



voidaan lisätä äänitehosteita ja repliikkejä tehostamaan videon tapahtumia ja kokonaisuutta (Haarala, 1994 33). Musiikkivideon äänenä voidaan alkuperäiskappaleen sijaan käyttää lyhyempää radioon tarkoitettua versiota, jonka kuulija jaksaa todennäköisemmin kokea loppuun asti, ja joka mahdollistaa lyhyemmän, pienemmillä resursseilla tehdyn videon. Kappaleiden remix-versioilla saattaa olla oma musiikkivideosa, jonka sisältö poikkeaa alkuperäisestä. Esimerkiksi ”Mike Posner - I Took A Pill In Ibiza (Original)” ja kyseisen kappaleen remix-version video ”Mike Posner - I Took A Pill In Ibiza (Seeb Remix) (Explicit)” eroavat suuresti toisistaan. Näin ne sopivat kuvastoltaan ja leikkaukseltaan paremmin juuri kyseisten kappaleiden sisältöön.

## 2.7 Sanoitukset

Musiikkivideoiden sisältö voidaan jakaa kolmeen osaan: kuvaan, ääneen ja sanoituksiin. Musiikin välittämä tieto on tunnepohjaista ja subjektiivista, kun taas sanoitukset kertovat konkreettisempaa ja vähemmän tulkinnanvaraista informaatiota. Musiikkivideon tekijän on kappaletta palvellakseen ymmärrettävä lyriikoiden sisältö ja säkeiden muodostama kokonaisuus: mitä laulaja ja sanoittaja haluavat kyseisellä tekstillä ilmaista? Sanoitukset muistuttavat enemmän runoja kuin lineaarisia, selkeitä kertomuksia. Musiikkivideon tekijän on ymmärrettävä kappaleen sisältö pintaa syvemältä, jotta hän kykenee esittämään nämä piilomerkitykset kuvallisesti ja tukemaan kappaleen sanomaa (Haarala, 1994 33). Jokaisella kappaleen kuuntelijalla on oma tulkintansa sen sanoituksista, mutta musiikkivideon tekijällä on valta ohjata tätä tulkintaa ja esittää oma näkemyksensä (Gaskell, 2004 50). Videon sisältö korostaa tai jättää huomiotta lyriikoiden osia sekä esittää ne tietyssä valossa, jolloin niihin liitetään uusia merkityksiä.



Mike Posner - I Took A Pill In Ibiza (Original)



Mike Posner - I Took A Pill In Ibiza (Seeb Remix) (Explicit)

Musiikkivideo voi esittää kappaleen sanoitukset kirjaimellisesti. Kun sanoituksissa mainitaan vaikkapa tietyn merkin auto, artisti saatetaan näyttää ajamassa sellaista. Tällainen menettely voi kuitenkin tuntua katsojasta liian yksinkertaiselta ja ilmeiseltä, jolloin video menettää katsojan uteliaisuuden ja kiinnostuksen (Gaskell, 2004 50). Käänteinen tapa on jättää sanoitukset kokonaan huomiotta. Tällöin kappaletta ei edes tulkiteta, vaan kuvalla ja sanotuilla asioilla ei vaikuta olevan mitään yhteyttä. Sanoitusten sivuuttaminen herättää katsojan mielenkiinnon kuvan ja lyriikoiden ristiriidalla. Toisaalta se saattaa häiritä musiikkivideon kokemista yhtenäisenä teoksena, koska sen osat toimivat toisistaan riippumatta.

Musiikkivideon on toimittava sekä sanoitusten kanssa että ilman niitä, sillä joskus kuulija ei saa niistä selvää. Hän ei siis joko kuule, mitä laulussa sanotaan, tai ymmärrä sanoitusten merkitystä. Tämä voi johtua esimerkiksi artistin omalaatuisesta, epäselvästä lauluäänestä tai katsojan huomion kiinnittymisestä johonkin kuvan tai musiikin osaan, jolloin tarkkaavaisuus ei riitä lyriikoiden seuraamiseen. Suurin osa kappaleen tunteesta välittyy musiikissa, ja sanoitusten tehtäväksi jää tarkentaa musiikin tunnelmaa (Gaskell, 2004 52).

Joskus sanoitukset ovat videon pääasiallinen kuvallinen sisältö. Tällöin kyse on lyriikkavideosta, jossa sanoitukset ilmestyvät ruudulle säe säkeeltä laulamisen mukana (Types of Music Video, Epik Music Videos). Lyriikkavideon tarkoituksena on kiinnittää huomio kappaleen tekstiin, ja katsoja voi käyttää videota sanoitusten opetteluun ja laulaakseen helpommin mukana esimerkiksi karaoketilanteessa.

## 2.8 Kuvan ja äänen suhde

Musiikkivideo on nimensä mukaisesti musiikin ja videon yhdistelmä, jossa molemmat vaikuttavat katsojan kokemukseen toisesta. Syntyy eheä audiovisuaalinen kokemus, jossa kuva ja ääni muodostavat yhdessä jotain merkittävämpää kuin osiensa summan (Tuomi, 2016 10). Mielestäni hyvä musiikkivideo sisältää kappaleen ja videon, jotka ovat miellyttäviä yksinään, mutta jotka tarjoavat vielä vaikuttavamman kokemuksen yhdessä.

Käytännössä musiikki ja video eivät kuitenkaan ole samanarvoiset. Kappale on aina valmis ennen musiikkivideon tekemistä, ja kuva luodaan äänen pohjalta (Perttunen, 2010 13). Musiikkivideon tekijän on tunnistettava ja hyödynnettävä musiikin olennaisimmat osat (Austerlitz, 2007 9). Ei tarvitse olla muusikko tai musiikkitieteilijä tehdäksesi musiikkivideon, mutta ymmärrys instrumenteista, rytmistä, rakenteesta ja muista musiikin ominaisuuksista auttaa äänen johdonmukaisessa visualisoinnissa (Gaskell, 2004 52). Ohjaajalla on kuitenkin varaa valita, mihin kappaleen ominaisuuksiin hän keskittyy ja millaisen tulkinnan hän tekee musiikista. Musiikkivideolla hän pystyy vaikuttamaan siihen, mihin katsojat vuorostaan kiinnittävät kappaleessa huomiota (Vernallis, 2013 235, 253). Lopulta ohjaajan on myös hyväksyttävä, että katsoja voi lopettaa videon katsomisen vain siksi, ettei pidä kappaleesta. Sama pätee myös toisinpäin. Katsoja saattaa löytää, katsoa ja jakaa videon, koska hän pitää artistista ja kappaleesta, eikä välitä musiikkivideosta.

Kuva ja ääni voivat olla tarkoituksella ristiriidassa keskenään, jolloin syntyy mielenkiintoinen kontrasti. Esimerkiksi nopeatempoista kappaletta voidaan tasapainottaa hidastetulla kuvalla. Ääni voidaan myös sivuuttaa täysin, jolloin musiikin ja videon välillä ei vaikuta olevan mitään yhteyttä (How to make a narrative music video : The fundamentals, Epik Music Videos). Yleensä äänellä ja kuvalla halutaan kuitenkin olevan edes jonkinlainen suhde toisiinsa; muuten ne vähentävät toistensa tunnelatausta, ja katsojan huomio keskittyy vain toiseen (Payri, 2009 7-8). Musiikilla voidaan liittää yhteen materiaalia, jota ei normaalisti nähtäisi yhdessä. Vaikka kuvat vaihtuisivat tiuhaan tahtiin ja ilman johdonmukaisuutta, saman äänimaailman jatkuminen luo vaikutelman yhtenäisyydestä. Uusia merkityksiä syntyy näin kuvan ja äänen lisäksi eri kuvien välille.

Musiikki voi olla diegeettistä eli lähtöisin kuvan tapahtumista. Yleensä tämä tarkoittaa sitä, että videolla näkyvät henkilöt esittävät kappaleen. Ei-diegeettinen musiikki ei synny musiikkivideon tapahtumista vaan on olemassa sen ulkopuolella. Elokuvissa ei-diegeettinen musiikki on tarkoitus jättää tietoisesti havaitsematta, kun taas musiikkivideossa äänen kuuluukin olla huomion keskipisteenä (Farrar, 2004 6-7). Musiikkivideon maailmassa kappale on luonnonlaki, joka ohjaa universumin tapahtumia. Kuvan osia voidaan korostaa tai selkeyttää yksittäisillä musiikin ulkopuolisilla äänitehosteilla tai repliikeillä, mutta muuten äänimaailmaa ei muokata kuvan tarpeisiin.

Tyypillisin tapa, jolla musiikki näkyy kuvassa, on leikkauskohtien ja toiminnan sijoittuminen musiikin iskujen tai merkittävien äänien kohdalle. Tämän lisäksi videokuvan nopeus voi muuttua musiikin hidastuessa tai nopeutuessa. Erilaisilla tehosteilla on mahdollista imitoida musiikin tuntua: kuva saattaa vaikkapa täristä matalan basson voimasta (Syrenius, 2012 20). On tyypillistä liittää musikaalisiin elementtiin jokin oma visuaali, joka symboloi tätä läpi videon (Tuomi, 2016 43). Esimerkiksi musiikkivideossa ”AZEALIA BANKS - 212 FT. LAZY JAY” tiettyjä laulun sanoja korostetaan välkkyvällä mustavalkoisella tekstillä. Kuva voi kiinnittää katsojan huomion haluttuun musiikin osaan, jota hän ei olisi välttämättä edes huomannut pelkällä kuuntelulla (Vernallis, 2013 235). Etenkin artistin laulun ja soiton tulee olla synkronissa musiikin kanssa, jotta videolla voidaan uskottavasti markkinoida tämän taitoja esiintyjänä (Gaskell, 2004 12).

