

SUN – Kaksitoista tapaa tehdä musiikkivideo

Aki Tulikari

Pro gradu -tutkielma

Musiikkikasvatus

Kevät 2011

Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin laitos
Tekijä – Author Aki Tulikari	
Työn nimi – Title SUN – Kaksitoista tapaa tehdä musiikkivideo	
Oppiaine – Subject Musiikkikasvatus	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Kevät 2011	Sivumäärä – Number of pages 74 + liitteet (5 sivua)
Tiivistelmä – Abstract <p>Kahdestatoista musiikkivideosta koostuva harrastajaprojekti SUN (suom. aurinko) valmistui helmikuussa 2011. Tutkielma tarkastelee projektin etenemistä toimintatutkimuksen menetelmillä. Toimin itse projektin päävastaavana, huolehtien musiikin ja videon tuottamisesta. Projektin valmistamiseen osallistui yli 20 muusikkoa tai musiikin harrastajaa ja yli 50 näyttelijää, taustahenkilöä ja avustajaa. Osallistujia oli myös yli kahdestakymmenestä maasta ja jokaiselta mantereelta.</p> <p>Projektin tavoitteena oli kehittää omia ammatillisia taitojani, joita voisin hyödyntää koulumaailmassa. Tärkeää oli myös kirjata selkeä kuvaus projektin tekoprosessista, pyrkimyksenä tuottaa vapaasti käytettävää opetusmateriaalia. Tutkielma toimii oppaana eri video- ja audiotekniikoiden mahdollisuuksien ymmärtämiseen. Projektin videokokonaisuus on julkaistu CreativeCommons -lisenssillä, ja on vapaasti käytettävissä opetuskäyttöön.</p> <p>Tutkielmassa esitellään myös mediakasvatuksen yhteyttä peruskoulun opetussuunnitelmaan. Tutkielman keskeisin sisältö muodostuu projektin prosessin yksityiskohtaisesta kuvauksesta, jossa esittelen käytetyn laitteiston ja ohjelmiston sekä käytetyt tekniikat ja erityispiirteet videokohtaisesti. Lopuksi esitän myös muutamia ehdotuksia projektin materiaalin käyttämiseksi opetustarkoituksissa.</p>	
Asiasanat – Keywords Mediakasvatus, teknologiakasvatus, musiikkivideo, toimintatutkimus	
Säilytyspaikka – Depository Musiikin laitoksen kirjasto	
Muita tietoja – Additional information Tutkielman painettujen kopioiden mukana on toimintatutkimuksessa valmistunut projekti DVD:llä. Sähköisesti projekti on katsottavissa osoitteessa www.taivaanrannanmaalari.fi [Viitattu 6.5.2011].	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TUTKIMUSASETELMA	2
2.1	TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT	2
2.2	TUTKIMUSMENETELMÄ JA -AINEISTO	3
2.3	TUTKIMUKSEN TAVOITTEET	5
2.4	AIEMMAT TUTKIMUKSET	5
3	MEDIAKASVATUS	7
3.1	MEDIAKASVATUS, SEN OSA-ALUEET JA OPETTAJANKOULUTUS	7
3.2	POPS 2004 JA MEDIAKASVATUS	8
3.3	SUOMENKIELINEN MEDIAKASVATUSMATERIAALI INTERNETISSÄ	10
4	PROSESSIN KUVAUS	11
4.1	PROJEKTIN ETENEMINEN	11
4.1.1	PROJEKTIN HISTORIA	11
4.1.2	PROJEKTIN ALKUASETELMA	12
4.1.3	PROSESSIN ETENEMINEN	13
4.1.4	PROJEKTIN VALMISTUMINEN, ENSI-ILTA JA JULKAISU	15
4.2	PROJEKTIN VAATIMIEN TEKNISTEN TAITOJEN HANKINTA	16
4.3	PROJEKTISSA KÄYTETYT KESKEISET OHJELMISTOT JA LAITTEISTO	18
4.3.1	FINAL CUT	18
4.3.2	LOGIC PRO	19
4.3.3	MELODYNE	20
4.3.4	SIBELIUS	22
4.3.5	AFTER EFFECTS	23
4.3.5	PROJEKTISSA KÄYTETTY VIDEOKALUSTO	24
4.3.6	PROJEKTISSA KÄYTETTY AUDIOKALUSTO	25
4.4	KESKEISET TYÖVAIHEET	27
4.4.1	SÄVELLYS	27
4.4.2	SANOITUS	28
4.4.3	SOVITUS	29
4.4.4	ÄÄNITYS	29
4.4.5	MIKSAUS	30

4.4.6	KÄSIKIRJOITUS	31
4.4.7	KUVAMATERIAALIN HANKINTA	32
4.4.8	KUVAUS	32
4.4.9	LEIKKAUS	33
4.5	VIDEOKOHTAINEN TYÖPROSESSIEN KUVAUS	34
4.5.1	HEARTBEAT	34
4.5.2	STILL LIFE	37
4.5.3	7:45 PM	39
4.5.4	IN BRIEF	40
4.5.5	A GRAIN OF SAND	43
4.5.6	FOCUS	44
4.5.7	PRESENT	46
4.5.8	TIME FLIES BY (IF YOU LET IT)	49
4.5.9	RUN	50
4.5.10	HOLE IN THE OCEAN	51
4.5.11	HURRY MONSTER	55
4.5.12	SUN	57
5	TULOKSET	60
5.1	TUTKIMUKSEN TAVOITTEIDEN TÄYTTYMINEN	60
5.2	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	61
5.3	PROJEKTIN TARJOAMAT MAHDOLLISUUDET OPETUSKÄYTÖSSÄ	62
5.3.1	ANIMAATIO PROJEKTIN MUSIIKKIVIDEOISSA	62
5.3.2	MUSIIKKIVIDEON KÄSIKIRJOITTAMINEN	63
5.3.3	MUSIIKKIVIDEOARVOSTELU	63
5.3.4	MUSIIKKIVIDEON TOTEUTTAMINEN	64
6	PÄÄTÄNTÖ	66
LÄHTEET		68
LIITTEET		71

1 Johdanto

Vuosia kestäneen suunnittelutyön jälkeen tein itselleni selväksi, että SUN -projekti ei jäisi pelkäksi suunnitelmaksi. Kesään 2009 mennessä, jo vuonna 2003 hahmoteltu projekti oli ehtinyt olemassaolonsa aikana muovautua tavanomaisesta äänitysprojektista suunnitelmaksi kahdentoista musiikkivideon kokonaisuudesta. Nyt, elokuussa 2009 tehdyn aikataulun mukaisesti, projekti oli määrä saada valmiiksi vuoden 2010 loppuun mennessä. Työteliäiden kahdenkymmenen kuukauden jälkeen projektin ensi-iltaa vietettiin 8.2.2011.

Tässä tutkielmassa pyrin kertomaan projektin työtavoista ja tekniikoista siten, että aktivoivasta mediakasvatuksesta kiinnostuneet opettajat voisivat paremmin ymmärtää videon ja musiikin tekotapoja. Pyrin avaamaan työtapoja riittävästi, jotta lukijan olisi mahdollista musiikkivideoiden avulla ymmärtää kunkin käytetyn tekniikan ominaispiirteet. Olen sekä video- että audiotyöläisenä itseoppinut, ja toivon oman esimerkkini kautta valavani uskoa opettajien omiin mahdollisuuksiin ymmärtää ja käyttää median äänen ja kuvan taakse kätkeytyviä tekniikoita.

Koska tutkielman pääpaino on SUN -projektin musiikkivideoiden tekoprosessin kuvauksella, on ennen tutkielman lukemista suositeltavaa katsoa projekti, joko painetun gradun liitteenä olevalta DVD:ltä, tai osoitteessa www.taivaanrannanmaalari.fi. Projekti on kokonaisuudessaan julkaistu CreativeCommons -lisenssillä, joka antaa muun muassa oikeuden vapaasti käyttää projektin materiaalia opetuskäytössä.

2 Tutkimusasetelma

2.1 Tutkimuksen lähtökohdat

SUN -projekti käsittää valmiina teoksena kaksitoista musiikkivideota, kokonaisuuden kestoksi muodostuen hieman yli 50 minuuttia. Toimin projektin päävastuullisena, ja voidaan sanoa projektin olevan omani. Huolehdin itse projektin musiikin sävellyksestä, sovituksesta, sanoituksesta, äänityksestä ja miksauksesta. Soitin tai ohjelmoin myös kaikesta musiikista noin puolet. Käsikirjoitin, ohjasin, kuvasin, leikkasin ja koostin videot. Suuresta omasta osuudestani huolimatta projektin tekemiseen osallistui noin kaksikymmentä muusikkoa ja musiikinharrastajaa, videoissa esiintyi kaikkiaan yli viisikymmentä näyttelijää ja taustahenkilöä, minkä lisäksi videoiden tekemiseen osallistui kymmenkunta avustajaa. Yhdessä videoista on osallistujia jokaiselta mantereelta. Projekti on siis suuren, kattavan ja kansainvälisen yhteistyön tulos.

Koko videokokonaisuus on toteutettu alle tuhannella eurolla, eikä kuvauksissa ollut ammattimaista työryhmää. Kuvauksien työryhmä koostui yleensä vain itsestäni ja näyttelijöistä, ja vain neljässä videossa näyttelijöiden ja taustahenkilöiden lisäksi oli avustajia. Kenellekään ei maksettu palkkaa, eikä valmiista teoksesta järjestetä kuin ilmaisia näytöksiä. Myös laitteisto oli pääosin vaatimatonta, joskin käytetty videokamera on puoliammattilais-laatuinen. Tutkimuksen kohteena on siis laadukas harrastajaproduktio.

2.2 Tutkimusmenetelmä ja -aineisto

Tämä pro gradu -tutkielma on perusluonteeltaan toimintatutkimus, jossa tutkittava toiminta on SUN -musiikkivideoprojektin toteuttaminen. Toimintatutkimus on akateemisenä tutkimusmetodin verrattain nuori, saavutettuaan arvostuksensa täysivaltaisena tutkimusmenetelmänä vasta 80-luvun jälkeen (McNiff & Whitehead, 2002, 1). Jo 1940-luvulla syntyneitä tutkimussuuntausta ei pitkään pidetty riittävän tieteellisenä (Heikkinen, 2001, 173). Toimintatutkimus on yhä reunoiltaan määrittelemätön, eikä toistuvaa yksiselitteistä kuvausta toimintatutkimuksen määritelmäksi löydy, tutkimustapaa esittelevien kirjojen suuresta valikoimasta huolimatta. Siten toimintatutkimuksen metodiikan sisään mahtuu useita suuntauksia.

Carr ja Kemmis määrittivät 1980-luvulla toimintatutkimuksen itse-reflektiiviseksi tutkimukseksi, omien toimintojen ja ajatusrakenteiden kehittämiseksi ja parantamiseksi (1986, 162). McNiff ja Whitehead määrittelevät toimintatutkimuksen nimeksi, joka on annettu tutkijan omaa oppimista tarkastelevalle tutkimukselle (2002, 15). Hannu Heikkinen puolestaan varoo sanomasta toimintatutkimusta tutkimusmenetelmäksi, määritellen sen ennemmin tutkimusstrategiseksi lähestymistavaksi, jota voidaan soveltaa käytettäväksi eri tutkimusmenetelmien kanssa (2001, 170). Vaikka toimintatutkimussuuntauksia on useita, yhdistää niitä kaikkia suuntautuminen käytäntöön, muutokseen pyrkiminen ja tutkittavan asian tai tahon osallisuus tutkimusprosessiin (Kuula, 2002, 10).

Toimintatutkimuksen pyrkimyksenä on tuottaa muutos (Kuula, 2002, 197-198). Muutos syntyy tutkittavaan kohteeseen kohdistuvan intervention seurauksena. Interventiossa tutkija astuu mukaan tutkimuskohteen tapahtumiin, tullen osaksi tapahtumaa tai osallistuvaa yhteisöä. Osallisuutensa kautta tutkija aiheuttaa muutoksen, samalla paljastaen toiminnan käytäntöjen säännönmukaisuudet. Muutoksen seurauksena syntyy usein tuotos, kuten uusi toimintatapa tai opaskirja, joka pyrkii saattamaan tehdyt havainnot käyttökelpoisiksi. (Heikkinen, 2006, 26-27.)

Toimintatutkimuksen sosiaalisesti osallistuvaan tutkimiseen nojaavat ominaispiirteet ovat yleistäneet sen käyttöä 2000-luvun aikana erityisesti kasvatusalan ammattilaisten keskuudessa (McNiff & Whitehead, 2005, 1). Opettajalähtöistä, opetuksen ohella tehtävää toimintatutkimusta on mahdollista käyttää opettamisen uudelleen arviointiin niin laadun, didaktiikan, sisällön, kuin opetuksen taustalle kätkeytyvien merkitysten suhteen. Jatkuvalla tutkimuksella voidaan tarkastella opetuksen ja siihen suhtautuvan oppimisen kehitystä. (Cochran-Smith & Lytle, 2009, 39.) Suurin osa englanninkielisistä toimintatutkimusta käsittelevistä kirjoista keskittyy kirjoittamaan metodin soveltamisesta erityisesti koulumaailmaan.

Reflektiivisyys on ominaista toimintatutkimukselle. Reflektoinnilla pyritään parantamaan käytänteitä tarkastelemalla niitä uudesta näkökulmasta. Onko toiminnalla haluttu vaikutus, vai voisiko asian hoitaa paremmin toisella tavalla? Myös rutiineiksi muodostuneet toiminnot voidaan kyseenalaistaa, ja miettiä johtavatko ne toivottuun lopputulokseen. (Heikkinen, 2001, 175.) Carr ja Kemmis kuvaavat toimintatutkimuksen etenemistä spiraalimallilla, jossa toiminta etenee aina uudelleen samojen vaiheiden läpi. Nämä vaiheet ovat etenemisen järjestyksessä suunnittelu, toiminta, arviointi ja reflektio. Kun tehtyä toimintaa arvioidaan, luodaan refleктоimalla uusi paranneltu suunnitelma toiminnan jatkamiseksi. Siten toiminta etenee spiraalimaisesti – kehämäisesti, mutta joka kierroksella etäämmälle alkupisteestä. (Carr & Kemmis, 1997, 186-187.) Kehämäisyys vie prosessia pidemmälle toiminnan alkupisteestä, jossa tutkija on vielä kiinni ennako-olettamuksissaan. Prosessin edetessä syntyy tietoa ja löytyy kehittämistarpeita, jotka eivät olleet odotettavissa vielä prosessin alkuhetkellä. (Heikkinen, 2006, 125.) Spiraalimallia on kritisoitu tarpeettomasta yksinkertaistamisesta, sillä toiminnan vaiheista muodostuva spiraali noudattaa harvoin puhdasta kehärakennetta. Usein toiminta sen sijaan haarautuu lukuisiin osatehtäviin, osa toiminnasta vaihtuu täysin, ja osa säilyy muuttumattomana. (Heikkinen, 2001, 177-178.)

Tutkimuksen aineistona käytän kaikkea musiikkivideoprojektissa syntynyttä materiaalia, projektin alkuvaiheissa kirjoittamiani muistioita sekä vuoden 2009 syksyllä aloittamani projektiblogin kirjoituksia. Projektin valmistuneet videot, kappaleet ja sanoitukset julkaistaan myös kotisivuillani vapaasti opetustarkoitukseen käytettäväksi.

2.3 Tutkimuksen tavoitteet

Tutkimuksen pyrkimyksenä on sekä henkilökohtainen oppiminen että opetusta tukevan materiaalin luominen mediakasvatuksesta kiinnostuneille opettajille. Toimintatutkimuksessa ei ole välttämätöntä saada tulokseksi jotakin tiettyä parempaa toimintatapaa, vaan tuloksena voidaan pitää uudella tavalla ymmärrettyä prosessia (Heikkinen, Huttunen & Moilanen, 1999, 19). Juuri kookkaan audiovisuaalisen projektin tuottamiseen kuuluvien prosessien syvempi ymmärtäminen on tutkimuksen keskeisin tavoite.

Opetusmateriaalillisesti musiikkivideoprojektin on mahdollista tarjota sekä katsottavaa että kuunneltavaa. Projektin musiikkivideoita voidaan käyttää opetuksessa monin eri tavoin. Tämän lisäksi tarjoan opettajille taustatietoa, jota voidaan käyttää tukena sekä keskustelussa, mutta myös omia projekteja suunniteltaessa. Tutkimuksen pyrkimys ei ole opettaa minkään käytetyn tekniikan perusteita, vaan antaa esimerkkejä kunkin tekniikan potentiaalista. Jo tekniikan olemassaolon tiedostaminen lisää ymmärrystä median tavoista tuottaa audiovisuaalista aineistoa.

2.4 Aiemmat tutkimukset

Toimintatutkimus käsitetään usein myös tapaustutkimuksen muotona, mikä on ymmärrettävää toiminta- ja tapaustutkimusten yhteisten piirteiden tähden. Toisin kuin toimintatutkimuksessa, tapaustutkimuksessa tutkija ei välttämättä osallistu tapahtuvaan toimintaan, vaan voi toimia pelkkänä tarkkailijana. (Syrjälä & Numminen, 1988, 23.) Kuten tapaustutkimukset, ovat toimintatutkimuksetkin usein asetelmaltaan ainutkertaisia, eivätkä siten toistettavissa kuten useat kvantitatiivisilla metodeilla tehdyt tutkimukset. Tästä johtuen aiempia tutkimuksia on etsittävä lähtökohdiltaan vastaavista produktioista sekä tavoitteiltaan samankaltaisista tutkimuksista.

Suomenkielisiä musiikkivideon tekemiseen liittyviä tutkimuksia löytyy muutamia. Näistä suurin osa on Helsingin ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä, joissa tekijät kuvaavat musiikkivideon tekoprosessia, jossa ovat olleet osallisina. Näihin tutkimuk-

siin lukeutuvat Markku Kirveen ”Musiikkivideo musiikin ja laululyriikan näkökulmas-
ta”, Mohamed El Bouarin ”Mitä jos... - musiikkivideon suunnittelu ja toteutus” sekä
Olavi Väisänen ”Tuottajan työ kokeellisen musiikkivideon tuotannossa: case Unelmien
talo” (Kirves, 2008; El Bouari, 2008; Väisänen, 2005). Musiikkikasvatuksen pro gradu
-tutkielmia, jotka on toteutettu toimintatutkimuksen metodein, löytyy useita. Tämän
tutkielman työvaiheessa luin useita Jyväskylän yliopiston musiikinlaitoksella valmis-
tuneita tutkielmia, kuten Antti Kleemolan ja Mona Ollikaisen ”Mikä sotku! – Koulu-
laismusikaalimateriaalin valmistaminen ja sen toteuttaminen” sekä Sauli Perälän
”The Bomb. Toimintatutkimus The Bomb –nuorisomusikaalin musiikin valmistamises-
ta” (Kleemola & Ollikainen, 1997; Perälä, 2002).

Mielestäni tutkielman kannalta tärkeimmät aiemmat tutkimukset käsittelivät me-
diakasvatusta ja sen kehittämistä kouluissa. Mediakasvatuksen saralta löytyy run-
saasti tutkimuksia ja artikkeleita. Niiden joukossa on myös paljon suoraan kouluma-
ailmaan sovellettavaa materiaalia. Videokameran käyttämisen mahdollisuuksia oppi-
misen välineenä perusopetuksessa käsittelevä Ismo Kiesiläisen opinnäytetyö ”Video-
kamera koulutyössä. Miten kamera voisi olla kuin kynä?” tarjoaa suoranaisia mene-
telmiä videotyön integroimiseksi opetustyöhön (Kiesiläinen, 2006). Maija Puskan
opinnäyte ”Kokeile käsikirjoittamista! : lyhytelokuvan käsikirjoittaminen mediakas-
vatuksen välineenä” opastaa nimensä mukaisesti käsikirjoituksen kirjoittamiseen,
keinona avata nuorten mediakäsityksiä erityisesti prosessitietoisuuden ja tarinan
hahmottamisen osalta (Puska, 2007). Antto Ilvosen pro gradu -tutkielma ”Kriittisyy-
teen kasvattaminen mediakasvatuksen tavoitteena” pureutuu puolestaan mediakas-
vatuksen kasvatustavoitteisiin koulumaailmassa (Ilvonen, 2008). Suomessa toimii
myös aktiivinen mediakasvatusseura, jonka julkaisemana löytyy artikkeleita ja artik-
kelikokoelmia.

3 Mediakasvatus

3.1 Mediakasvatus, sen osa-alueet ja opettajankoulutus

Mediataitojen opettamisesta on tullut tärkeää nuorten yhä lisääntyneen mediankäytön seurauksena. Vuonna 2009 alle 20-vuotiaat lapset ja nuoret viettivät päivittäin keskimäärin noin kahdeksan tuntia median parissa. Tästä kahdeksasta tunnista noin kaksi tuntia kului Internetissä, alle kaksi tuntia television parissa ja noin tunti digitaalisia pelejä pelatessa. Jäljelle jäävä kolme tuntia jakautui mp3-soittimien, kännykän, radion sekä sanoma- ja aikakauslehtien kesken. (Ojala, 2009, 18.)

Mediakasvatuksella on useita suuntauksia ja painotuksia. Määritelmässä voidaan korostaa median teknistä tai teknologista roolia kasvatuksessa, mediaesitysten esteettistä analyysia, median yhteiskunnallisuutta tai median osallisuutta valtasuhteiden ja etiikan määrittelyssä (Herkman, 2007, 11). Lukion opetussuunnitelman perusteissa mediakasvatus kuvataan verbaalisten, visuaalisten, auditiivisten, teknisten ja yhteiskunnallisten taitojen kehittämisenä (LOPS 2003, 29). Myös opettajalla on suuri osuus mediakasvatuksen toteutuksen painotuksia valittaessa. Sirkku Kotilaisen havaintojen perusteella opettajista luontevimmin äidinkielen ja kuvataiteen opettajat opettavat monipuolisesti median eri teemojen, kuten median vastaanoton, median ilmaisun ja mediatuotannon ja taustojen, sisältöjä. (Kotilainen, 2000, 51.)

Mediakasvatus on oppialana vahvasti yhteydessä mediateknologiaan ja mediakulttuuriin. Näiden oppialojen eri painotuksista syntyy yhteyksiä, jotka ilmenevät sekä tutkimuksena että toimintana. Mediakasvatus pohjautuu kasvatustieteeseen, pureutuen kasvun kysymyksiin, kun mediateknologia keskittyy informaatioteknologiaan ja viestintätieteisiin. Mediakulttuuri kattaa puolestaan taideaineet, sosiologian ja vies-

tintätieteet. Kokonaisvaltaiset mediataidot sisältävät osia kaikista näistä oppialoista. (Kotilainen, 2001, 51.)

Vesa Korhonen ja Leena Rantala esittävät kriittisen näkemyksensä mediakasvatuksen ilmentymiseen opettajankoulutuksessa artikkelissaan ”Opettajankoulutus – mediakasvatuksen autiomaa?”. Artikkelissa analysoidaan mediakasvatuksen asemaa opettajankoulutuksessa suhteessa medioituvaan yhteiskuntaan. Kirjoittajat arvioivat mediakasvatuksella olevan opettajankoulutuksessa samankaltaisia erityispiirteitä kuin monikulttuurisuudella, kestäväällä kehityksellä ja erilaisuuden hyväksymisellä, joita kaikkia pidetään ajankohtaisina kasvatusteemoina. Mediakasvatus etsii paikkaansa kasvatuksellisten tavoitteiden kentällä ilman statusta itsenäisenä oppiaineena ja ilman sijaa opettajankoulutuksessa. Samalla opettajuuden painopisteen koetaan olevan siirtymässä kohti eettisesti näkemyksellistä ja aktiivista yhteiskunnan kehittäjää. (Korhonen & Rantala, 2007, 457-458.)

3.2 POPS 2004 ja mediakasvatus

Vuoden 2004 perusopetuksen opetussuunnitelmassa puhutaan viestinnästä ja mediataidosta, eikä sanaa mediakasvatus mainita sellaisenaan. Viestintä ja mediataito on yksi seitsemästä eheyttämisen aihekokonaisuudesta. Aihekokonaisuudet ovat opetyön painoalueita, joiden tavoitteet ja sisällöt kuuluvat usean opetettavan aineen piiriin, ja niiden opetus on siten yksittäisen aineen muodostamisen sijaan hajautettu osaksi eri aineiden opetusta. (POPS 2004, 38-39.)

Viestinnän ja mediataidon tavoitteiksi on kirjattu, että oppilas oppii monipuolisesti ja tarkoituksenmukaisesti ilmaisemaan itseään sekä tulkitsemaan vastuullisesti toisten viestintää. Oppilaan tulee oppia myös mediakritiikkiä sekä median ja eri viestimien käyttöä tiedonhankinnassa ja erilaisissa vuorovaikutustilanteissa. Keskeisinä sisältöinä on kirjattu oman ilmaisukyvyn monipuolinen kehittäminen, viestin sisällön tulkinta, median roolin tunnistaminen ja sen suhteen ymmärtäminen verrattuna todellisuuteen. Myös viestintäteknisten välineiden monipuolinen käyttö ja tietoturva kuuluvat keskeisiin sisältöihin. (POPS 2004, 39-40.)

Viestintä ja mediataito ei ole POPS:n ainoa mediakasvatukseen liittyvä osa-alue. Omaksi aihekokonaisuudekseen on nostettu myös ihminen ja teknologia, joka sisältää mediateknologiaan soveltuvia osia. Pyrkimyksenä on ymmärrys teknologian merkityksestä arkielämässä. Tavoitteisiin on kirjattu teknologian ja sen vaikutusten ymmärtäminen eri elämänalueilla. Oppilaan tulisi myös oppia ottamaan kantaa teknologisiin valintoihin, sekä arvioimaan teknologiaa eettisesti, moraalisesti ja hyvinvointi- sekä tasa-arvokysymyksissä. Keskeisiin sisältöihin kuuluu myös teknologian osuuden tiedostaminen paikallisessa tuotantoelämässä, sekä teknologian kehitykseen vaikuttavien tekijöiden ymmärtäminen. (POPS 2004, 42-43.)

Erillisiä tavoitteita ja asiasisältöjä on kirjattu myös ainekohtaisesti äidinkielen, terveystiedon, yhteiskuntaopin, elämäntutkimustiedon, kuvataiteen ja musiikin ainekokonaisuuksiin. Selvästi eniten viittauksia löytyy äidinkielestä ja kuvataiteesta. Musiikin ainekokonaisuudessa media mainitaan yhden kerran: "Musiikin opetuksessa sovelletaan teknologian ja median tarjoamia mahdollisuuksia." (POPS 2004, 232.)

Tämän tutkielman valmistuessa on vuoden 2004 perusopetuksen opetussuunnitelma viimeisin päivitetty opetussuunnitelma. Median ja erityisesti mediateknologian kanalta seitsemän vuotta on pitkä aika. Varsinkin viime vuosina sosiaalisen median, kuten Facebookin, räjähdysmäisesti kasvanut käyttäjäkunta on muuttanut median sisältöä ja samalla nuorten osallisuutta Internetin ja digitaalisen median käyttäjinä. Tällä hetkellä työstettävän uuden opetussuunnitelman tulisi vastata sisällöltään nuorten muuttuneen mediankäytön tarpeita ja huomioida osaksi koulumaailmaa tullut uusi mediakulttuuri. Samalla uuden päivityksen tulisi ennakoida riittävän laajasti tulevina vuosina odotettavasti nousevia ilmiöitä, jotta hitaasti uusiutuva ohjeistus säilyisi ajantasaisena jälleen seuraavaan päivitykseen asti.