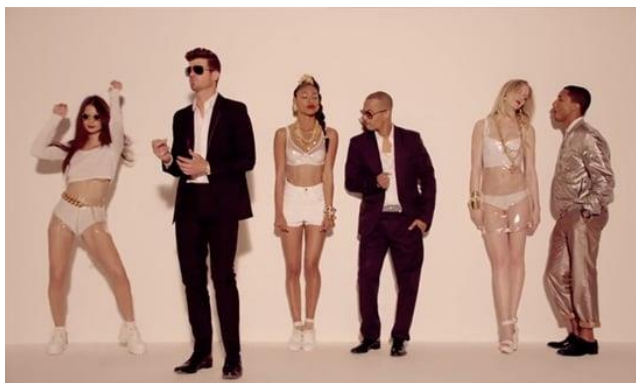
## 2.9 Musiikkivideon ulkoasu

Ihmisellä on luontainen tarve tulkita kuvallisesti sitä, miltä musiikki hänestä kuulostaa. Erilaiset tanssityylit ja ooppera ovat tapoja, joilla musiikista tehdään näkyvää. Tämä on myös yksi musiikkivideon tavoitteista: videon tekijä esittää oman visuaalisen tulkintansa musiikkikappaleesta. Käytössään hänellä on kaikki elokuvalliset keinot kuten kuvarajaus, valaistus ja leikkaus, mutta juuri musiikkivideon omalla tavalla ja sen tehtäviä palvellen.

Musiikki ja sanoitukset kertovat harvoin selkeitä tarinoita, ne vaan kuvaavat kokemuksia, tunteita ja tunnelmia. Tämä subjektiivisuus ja epäjohdonmukaisuus näkyy



AZEALIA BANKS - 212 FT. LAZY JAY



Robin Thicke - Blurred Lines ft. T.I., Pharrell (Official Music Video)

musiikkivideoiden sisällössä. Videot sijoittuvat harvoin mihinkään tiettyyn aikaan tai paikkaan, vaan ne vaikuttavat tapahtuvan jossakin toisessa todellisuudessa (Vernallis, 2013 240). Peräkkäisten kuvien aiheet eivät välttämättä liity selkeästi toisiinsa, vaan katsojan tehtäväksi jää löytää kuvien välinen yhteys ja niiden muodostama merkitys (Tuomi, 2016 25). Tarinan tai täsmällisen informaation sijaan musiikkivideot keskittyvät nautiskeluun: kuvilla ei välttämättä ole muuta tehtävää kuin esteettisyys ja mielenkiintoisten yksityiskohtien esittely. Esiintyjien vartaloita kuvataan usein äärimmäisen läheltä, jopa pornografisesti. Tämä peittelemätön visuaaleista nauttiminen on yksi musiikkivideon tunnuspiirteistä (Austerlitz, 2007 4). Myös provosoivan sisällön esittäminen on hyvin tavallista, sillä se on tehokas keino kiinnittää huomio ja saada katsojat keskustelemaan videosta. Esimerkiksi ”Robin Thicke - Blurred Lines ft. T.I., Pharrell (Official Music Video)” ja tämän sensuroimaton versio ovat herättäneet keskustelua vähäpukoisilla ja alastomilla naisilla, jotka esiintyvät täysissä pukeissa olevien ja seksistä laulavien miesten keskellä. Artistit saivat vastaan kritiikkiä, mutta samalla videoille kertyi yhteensä satoja miljoonia katsojia.

Musiikin eri tyylilajeilla eli genreillä on omat tyypilliset kuvastonsa. Esimerkiksi black metal -videoiden yhteydessä nähdään usein verta, niittirannekkeita ja goottilaistyyllisiä fontteja (Lantta, 2014 11-12). Musiikkivideot on helppo sijoittaa jälkikäteen johonkin tiettyyn aikakauteen ja genreen pelkän ulkonäkönsä perusteella (Austerlitz, 2007 9). Tutuilla ja tunnistettavilla visuaaleilla on helppo houkutella videolle katsojia, jotka ovat jo ennestään kiinnostuneita kyseisestä genrestä. Tällöin on kuitenkin vaarana sortua kliseisiin ja sulautua liikaa muiden vastaavien videoiden joukkoon. Usein musiikkivideoiden tekijät pyrkivät yllättämään katsojan joko käyttämällä totuttua kuvastoa uudella tavalla tai unohtamalla sen kokonaan. Esimerkiksi ”Jazmin Bean - Hello Kitty ( Official Video )” nu metal

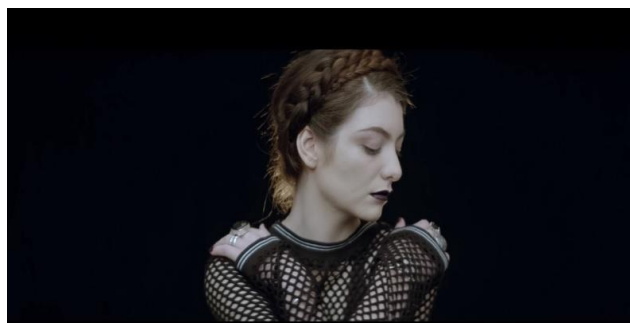


Jazmin Bean - Hello Kitty ( Official Video )

–musiikkivideo synnyttää viihdyttävän kontrastin yhdistämällä metallimusiikista tutut piikkipannat ja ristit vaaleanpunaiseen väriin ja pehmoleluihin.

Musiikkivideon ulkoasu voi edustaa kyseiselle artistille tyyppillistä estetiikkaa. Video saattaa liittyä juuri tiettyyn albumiin, jolloin sen tyyli muistuttaa muita kyseisen albumin kappaleista tehtyjä musiikkivideoita. Esimerkiksi Melanie Martinezin videoita yhdistää pastellivärit sekä lapsellisten ja synkkien aiheiden yhdistely, joka on helposti tunnistettavissa ja jota katsojat odottavat häneltä. Toisaalta video saattaa olla hyvin kokeellinen ja erota täysin artistin muista julkaisuista. Tällöin musiikkivideo palvelee juuri kyseistä kappaletta sitoutumatta liikaa mihinkään aiemmin käytettyyn tyyliin. Vaihtelevat ulkoasut kuitenkin haittaavat tunnistettavan ja yhtenäisen brändiestetiikan luomista.

Kuvaustekniikan kehittyessä videon kuvanlaatu paranee, ja tämä mahdollistaa yhä suuremman määrän visuaalista informaatiota ja yksityiskohtia. Katsojalle tarjotaan kokoajan jotakin uutta havaittavaa, ja asioita jää nähtäväksi vielä seuraavalle katselukerralle. Katsojat voivat myös olettaa huippuartistien musiikkivideoilta tiettyä yltäkylläisyyttä, joka toimii pakopaikkana omasta arjesta. Toisaalta on myös mahdollista toteuttaa musiikkivideo



Lorde - Tennis Court

hyvin yksinkertaisilla visuaaleilla. Esimerkiksi ”Lorde - Tennis Court” ei sisällä muuta kuin artistin lähikuvan mustaa taustaa vasten. Jos tekijät päätyvät tällaiseen minimalismiin, kappaleen ja jäljelle jäävän materiaalin on oltava erityisen mielenkiintoista ja harkittua; muuten katsoja kyllästyy ja siirtyy toiseen videoon. Eräs visuaalisesti yksinkertaisten videoiden etu on sommittelun ja katseen johdattamisen helppous. Mitä vähemmän kohteen ympärillä on asioita, sitä todennäköisemmin huomio kiinnittyy juuri tähän. Tällöin olennaista sisältöä ei tarvitse korostaa yltäkyläisyyden keskeltä.

## 2.10 Narratiivisuus

Musiikkivideo voi sisältää yhden tai useamman narratiivin eli juonen, joka yhdistää sarjan tapahtumia ymmärrettävästi toisiinsa. Toisaalta video voi myös olla kerronnaltaan täysin abstrakti, jolloin kuvilla ei vaikuta olevan syy-seuraussuhteita keskenään. Jotkut musiikkivideot sekoittavat juonellista ja juonetonta sisältöä, jolloin osa kuvista edistää tarinaa ja loput esittävät jotakin juonen kannalta merkityksetöntä. Esimerkiksi ”Kid Cudi vs. Crookers - Day 'n' Night (Official Video)” kertoo tarinan marketin myyjän yövuorosta, mutta sisältää säännöllisesti välähdyksiä artistin esiintymiseen tanssijoiden kanssa.

Useimmat musiikkivideo-ohjaajat suosivat abstraktia tyyliä selkeiden tarinoiden sijaan. Juonellinen musiikkivideo ei sovi katsottavaksi moneen kertaan, sillä se muuttuu ennalta-arvattavaksi ja pitkästyttää katsojan (Reiss & Feineman, 2000 12-13). Liika kerronnallisuus siirtää kaiken huomion äänestä kuvaan, jolloin markkinoitavasta kappaleesta tulee vain taustamusiikkia (Vernallis, 2013 236). Lisäksi musiikkivideon lyhyt kesto tekee monimutkaisen tarinankerronnan haastavaksi. Tyypillinen katsoja ei odota saavansa



Kid Cudi vs. Crookers - Day 'n' Night (Official Video)

musiikkivideolta elokuvallista juonta, sanomaa tai syvällisiä teemoja, sillä hän tietää videon syntyneen musiikkia varten eikä videon tekijän omasta tarpeesta kertoa tai pohdiskella (Koivisto, 2019 10). Valtavirtamusiikki itsessään kertoo harvoin selkeitä tarinoita, vaan keskittyy tunteisiin ja ideoihin. Musiikkivideo heijastaa tätä keskittymällä usein juonen sijaan konsepteihin (Reiss & Feineman, 2000 13). Esimerkiksi ”half•alive - still feel. [OFFICIAL VIDEO]” näyttää yhtenäisen, koko kappaleen kestävän koreografian, jossa esiintyjät pysyvät samassa tilassa ja hyödyntävät erilaisia rekvisiittoja. Katsoja odottaa hahmokehityksen tai loppuratkaisun sijaan henkilöiden seuraavia tanssiliikkeitä.