3.3 Suomenkielinen mediakasvatusmateriaali Internetissä

Digitaalinen media on luontevasti parhaiten esillä Internetissä, ja media-aineistoa on saatavilla mittavasti. Mediametka.fi ja mediakasvatus.fi ovat kaksi laajaa sivustoa etsiä opetusmateriaalia tai lisää tietoa mediakasvatuksesta. Metkan kotisivuilla, mediametka.fi, ovat edustettuina median kaikki muodot, sähköisestä painettuun. Sivustolta löytyy myös tehtäviä ja kokonaisia tuntisuunnitelmia peruskouluun ja lukioon. Mediakasvatusseuran ylläpitämä mediakasvatus.fi on koonnut yhteen saatavilla olevia mediakasvatusta koskevia tutkimuksia, materiaalisivustoja sekä mediatietoa vanhemmille. Sivusto myös uutisoi mediakasvattajaa koskevista aiheista. Sivustolla on käytännölliset hakumahdollisuudet kerätyistä aineistoista ja tietoa halutusta aiheesta on helppoa löytää. Myös lukuisia muita vierailemisen arvoisia mediakasvatusta käsitteleviä sivustoja löytyy nopealla nettihauulla.

Mediakasvatusaineiston lisäksi saattaa opettajalle olla mielekästä perehtyä myös mediateknologiaan liittyviin sivustoihin, joilla musiikin ja videon harrastajat kohtaavat. Suomessa toimii useita aktiivisia videotyön ja musiikin harrastajasivustoja, joilla käyttäjät jakavat töitään ja keskustelevat tekniikasta. Musiikin suhteen ehkä merkittävimmät sivustot ovat muusikoiden.net ja mikseri.net. Muusikoiden.net toimii pääosin keskustelufoorumina, kun mikseri.net painottuu käyttäjien sivuille lataamaan musiikkiin ja sitä ympäröiviin aiheisiin. Videoharrastajien käyttämistä sivustoista mainittavia ovat videoiden julkaisualustoiksi ja keskustelufoorumeiksi tarkoitettut indietaivas.fi ja pixoff.net. Wreckamovie.com puolestaan tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden työryhmän etsimiseen sekä oman avun tarjoamiseen. Digivideoyhdistyksen ylläpitämä digivideo.fi toimii keskustelufoorumina, ja sen keskeisenä sisältönä on kuvauslaitteisto.

4 Prosessin kuvaus

Tässä luvussa kerron videokohtaisesti käyttämästäni tekniikoista ja videoille ominaisista työvaiheista. Kirjoitan myös projektin tarpeisiin tekemästäni tiedonhausta. Ennen yksittäisiä videoita käsittelevää osuutta, kuvaan käyttämäni laitteiston ja ohjelmistot pääpiirteittäin. Luvun aluksi kuvaan lyhyesti projektin etenemisen keskeisimmät vaiheet.

4.1 Projektin eteneminen

4.1.1 Projektin historia

Projektin historia ulottuu aina vuoteen 2003, jolloin äänitin Markus Takalan kanssa musiikkia hankkimallani kovalevytallentimella. Suunnittelimme tekevämme musiikkia kymmenen kappaleen kokonaisuuden verran, työnimellä SUN. Äänitimme seitsemän kappaleen demoversiot tallentimelle kitaralla ja rummuilla soittaen, mutta kappaleita ei työstetty milloinkaan valmiiksi asti. Demoäänitteet jäivät kuitenkin kovalevytallentimen muistiin, josta myöhemmin siirsin ne tietokoneelle.

Löydettyäni äänitteet muutamia vuosia myöhemmin, koin muutamat demoista edelleen idealtaan potentiaalisiksi. Virisi halu työstää kappaleita pidemmälle ja ehkä toteuttaa aiemmin suunniteltu kokonaisuus. Tuohon aikaan minulla oli herännyt kiinnostunut videotyötä kohtaan, ja päädyin kehittelemään ideaa kymmenen musiikkivideon kokonaisuudesta. Aloin kirjata muistioihin mahdollisia videoaiheita ja säveltää uutta musiikkia. Videoaiheiden kirjaamisen lisäksi arvioin muistioissa ideoiden mahdollisia toteutustapoja, ongelmia ja mahdollisuuksia. Vuosilta 2004-2008 kertyi yli 90 sivua muistimerkintöjä.

Vuonna 2007 ryhdyin ensimmäistä kertaa tosissani toimiin projektin valmiiksi saattamiseksi. Listasin kuvauksiin ja äänityksiin tarvittavaa laitteistoa, suunnittelin budjettia, kirjoitin musiikkia ja käsikirjoituksia videoille. Kuvatessani ensimmäisiä videoita jouduin kuitenkin toteamaan, ettei minun olisi sen hetkisillä tiedoillani ja taidoillani mahdollista saavuttaa toivomaani lopputulosta. Koska videoissa käytettäväksi suunniteltujen tekniikoiden kirjo oli valtaisa, olisi minun joko pitänyt vaihtaa suunnitelmaa tai opiskella ja harjoitella uusia videotekniikoita ennen uudelleen yrittämistä. Päädyin jälkimmäiseen vaihtoehtoon, ja seuraavan vuoden aikana kuvasin ensimmäisen täyspitkän elokuvani, romanttisen komedian, Näin se alkoi.

”Näin se alkoi” oli minulle ennen kaikkea oppimiskokemus. Pyrin tekemään kaiken mahdollisen itse ja lopulta olin elokuvan käsikirjoittaja, ohjaaja, tuottaja, kuvaaja, leikkaaja, säveltäjä ja äänittäjä. Näyttelijät valitsin ystäväpiiristäni, ja tuotantoryhmä pidettiin mahdollisimman pienenä. Elokuvan tuotantoprosessista oppimistani asioista tärkeimpiä olivat kokonaisuuden hahmottamiseen liittyvät seikat. Myös erityisesti kokemuksen myötä kypsyivät taidot, kuten leikkaaminen ja näyttelijänohjaus. Työtapojen ja omien taidollisten rajoitusten ymmärtäminen tuo minkä tahansa luovan työn parissa toimivalle sekä perspektiiviä, ammattitaitoa että mielenrauhaa. Elokuvan valmistuttua koin olevani valmis yrittämään uudelleen monipuolisen musiikkivideoprojektin työstämistä.

4.1.2 Projektin alkuasetelma

Olin saanut ensimmäistä elokuvaani tehdessäni paljon uutta näkemystä kuvallisesta ilmaisusta, sekä äänen ja kuvan yhteistyöhön perustuvasta kokonaisuuden luomisesta. Prosessin aikana olin tutustunut uusiin ohjelmistoihin, joiden mahdollisuudet ymmärsin elokuvan valmistuttua paljon aikaisempaa paremmin. Päädyin muokkaamaan projektin videoiden käsikirjoitukset täysin uuteen muotoon, pyrkimyksenä helpottaa kokonaisurakkaa. Kokemus osoittaa, että usein kalliin ja monimutkaisen ratkaisun uudelleen arvioiminen johtaa jonkin helpomman ja paremman ratkaisun keksimiseen.

Oli selvää, että projekti tulitisiin toteuttamaan harrastelijavoimin ja ilman ulkopuolista rahoitusta. Tämä asetti rajoituksia sekä laitteistolle että aikataululle. Koska osallistujille ei maksettaisi minkäänlaista palkkaa, olisi työryhmän jäsenten osallistuttava projektin tekemiseen puhtaasti osallistumisen halusta. Itse toimisin projektissa taiteellisena johtajana, ohjaajana ja sisällöntuottajana sekä videon että äänen suhteen. Päädyin tekemään mahdollisimman paljon itse jo pelkästään käytännön syistä, mutta myös mahdollistaakseni oman monipuolisen oppimiseni.

4.1.3 Prosessin eteneminen

Kokonaisuutta ei oltu suunniteltu valmiiksi vielä, kun joitakin varmasti toteutettavaksi luokiteltuja videoita alettiin kuvamaan. Ensimmäiset lopulliseen projektiin päätyneet otoksen kuvattiin jo syksyllä 2008. Vastaavasti kaikkea musiikkia ei oltu kuvausten alkaessa sävelletty. Projektille muodostuikin ominaiseksi pirstaleinen toteutustapa, jossa yhtä videota tai kappaletta ei tehty kerralla alusta loppuun, vaan projektia edistettiin hajautetusti. Paikoin pyrin edistämään prosessia tekemällä yhtäjaksoisesti saman osuuden jokaisesta videosta tai kappaleesta, kuten värimäärittelyn tai sanoituksen.

Koska projektissa oli niin monta liikkuvaa osaa, kehitin useita eri taulukoita joiden avulla oli mahdollista seurata työn kokonaistilannetta. Tärkeimmäksi muodostui taulukko jonka vaakasarakkeille oli sijoitettu videot, ja pystysarakkeille yhdeksän keskeistä työvaihetta, joiksi valikoituivat sävellys, sanoitus, sovitus, äänitys, miksaus, käsikirjoitus, kuvamateriaalin hankinta, kuvaus ja leikkaus. Kun videon yksi mainituista osa-alueista oli edennyt riittävästi, väritin sitä vastaavan ruudun. Värisävyjä oli kolme, kolmelle eri työn vaiheelle: 1/3-valmis, 2/3-valmis ja täysin valmis. Taulukkoa katsomalla sain nopeasti tietoa kokonaisuuden tilanteesta. Jos esimerkiksi jonkin videon kohdalla suurin osa ruuduista oli täysin värittämättä, tiesin videon olevan vielä alkutekijöissään. Jos puolestaan kaikki sanoituksen etenemistä kuvaavat ruudut olivat täysin väritettynä, ei sanoitukseen osa-alueena tarvinnut enää kiinnittää huomiota.

Projektin tilanne	Sävellys	Sanoitus	Sovitus	Äänitys	Miksaus	Käsikirj.	Materiaali	Kuvaus	Leikkaus
1. Heartbeat	2/3 valmis	Valmis/ N/A	1/3 valmis	1/3 valmis	1/3 valmis	2/3 valmis	2/3 valmis	Valmis/ N/A	
2. 1/3-nopeusmies	2/3 valmis	Valmis/ N/A	2/3 valmis	2/3 valmis	1/3 valmis	1/3 valmis	Valmis/ N/A		
3. Huonesiirtymä	1/3 valmis	Valmis/ N/A	1/3 valmis	1/3 valmis	1/3 valmis	1/3 valmis	Valmis/ N/A	1/3 valmis	
4. Bändisoitto	2/3 valmis	1/3 valmis	Valmis/ N/A			2/3 valmis			
5. Avaruuden mittasuhteet						1/3 valmis	1/3 valmis	Valmis/ N/A	
6. Mosaiikki									
7. Mihin elämä kuluu						1/3 valmis			
8. Seireenijuoksu	1/3 valmis		1/3 valmis			1/3 valmis			
9. Underwater	Valmis/ N/A	Valmis/ N/A	Valmis/ N/A	2/3 valmis	1/3 valmis	Valmis/ N/A	Valmis/ N/A	Valmis/ N/A	
10. Freezemob						1/3 valmis	Valmis/ N/A		
11. Focus						1/3 valmis			
12. Auringon kierto						2/3 valmis		Valmis/ N/A	

alle 1/3 valmis
 1/3 valmis
 2/3 valmis
 Valmis/ N/A

TAULUKKO 1. Projektin etenemisen taulukko päivältä 28.6.2010.

Taulukko mahdollisti myös karkean numeerisen kokonaistilanteen arvioinnin. Antamalla jokaiselle taulukon ruudulle arvon välillä nolasta (täysin värittämätön) yhteen (täysin väritetty) ruudun väritystä vastaavasti oli mahdollista laskea kokonaistilanteen vaihe prosentteina. Jos esimerkiksi 20 ruuduista oli väritetty 1/3-valmiiksi, 15 2/3-valmiiksi ja 40 täysin valmiiksi, laskin ruutujen arvot yhteen ja jaoin summan ruutujen kokonaismäärällä: $(20 \cdot 0.33 + 15 \cdot 0.66 + 40) / 108 = 0.523$. Esimerkin arvoilla suoritettu laskutoimitus kertoo meille projektin olevan 52,3 prosenttisesti valmis. Tulos on vain viitteellinen, sillä osioiden tilanteen arviointi oli subjektiivista eivätkä kaikki osa-alueet olleet työmäärän suhteen vertailukelpoisia. Epätarkkuudesta huolimatta koin taulukon selventäväksi apuvälineeksi.

Työn loppuvaiheilla totesin tarpeelliseksi tehdä lisää taulukoita, joissa jaoin työvaiheita edelleen pienempiin, yksityiskohtaisempiin osiin. Esimerkiksi kappaleiden äänittäminen oli työvaiheena huomattavan kookas, kun osaan kappaleista oli äänitettävä useita eri muusikkoja. Muutamia kappaleista äänitin lähes kokonaan itse, mutta osassa kappaleista soitti jopa seitsemän eri muusikkoa. Äänityksen tilaa selventääkseni tein taulukot sekä tarvittavista soittajista, soittajille tarvittavista nuoteista että

kunkin osuuden äänittämiseen tarvittavasta ajasta. Taulukkoja käytin apuna myös sävellysvaiheessa, kun suunnittelin kokonaisuuden soinnillista ja tunnelmallista rakennetta.

Koska tein projektia opintojen ja töiden ohella, eteni prosessi verkkaisesti. Vaikka ensimmäinen video oli saatu kokonaisuudessaan kuvattua jo ennen vuoden 2009 loppua, suunnitelma oli ajoittaa valtaosa kuvauksista kesälle 2010. Oli tärkeää, että projektin pohjatyö olisi riittävän pitkällä kesään mennessä. Pääpaino projektin edistämisessä ennen kesää olikin kokonaissuunnitelman selventämisessä, videoiden suunnittelussa, säveltämisessä sekä teknisessä valmistautumisessa.

Syyskuussa 2009 aloin kirjoittaa blogia projektin etenemisestä. Blogi oli osa silloin julkaisemiani projektisivuja, www.taivaanrannanmaalari.fi. Käytin sivustoa väylänä kertoa perustiedot projektista kaikille, joita pyysin osallistumaan sen toteuttamiseen. Käytäntö osoitti järjestelyn toimivaksi. Sivusto toimi myöhemmin myös projektin julkaisuforumina. Blogin kirjoitusten oli tarkoitus toimia prosessikirjoittamisen keinoin. Blogin päivityksissä kuvaan projektin kulloistakin vaihetta ja kerron viimeisimmistä edistysaskeleista. Kaikkien luettavissa oleva ”projektipäiväkirja” kannusti kirjoittamaan säännöllisesti ja jäsennellysti.

Lokakuussa 2009 julkaistussa blogipäivityksessä nimeän kuusi varmaksi toteutettavaksi arvioitua videoideaa, joista kaikki myös toteutettiin, sekä kymmenen mahdollisesti toteutettavaa ideaa, joista lopulta kolme toteutettiin. Helmikuussa 2010 kirjasin varmojen videoiden listan blogiin jo täysin valmiina. Lopulta tosin päädyin muuttamaan vielä yhden helmikuusen listan videoista, mutta kokonaisuuden voidaan laskea olleen selvillä noin vuosi ennen esi-iltaa. Blogin mukaan maaliskuussa sävellettyinä oli viisi kappaletta, mutta musiikillinen idea oli olemassa jo jokaiselle kappaleelle. Kaikki kappaleet oli valmiiksi sävellettyinä heinäkuun loppuun mennessä.

4.1.4 Projektin valmistuminen, esi-ilta ja julkaisu

Suunnitelman mukaisesti projektin edistäminen käynnistyi todella kesällä 2010 ja jatkui opintojen ohella läpi syksyn aina helmikuuseen esi-iltaan saakka. Suuren osan

päivistä pystyin tekemään projektia lähes kokopäiväisesti, joskin oman muuttujansa aikatauluihin toi esikoiseni syntymä syyskuussa. Tekemisen painoalue vuorotteli muutamien päivien jaksoina videotyön ja musiikin välillä. Aikataulujen suunnittelu rakentui osallistujien kanssa sovittujen kuvaus- ja äänityspäivien ympärille.

Suunnitellun aikataulun mukaisesti projektin oli määrä nähdä ensi-iltansa 22.12.2010, talvipäivänseisauksena. Vaikka työ eteni pitkälti suunnitelmien mukaisesti, siirtyi ensi-ilta päivämäärälle 8.2.2011. Syynä ensi-illan siirtymiselle oli sekä alkuperäisen päivämäärän hankaluus yleisön kannalta, että halu viimeistellä projekti rauhallisemmalla aikataululla. Ensi-ilta pidettiin Jyväskylän yliopiston Musica-rakennuksen auditoriossa, minne katsojia saapui odotetusti, noin 80.

Projekti julkaistiin ensimmäisen kerran Internetissä 1.3.2011, projektisivuillani tai vaanrannanmaalari.fi. Projektin harrastajalähtöisestä toteutustavasta johtuen kokonaisuus julkaistiin CreativeCommons -lisenssillä. CreativeCommons on tekijänoikeuslisenssi, joka mahdollistaa tekijäoikeuden määäämien rajoitusten osittaisen poistamisen. Projektin musiikki on julkaistu lisenssillä, joka antaa luvan levittää ja muokata ääniraitaa, kunhan levittämisellä ei tavoitella tuottoa, ja alkuperäinen tekijä ilmoitetaan. Videokuva on lisensoitu vastaavasti, tosin sillä poikkeuksella, että videota ei saa muuttaa. Valittu lisenssi mahdollistaa projektin laillisen ja vapaan leviämisen Internetissä, projektiin osallistuneiden saadessa asianmukaisen kunnian.

4.2 Projektin vaatimien teknisten taitojen hankinta

Oma tietotaitoni ääni- ja videotekniikasta sekä tuotannosta on hankittu omatoimisesti ilman koulutusta. Vastaava tilanne toistuu usean A/V-harrastajan kohdalla, eikä koulutusta alalle pidetä ”indie-tekijöiden” keskuudessa suinkaan välttämättömyytenä laadukkaan teoksen tuottamiselle.

2000-luvulla digitaalisten laitteistojen kehitys on nähdäkseni saavuttanut uuden tason kolmella eri osa-alueella, mikä on mahdollistanut nykyisten harrastajatuotantojen korkean laadun. Tasokkaasta laitteistosta on tullut pientä, halpaa ja helppokäyt-

töistä. Esimerkiksi digitaalisissa kuluttajille suunnatuissa videokameroissa on nykyään saatavilla ominaisuuksia, joita ei vielä edeltävillä vuosikymmenillä ollut tarjolla edes kalliisiin ammattilaislaitteisiin. Siirtyminen analogisesta nauhaformaattista digitaaliseen tallennusjärjestelmään vähensi kuvauslaitteiston käyttökustannukset ole-mattomaksi, helpottamalla ja halventamalla samalla jälkituotantoa huomattavasti. Samalla laitteiden koko on pienentynyt murto-osaan, mikä mahdollistaa kevyen kent-täkuvauksen. Kuluttajatason lisääntynyt innostus kuvaamista kohtaan on lisännyt kilpailua markkinoilla sekä massatuotantoa, jotka molemmat laskevat tuotteiden hin-toja. Laadullisesti laitteiston suorituskyvystä kertoo elokuvateatterilevitykseen pääs-seet elokuvat, jotka on toteutettu kuluttajakameroilla. Harrastajavoimin toteutettu täyspitkä elokuva, vuonna 2009 julkaistu "Mitä meistä tuli", kiersi elokuvateattereita yhden filmikopion voimin, keräten noin 5000 katsojaa. Elokuva kuvattiin tuntuvasti alle tuhannen euron hintaisella kuluttajakameralla. Vuonna 2011 ensi-iltaan 19 esi-tyskopion voimin tullut "Hyvä poika" kuvattiin puolestaan alle kahden tuhannen eu-ron valokuvakameralla, jolla on mahdollista kuvata myös teräväpiirtovideota. (Kerä-nen 2011).

Näiden laitteiston kannalta merkittävien muutosten lisäksi on Internet mahdollista-nut valmiin tuotoksen ilmaisen ja laajamittaisen levittämisen, mutta myös tuotanto-vaiheessa merkittävän keskustelukanavan. Harrastajien muodostamat keskustelufoo-rumit tarjoavat pyyteetöntä apua sitä pyytävälle, niin laitteiston kuin tekniikan suh-teen. Jos laite on hinnaltaan kuluttajan tavoitettavissa ja tunnetun valmistajan tuote, on todennäköistä, että sen käyttöä käsittelevä foorumi on löydettävissä.

Projektin synnyn kannalta sekä laitteiston hinnan alentuminen että tarjolla olevan tiedon määrä ja korkea laatu olivat erittäin tärkeitä. Aloittaessani projektin suunnit-telun, tiesin löytäväni tarvittaessa itseltäni puuttuvat tiedot Internetistä. Myös ohjel-mien mukana toimitettavien oppaiden ja itseopiskeluun tarkoitetut johdatuskurssit auttoivat minua vaikeiden teknisten kysymysten kanssa. Itselleni vielä ennen projek-tia tuntemattomien tekniikoiden harrastajien laatimat yksityiskohtaiset oppaat mah-dollistivat suunnitelmieni mukaisen kuvallisen laadun.

Internetistä löytyvien oppaiden ja foorumeiden lisäksi luin useita videotyöhön, kirjoittamiseen ja ohjaamiseen liittyviä kirjoja. Osa kirjoista oli opetukseen suunniteltuja oppaita, osa oli suunnattu harrastajille ja osa oli proosallisia kirjoja, kuten ohjaajien elämäkertoja. Kirjojakin tärkeämpänä oppimateriaalina pidän silti katsomiani elokuvia, ja varsinkin DVD-elokuvien lisämateriaalina usein toimitettuja kommenttiraitoja ja "Making of"-koosteita. Pienistä yksityiskohdista ja teknisistä hippusista rakentui ajansaatossa kattava ymmärrys teknisistä työvaiheista ja niiden sisällöistä.

4.3 Projektissa käytetyt keskeiset ohjelmistot ja laitteisto

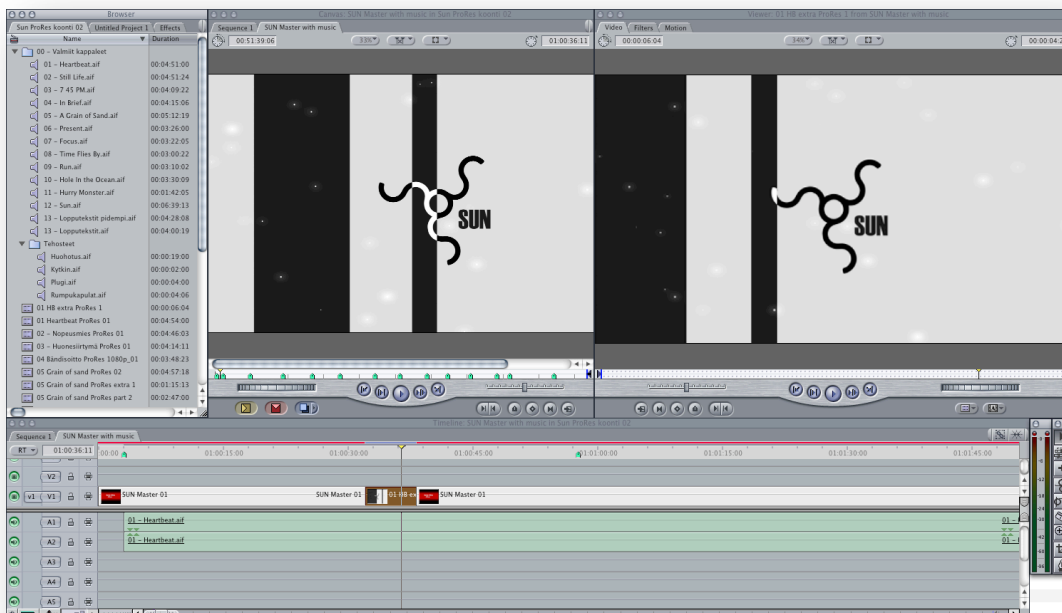
Projektissa käytetyistä ohjelmistoista viisi tärkeintä ovat Final Cut Pro, Logic Pro, Melodyne, Sibelius ja Adobe After Effects. Videoissa käytettyjen tekniikoiden vuoksi myös muita ohjelmistoja käytettiin, mutta kuitenkin vain yksittäisissä videoissa. Kuvauksista näistä ohjelmistoista löytyy vastaavan videon prosessin kuvauksesta. Jo mainittujen projektille tärkeimpien ohjelmistojen lisäksi kahta ohjelmistoa, Pro Tools ja Photoshop, käytettiin useamman kuin yhden videon tekoprosessissa. Ohjelmistojen kuvauksissa mainitut hinnat ovat vuoden 2011 maaliskuun keskimääräisiä hintoja.

4.3.1 Final Cut

Final Cut Pro on Applen kehittämä, vain Macintosh koneilla toimiva videoeditointiohjelmisto. Ohjelmisto tarjoaa monipuoliset mahdollisuudet editoida suuriakin videokokonaisuuksia ja se on laajasti sekä televisio-ohjelmia että elokuvaa leikkaavien ammattilaisten käytössä. Final Cut Pro toimitetaan osana Final Cut Studio ohjelmistopakettia, jonka hinta uutena on noin 950 euroa. Projektissa käytetyn ohjelmiston versio on Final Cut Pro 6.

Projektin kaikki kuvattua materiaalia sisältävät videot on leikattu Final Cut Pro:lla. Jokainen näistä videoista on kuvattu yhtä kameraa kerrallaan käyttäen, toistamalla sama toiminta useaan otteeseen ja kuvaamalla se eri kuvakulmista. Kuvatuista otoksista koostetaan leikkausohjelmassa yhtenäinen kokonaisuus. Leikkausvaiheessa ku-

vaan liitetään myös ääni ja mahdolliset tehosteet. Lopuksi videoleikkeistä, tehosteista ja äänestä koostetaan yksittäinen tiedosto katsomista ja levittämistä varten.



KUVA 1. Final Cut Pro:n käyttöliittymä.

Muita samankaltaisia suosittuja videoeditointiohjelmia ovat mm. AVID, Adoben valmistama Premiere Pro sekä Sony Vegas. Windows käyttöjärjestelmän mukana toimitetaan ominaisuuksiltaan yksinkertaistettu Windows Movie Maker, ja Mac OS X:n ohessa vastaavasti riisuttu iMovie.