Toisaalta musiikkivideon narratiivisuudella on etunsa. Tarinan seuraaminen antaa katsojalle paremman käsityksen videon alusta, keskikohdasta ja lopusta. Draaman kasvu ja juonenkäänteet tarjoavat tunteen siitä, että videon katsomisesta sai jotakin (How to make a narrative music video : The fundamentals, Epik Music Videos). Silkkä toisiinsa epäloogisesti liittyvien kuvien montaasi voi käydä puuduttavaksi, sillä katsoja ei osaa odottaa mitään eikä välitä siitä, mitä videolla seuraavaksi tapahtuu. Musiikkivideo tarjoaa tekijälleen tarinallisia vapauksia, jotka eivät olisi mahdollisia klassisessa elokuvakerronnassa. Videon tapahtumat voivat sijoittua vääristyneeseen todellisuuteen, jossa ajan, paikan, logiikan ja uskottavuuden merkitys on vähäinen. Kokonaisen eheän juonen sijaan voidaan esittää vain palasia suuremmasta kokonaisuudesta, jolloin katsojan tehtäväksi jää tarinan päättelemine ja täydentäminen (Types of Music Video, Epik Music Videos). Musiikkivideon ei tarvitse sisältää loppuratkaisua tai vastata herättämiinsä kysymyksiin. Hiukan vaikeaselkoinen narratiivisuus saa katsojan palaamaan ja yrittämään koodin purkua uudestaan (Austerlitz, 2007 2).





David Guetta & Chris Willis - Love Is Gone (Official Video)

Jos elokuva on kuin elämä ilman tylsiä kohtia, musiikkivideo on kuin elokuva ilman tämän tylsiä kohtia; musiikkivideon kerronta on vielä elokuvaakin tehostetumpaa. Koska aikaa on vain vähän, musiikkivideon tekijän on hyödynnettävä tarinankerronassaan tuttua kuvastoa ja kliseitä nopeuttaakseen informaation välitystä. Katsojan on ymmärrettävä kuvan sisältö ilman, että sitä selitetään sanallisesti. Hahmot voivat olla epämääräisiä eikä näillä tarvitse olla rikasta sisäistä maailmaa tai monimutkaisia motiiveja, sillä musiikkivideon maailmassa suurin valta on hahmojen tahdon sijaan musiikilla – hahmot vain seuraavat tätä (Vernallis, 2004 32, 219). Hahmon on kyettävä kommunikoimaan ajatuksensa ilman dialogia. Toisaalta tämä voi laulaa kappaleen mukana, jolloin musiikki kuvaa hahmon sisäistä maailmaan.

Musiikkivideon narratiivia voidaan tehostaa alku-, väli- tai loppusoitoilla eli kohtauksilla, joiden aikana ei kuulla musiikkia. Esimerkiksi ”David Guetta & Chris Willis - Love Is Gone (Official Video)” alkaa autossa riitelevällä pariskunnalla sekä dialogilla ja loppuu



half•alive - still feel. [OFFICIAL VIDEO]

juonenkäänteeseen sekä kaukaisiin sireeneihin. Tällaiset osuudet täydentävät tarinaa, mutta niillä on myös haittansa: katsoja saattaa turhautua tai kyllästyä, koska musiikin sijaan keskitytään liikaa juoneen.

## 2.11 Leikkaus ja jälkituotanto

Vaikka musiikkivideon katsoisi ilman ääntä, sen tunnistaisi edelleen musiikkivideoksi etenkin leikkaustyyliinsä ansiosta. Kuvat vaihtuvat toisiin kappaleen mukana, ja nämä vaihdokset eli skarvit sijoitetaan tarkalleen musiikin iskujen kohdalle. Myös kuvassa nähtävä toiminta, esimerkiksi askeleet, aseiden laukaus tai kameran heilahdus, leikataan tapahtumaan samanaikaisesti musiikin iskujen kanssa (Tuomi, 2016 46).

Nopea leikkaustyyli luo rytmiä ja intensiivisyyttä, mutta se palvelee myös toista tarkoitusta: kuvien pikainen vaihtuminen mahdollistaa suuren määrän hahmoja, paikkoja ja tapahtumia yhden lyhyen musiikkivideon aikana (Tuomi, 2016 42). Mitä enemmän informaatiota, sitä todennäköisemmin katsojan mielenkiinto pysyy yllä ja tämä jatkaa katsomista. Liian pitkät staattiset otokset kyllästyttävät, ellei niissä tapahdu jotain erikoista (Gaskell, 2004 104). Toisaalta leikkaus ei saa noudattaa musiikkia orjallisesti. Jos esimerkiksi jokaisen rummuniskun kohdalla tapahtuu skarvi, video muuttuu liian tasaiseksi ja ennalta-arvattavaksi. On mahdollista tehdä hieno musiikkivideo vain yhdellä tai muutamalla kuvalla täysin ilman nopeatempoista leikkausta. Tällöin videon rytmi luodaan kokonaan kuvien tapahtumilla (Tuomi, 2016 48). Esimerkiksi "Kiesza - Hideaway (Official



Kiesza - Hideaway (Official Music Video)

Video)” on yhdellä pitkällä otolla toteutettu video, jossa yhteys musiikin ja kuvan välille luodaan huolellisella tanssikoreografialla.

Elokuvien ja sarjojen leikkauksessa pyritään yleensä huomaamattomuuteen. Tarkoituksena on luoda looginen jatkuvuus eri kuvien välille, jotta katsoja uppoutuisi kerrontaan eikä kiinnittäisi leikkauskohtiin huomiota (Tuomi, 2016 19). Leikkaus etenee katsojan päättelytahdin nopeudella ja tarjoaa välillä hengähdystaukoja ja aikaa ajatella (Koivisto, 2019 11, 14). Toisin on musiikkivideossa, joka tavoittelee selkeän tarinan ja uskottavuuden sijaan puhdasta rytmiä ja tunnelmaa. Katsoja ei odota videolta täyttä ymmärrettävyyttä, joten leikkauksen ei tarvitse noudattaa ajan ja paikan sääntöjä. Musiikkivideo muistuttaa tässä mielessä enemmän unta kuin tosielämää (Gaskell, 2004 10).

Musiikkivideo voidaan suunnitella huolellisesti esituotantovaiheessa muun muassa kuvakäsikirjoituksella. Suuri osa päätöksistä jää kuitenkin leikkaajan tehtäväksi. Vasta tässä kohtaa päästään näkemään ja kuulemaan, kuinka musiikki ja video toimivat yhdessä. Kuvamateriaalia on usein moninkertaisesti enemmän kuin kappaleen keston mahtuu, joten joukosta on valittava parhaat, kokonaisuuteen sopivat palat. Musiikkivideo saattaa myös koostua osin tai kokonaan arkistomateriaalista. Tässä tapauksessa kaikki valta on leikkaajalla, ja video syntyy suunnittelun sijaan kokeilemalla.

Moderneilla leikkausohjelmilla on yhä helpompaa yhdistää kuvaa ja ääntä. Materiaaleja voidaan muokata yhä pienempien aikamääreiden tarkkuudella, ja digitaalisen leikkauksen pöydän töitä pääsee tarkastelemaan lähes välittömästi. Videota voidaan muokata esimerkiksi Adobe After Effects -ohjelmalla, joka tarjoaa suuren valikoiman valmiita tehosteita. Musiikkivideon tekijällä on mahdollisuus leikitellä ja kokeilla ideoitaan jälkituotantovaiheessa ilman merkittävää ajan- tai rahanhukkaa.



Elderbrook – Sleepwalking

Musiikkivideossa erikoistehosteiden ja muiden kuvallisten keinojen käyttöä ei tarvitse perustella syvällisesti – syyksi riittää, että ne tekevät videosta mielenkiintoisemman ja hyvännäköisen (Gaskell, 2004 144). Lyhytelokuvassa vaadittaisiin narratiivisia perusteluja, jos vaikkapa värimäärittelyllä, hidastuksilla tai siirtymillä tehtäisiin kokeiluja. Musiikkivideo antaa siis vapaammat kädet luovuudelle, mutta on tärkeää pitää mielessä video kokonaisuutena. Tehosteiden on hyvä sopia muuhun ilmaisuun ja korostaa kuvien jo olemassa olevaa sisältöä. Yleensä kuvalliset kikat toistuvat useaan otteeseen yhden videon aikana, jolloin ne ovat luomassa sen yleisilmettä. Esimerkiksi musiikkivideo ”Elderbrook – Sleepwalking” on muokattu kauttaaltaan räikeän väriseksi ja pikselöityneeksi, ja pelkät yksittäiset kuvat tai ruudut on helppo tunnistaa kyseiseen videoon kuuluviksi. Vain kerran nähtävä tehoste, vaikkapa yksittäinen negatiivikuva, voi rikkoa yhtenäisyyttä ja vaikuttaa tahattomalta.

### 3 ANIMAATIO MUSIIKKIVIDEOSSA

Tässä luvussa keskityn animaatioon ja siihen, miten se tukee juuri musiikkivideon tehtäviä ja taiteellista ilmaisua. Vertailen aktiivisesti animaatiota ja livekuvaa eli reaaliajassa kameralla kuvattua materiaalia. En väitä kummankaan olevan parempi vaihtoehto musiikkivideon tekemiseen, vaan tarkoituksena on tarkastella näiden kahden tekniikan eroja ja yhtäläisyyksiä realistisesti.

Normaalisti laskisin digitaaliset erikoistehosteet animaatioksi, sillä niissäkin on kyse keinoitekoisesta videon ja liikkeen tuottamisesta. Nämä tehosteet on kuitenkin tarkoitettu huomaamattomaksi niin, ettei katsoja tietoisesti erota niitä livekuvasta. Keskityn erikoistehosteiden sijaan animaatioon, joka on tarkoitettu huomattavaksi ja arvostettavaksi sellaisenaan.

#### 3.1 Animaation maine

Katsojan reaktio animoituun musiikkivideoon riippuu videon itsensä lisäksi siitä, millainen suhde kyseisellä katsojalla on animaatioon yleensä. On hyvin tyypillistä pitää animaatiota lapsille suunnattuna tekniikkana, jonka kaikki edustajat muistuttavat ulkonäöltään ja sisällöltään lauantaiamun piirrettyjä. Katsoja saattaa jättää musiikkivideon katsomatta vain siksi, että se on animoitu.