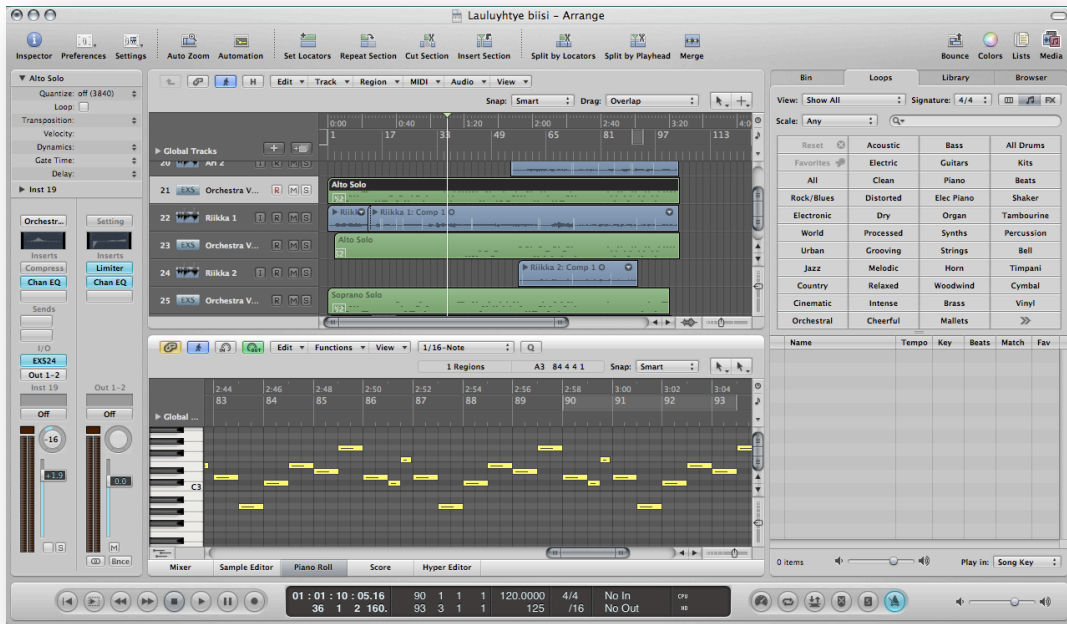
4.3.2 Logic Pro

Logic Pro on Applen valmistama, vain Macintosh koneilla toimiva äänitys- ja sekvensseriohjelmisto. Sitä käytetään audion ja MIDI:n äänittämiseen, muokkaamiseen ja miksaamiseen. Logic Pro toimitetaan osana Logic Studio ohjelmistopakettia, jonka hinta uutena on noin 500 euroa. Projektissa käytetyn ohjelmiston versio on Logic Pro 8.

Ohjelmiston mukana toimitetaan kattava kokoelma eri virtuaali-instrumentteja sekä käytännöllinen sample- ja loop-kirjasto. Erinomaisten MIDI-ominaisuuksien ansiosta

ohjelmistolla on mahdollista testata suuriakin sovituksia ilman oikeaa orkesteria tai bändiä ennen musiikin äänittämistä.

Kaikki projektin musiikki on äänitetty, editoitu ja miksattu Logic ohjelmistolla, lukuun ottamatta rumpuäänityksiä, jotka toteutettiin Pro Tools 8:lla. Logic oli mittavasti käytössä myös musiikkia sävelletäessä ja sovitettaessa.



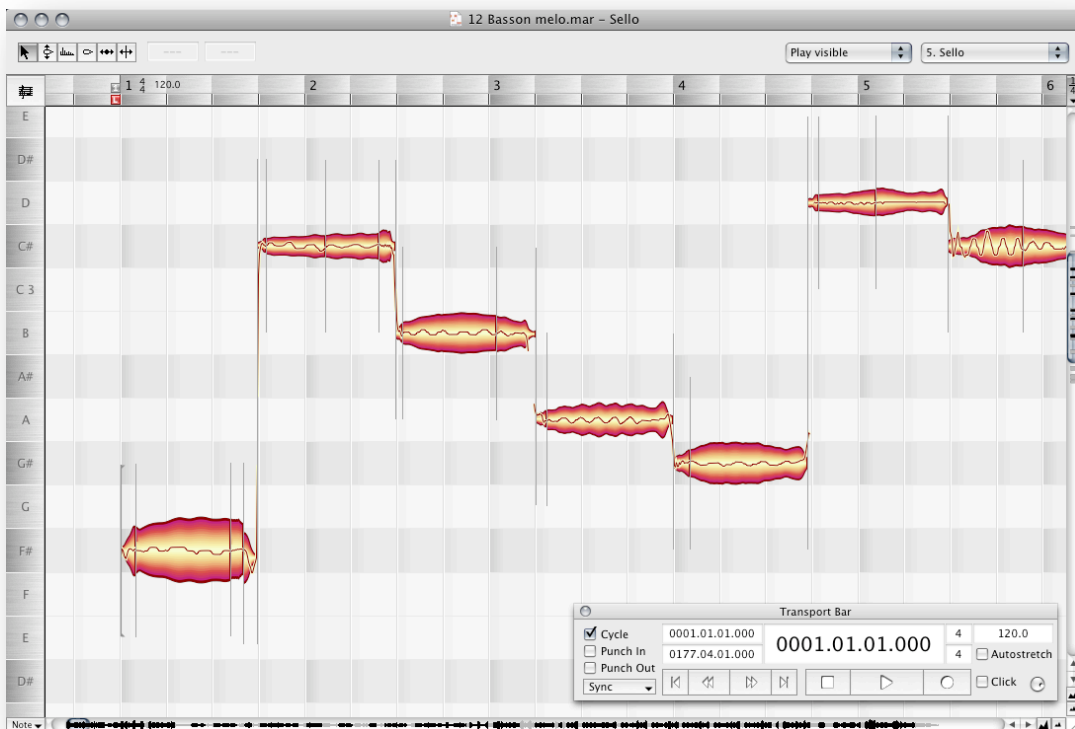
KUVA 2. Logic Pro 8:n käyttöliittymä.

Muita samankaltaisia suosittuja äänitys- ja sekvensseriohjelmia ovat mm. Pro Tools, Cubase, Nuendo, Reason, Ableton Live, FL Studio ja GarageBand. Näiden ohjelmistojen hinta vaihtelee alle sadasta eurosta muutamiin satoihin euroihin. GarageBand toimitaan osana Mac-tietokoneiden mukana tulevaa ohjelmistoa.

4.3.3 Melodyne

Melodyne on äänenmuokkausohjelma, jolla on mahdollista muokata audiomateriaalin virettä ja rytmillisiä ominaisuuksia. Ohjelma pystyy tunnistamaan yksiaänisestä audioraidasta yksittäisten sävelen keston ja sävelkorkeuden. Ohjelma tunnistaa myös yksittäisen sävelen sisäisen sävelkorkeuden vaihtelun. Tunnistuksen jälkeen käyttäjä

voi muokata kaikkia mainittuja ominaisuuksia. Sovelluksella on mahdollista korjata esimerkiksi lauluraidan ongelmia yksityiskohtaisesti. Myös suurempi muokkaaminen on mahdollista, mutta taitamattomasti toteutettu korjaus saattaa aiheuttaa keinotekoisien kuuloisten lopputuloksen. Ohjelmisto on yleinen suurissakin studioissa, ja harjaantunut käyttäjä voi kuulla ohjelmalla liian ”tiukasti” korjattua laulua kaikilta suurimmilta radiokanavilta. Vaikka ohjelmistoa käytetään eniten juuri lauluraitojen korjaamiseen, voi sitä käyttää minkä tahansa yksinäisen ääniraidan muokkaamiseen.



KUVA 3. Melodynen käyttöliittymä.

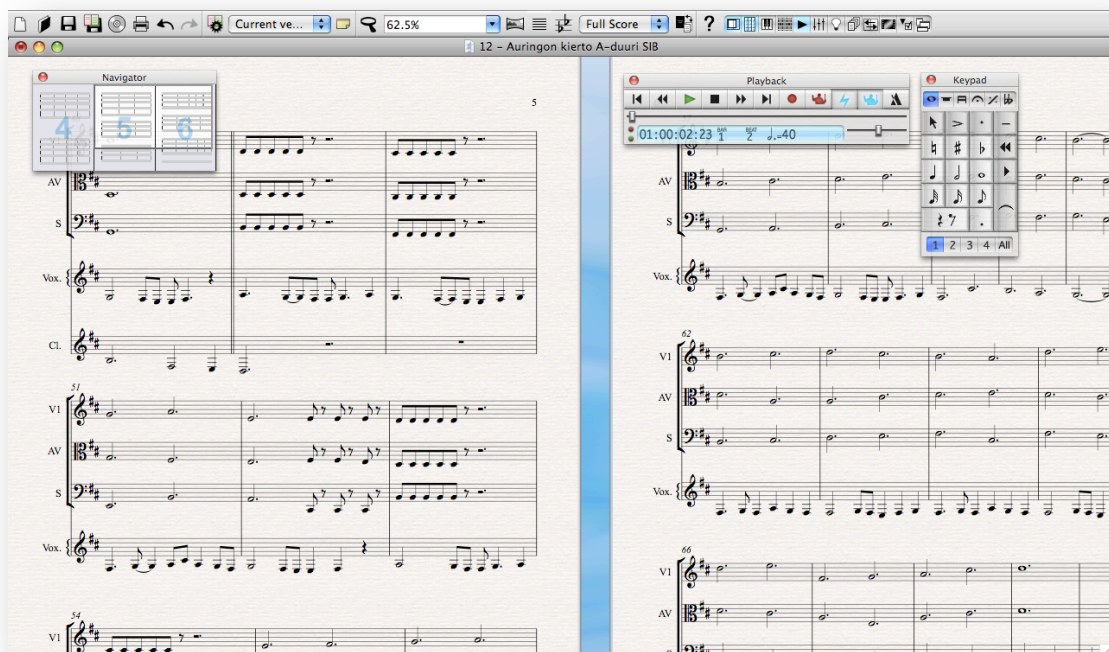
Viimeisimpien ohjelmistopäivitysten mukana tuli myös mahdollisuus polyfoniseen, eli moniääniseen tunnistukseen ja korjaamiseen. Ohjelmalla on mahdollista myös muuttaa tunnistettu ääniraita MIDI-dataksi, jonka voi avata edelleen toisessa ohjelmassa.

Melodyne on projektissa käytössä lähes jokaisessa kappaleessa. Koska kappaleita varten valitut muusikot eivät harjoitelleet keskenään, vaan tulivat kaikki yksitellen äänitettäviksi, ei muusikoille päässyt muodostumaan mitään yhtenäistä kokemusta ääni-

tettävästä kappaleesta. Tiukkojen äänitysaikataulujen vuoksi oli kokonaisuuden kannalta helpompaa keskittyä äänittämään kunkin muusikon tulkinta kappaleesta ilman suurempaa takertumista rytmillisiin yksityiskohtiin. Korjaaminen keskittyikin juuri rytmikkaan, jota korjaamalla kappaleista saatiin ryhdikkäämpiä ja soinniltaan yhteisempiä.

4.3.4 Sibelius

Avid Technology:n julkaisema Sibelius on notaatio-ohjelmisto, jolla on mahdollista luoda ja hallinnoida suuriakin partituureja. Ohjelmisto rakentuu MIDI-tekniikalle, minkä ansiosta ohjelmisto pystyy ”keskustelemaan” muiden MIDI:ä ymmärtävien audio-ohjelmistojen, kuten Logicin, kanssa. Projektissa ohjelmistoa käytettiin pääosin nuottien tekemiseen, joskin myös sovitusta tehtäessä ohjelmisto oli paikoitellen käytössä. Tavanomaisesti sovitus tehtiin Logicissa, josta se siirrettiin MIDI-tiedostona Sibeliukseseen, ja siistittiin edelleen selkeäksi nuotiksi.



KUVA 4. Sibeliuksen käyttöliittymä.

Ohjelmiston hinta on noin 500 euroa, mutta saatavilla on myös huomattavasti halvempi opiskelijaversio, jolla ei saa tehdä kaupallista työtä. Projektissa käytetyt ohjelmistoversiot ovat Sibelius 5 ja 6.

4.3.5 After Effects

Adobe Systems:n kehittämä After Effects on videokuvan käsittelyohjelma, jota käytetään pääosin digitaalisten tehosteiden tekemiseen. Ohjelman keskeinen työskentelyperiaate perustuu kuva-, video- ja tehosteraitojen päällekkäiseen kompositioon. Ohjelmisto on suosittu niin tv-, elokuva- kuin musiikkivideotuotannossa. Ohjelmiston hinta on noin 900 euroa, mutta saatavilla on myös opiskelijaversio noin 300 eurolla, jolla ei saa tehdä kaupallista työtä. Projektissa käytetyn ohjelmiston versio on After Effects CS4.



KUVA 5. After Effects CS4:n käyttöliittymä.

Projektin videoista osa tehtiin kokonaisuudessaan After Effectsillä, mutta myös lähes kaikki Final Cutilla leikatuista videoista käytettiin jossain työvaiheessa ohjelmassa. Ohjelmistolla kokonaisuudessaan tehdyt videot on tehty niin kutsutulla motion

graphic -tekniikalla, jossa animoidaan liikkumattomia kuvia ja tekstiä. Muissa videoissa ohjelmaa käytettiin tehosteiden toteuttamisen lisäksi värimäärittelyyn.

4.3.5 Projektissa käytetty videokalusto

Videopuolella keskeisen kaluston muodostivat digitaalinen videokamera Canon XH-A1 ja digitaalinen valokuvakamera Canon 40D. Kahdessa projektin videoista käytettiin videokameran kanssa 35mm adapteria GTPro Elite.

Canon XH-A1 on puoliammattilaisille (vrt. englannin prosumer) suunnattu videokamera. Kameran tallennusformaattina on Mini DV-kasetti, jolle kamera kuvaa HDV-videota. HDV on teräväpiirtoformaatti, joka on resoluutioltaan 1440x1080 pikseliä. Täysteräväpiirto (vrt. Full HD) resoluutio, 1920x1080, saavutetaan venyttämällä pikselien horisontaalinen kuvasuhde kertoimella 1,33. Toisin kuin alemman hintaluokan kuluttajakameroissa, tämän kameran linssi on erityisen valovoimainen, sisältää omat renkaat tarkennukselle, zoomille sekä aukolle, kennokoko on suurempi ja käyttäjän on mahdollista säätää kaikki kuvausominaisuudet käsisäädöillä. Kamerassa on myös kaksi XLR-sisääntuloa mikrofoneja tai muita ulkoisia äänilähteitä varten.