Animaatioon välinpitämättömästi tai torjuvasti suhtautuvien vastapainoksi on paljon katsojia, jotka tiedostamattaan tai tarkoituksellisesti suosivat animaatiota. Animoidun musiikkivideon yksi kohdeyleisö on siis henkilöt, jotka pitävät animaatiosta jopa enemmän kuin livekuvasta. Vaikka animaatiota pitäisi lapsille suunnattuna, se voi olla videolle eduksi. Sen visuaalinen ilme tuo positiivisesti mieleen jo ennestään tutut animaatiosarjat ja -elokuvat, ja on humoristista nähdä lapsiystävällisiä hahmoja harrastamassa musiikkivideolle tyypillisiä ”aikusia” asioita kuten päihteidenkäyttöä. Animoitujen musiikkivideoiden on totuttu edustavan korkeaa laatua, joka syntyy huolellisen ja työlään tuotannon myötä. Kun puhutaan kaikkien aikojen parhaista musiikkivideoista, animoidut ”a-ha - Take On Me” ja ”Peter Gabriel – Sledgehammer” mainitaan usein (Strøm, 2007 1).



Billie Eilish - my future



a-ha - Take On Me (Official 4K Music Video)

Nykyaikana yhä useammat suositut artistit julkaisevat animoituja musiikkivideoita. Videot promotoivat artistin musiikkia ja brändiä, mutta vaikutus on vastavuoroinen: kun Billie Eilishin tai The Weekndin kaltainen suuri nimi liitetään animoituihin musiikkivideoihin, he käyttävät valtaansa ja saavat animaation vaikuttamaan vakavasti otettavalta ja tähdelle sopivalta.

### 3.2 Artisti ja animoitu musiikkivideo

Musiikkivideon tärkeimpiä tavoitteita on artistin henkilöbrändin ja imagon kehittäminen. Tämä tapahtuu tehokkaimmin sillä, että itse artisti näytetään musiikkivideolla. Tuntemattomat tai nousevat artistit saattavat vältellä animoituja musiikkivideoita, koska ne eivät keskity artistin esiintymiseen (Russell, 2020). Yleisön myös pelätään vieroksuvan animaatiohahmon näkemistä ihailemansa artistin sijaan. Jos artisti kuitenkin on jo valmiiksi suosittu ja katsojille tuttu, tällä on varaa tehdä kokeiluja ja julkaista muusta tuotannostaan poikkeavia videoita.



Studio Killers - Dirty Car (OFFICIAL VIDEO)

Artistin sijaan videolla voi esiintyä tämän animoitu versio tai maskotti. Artistin henkilöllisyys saatetaan piilottaa tarkoituksella, jolloin hahmo toimii keulakuvana tämän paikalla. Esimerkiksi Studio Killers on virtuaaliyhtye, jonka taustalla olevien muusikoiden nimet eivät ole suuren yleisön tiedossa. Artistin ollessa salattu tämän tosielämän ominaisuudet kuten ulkonäkö, ammatti tai sukupuoli eivät pääse vaikuttamaan katsojan mielipiteeseen. Artisti varjelee näin myös yksityisyyttään eikä joudu omana itsenään julkisen huomion ja keskustelun kohteeksi.

Joillekin artisteille animoidut musiikkivideot eivät ole yksittäinen erikoinen kokeilu, vaan näillä voi olla usealle kappaleelleen animaatio. Tähän on syynä yksinkertaisesti se, että animoidut videot on koettu toimiviksi artistin musiikin kanssa. Esimerkiksi Unknown Mortal Orchestra -yhtye on julkaissut lukuisia animoituja musiikkivideoita, joiden visuaalinen tyyli tai animaatiotekniikka vaihtelevat.



Unknown Mortal Orchestra - Necessary Evil (Official Video)

### 3.3 Animoitun musiikkivideon tuotanto

Tyypillinen livekuvalla toteutettu musiikkivideo tarvitsee paljon fyysistä kalustoa ja useasta henkilöstä koostuvan kuvausryhmän, jotka on saatava kuvauksia varten samaan paikkaan samaan aikaan. Kuvausten järjestelyissä on otettava huomioon monia käytännön seikkoja kuten osallistujien aikataulu, sääolosuhteet sekä kulkuyhteydet kuvauspaikalle ja takaisin (Gaskell, 2004 75). Kuvauksille on yleensä varattu vain muutama päivä, jonka aikana haluttu materiaali on saatava talteen. Jossain kohtaa esiintyjät väsyvät olemaan kameran edessä, ja heidät on päästettävä lepäämään. Nämä ongelmat eivät vaikuta animoitun musiikkivideon tekemiseen. Koronapandemian aikaan monet artistit ovat julkaisseet animoituja musiikkivideoita, koska livekuvausten järjestäminen ja ihmisten kokoontuminen on ollut terveystarve (Russell, 2020).

Periaatteessa kuka vain voi animoida. Halvimmillaan animoituun musiikkivideoon tarvitaan ilmainen animaatio-ohjelma, tietokone ja yksi animaattori. Hyvään videoon tarvitaan kuitenkin paljon tietoa ja kokemusta muun muassa animoinnista, ohjelmien käytöstä, elokuvallisesta kerronnasta ja musiikista. Yhden tekijän tuotannossa ei ole myöskään mahdollista keskittyä omaan erityisosaamiseensa, vaan sama henkilö joutuu tekemään kaiken. Tyypillisempää on, että animoitun musiikkivideon toteuttaa ammattilaisten tiimi tai animaatiostudio. Tällöin työmäärä jakautuu usealle henkilölle, joilla on omat vastuualueensa, esimerkiksi ohjaajalle, animaattorille ja konseptitaiteilijalle. Musiikkivideon kuvamateriaali saadaan näin aikaiseksi nopeammin ja laadukkaammin kuin yhden hengen voimin. Palkkoja on kuitenkin maksettava enemmän, laitteita ja ohjelmaliensenssejä on oltava useampi, ja tekijöillä saattaa olla eriäviä taiteellisia mielipiteitä. Animoitun musiikkivideon voi tehdä paikan päällä studiolla tai yksin omassa kodissaan riippumatta siitä, montako henkeä tuotantoon kuuluu.

Tietotekniikan kehittyessä animaation tekeminen helpottuu ja nopeutuu, ja taiteellisille valinnoille jää enemmän aikaa. Esimerkiksi Toon Boom Harmony -ohjelmassa jokin väri voidaan vaihtaa toiseen koko piirrosanimaation mitalta yhdellä hiiren napsautuksella sen sijaan, että jokaisen ruudun joutuisi värittämään yksitellen uudestaan. Tällaisista helpotuksista huolimatta animaation tekeminen on hyvin hidasta – jokainen videolla nähtävä tausta, pään käännös tai valonsäde vaatii tietoisesti käytettyä aikaa ja vaivaa. Yhden



animoidun musiikkivideon tekemiseen voi kulua monta kuukautta. Tämä on kenties painavin syy, miksi levy-yhtiöt tai artistit eivät halua animoitua musiikkivideota. Animaatiotuotantoon tarvitaan paljon aikaa, mutta musiikkivideo halutaan julkaista mahdollisimman pian ja samaan aikaan kappaleen kanssa (Strøm, 2007 60). Jos animoitu musiikkivideo pyritään saamaan nopeasti valmiiksi, tilaajilta vaaditaan paljon luottamusta; videon tekijät eivät voi odotella palautetta ja korjailla animaatiota, ja lopullista kuvamateriaalia päästään näkemään vasta tuotannon loppuvaiheessa juuri ennen julkaisua (Russell, 2020).

Livekuvalla toteutettua musiikkivideota varten tuotetaan yleensä paljon materiaalia, josta leikkaaja karsii suurimman osan pois. Kuvaustilanteessa on mahdollista olla spontaani ja kuvata aineistoa, joka ei välttämättä edes päädy lopulliseen teokseen. Animaatiossa tällainen leikkely on harvoin mahdollista, vaan jokainen kuva ja ruutu on valmiiksi suunniteltu ja huolella toteutettu kappaleen kestoja silmällä pitäen. Kaikki videolla nähtävä animaatio vaatii paljon vaivannäköä, mutta toisaalta mitään ei ole tehty turhaan ja videon eri osat muodostavat eheän kokonaisuuden. Animaatiota on livekuvaa helpompi muokata ja muuttaa jälkikäteen. Esimerkiksi artistin huonoa huulisynkronia tai omituisia ilmettä ei pystytä korjaamaan kuvausten jälkeen, mutta animaatiohahmon suu tai kasvot on mahdollista vaihtaa sopivampaan milloin tahansa. Animaation budjetti vaikuttaa musiikkivideon laatuun mutta ei sisältöön. Hahmo voi matkata niin pyörällä, pakettiautolla kuin norsullakin ilman, että videon hinta nousee. Livekuvassa tekijöiden luovuus on tiukemmin budjetin rajoittama, eikä esiintyjän ole mahdollista istua minkä kulkupelin kyydissä tahansa ilman merkittäviä rahallisia panostuksia.

### 3.4 Animaatio ja livekuva

Animaatio ja livekuva ovat kaksi eri tapaa toteuttaa musiikkivideo. Näitä tekniikoita voidaan vertailla keskenään, mutta on mahdotonta kutsua yhtä toteutustapaa objektiivisesti ja universaalisti paremmaksi kuin toista. Sekä livekuvasta koostuvan että animoidun musiikkivideon toteuttaa hyvin tai huonosti, sillä videon onnistuminen riippuu ennen kaikkea tekijän osaamisesta.

Livekuvaa ja eri animaatiotekniikoita voidaan yhdistää ja hyödyntää samanaikaisesti musiikkivideon toteutuksessa. Kyseessä ei siis ole kaksi täysin irrallista tekniikkaa, vaan näillä on mahdollisuus sekoittua monin eri tavoin. Esimerkiksi virtuaalisen Gorillaz-yhtyeen hahmot esiintyvät usein videoillaan oikeiden ihmisten tai lokaatioiden kanssa. Joskus yksi tekniikka on videon pääasiallinen toteutustapa, ja toista käytetään tehosteena. Esimerkiksi tanssia voidaan korostaa abstrakteilla animaatioilla, joiden muodot seuraavat tanssijan liikkeitä. Yleensä animaatio ja livekuva esiintyvät videon kuvissa samanaikaisesti, mutta niitä on mahdollista yhdistää myös leikkaamalla yhteen kokonaan animoituja ja kokonaan livekuvalla toteutettuja osuuksia. Esimerkiksi videolla ”Demi Lovato - Let It Go (from "Frozen") (Official Video)” vuorottelevat laulajan esiintyminen ja otteet animaatioelokuvasta.

Vaikka musiikkivideo olisi kokonaan animoitu, sen tekemisessä on saatettu hyödyntää olennaisesti livekuvaa. Hahmojen liikkeet voidaan rotoskoopata eli piirtää kuvatun materiaalin pohjalta. Näin on tehty videolla ”Parov Stelar - Jimmy’s Gang (Official Video)”, jossa esimerkiksi tupakoiva mies on toteutettu uudestaan lyijykynää muistuttavalla jäljellä. Liikkeenkaappaus eli motion capture taas mahdollistaa oikean näyttelijän toiminnan siirtämisen suoraan kuvaustilanteesta digitaaliseen muotoon ja animaatiohahmoksi. Piksellatio ja stop-motion ovat animaatiotekniikoita, joissa animointi tapahtuu kameran edessä oikeasti olemassa olevilla asioilla ja esineillä, esimerkiksi ihmisillä. Artisti ja tämän kehollinen esiintyminen voivat siis esiintyä kuvassa, vaikka musiikkivideo olisi täysin animoitu.

Animaation ja livekuvan yhdistämisessä on tiettyjä haasteita. Video on saatava näyttämään yhtenäiseltä, eli eri tekniikoilla toteutetut materiaalit on luotava varta vasten



Gorillaz - Désolé ft. Fatoumata Diawara (Episode Two)



Parov Stelar - Jimmy’s Gang (Official Video)

toisilleen. Tekijän on pidettävä mielessä esimerkiksi ruutunopeus, värimaailma ja syvyysvaikutelma saadakseen materiaalit sopimaan toisiinsa. Muuten katsoja kiinnittää eroihin liikaa huomiota ja video vaikuttaa kömpelöltä.

### 3.5 Animaatio ja musiikki

Animaatio- ja äänielokuvien alkuaikoina oli tyypillistä, että kaikki animaatio on piirretty musiikin pohjalta. Jokainen kuvassa tapahtuva liike mukaili musiikin kulkua ja iskuja, ja ääniefektien tai dialogin sijaan kuultiin soittimien ääniä (Austerlitz, 2007 12). Myös nykyelokuvissa animaatio tehdään usein ääni edellä, mutta tällöin työ perustuu musiikin sijaan dialogiin (Ronko, 2017 11).

Animaatiolla on mahdollista luoda videomateriaalia suoraan musiikin fysikaalisten ominaisuuksien pohjalta. Kuvassa tapahtuvat muutokset voidaan sovittaa ruudun tarkasti esimerkiksi äänenvoimakkuuteen, rytmiin tai laulajan äänteisiin. Huulisynkroni luodaan vokalisaation mukaan ja sopii ääneen täydellisesti. Livekuvassa tapahtuu todennäköisemmin pieniä kuvan ja äänen ristiriitoja, kun esiintyjä yrittää huulisynkata reaaliajassa aiemmin äänitetyn laulun päälle. Musiikin pohjalta animoiminen on kuitenkin hyvin raskasta: kappaletta on analysoitava yksityiskohtaisesti suunnitteluvaiheessa, ja animaatio on sekä sovittava musiikkiin että näytettävä hyvältä (Farrar, 2004 3).

Animaatiossa jokainen liike ja objekti voi visualisoida musiikkia ilman fysiikan lakien asettamia rajoitteita. Esimerkiksi videolla ”Blockhead – The Music Scene” joukko piirrettyjä



Blockhead - The Music Scene

eläimiä muuttuu kasaksi pitkulaisia muotoja, jotka kiemurtavat avaruudessa musiikkia mukaillen. Animoitujen hahmojen liikkeitä voidaan liioitella, selkiyttää ja yksinkertaistaa niin paljon kuin on tarpeen. Livekuvassa vaadittaisiin suuri määrä tilaa ja haastavia kamera-ajoja, jos haluttaisiin pysyä jatkuvasti liikkuvien kohteiden mukana. Sen sijaan animaatio mahdollistaa esimerkiksi Blockheadin lentävien eläinten seuraamisen lähietäisyydeltä.

Animaatio ei saa olla liian hillittyä tai vaikeaselkoista, sillä sen on soljuttava musiikin mukana ja välitettävä haluttu informaatio vaivattomasti. Katsojan tarkkaavaisuus jakautuu kuvan, musiikin ja lyriikoiden välille, joten videolla tapahtuvien liikkeiden on oltava erityisen selkeitä tullakseen ymmärretyiksi. Joskus saattaa myös syntyä ristiriitoja musiikin ja ideaalin liikkeen välille: animaattori haluaisi toteuttaa nyrkin heilautuksen kolmessa ruudussa, mutta bassorummun iskut pakottavat tekemään sen neljässä (Farrar, 2004 2).

Nykyaikana animaatiota ei tarvitse luoda ruutu ruudulta käsin, vaan animointia voidaan automatisoida. Esimerkiksi 3D- tai digitaalisessa pala-animaatiossa animaattori luo muutamman avainkuvan, ja tietokoneohjelma täydentää niiden välistä puuttuvan informaation. On myös mahdollista jättää kaikki animoiminen ja musiikin analysoiminen tekoälyn vastuulle. Tunnettu esimerkki on Animusic-nimisen yhtiön lyhytelokuva ”Pipe Dream”, jossa kaikki kuvan toiminta syntyy MIDI-muotoon muutetun musiikin pohjalta ilman ihmisanimaattoria. Eri kuvan osat reagoivat kappaleessa esiintyviin säveliin, ja lopputuloksena syntyy vaikutelma, että videolla näkyvät esineet soittaisivat kappaletta (Farrar, 2004 5). On olemassa ohjelmia kuten Adobe After Effects, joilla pystyy luomaan abstraktia



"Pipe Dream" - Animusic.com

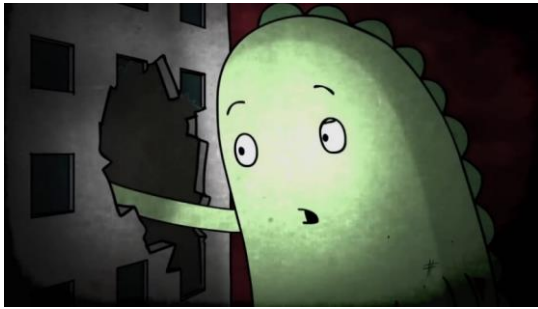
animaatiota ääniaaltojen perusteella. Ohjelma ei kykene erottelemaan joukosta eri äänen lähteitä, vaan esittää esimerkiksi kaikki korkeat, yhtä voimakkaat äänet samanlaisella animaatiolla (Farrar, 2004 3). Voidaan pohtia, ovatko tekoälyn luomat animaatiot musiikkivideoita tai taidetta. Tietokone on kykenemätön havaitsemaan musiikin välittämiä tunteita tai merkityksiä, joten sen ei pysty aidosti visualisoimaan kappaletta – tämä tehtävä jää ihmiselle.

### 3.6 Animointi ja liike

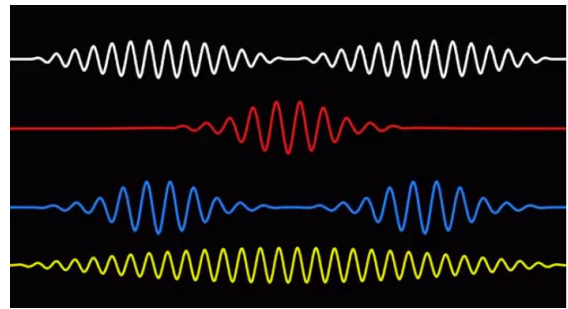
Sana ”animaatio” viittaa hyvin laajaan kirjoon erilaisia tekniikoita, joita yhdistää ainoastaan liikkeen luominen. Animoitu musavideo voidaan toteuttaa esimerkiksi pala-, 3D- tai piirrosanimaatiolla. Jokaisessa on omat vahvuutensa ja haasteensa, joita kannattaa pohdita ennen lopullisen tekniikan valitsemista ja animoidun musiikkivideon tekemistä.

Animaatiossa kaiken kuvassa näkyvän voi suunnitella palvelemaan kokonaisuutta. Tietokoneanimaatiossa kuvan osat ja niiden toiminta voidaan pitää toisistaan erillisinä palasina, jolloin ne ovat täysin muokattavissa. Livekuvassa kaikkea ei voi kontrolloida, kun taas animaatiossa voidaan määrätä vaikkapa yksittäinen savukiehkura liikkumaan täydellisesti musiikin tahdissa. Animaation voi myös suunnitella tarkasti ennalta ja toteuttaa täysin kuvakäsikirjoituksen pohjalta. Oikeissa kuvauksissa tosielämän sattumat saattavat tulla alkuperäisen suunnitelman tielle, jolloin kuvakäsikirjoitus toimii vain suuntaa antavasti.

Mitä enemmän animaatioon halutaan asioita ja liikettä, sitä työläämpää sen tekeminen on. Yleensä musiikkivideolta odotetaan paljon toimintaa, mikä tarkoittaa animoidun musiikkivideon olevan lähtökohtaisesti hyvin raskas toteuttaa. On kuitenkin mahdollista luoda illuusio suuresta määrästä liikettä, vaikka todellisuudessa animaatiota tapahtuisi vain vähän. ”Delta Heavy - Punish My Love (Official Video)” on animoitu yksinkertaisesti ja hillitysti, mutta videon päälle lisätty tumma välkkyvä reunus ja rakeinen tekstuuri saavat sen vaikuttamaan hyvin toiminnalliselta. Animaation osia, esimerkiksi 3D-malleja, nukkeja tai taustoja, voidaan käyttää eri tuotannoissa ja päivittää tarpeen mukaan. Näin saadaan vähennettyä kokonaan uusien välineiden tekemisestä koituvaa työmäärää.