KUVA 6. Canon XH-A1.

Kahdessa projektin videoista käytettiin videokameran kanssa niin sanottua 35mm adapteria, joka mahdollistaa erillisten linssien lisäämisen kamerasuojan oman linssin eteen. Tällä pyritään lisäämään kuvauksellisia ja tyyllisiä mahdollisuuksia. Yleisimmin pyrkimyksenä on saavuttaa tavallista kapeampi syväterävyysalue, eli alue, joka kuvassa näkyy terävänä. Kapeaa terävyysaluetta käyttämällä on mahdollista saada tarkennuksen kohde "irrottautumaan" epätarkasta taustasta. Projektissa käytetty adapteri oli GTPro Elite 35mm adapter, jonka kanssa käytettiin Canonin FD 50mm f/1.4, Canon FD 70-210mm f/4 ja Exakta FD 24mm f/2.0 linsejä.

Kaksi projektin videoista kuvattiin kokonaisuudessaan digitaalisella Canon 40D valokuvakameralla. 40D on järjestelmäkamera, jonka linssi on mahdollista vaihtaa. Videoissa käytetyt linssit ovat Canon EF 50mm f/1.4 USM ja Canon EF 17-85mm f/4-5.6 IS USM. Kamera ei pysty kuvaamaan videokuvaa, ja projektin videoissa kameraa käytettiin valokuvista koostuvan animaation tekemiseen.

4.3.6 Projektissa käytetty audiokalusto

Koska videoiden kuvaustilanteissa ei tarvinnut äänittää ääntä kuin viitteellisesti leikkaamista varten, käytettiin kuvaustilanteissa vain kamerasuojan omaa mikrofonia. Projektin keskeinen audiokalusto on siten musiikin äänittämiseen käytetty laitteisto.

On syytä tähdentää, että koska Logic Pro 8 tarjoaa ohjelmistona mahdollisuuden käyttää laadukkaita soitinmallinnoksia ja virtuaali-instrumentteja, on verrattain suuri osa projektin äänimaailmasta toteutettu digitaalisella tekniikalla, äänittämättä audiota. MIDI-koskettimistolla on mahdollista äänittää ohjausdataa, jolla kerrotaan ohjelmistolle halutut sävelkorkeudet ja nuottien kestot. Tätä ohjausdataa on mahdollista korjata ilman, että äänenlaatu kärsii, sillä ääni muodostetaan ohjelmistossa vasta muokattua ohjausdataa toistettaessa. Ohjausdata voidaan syöttää ohjelmistoon myös hiirtä tai näppäimistöä käyttäen. Kappaleen Hole in the Ocean Rhodes-raita otettamatta projektin kaikki koskettimet on äänitetty MIDI-koskettimistolla, muokattu tai korjattu, ja ajettu jonkin Logic Pro:n virtuaali-instrumenteista läpi. Myös projektin musiikissa kuultavat laattasoittimet, harppu, osa rummuista, triangelit, patarummut ja muutamat jousistemat on toteutettu MIDI:llä.

Projektin äänitetystä audiosta ylivoimaisesti suurin osa on äänitetty Audio-Technica AT4033 kondensaattorimikrofonilla, MBox 2 äänikortin läpi. AT4033:n lisäksi käytössä oli muutamien ottojen ajan AKG C 414 B-ULS. Näillä mikrofoneilla äänitettiin kaikki laulut, jouset sekä suurin osa kitaroista. Muutamien kappaleiden kitaroita äänitettiin kotonani TSM MT87 kondensaattorimikrofonilla. Rumpuja äänitettäessä mikrofoneja oli käytössä äänityskerrasta riippuen viidestä kahdeksaan. Silloin edellä mainittujen mikrofoniin lisäksi käytössä oli myös muutamia Shure SM-57 ja/tai Sennheiser MD421 dynaamisia mikrofoneja, sekä bassorummulle Shure Beta 52.

Noin puolet ajasta äänitystilana toimi Jyväskylän yliopiston musiikinlaitoksen studion pieni äänityshuone. Kyseisessä äänitystilassa jälkikaiunta on saatu lähes olemattomaksi ääntä heijastamattomilla pintamateriaaleilla. Kaiuton äänitys oli projektin jälkikäsitteilyn kannalta toivottavaa, sillä suurta osaa äänitetystä materiaalista editoitiin huomattavasti. Saman studion suurta tilaa käytettiin kolmen kappaleen rumpuäänityksissä, jolloin käytössä oli myös studion äänitarkkaamon äänityskalusto, ohjelmistonaan Pro Tools 8. Etuasteina käytössä näissä äänityksissä olivat Millennia HV-3D, GML 8304 ja API 3124. Näiden tilojen lisäksi yksittäisiä äänityksiä tehtiin useassa eri Musica-rakennuksen huoneessa, kun studiotilat eivät olleet käytettävissä.

4.4 Keskeiset työvaiheet

Seuraavassa kuvaan lyhyesti kunkin keskeisen työvaiheen sisältämän työn. Alla mainittujen työvaiheiden lisäksi yksittäisiä videoita ja kappaleita tehtäessä oli myös muita selvästi erilliseksi työvaiheeksi luettavia tehtäviä. Näistä poikkeavista työvaiheista kirjoitan kunkin videon kohdalla erikseen.

4.4.1 Sävellys

Kappaleiden sävellystyö tapahtui jo aiemmin osittain sävellettyjä kappaleita Heartbeats ja 7:45 PM lukuun ottamatta kokonaisuudessaan vuosina 2009 ja 2010. Kaikki projektin kappaleet oli blogikirjoituksen mukaan sävellettyinä heinäkuussa 2010.

Säveltäminen käsitti kappaleen keskeisen rakenteen, melodian ja sointupohjan tuottamisen. Suurin osa sävellyksistä syntyi kitaralla soittaen ja laulaen. Muutamia kappaleita hahmottelin ensin pianolla, minkä jälkeen jatkoin työskentelyä Logicissa. Yleensä ensin syntyi sointukierto, jota muokkasinkin tarvittaessa melodiaa kirjoittaessani. Aina kappaleen perusrakenteen synnyttyä aloitin kappaleelle Logicissa uuden projektin, johon kirjasin muistiin melodian ja sointukierron. Siten työtä oli myöhemmin helppo työstää eteenpäin.

Monessa kappaleessa sävellyksen pohjana oli jokin elementti tai musiikillinen idea. Esimerkiksi videon Run musiikki pohjautui juoksuaskelien päälle rakentuvasta rytmistä. Tein sävellystyötä myös paljon rajaamalla, pyrkien ensin selventämään itselleni mitä kappaleessa pitää välttämättä tapahtua, tai mitä kappaleessa ei missään tapauksessa tule tapahtua. Jos esimerkiksi tiesin kappaleessa käytettävän tiettyä soitinta, tai kappaleelle oli jo tiedossa solisti, otin huomioon soittimien ja solistien rajoitukset ja vahvuudet. Myös videon sisältö saattoi asettaa omat rajoituksensa tai muuten ohjata sävellystyötä. Esimerkiksi vaha-animaatio Hurry Monsterissa kappaleen piti pysyä riittävän lyhyenä, jotta videon tekemiseen ei kuluisi liikaa aikaa. Vastaavasti videon A Grain of Sand oli sävellettävä rauhallinen ja kaunis kappale naisäänelle, huilulle ja pianolle. Riittävän pitkälle mahdollisuuksia pois rajaamalla jäi jäljelle vain se mitä

kappaleeseen halusin. Soittimien valinnasta lähes yhtä suuri osa tapahtui tosin vasta kappaleita sovitettaessa.

4.4.2 Sanoitus

Projektin sanoitus on englanninkielinen. Kielivalinta on tehty projektin kansainvälisen kohdeyleisön takia. Alusta lähtien projektin pääasialliseksi levityskanavaksi oli suunniteltu Internetin eri videofoorumeja, joilla englanti on laajemmin ymmärretty kieli. Myös projektin teemat ovat globaaleja ja monet videoista käsittelevät suoranaisesti koko maapalloa. Tämän lisäksi projektin tekemiseen on osallistunut yli kahdenkymmenen maan kansalaisia, mikä osaltaan vahvisti kielivalintaa. Sanoittaminen vieralla kielellä asetti omat haasteensa tekstin tuottamiselle. Suurimmat epävarmuudet liittyivät kieliopillisiin kysymyksiin.

Pitkälti juuri kielivalinnasta johtuen päädyin sanoittamaan tietokoneen ääressä, missä oli mahdollista käyttää sekä laajaa sanakirjaa että ns. riimisanakirjaa. Normaalisti sanoittaessani samalla ruudulla olivat auki kirjoitusohjelma, Logic, jossa oli mahdollista muokata melodiaa sanoituksen tarpeisiin, sanakirja ja riimisanakirja. Sanakirjana käytin ilmaista nettisanakirjaa sanakirja.org. Riimisanakirjana käytössäni oli niin ikään Internetissä toimiva rhymezone.com. Rhymezone on hakupalvelu, jossa käyttäjä voi etsiä sanalle muun muassa riimejä, synonyymejä sekä antonyymejä. Usein päädyin myös tarkistamaan fraasien kielioppia tai oikeita prepositiota Google-haulla.

On vaikea määrittää ohjasiko videon sisältö sanoitusta, vai sanoitus videon sisältöä. Pyrkimyksenä oli muodostaa sanoituksesta, sävellyksestä ja videokuvasta toisiaan tukeva kokonaisuus. Suuri osa sanoituksista ei suoranaisesti liity videossa nähtävään kuvaan, vaan pyrkii omalta taholtaan luomaan toivottua tunnelmaa.

Sanoitukset ovat mielestäni projektin huomaamattomin suuri osa-alue. Itselleni sanoituksesta koitui suuri työ, ei pelkästään vieraan kielen, mutta myös kappaleiden suuren määrän ja asettamieni laatuvaatimusten takia. Toisin kuin kuvan ja äänen kanssa, sanoituksista oli mahdollista työstää hiottuja ilman suuria laitteistollisia vaa-

timuksia. Lopulta koen juuri sanoituksen olevan projektin onnistunein osakokonaisuus.

4.4.3 Sovitus

Vaikka sovitus ja sävellys sekoittuivat työvaiheina paljonkin, oli silti projektin etene-
misen seuraamisen kannalta tärkeää tarkastella sovitukselta kokonaisuutenaan.
Sovitusvaiheessa keskeisin työ oli nuottien tuottaminen soittajille. Jotta sain nuotit
tehtyä, piti sovituksen olla kokonaisuudessaan valmis. Sovitettaessa lisäsin sävellet-
tyyn sointukiertoon halutut soittimet, kirjoitin mahdolliset stemmat melodioille, täy-
densin tyhjältä tuntuvia kohtia, pyrin tasapainottamaan sointia ja sävelsin tarvittavat
alku- ja loppusoirot. Sovitus tapahtui lähes kokonaisuudessaan Logicissa.

Pyrkimyksenä oli sovittaa yksinkertaisia ja helposti soitettavia stemmoja, jotka koko-
naisuutena kuulostaisivat muhkealta. Koska kunkin soittajan kanssa äänitykseen käy-
tettävissä oleva aika oli varsin lyhyt, yleensä alle kaksi tuntia, piti nuottikuvan olla
selkeä. Logicissa tapahtuneen sovituksen jälkeen siirsin musiikin MIDI-muodossa Si-
beliukseen, jossa viimeistelin nuottikuvan.

4.4.4 Äänitys

Projektin kaikesta soivasta materiaalista noin puolet on itseni soittamaa tai ohjel-
moimaa, toisen puolen koostuessa yli kahdenkymmenen musiikinopiskelijan soitta-
mista ja laulamista osuuksista. Äänityksiä tehtiin useassa eri tilassa, joskin käytetyin
yksittäinen tila oli Studio Musican pieni äänityshuone.

Lähes kaikkia äänitystilanteita yhdisti tiivis aikataulu. Olin ohjeistanut soittajia ja lau-
lajia varaamaan äänitettävän materiaalin määrästä riippuen tunnista kahteen ja puo-
leen tuntiin. Pisimpään äänitettiin rumpuja kappaleeseen In Brief. Noin viisi tuntia
kestäneet äänitykset sisälsivät myös laitteiston pystyttämisen ja testaamisen. Lyhyet
äänitykseen varatut ajat johtuivat pääosin siitä, etten halunnut soittajien joutuvan
käyttämään paljoa aikaa projektiin osallistumiseen. Olin myös ohjeistanut soittajia
suhtautumaan äänityksiin rennosti, sillä äänitettävä materiaali oli yleisesti helppoa

soittajien taitotasoon verrattuna. Soittajat ja laulajat suoriutuivat poikkeuksetta odotusteni mukaisesti tai paremmin.

Koska soittajat eivät harjoitelleet yhdessä kappaleen muiden soittajien kanssa, ja koska äänitystilanteessa ei ollut aikaa jäädä korjaamaan pienempiä virheitä, oli editoinnin merkitys suuri. Äänitettäessä pyrin ottamaan jokaisesta äänitettävästä osuudesta niin monta ottoa, että koin olevan mahdollista leikata niistä yksi virheetön otos. Parhaiden otosten koostamiseen, eli editointiin, kului odotetusti paljon aikaa. Editoiduista otoksista vielä suuri osa korjattiin rytmillisesti tai vireellisesti Melodynellä.

Suurin osa musiikinopiskelijoiden kanssa tehdyistä äänityksistä toteutettiin syksyllä 2010. Viimeiset äänitykset tehtiin vasta joulukuussa. Monet soittajista soittivat useammassa kappaleessa, ja osa soitti myös useita soittimia. Äänitettyjä laulajia oli kaikkiaan 14 ja soittajia 9.