Delta Heavy - Punish My Love (Official Video)



Arctic Monkeys - Do I Wanna Know? (Official Video)

Realistisen animaation toteuttaminen on haastavaa, koska ihmissilmän on helppo huomata, jos tässä ei ole onnistuttu. Animaatio voi kuitenkin hylätä uskottavan realismin ja fysiikan lait: tällöin toiminta voi olla niin nopeaa, hidasta, kevyttä tai raskasta kuin halutaan. Esimerkiksi hahmon tanssiliikkeet voidaan sovittaa jokaiseen musiikin iskuun, vaikka kyseessä olisi vauhdikas trance-kappale. Animaatiolla on mahdollista toteuttaa kauniita muodonmuutoksia eli asioiden vaihtumista yhdestä toiseksi reaaliajassa, ilman leikkauksia. Esimerkiksi videolla "Arctic Monkeys - Do I Wanna Know? (Official Video)" nähdään suoria viivoja, jotka muuttuvat saumattomasti äänialloiksi, naisen jaloiksi ja autotieksi vieden katsojan unenomaiselle ajelulle halki kappaleen.

Musiikkivideoille tyypillinen nopea leikkaus ja selkeän jatkuvuuden puuttuminen helpottavat animointia, sillä on vaivattomampaa toteuttaa lyhytkestoisia, toisiinsa liittymättömiä kuvia kuin pitkiä, yhtenäisiä kuvia. Jo animoitua liikettä voidaan myös toistaa. Livekuvassa saman videomateriaalin näyttäminen useammin kuin kerran erottuisi kömpelösti joukosta, ellei toistoa käytettäisi tyylikeinona läpi videon. Animaatiossa on hyväksyttävää nähdä esimerkiksi sama pään nyökkäys monesti peräkkäin, sillä katsoja ei näe tätä toistona vaan kokee ajan edelleen jatkuvan.

Tyypillisesti animaation ruutunopeus on tekniikasta riippuen noin 25 ruutua sekunnissa. Tämä on kuitenkin toteutettu "kakkosilla" eli niin, että jokainen kuva kestää kahden ruudun ajan, jolloin yhdessä sekunnissa on 12,5 kuvaa. Sulavan liikkeen mahdollistamiseksi luku voi olla moninkertaisesti suurempi, mutta tällöin työtä ja toteutettavia kuvia on myös enemmän. Ruutunopeus voidaan myös laskea niin alas, että animaatio koostuu lähes

staattisista kuvituksista (Lantta, 2014 22). Tämä luo nykivyyttä, joka voi myös sopia koostamaan kappaleiden rytmiä.

Laadukas animaatio on esteettisesti miellyttävää ja tarkoituksenmukaista. Tämä laatu ei riipu animaatioissa kuvatuista aiheista vaan animaattorin osaamisesta. Musiikkivideon tilaajan on luotettava animaation tekijöihin ja heidän kykynsä toteuttaa toimiva video, sillä pelkkä hieno idea ei tee animaatiosta hyvää. Animaation ei kuitenkaan tarvitse olla täydellistä. Katsoja ei luultavasti huomaa yksittäisiä virheitä, sillä etenkin ensimmäisellä katselukerralla hän keskittyy animaation yksityiskohtien sijaan musiikkiin ja runsaan toiminnan seuraamiseen. Lisäksi animointiin ja liikkuvan kuvan tekemiseen perehtymättömän voi olla vaikea tunnistaa virheitä tai erotella, onko animaatio hyvää vai huonoa.

### 3.7 Animaation ulkoasu

Animoidulla musiikkivideolla nähtävät asiat luodaan tyhjästä juuri sitä kyseistä teosta varten. On siis todennäköistä, että tietty animoitu musiikkivideo omaa uniikin, muista videoista erottuvan ilmeen. Omaperäisen näköinen musiikkivideo kiinnittää todennäköisemmin katsojan huomion ja jää tälle mieleen. Livekuvan kanssa työskentelevillä ohjaajilla saattaa olla omat visuaaliset tyylinsä, mutta heidän lähtökohtanaan on sama tosi maailma ja sen rajoitteet. Kahden animaatio-ohjaajan kädenjälki eroaa luultavasti enemmän toisistaan kuin kahden livekuvan ohjaajan.

Animaation on oltava samanaikaisesti sekä esteettistä että selkeää. Hyvännäköistä jälkeä on miellyttävää katsoa, ja se antaa vakuuttavan kuvan sekä tekijänsä taidoista että artistin laadusta. Toisaalta visuaalisen ilmeen on oltava tarpeeksi yksinkertainen ja harkittu, jotta haluttu informaatio välittyy katsojalle ja animaattorin työ olisi mahdollisimman vaivatonta. Esimerkiksi hahmon kauniista yksityiskohdista ei ole hyötyä, jos ne tekevät hahmosta vaikeasti ymmärrettävän tai animoitavan (Uusikylä, 2018 19). Musiikkivideon animoinnissa on myös pidettävä mielessä, että katsojan tarkkaavaisuus jakautuu kuvan, musiikin ja sanoitusten välillä. Musiikkivideoanimaatio muistuttaa tässä mielessä videopelianimaatiota, jonka täytyy olla luettavissa suuren ääni- ja liikemäärän keskellä.



Rone - Bye Bye Macadam (Official Video)

Livekuvattu musiikkivideo voidaan toteuttaa kokonaan pienissä lavasteissa, jolloin video muistuttaa minimalistista lavaesitystä. Animaatiossa voidaan ottaa askel pidemmälle ja sijoittaa koko musiikkivideo tyhjiöön. Musiikkivideon tapahtumat voivat siis sijaita niin sanotusti ei missään ilman taustaa, mikä helpottaa animointia. Esimerkiksi ”Rone - Bye Bye Macadam (Official Video)” tapahtuu kokonaan vasten pimeää tai muutamalla tähdellä koristeltua avaruutta. Tietenkin animaation voi sijoittaa myös minne muualle tahansa. Animoidussa tilassa on mahdollista leikkiä syvyytsvaikutelmalla eli valita, onko video täysin kaksiulotteinen ja litteä, realistisen kolmiulotteinen vai esimerkiksi kalansilmälänssin läpi nähty. Musiikin luomat mielikuvat ja subjektiiviset kokemukset voidaan sijoittaa helpommin animaatioon, jossa kaikki on lähtökohtaisesti kuviteltua ja fantastista. Täysin keinotekoiseen ja mielikuvitukselliseen animaatiomaailmaan on myös helpompi uppoutua, sillä se on livekuvaa kauempana arkitodellisuudesta.

Animaatiolla voidaan imitoida jotakin jo olemassaolevaa kuvataiteellista ilmiötä kuten sarjakuvaa, lastenkirjaa tai renesanssimaalausta etenkin, jos ne on toteutettu samankaltaisella tekniikalla. ”Fergie - Love Is Blind (Official Music Video)” on stop-motion -



Fergie - Love Is Blind (Official Music Video)



nukkeanimaatio, jonka hahmot ja lavasteet ovat selkeä viittaus Barbie-leluihin. Joskus animoitu musiikkivideo tehdään visuaalisella tyyllillä, jota ei normaalisti kohdistettaisi kyseessä olevan musiikin kuuntelijoille. Esimerkiksi edellä mainittu Fergien video yhdistää reggae-kappaleen ja nukkekotileikit. Tästä syntyy mielenkiintoinen ristiriita, joka kiinnittää katsojan huomion ja herättää ajatuksia.

Joskus katsoja saattaa pitää musiikkivideoista vain tämän visuaalisen ilmeen takia. Hän arvostaa esimerkiksi Gorillazin näyttäviä videoita, vaikka ei pitäisi yhtyeen musiikista. Katsoja voi myös tottua Gorillazin tai muun artistin musiikkiin katsottuaan tarpeeksi tämän musiikkivideoita ja oppii pitämään kappaleista myös ilman ohessa pyörivää kuvallista sisältöä. Toisaalta animoidun musiikkivideon ulkoasu voi myös karkottaa katsojan. On helppoa lopettaa katsominen muutaman sekunnin jälkeen vain siksi, että video näytti rumalta, tylsältä tai epämiellyttävältä. Animaation ulkoasuun on siis panostettava, sillä se vaikuttaa katsojaan jo ennen kappaleen alkamista.

### 3.8 Animaatiohahmo

Yleensä animoidut musiikkivideot eivät ole täysin abstrakteja, vaan niissä nähdään jokin esittäviä ja tietoiselta vaikuttavia hahmoja. Animaatiohahmo voi olla mikä tahansa, esimerkiksi orava, hammasharja tai enkeli. Hahmot saattavat esiintyä vain yhdellä videolla tai toistua artistin eri teoksissa. Ensimmäisessä tapauksessa hahmo suunnitellaan juuri kyseistä kappaletta varten. Jälkimmäisessä tapauksessa se on tehty edustamaan artistin brändiä yleisemmällä tasolla, jolloin kyse voi olla maskotista tai artistin animoidusta versiosta. Vaikka lähtökohtana käytettäisiin oikeaa ihmistä, hänen ulkonäköään on luultavasti yksinkertaistettava huomattavasti; on haastavampaa animoida realistista hahmoa kuin tyyliteltyä (Lantta, 2014 16).

Joskus hahmo esiintyy usealla videolla, mutta se ei edusta artistin brändiä, vaan hahmo on kappaleen artisti. Hahmon siis väitetään olevan kappaleen tekijä ja esittäjä. Tällöin kyse on virtuaaliartistista tai -yhtyeestä. Maailman suosituin virtuaalibändi on Gorillaz, joka koostuu neljästä fiktiivisestä muusikkohahmosta (Forno, 2017). Gorillazin jäsenet esiintyvät sekä musiikkivideoilla että konserteissa, sarjakuvissa ja podcast-äänitteissä.



Gorillaz - Tranz (Official Video)

Hahmot ovat olemassa omassa fiktiivisessä maailmassaan, mutta toimivat myös vuorovaikutuksessa oikeiden artistien ja tahojen kanssa.

Satunnaisen musiikkivideon katsojan voi olla helpompi samaistua animaatiohahmoon kuin oikeaan ihmiseen, joka edustaa aina jotakin ikää, sukupuolta ja rotua (Ronko, 2017 28). Hahmon eleitä ja ilmeitä on mahdollisuus liioitella tai yksinkertaistaa niin, että ne välittävät tunteita nopeasti ja ymmärrettävästi. Animaatiossa hahmo voi käyttäytyä juuri niin kuin halutaan, mutta ongelmaksi saattaa muodostua animaattorin puutteellinen kyky animoida inhimillistä ruumiinkieltä. Joillekin katsojille oikeat ihmiset tuntuvat automaattisesti henkilökohtaisemmilta ja vetoavammilta, koska näiden ilmeitä ja ruumiinkieltä on helpompi tulkita automaattisesti (Animation vs. Live Action Videos: Pros & Cons, Wyzowl). Tällöin tarinankerronan onnistuminen riippuu paljon kyseisten oikeiden ihmisten näyttelijänlahjoista (Lantta, 2014 6). Animaatiohahmo jää luultavasti mieleen ja erottuu joukosta paremmin kuin oikea ihminen. On epätodennäköistä, että katsoja on nähnyt aikaisemmin juuri samannäköisen hahmon – etenkin, jos hahmo on jokin muu kuin ihminen.

### 3.9 Kerronta, aiheet ja teemat

Musiikkivideolla ideoita ja tapahtumia on kyettävä välittämään katsojalle ilman dialogia. Tämä onnistuu tehokkaasti animaatiolla, joka painottuu enemmän visuaaleilla kertomiseen kuin livekuva. Animaatio sopii myös esittämään musiikkivideolle ominaisia



DyE - Fantasy - Official Video

unenomaisia, epäloogisia näkyjä, kun taas livekuva on aina sidottu jollain tapaa tosimaailman rajoitteisiin. Surrealistiset, epätodelliset lyriikat ja musiikin luomat mielikuvat voidaan kuvittaa animaatiolla. Musiikkivideossa tärkeintä ei ole vakuuttaa katsojaa realismilla, vaan saada tämä kiinnostumaan videon maailmasta, ideoista ja tarinasta (Forno, 2017).

Animaatiolla voidaan käsitellä aiheita ja teemoja, jotka olisivat liian sopimattomia, provosoivia tai järkyttäviä esitettäväksi livekuvalla. Tällaisia ovat muiden muassa väkivalta, seksi, päihteet ja poliittiset mielipiteet. Esimerkiksi ”DyE - Fantasy - Official Video” kertoo teini-ikäisistä, jotka harrastavat seksiä ja muuttuvat toisiaan raateleviksi hirviöiksi. Saman tarinan toteuttaminen livekuvalla tekisi siitä luultavasti enemmän mauttoman kuin fantastisen. Artisti saattaa käyttää omien kasvojensa sijaan animoitua hahmoa, joka esittää kiistanalaisia ideoita ja väitteitä hänen puolestaan. Viesti välittyy katsojalle, ja katsojan mahdollista suuttumusta on vaikeampi kohdistaa mielikuvitushahmoon. (Ronko, 2017 22, 24) Animaatio siis tukee musiikkivideon taipumusta käsitellä yhteiskunnallisia, rajoja rikkovia aiheita. Voidaan pohtia, onko eettisempää esittää vaikkapa vähäpukaisia naisia animaation kautta. Tällöin ei katseen kohteena ole kukaan yksittäinen oikea ihminen, mutta video kuitenkin tukee yleistä ideaa naisten esineellistämisestä.

### 3.10 Muut animaation ja musiikin yhdistelmät

On olemassa erilaisia liikkuvan kuvan alalajeja, jotka muistuttavat animoitua musiikkivideota mutta eivät välttämättä sovi täysin tämän määritelmään. On kuitenkin hyödyllistä



Fantasia 2000

ottaa myös nämä teokset huomioon, sillä niistä voi oppia animaation ja musiikin käyttämisestä yhdessä.

Monet animaatioelokuvat ja -sarjat sisältävät musikaaliosuuksia, joissa kuva on luotu musiikin ja laulun pohjalta. Tällöin sekä kuva että ääni palvelevat juonta. Poikkeuksen tekevät Disneyn Fantasia-elokuva sekä tämän uudistettu versio Fantasia 2000, joissa eri animaatioilla kuvitetaan klassisen musiikin teoksia ilman kappaleiden ulkopuolista narratiivia. Edellä mainituissa tapauksissa tarkoituksena ei promotoida mitään tai ketään, vaan musiikin visualisoinnilla on arvo tarinan tai itsensä kannalta.

Joitakin animaation ja musiikin yhdistelmiä ei tehdä ammattilaisten toimesta, vaan niitä luovat ketkä tahansa aiheesta kiinnostuneet taitotasosta riippumatta. Kappaleen tai artistin fani voi tehdä tälle omistetun animoidun fanivideon. Joskus videon tekemiseen käytetään oman animoinnin sijaan valmista animaatiota, joka leikataan uudestaan kappaleeseen sopivaksi. Termillä AMV eli *anime music video* viitataan videoihin, joissa aineistona on käytetty japanilaisia piirrettyjä (Chen ym., 2016 1). Animash- eli *animation animal mashup*-videot koostuvat animen sijaan animaatiosta, jossa esiintyy inhimillistettyjä eläimiä (What is 'Animash'?, Animash Wiki). Näillä teoksilla ei ole kaupallista arvoa tekijänoikeudellisista syistä, sillä ääni ja mahdollisesti kuva ovat käytössä ilman erillistä lupaa alkuperäisiltä tekijöiltä.

Lyriikkavideot ja visualisoiijat koostuvat yleensä kokonaan animaatiosta, mutta tyypillisesti nämä erotetaan varsinaisista musiikkivideoista. Kappaleelle saattaa olla virallisen musiikkivideon lisäksi myös lyriikkavideo tai visualisoiija, joiden tarkoituksena on keskittää kaikki huomio musiikkiin. Musiikkivideon tavoite on ylläpitää katsojan huomio alusta loppuun, kun taas lyriikkavideot tai visualisoiijat voivat vain pyöriä kappaleen taustalla.

## 4 LOPUKSI

Musiikkivideo on audiovisuaalisen taiteen muoto, jonka tehtävät ovat artistin ja musiikin promotio, kappaleen visualisointi, viihdyttäminen ja ajatuksia herättävä, uutta kokeileva taiteellinen ilmaisu. Animaation käyttöä musiikkivideossa voidaan perustella sillä, kuinka se tukee näitä edellä mainittuja tehtäviä ja musiikkivideolle tyypillisiä ilmaisukeinoja kuten hektistä leikkaustyyliä ja musiikin unenomaisuutta.

Koen oppineeni tämän opinnäytetyön kirjoittamisen myötä uutta ja saaneeni aiheesta yleiskäsityksen, joka tulee olemaan hyödyksi työskennellessäni animaattorina ja audiovisuaalisen alan ammattilaisena. Koen yhä suurempaa kiinnostusta ja kunnioitusta musiikkivideoita kohtaan, ja kykenen paremmin ymmärtämään suosikkivideoiden taustalla tapahtunutta suunnittelua ja toteutusta.

Tiedostan kuitenkin, että tekstini on monilta osin vain pintaraapaisu, ja usea alaluku kaipaisi lisää sisältöä ja selvennystä. Jätin myös tarkoituksella aiheen historian pois tekstistäni, mutta sen käsittely voisi syventää ymmärrystä musiikkivideon kehityksestä ja nykytilasta. Uskon opinnäytetyöstäni olevan hyötyä muille aiheesta kiinnostuneille, mutta toivon tulevaisuudessa jonkun vievän aloittamani työn vielä seuraavalle tasolle ja julkaisevan esimerkiksi kokonaisen kirjan musiikkivideoista ja animaation käytöstä. Toisaalta kiveen hakatun asiatekstin kirjoittaminen musiikkivideoista on lähtökohtaisesti haastavaa, koska osa niiden kauneutta on juuri jatkuva rajojen rikkomisen ja kiihtyvän kulttuurin mukana muuttuminen.

## LÄHTEET

### Kirjat:

Austerlitz, Saul. 2007. Money for Nothing : A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes. New York ; London: Continuum.

Gaskell, Ed. 2004. Make Your Own Music Video. Lewes: Ilex.

Haarala, Arto. 1994. Splitting Image – Musiikkivideon Tähteyden Metapsykologiaa. Helsinki: Helsingin Yliopisto.

Prendergast, Roy M. 1977. Film Music, a Neglected Art. New York: W. W. Norton & Company, Inc.

Reiss, Steve & Neil Feineman. 2000. Thirty Frames Per Second : The Visionary Art of the Music Video. New York: Abrams.

Vernallis, Carol. 2004. Experiencing Music Video. Aesthetics and Cultural Context. New York: Columbia University Press.

Vernallis, Carol. 2013. Unruly Media : YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema. New York: Oxford University Press.

### Opinnäytetyöt ja tutkimukset:

Farrar, Eric Todd. 2004. "Animation and Music: Principles for Effective Combination ." Ohio State University.

Koivisto, Santtu. 2019. "Komediamusiikkivideo Lajina : Narratiivinen Musiikki Huumorissa." Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Kontinen, Noora. 2016. "Brändi Näkyy Musiikkivideossa : Esimerkkitapaus Michael Jackson." Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Lantta, Joonas. 2014. "Verenhimo: Animoidun Musiikkivideon Kuvittaminen." Kymenlaakson ammattikorkeakoulu.

Luomanen, Joni. 2014. "Musiikkivideoiden Merkitys Suomalaisen Artistin Markkinoinnissa 2010-Luvulla." Tampereen ammattikorkeakoulu.

Payri, Blas. 2009. Variations of the Perception of Mood and Tension of Music Excerpts Depending on the Visual Context. Jyväskylä: Proceedings of the 7th Triennial Conference of European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM 2009).

Ronko, Jonna. 2017. "Miksi Animaation Käyttäminen on Suosittua?" Tampereen ammattikorkeakoulu.

Strøm, Gunnar. 2007. "The Two Golden Ages of Animated Music Video ." Animation Studies 2: 56. <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/>

Syrenius, Jenna. 2012. "Melodian Kuvittama : Musiikin Visualisointi Ja Kuvittaminen." Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Tin-Kai Chen, Wei-Cheng Wang, Pei-Chen Chen, & Pin-Chen Kuo. 2016. Dance of China: A User-Centred Design Case Study of a Novel Animated Music Video Production (AMV). 2016 IEEE Symposium on Service-Oriented System Engineering (SOSE): IEEE.