4.4.5 Miksaus

Projektin miksaattiin Logic 8:lla. Miksausksen tehtävä on saada kaikki soiva materiaali halutulla tavalla keskinäiseen tasapainoon. Tässä vaiheessa ääniraidoille voidaan myös lisätä tehosteita, joilla yleisimmin muokataan äänenväriä, säädetään eri taajuuksien suhdetta, lisätään kaikuja, kompressoidaan signaalia tai pyritään luomaan täysin uudenlainen soundi. Äänimateriaali myös jaetaan stereokuvaan panoroimalla, kaiuilla ja äänenvoimakkuuden eroilla.

Miksausksen ensimmäisen version tein täysin ilman lähikenttämonitoreita, AKG 240K kuulokkeilla. Saatua ensimmäisen version valmiiksi, lähetin musiikin kuunneltavaksi kolmelle luottamalleni, itsekin musiikkia miksaavalle tuttavalleni. Heiltä saamani palautetta ohjenuorana käyttäen, miksasinkin kappaleet uudelleen. Miksatessa tulee helposti kuuroksi omille virheilleen, ja saamani palautteen avulla pystyin tekemään miksausesta huomattavasti aikaisempaa paremman. Toista miksausta tehdessäni käytin kuulokkeiden lisäksi myös keskikokoisia Genelec 8030A lähikenttämonitoreita.

Videoita leikattaessa oli kappaleista miksattu demoversiot, mutta lopulta miksaus valmistui kaikista työvaiheista viimeisenä, kun videot oli jo leikattu. Miksauksella pyrin saamaan kaikille kappaleille yhtenäisen soinnin, vaihtuvista musiikillisista tyyleistä riippumatta. Vaikka miksausessa on vielä projektin valmistuttuakin toivomisen varaa, ei mikään kappaleista kuulosta soinniltaan kokonaisuuteen kuulumattomalta.

4.4.6 Käsikirjoitus

Koska toimin itse myös projektin säveltäjänä, kuvaajana ja leikkaajana, ei videoiden käsikirjoitusten tarvinnut olla samalla tavalla yksityiskohtaisia kuin tilanteessa, jossa lopputulos olisi kiinni siitä, kuinka muut tekijät tulkitsevat käsikirjoituksen. Riitti, että olin selvillä kaikista videon valmistumiseen tarvittavista asioista. Siten käsikirjoitus oli enemmän videon teeman rajaus, kuvaus siitä, mistä video kertoo ja millä keinoilla. Käsikirjoitus saattoi olla listaus tarvittavista kuvista, kuten videossa Run, selviytyminen kuvaustekniikan mahdollisuuksista ja rajoituksista, kuten videossa In Brief, tai videon keskeisen sisällön listaus, jonka ympärille kokosin mahdollisia visuaalisia ideoita, kuten videossa A Grain of Sand.

Käsikirjoitus oli siis pidemmälle kehitelty videoidea, jonka onnistumisen mahdollisuudet oli punnittu perehtymällä käytettävään tekniikkaan tai tekemällä testejä. Videoideoita kertyi koko projektin suunnittelun aikana lähes kolmekymmentä. Näistä ideoista kuutta tai seitsemää testattiin, mutta ne eivät päätyneet projektiin. Yleisin syy idean hylkäämiselle oli liian monimutkainen tekninen toteutustapa, joskin myös visuaalisesti riittämättömäksi arvioituja ideoita hylättiin.

Videoiden ideointi oli työvaiheena yksi tärkeimmistä, sillä se määräsi suunnan koko projektin luonteelle. Myöskään sanoitusta ei ollut mahdollista aloittaa, ennen kuin kappaleeseen tulevan videon tapahtumista oli selvyys.

4.4.7 Kuvamateriaalin hankinta

Kolmeen projektin videoista – Heartbeat, A Grain of Sand ja Sun – ei kuvattu videota eikä valokuvia, jos Heartbeatin muutamaa valokuvaa lueta mukaan. Kuvamateriaalin hankkiminen kaikkiin mainituista videoista tapahtui eritavalla. Heartbeat-videon tarvittiin lääketieteellisiä kuvia ihmisestä, kuten röntgen-, ultraääni- ja magneettikuvia. Näitä kuvia keräsin aina tilaisuuden tullen sukulaisilta. A Grain of Sand-videon tarvittiin kuvia avaruudesta, joita etsin NASA:n ja ESA:n nettisivuilta. Sun-videon puolestaan keräsin kaiken kuvamateriaalin Youtubea ja sähköpostia käyttämällä.

4.4.8 Kuvaus

Projektin kahdestatoista videosta seitsemän on kuvattu videokameralla ja kolme valokuvakameralla. Digitaalisella valokuvakameralla kuvatut videot – Still Life, Hurry Monster ja Sun – ovat valokuvista koostettuja animaatioita.

Kuvaukset pyrittiin hoitamaan tiiviisti kuvauspäivinä. Tarkasti tehdyt suunnitelmat mahdollistivat kokonaisen videon kuvaamisen lyhyessä ajassa. Tästä parhaana esimerkkinä ovat samana päivänä kahdeksassa tunnissa kuvatut Time Flies by ja Run.

Kuvaussuunnitelmia ja -valmisteluja tehtiin videon tarpeen mukaisesti. Se saattoi tarkoittaa teknistä harjoittelua, kuvaustestejä tai kameran liikuttamiseen tarvittavien laitteiden rakentamista. Yksi suurimmista valmisteluja tarvitsevista osioista oli kuvauspaikkojen etsintä. Monella kuvatuista videoista on useampia tapahtumapaikkoja, jotka piti etukäteen etsiä. Kuvausaikataulujen tähden kuvauspaikkojen piti olla lähellä, mikä rajoitti mahdollisuuksia. Videon Hole in the Ocean kuvauksista osa toteutettiin Tampereella, mikä oli etäisin kuvaksissa käytetty paikka.

Lähes kaikki kuvaukset oli saatu valmiiksi syksyyn 2010 mennessä, joskin viimeiset kuvaukset tapahtuivat vasta marraskuussa. Kuvauksiin osallistui näyttelijänä tai taustahenkilönä lähes 60 ihmistä.

4.4.9 Leikkaus

Kaikki kuvatun videokuvan leikkaus tehtiin Final Cut Pro 6:lla, kuten myös kaikki videot yhteen kokoava viimeistelevä leikkaustyö. Motion graphic-tekniikalla toteutetut videot, Heartbeat ja A Grain of Sand, koostin kokonaisuudessaan After Effectsissä.

Leikkaamisen pyrkimyksenä on asettaa kuvatut otokset peräkkäin sulavalla ja mielenkiintoisella tavalla. Musiikkivideoissa, joissa videon musiikki esitetään soittamalla, on lisäksi huolehdittava kuvan ja äänen synkronoinnista. Normaalisti tällaista videota kuvattaessa kuvauspaikalla soitetaan videon musiikkia, johon soittajat pohjaavat oman esiintymisensä. Leikkausvaiheessa kuvatun materiaalin ääniraita ja videon varsinainen ääniraita asetetaan samaan vaiheeseen, minkä jälkeen leikkaaminen on vaivattomampaa. Projektissa tällä menetelmällä toteutettuja videoita ovat In Brief, Present, Focus sekä Hole in the Ocean.

Leikattaessa voidaan kuvaan liittää myös tehosteita. Lähes jokaisen videon kuvamateriaali siirrettiin Final Cutissa valmistuneen leikkauksen jälkeen After Effectsiin, jossa tehtiin tarvittavat tehosteet ja värimääritys. Tällaisia tehosteita olivat esimerkiksi videon Still Life kohtaus, jossa päähenkilön pitämään paperiin astuu toinen hahmo, Present-videon esiintyjien monistaminen, ja Hole in the Oceanin lentokohtaukset. Jokaiselle videolle erikseen tehdyssä värimäärityksessä pyritään luomaan kuvalle videon tunnelmaan sopiva värimaailma. Tämä saattaa tarkoittaa hienoista muutosta kuvan kontrastissa tai valkotasapainossa, mutta myös huomattavampia muutoksia, kuten mustavalkoisuutta tai korostettua värikylläisyyttä. Esimerkiksi erityisen värikylläinen ja kirkas värimääritys tehtiin videon Still Life kuville.

Pyrin pitämään projektin videot rytmiltään nykyään musiikkivideoissa paljon käytettyä erittäin nopeaa leikkaustyyliä hitaampana. Tarkoitus oli luoda rauhallisempi tunnelma kokonaisuudelle, ja antaa siten tilaa musiikille ja sanoitukselle.

4.5 Videokohtainen työprosessien kuvaus

Seuraavassa kuvaan kunkin videokokonaisuuden kannalta ominaisimmat työvaiheet ja keskeiset tekniikat. Suurin osa videoista ja musiikkikappaleista perustuu yksittäiselle idealle. Koko projektin kantava teema on ajan ja paikan suhteellisuus, jota videot ja kappaleet sanoituksineen pyrkivät tarkastelemaan eri näkökulmista.

4.5.1 Heartbeat

Ensimmäisenä videona Heartbeatillä on muutamia erityisiä tehtäviä kokonaisuuden kannalta. Projektin alussa kuullaan kiivas sydämensyke, joka rauhoittuu ensimmäisen minuutin aikana hitaaksi ja vakaaksi pulssiksi. Vielä kiivaan sykkeen aikana näkyviin tulee teoksen tekijänoikeuslisenssi, tuotantoryhmän logo sekä projektin nimi ja logo. Alun hitaasti rauhalliseksi muuttuvan sykkeen on tarkoitus rauhoittaa katsojan teoksen pariin. Ensimmäiseen minuuttiin ei kuulla soittimia tai laulua, pelkästään sydämenlyönnit. Vasta tunnelman rauhoituttua varsinainen musiikki ja video alkaa.



KUVA 7. Heartbeat.

Video tarkastelee projektin teemaa, ajan ja paikan suhteellisuutta, maapallon tapahtumien kannalta. Jokaisen sekunnin aikana, jotka videossa on rinnastettu sydämenlyönneiksi, tapahtuu ihmisen käsityskyvyn ylittävä määrä asioita. Joka sekunti esimerkiksi syntyy arviolta 5 vauvaa, kuolee 2 ihmistä, maapallo liikkuu 30 kilometriä avaruudessa ja 3 miljoonaa sähköpostia lähetetään. Samalla kun tahdiltaan hidas musiikki pyrkii rauhoittamaan katsojan projektin pariin, testaavat ruudulle ilmestyvät tekstit ymmärryskyvyn rajoja. Sanoitus kehottaa antamaan periksi ja rauhoittumaan. Kahden rauhallisen säkeistön jälkeen kappale räjähtää videon kanssa eloon, ja pyrkii herättämään rauhallisuuteen jo tuudittautuneen katsojan seuraamaan projektia uudella intensiteetillä. Nostatuksen jälkeen kappale palaa rauhallisuuteen ja loppuu levollisesti. Kokonaisuudessaan Heartbeat yrittää esitellä koko projektin intensiteetti-valikoiman, ja valmistaa katsojan tulevia videoita varten. Ensimmäisenä videona Heartbeat luo myös odotukset koko projektin laadusta, minkä tähden oli erityisen tärkeää saada video moitteettomaan kuntoon niin äänen kuin kuvankin suhteen.

Heartbeatin musiikillinen idea on yksinkertainen – varsinaisen kappaleen ajan taustalla säilyy muuttumaton rauhallinen sydämensyke osana kappaleen sointia. Kappaleen teho syntyy suuresta voimakkuuseroista kevyen ja raskaan äänimassan välillä. Alkuperäinen bassorummulla soitettu syke korvautui miksausvaiheessa samplatulla sydämen äänellä, jota vahvistin ja syvensin lukuisilla tehosteilla. Sykkeen päälle kitarat, piano ja basso soittavat yksinkertaisen ja tasaisesti polkevan harmonian, joka säästää laulua ja sellomelodioita. Kappaleen loppuosan nostatuksen aikana mukaan tulee paljon lyömäsoittimia, kitaroita tuplataan, erilaiset häiriöäänet luovat matto- maista massaa, ja laulu vääristyy kirskeeksi särötehosteen avulla. Rauhallisessa lopukkeessa soimaan jäävät laulun taustalle vain kitarat ja piano.

Kappaleen sointia on muokattu mielenkiintoisemmaksi editoimalla kitaroiden, pianon ja basson ääniraidat rytmillisesti täysin yhteneviksi Melodynellä. Tarkan ja jankaavan rytmin taustalle harmoniaa luovat sellomelodiat, ja kokonaisuuden päällä laululle jää vielä paljon omaa tilaa. Nostatuskohdan äänimatto on koostettu Logic Pro:n mukana tulevista sampleista, joita sekoittamalla ja tehosteita runsaasti käyttäen on saatu tiivisrakenteinen massa.

Video on toteutettu lähes kokonaisuudessaan motion graphic-tekniikalla. Motion graphicilla tarkoitetaan tietokoneella ohjelmoitua liikettä, jossa valokuvaa, tekstiä tai jotain muuta normaalisti liikkumatonta objektiä liikutellaan. Motion graphic-tekniikassa ei piirretä, tai muuten tuoteta animoinnin tavoin videon yksittäisiä kuvia, vaan ohjelmistossa määritellään kuvalle ominaisuuksia liikkeen alku- ja loppupisteessä, tietokoneen laskiessa kaikki välimuodot. Yksinkertainen motion graphic animaatio voi olla esimerkiksi kuva, joka pyörii kaksi kertaa x-akselinsa ympäri ja pysähtyy. Muita muuttuvia ominaisuuksia ovat muun muassa kuvan sijainti, koko, kuvasuhte, väri, kirkkaus, läpinäkyvyys ja rotaatio. Heartbeat videossa on käytetty myös paljon ns. hiukkas-emittereitä, jotka voidaan selittää joukkona hiukkasia, joiden määrää, ilmestymistä, kokoa, liikerataa ja muita ominaisuuksia voidaan ohjata. Videon havainnekuvassa näkyy harmaita hiukkasia, jotka on luotu alueena, joka säteilee hiukkasia, eikä jokaista hiukkasta ole siten tarvinnut animoida yksitellen.