Tuomi, Eeva. 2016. "Montaasin, Avantgarden Ja Taide-Elokuvan Vaikutus Nykypäiväisen Musiikkivideon Leikkauksessa." Tampereen ammattikorkeakoulu.

Uusikylä, Antti & Antti Uusikylä. 2018. "2D-Animaatio Ja Tunne : Kuinka Animoitu Musiikkivideo Saadaan Tukemaan Musiikin Välittämää Tunnelmaa?" Oulun ammattikorkeakoulu.

### Internet-lähteet:

"Animation Vs. Live Action Videos: Pros & Cons." Wyzowl. Viitattu 3.4.2021, <https://www.wyzowl.com/animation-vs-live-action-videos-pros-cons/>

"Audiovisuaalisen Musiikkituotannon Tuki." Musiikin edistämissäätiö. Viitattu 27.3.2021, <https://www.musiikinedistamissaatio.fi/hae-tukea>

"Musiikkivideo." Kielitoimiston sanakirja. Viitattu 3.4.2021, <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/musiikkivideo>

"Types of Music Video." Epik Music Videos. Julkaistu 13.6.2017. Viitattu 25.3.2021, <https://www.epikmusicvideos.com/blog/100-types-of-music-video-production.html>

"What is 'Animash'?" Animash Wiki. Viitattu 27.3.2021, <https://animash.fandom.com/wiki/Animash>

Bootle, Emily. "How the Blurred Lines Scandal Changed Pop." New Statesman. Julkaistu 17.10.2019. Viitattu 1.4.2021, <https://www.newstatesman.com/culture/music-theatre/2019/10/how-blurred-lines-scandal-changed-pop>

Forno, Shawn. "Gorillaz: The Future of Animated Video." IdeaRocket. Julkaistu 17.5.2017. Viitattu 28.3.2021, <https://idearocketanimation.com/15214-animated-video-gorillaz/>

Russell, Erica. "Inside the Unexpected Rise of Animated Music Videos." The Face. Julkaistu 13.10.2020. Julkaistu 29.3.2021, <https://theface.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise>

### Videot:

"a-ha - Take On Me (Official 4K Music Video)". a-ha, Youtube-videopalvelu, julkaistu alunperin 16.9.1985. <https://youtu.be/djV11Xbc914>. Viitattu 4.4.2021.

"Arctic Monkeys - Do I Wanna Know? (Official Video)". Official Arctic Monkeys, Youtube-videopalvelu, julkaistu 19.6.2013. <https://youtu.be/bpOSxM0rNPM>. Viitattu 4.4.2021.

"Ariana Grande, Miley Cyrus, Lana Del Rey - Don't Call Me Angel (Charlie's Angels)". Ariana Grande, Youtube-videopalvelu, julkaistu 13.9.2019. [https://youtu.be/leopt\\_\\_ATRO](https://youtu.be/leopt__ATRO). Viitattu 4.4.2021.

"AZEALIA BANKS - 212 FT. LAZY JAY". Azealia Banks, Youtube-videopalvelu, julkaistu 13.9.2011. <https://youtu.be/i3Jv9fNPjgk>. Viitattu 4.4.2021.

"Beyoncé - Hold Up (Video)". Beyoncé, Youtube-videopalvelu, julkaistu 4.9.2016. <https://youtu.be/PeonBmeFR8o>. Viitattu 4.4.2021.



"Billie Eilish - my future". Billie Eilish, Youtube-videopalvelu, julkaistu 31.7.2020. <https://youtu.be/PeonBmeFR8o>. Viitattu 4.4.2021.

"Blockhead - The Music Scene". Ninja Tune, Youtube-videopalvelu, julkaistu 19.6.2013. <https://youtu.be/NhheiPTdZCw>. Viitattu 4.4.2021.

"Calvin Harris - Sweet Nothing (Official Video) ft. Florence Welch". Calvin Harris, Youtube-videopalvelu, julkaistu 21.9.2012. <https://youtu.be/17ozSeGw-fY>. Viitattu 4.4.2021.

"Calvin Harris - This Is What You Came For (Official Video) ft. Rihanna". Calvin Harris, Youtube-videopalvelu, julkaistu 17.6.2016. <https://youtu.be/kOkQ4T5WO9E>. Viitattu 4.4.2021.

"David Guetta & Chris Willis - Love Is Gone (Official Video)". David Guetta, Youtube-videopalvelu, julkaistu 14.6.2007. <https://youtu.be/beGjncfEPt8>. Viitattu 4.4.2021.

"Delta Heavy - Punish My Love (Official Video)". Delta Heavy, Youtube-videopalvelu, julkaistu 28.18.2015. <https://youtu.be/-3gw0iD5y0Q>. Viitattu 4.4.2021.

"DyE - Fantasy - Official Video". Tigersushi Records, Youtube-videopalvelu, julkaistu 19.10.2011. <https://youtu.be/6QFwo57WKwg>. Viitattu 4.4.2021.

"Elderbrook - Sleepwalking". Elderbrook, Youtube-videopalvelu, julkaistu 25.5.2018. [https://youtu.be/\\_g5Hx1HcEDQ](https://youtu.be/_g5Hx1HcEDQ). Viitattu 4.4.2021.

Fantasia 2000. 1999. Ohjaus James Algar, Gaëtan Brizzi, Paul Brizzi, Hendel Butoy, Francis Glebas, Eric Goldberg, Don Hahn, Pixote Hunt. Tuottaja Donald W. Ernst. Tuotantoyhtiö Walt Disney Productions.

"Fergie - Love Is Blind (Official Music Video)". Fergie, Youtube-videopalvelu, julkaistu 26.9.2017. <https://youtu.be/bHT4pO0VcXI>. Viitattu 4.4.2021.

"Gorillaz - Désolé ft. Fatoumata Diawara (Episode Two)". Gorillaz, Youtube-videopalvelu, julkaistu 27.2.2020. <https://youtu.be/ZLKZKmdZEjM>. Viitattu 4.4.2021.

"Gorillaz - Tranz (Official Video)". Gorillaz, Youtube-videopalvelu, julkaistu 13.9.2018. <https://youtu.be/E2Q52cVx7Bo>. Viitattu 4.4.2021.

"half•alive - still feel. [OFFICIAL VIDEO]". half•alive, Youtube-videopalvelu, julkaistu 3.8.2018. <https://youtu.be/KOOhPfmBuIQ>. Viitattu 4.4.2021.

"Jazmin Bean - Hello Kitty ( Official Video )". Jazmin bean, Youtube-videopalvelu, julkaistu 10.12.2019. <https://youtu.be/LtzW9acsJg0>. Viitattu 4.4.2021.

"Kid Cudi vs. Crookers - Day 'n' Night (Official Video)". Embassy One, Youtube-videopalvelu, julkaistu 4.2.2009. <https://youtu.be/WSWrepLjTKc>. Viitattu 4.4.2021.

"Kiesza - Hideaway (Official Music Video)". Kiesza, Youtube-videopalvelu, julkaistu 26.4.2014. <https://youtu.be/Vnoz5uBEWOA>. Viitattu 4.4.2021.

"Lana Del Rey - National Anthem". Lana Del Rey, Youtube-videopalvelu, julkaistu 15.9.2012. <https://youtu.be/sxDdEPED0h8>. Viitattu 4.4.2021.

"Lizzo - Juice (Official Video)". Lana Del Rey, Youtube-videopalvelu, julkaistu 4.1.2019. [https://youtu.be/XaCrQL\\_8eMY](https://youtu.be/XaCrQL_8eMY). Viitattu 4.4.2021.

"Lorde - Tennis Court". Lorde, Youtube-videopalvelu, julkaistu 24.6.2013. <https://youtu.be/D8Ymd-OCucs>. Viitattu 4.4.2021.

"Mike Posner - I Took A Pill In Ibiza (Original)". Mike Posner, Youtube-videopalvelu, julkaistu 15.3.2016. <https://youtu.be/41GZVVcxQps>. Viitattu 4.4.2021.

"Mike Posner - I Took A Pill In Ibiza (Seeb Remix) (Explicit)". Mike Posner, Youtube-videopalvelu, julkaistu 27.2.2016. <https://youtu.be/foE1mO2yM04>. Viitattu 4.4.2021.

"Parov Stelar - Jimmy's Gang (Official Video)". Parov Stelar, Youtube-videopalvelu, julkaistu 6.5.2012. <https://youtu.be/7fkOqXAHLKQ>. Viitattu 4.4.2021.

"Pipe Dream" - Animusic.com". AnimusicLLC, Youtube-videopalvelu, julkaistu 18.3.2008. <https://youtu.be/hyClpKAIFyo>. Viitattu 4.4.2021.

"Rina Sawayama - XS (Official Video)". Rina Sawayama, Youtube-videopalvelu, julkaistu 17.4.2020. <https://youtu.be/TO2c06p6m5w>. Viitattu 4.4.2021.

"Robin Thicke - Blurred Lines ft. T.I., Pharrell (Official Music Video)". Robin Thicke, Youtube-videopalvelu, julkaistu 21.3.2012. <https://youtu.be/yyDUC1LUXSU>. Viitattu 4.4.2021.

"Rone - Bye Bye Macadam (Official Video)". Rone, Youtube-videopalvelu, julkaistu 18.12.2012. <https://youtu.be/kfoJUeyMsOE>. Viitattu 4.4.2021.

"Steve Aoki & Angger Dimas Feat. Iggy Azalea - Beat Down (Official Video) (Ultra Music)". Ultra Music, Youtube-videopalvelu, julkaistu 19.7.2013. <https://youtu.be/A6IAFUzmgSU>. Viitattu 4.4.2021.

"Studio Killers - Dirty Car (OFFICIAL VIDEO)". Studio Killers, Youtube-videopalvelu, julkaistu 30.11.2018. <https://youtu.be/CyAigHilpo4>. Viitattu 4.4.2021.

"Unknown Mortal Orchestra - Necessary Evil (Official Video)". Unknown Mortal Orchestra, Youtube-videopalvelu, julkaistu 12.11.2015. <https://youtu.be/XqjWidsMhvM>. Viitattu 4.4.2021