Yhdistelin After Effectsissä paljon eri kuvaelementtejä, joista suurimman osan loin itse suoraan ohjelmassa. Ohjelmassa luomani grafiikan lisäksi videossa nähdään myös paljon sukulaisilta keräämiäni röntgenkuvia, ultraäänivideo syntymättömästä vauvasta, sekä magneettikuvia.

Videon alussa ja lopussa sykkivä sydän on koostettu kahdesta valokuvasta. Valokuvat otettiin ruokakaupasta hankitusta siansydämeistä. Kahden sykkeen ääriasetunnasta otetusta kuvasta sain sulavan animaation morfaus-tekniikalla. Morfauksessa (vrt. englannin morph) kahdesta enemmän tai vähemmän yhtenevästä kuvasta osoitetaan yhtenevät pisteet, joiden mukaan tietokone laskee kahdelle kuvalle halutun määrän välimuotoja. Tekniikka toimii parhaiten, jos molemmissa käytetyistä kuvista on vastaavanlaiset kiintopisteet. Lopuksi tehostin sykettä lisäämällä videoon kuvaa pullistavan tehosteen sykkeen huippukohtalle. Sydämen väritykseksi valitsin sarjakuvamaisemman kolmivärisen värimaailman, sillä täysin värittämätön sydän näytti sekä elottomalta että tarpeettoman organiselta.

Videossa nähtävien tekstien sisältö on koottu eri Internet-sivuilta, joilta löytyy maapalloa koskevaa tilastotietoa. Esimerkiksi tekstin "2 cars are produced" taustalta löytyy tilastotieto maapallolla vuodessa valmistetuista autoista, jonka olen jakanut ensin

vuodessa olevilla päivillä, sen jälkeen päivässä olevilla tunteilla, edelleen tunnin minuuteilla ja vielä minuutin sekunneilla. Suurin osa tekstien sisällöstä on tuotettu vastaavalla tavalla, joskin esimerkiksi toteamus ”kaksi miljardia nukkuvaa ihmistä” on vain suurpiirteinen arvio kokonaisväestöstä jaettuna keskimääräisellä päivittäin nukkutulla ajalla.

4.5.2 Still Life

Siirryttäessä toiseen videoon, ensimmäisen videon sykkivä sydän paljastuu Still Life videon päähenkilön sydämeksi. Sydämen syke hukkuu kappaleen alussa kasvavaan ihmisvilinän ääneen, joka voimistuu häiritseväksi, vaimentuen lopulta hitaasti alkavan kappaleen tieltä. Still Lifen musiikki ei rakennu yksittäiselle idealle, mutta musikaalisesti oli tärkeää, että kappale kasvaa ja täydentyy tasaisesti. Videon tunnelmaa tukemaan tarvittiin sävyiltään kepeä ja soinniltaan pehmeä kappale. Videossa laulava päähenkilö kertoo kappaleessa ensin uupuneensa elämän liian nopeaan tahtiin, ja sitten ymmärtäneensä, että voi itse määrätä oman elämänsä tempon.



KUVA 8. Still Life.

Videon teema on kiireisen elämän väistämättömyyden illuusio, johon yhteiskunta on suistumassa. Ympäristön nopeutta suhteessa päähenkilön hitauteen on korostettu

liioitellusti käyttämällä stopmotion animaatiota. Video on kuvattu digitaalivalokuvakameralla yksittäisinä valokuvina, jotka asetettiin peräkkäin Final Cutissa. Jokaista videon sekuntia varten otettiin 25 valokuvaa. Yhteensä kuvia otettiin noin 8000. Ihmistä animoitaessa päähenkilö liikkui aina kuvien ottamisen välillä. Videossa animoitiin myös esineitä, kuten vilttiä, aurinkolaseja ja banaaneja, joita avustajat siirsivät kuvien välillä.

Päähenkilö myös lauloi kappaleen mukana, minkä toteuttaminen animaatioissa vaatii erityistä järjestelyä. Kun kappale oli sovitettu ja sanoitettu, laskin kunkin videossa laulettavan äänteen keston sekunteina ja tarvittavina kuvina. Kuvaustilanteessa näyttelijä piti suutaan kunkin äänteen muotoisessa asennossa tarvitun määrän kuvia. Esimerkiksi sanan "world" ohjeistus olisi: "v - 4 kuvaa, öö - 65 kuvaa, l + d - 5 kuvaa". Kuvaaja laski kuvien määrää ääneen kuvia otettaessa. Suuta lukuun ottamatta näyttelijän oli laulukohtauksissa pysyttävä täysin paikoillaan.

Liikuttaessa kaupungilla ja puistossa kuvaus tapahtui siten, että sekä näyttelijä, että kuvaaja ottivat lyhyen askeleen jokaisen kuvan välillä. Kuvatessa kävelyä pyrin tähtäämään jokaisen kuvan näyttelijän suhteen samaan kohtaan. Jouduin korjaamaan käsivaralta kuvatun materiaalin kohdistusta editointiohjelmassa tarvittaessa kuva kovalta. Poistin myös materiaalista kuvat, joissa näyttelijällä oli silmät kiinni, sekä kuvat joissa oli jokin muu häiriö. Syntyvät välit täytin toistamalla poistettua kuvaa edeltävän tai seuraavan kuvan.

Videon värimääritysvaiheessa päädyin lisäämään kuvan värikylläisyyttä ja kontrastia runsaasti. Lisäsin myös värikohinaa, tarkoituksena jäljitellä vanhantyylistä filmiä, joka mielestäni sopi paremmin musiikkikappaleen sointiin. Koska video oli kuvaustavasta johtuen nykivää, päätin korjaamisen sijaan korostaa stopmotion tekniikalle ominaista nykimistä poistamalla kolmanneksen kuvista. Siten mahdollisesti virheenä nähtävä ominaisuus vahvistui tyylikeinona.

4.5.3 7:45 PM

Kolmas video, 7:45 PM, käsittelee paikan suhteellisuutta näyttämällä mitä saman kerrostalon eri huoneistoissa tapahtuu samanaikaisesti. Videon musiikki koostuu yksinkertaisen kitaramelodian päälle kerrostetuista puhutuista ääniraidoista. Puhujat kertovat omalla äidinkielellään mitä he tekevät yleensä iltaisin varttia vaille kahdeksalta. Videossa kuullaan kaikkiaan yhdeksäätoista eri kieltä. Äänitin puhujat Musican studiossa vuosina 2008-2010. Puhujista suurin osa on musiikinlaitoksen vaihto-oppilaita ja ulkomaalaisia tutkijoita. Taustalla kuultava kitaramelodia on ainoa projektissa kuultava alkuperäisäänitys vuodelta 2004.



KUVA 9. 7:45 PM.

Video on kuvattu kahdeksassa eri huoneistossa. Ensimmäiset otokset videoon kuvattiin jo vuonna 2008. Kameraa on otoksen aikana liikutettu jalustallaan ns. dollyn päällä. Dolly on pyörillä varustettu teline, jonka avulla on mahdollista liikuttaa kameraa vakaasti tasaisella alustalla. Kameran liikkuminen asetti jonkin verran rajoituksia huoneille, joissa video kuvattiin.

Siirtymät huoneesta toiseen on toteutettu After Effectsisissä. Tehoste syntyi liikuttamalla näkyvissä oleva video pois kuvasta, ja liikuttamalla seuraavan huoneen video samalla nopeudella näkyviin. Kuvien saumakohtaan, videokerrosten päälle, tein reunoilta tummennetun ja pehmennetyn kaistaleen tiiliseinää, joka liikkuu vastaavalla nopeudella. Tämän lisäksi koko videon ajan käytössä on linssivääristymä-tehoste, joka vääristää kuvaa kuin sitä katsottaisiin kuperan linssin, kuten ovisilmän, läpi. Tehoste sekä vahvisti liikkeentuntua että loi samankaltaisuutta täysin eri aikoina kuvatuille otoksille. Kuvan yhtenäisyyteen pyrin myös lisäämällä lopullisen videon rakeisuutta.

4.5.4 In Brief

In Brief -videon pyrkimykset olivat syntyperältään puhtaasti visuaalisia, ja idea videoon syntyi teknisen idean kautta. Alunperin tarkoituksena oli silhuettikuvauksen lisäksi käyttää videossa musiikinlaitoksen tutkimuskäyttöön suunniteltua motion capture -laitteistoa, jolla kerättävää dataa pystyy soveltamaan myös 3D-animoinnissa. Suunnitelma oli tallentaa muusikoiden soiton aikana tapahtuva liikehdintä laitteistolla, ja luoda 3D-ohjelmistossa bändi uudelleen. Tämä olisi mahdollistanut lukuisia visuaalisia tehosteita, mutta ajanpuutteen vuoksi jouduin lopulta luopumaan ideasta.

Pyrkimykseni musiikin suhteen oli säveltää projektiin nopeatempoinen ja massiivinen kappale. Kappaleen poikkeavan kiivas soundi ja nopeatempoinen leikkaus voidaan nähdä kontrastina edeltävälle ja seuraavalle kappaleelle. Videon musiikki koostuu kitaroiden yksinkertaisista, eri suuntiin kulkevista, vastakkaisista sävelkuluista, jotka täydentyvät harmonisesti jousikvartetin stemmoista. Laulumelodia on jankkaava ja nouseva. Muusta järjestelmällisesti ja toistavasti soivasta äänimassasta erottuu rummut, joiden tehtävänä on rikkoa kappaleen monotonisuutta. Lopun kertosäkeisiin oli pyrkimyksenä luoda massiivinen ja tukahduttavan täysi äänimaailma. Maapallon kestäväntöntä talouspolitiikkaa käsittelevä sanoitus toimii alustuksena tuleville kappaleille.

In Brief on yksi neljästä musiikinlaitoksen tiloissa kuvatusta videosta. Käytetty tila on auditorio, jossa oli kuvauksille riittävästi tilaa ja kuvauksiin tarvittava valkoinen sei-

nä. Videossa on käytetty luma key -tekniikkaa, jossa kirkkaampi tai tummempi alue kuvasta on mahdollista poistaa. Poistettavalle alueelle on säädettävissä rajat valomäärän mukaan ja myös poistettavan alueen reunojen pehmeys on säädettävissä. Jotta tausta saataisiin irtoamaan onnistuneesti, pitää taustan ja kohteen kirkkaudessa olla huomattava ero. Kuvauksissa soittajien takana oleva valkoinen seinä valaistiin työmaahalogeeneilla ja kahdella piirtoheittimellä, muun salin ollessa pimeänä. Kuvatavan kohteen ja taustan välimatkan pitää olla riittävä, ettei seinästä heijastu liikaa valoa kohteeseen.



KUVA 10. In Brief.

Taustan poistamiseen pyrkivissä tekniikoissa tulee ottaa huomioon myös kameran säädöt. Koska soittajien liikkeet ovat melko nopeita, tulisi normaalisti käytössä olevilla $1/25s$ ja $1/50s$ suljinajoilla kuvattaessa hahmojen nopeimmin liikkuvien osien reunoille pehmeyttä, mikä hankaloittaa taustan poistamista. Kuvattaessa suljinajalla $1/25s$, kamera vastaanottaa kuvakennolleen valoa jokaisen kuvan kohdalla sekunnin kahdeskymmenesviidesosan ajan. Tässä ajassa hahmo, tai esimerkiksi rumpukapula, saattaa jo liikkua paljon. Kun suljinaikaa nostetaan, liike pysähtyy terävämmin. Nostettaessa suljinaika nopeuteen $1/100s$, hahmojen reunat ovat jo neljä kertaa terävämmät, mutta kameran kuvakennolle ehtii vastaavasti vähemmän valoa. Kuvauspai-

kalla tarvitaan siis yhä enemmän valoa. Jos suljinaikaa nostaa paljon yli sekunnin sadososan, alkaa liike vaikuttaa nykivältä, kun osa liikkeestä jää taltioimatta.

Suljinajan lisäksi on tärkeää saada kuvauksen kohde pysymään terävänä. Jos on mahdollista pitää kohde terävänä, mutta saada tausta pehmeäksi, taustan valon tai värin pienet virheet häviävät ja taustan irrottaminen on helpompaa. Yksinkertaisin tapa saada tämä aikaan on valita kuvattaessa objektiiville verrattain suuri aukko, ja mahdollisesti kuvata kohdetta hieman kauempaa pidemmällä poltinvälillä. Siten syväterävyydestä saadaan riittävän kapea.

Kuvattavien kohteiden terävyyden toteuttamisessa auttaa myös kuvattavan kohteen ääriviivojen korostaminen. Avonaiset hiukset, osittain läpinäkyvät vaatteet, heijastavat pinnat tai taustaa kirkkaudeltaan tai väritykseltään vastaavat kohteet tekevät taustan irrottamisesta hankalaa tai mahdotonta. Värikkään taustan irrottamisessa ensimmäinen apukeino on käyttää takavaloa, joka on kuvattavan kohteen ja taustan välissä. Valo osoitetaan kohteeseen, jolloin kohteen reunoille saadaan ohut kirkas reunus. In Briefiä kuvattaessa pyysin soittajia käyttämään mustia vaatteita, laulajalle valittiin piikikkään kampauksen päälle pipo, kitaristi pisti hiuksensa kiinni, ja rumpujen pellit ja metalliset telineet peitettiin mustilla sukkahousuilla.

Päädyin kuvauksissa kuvaamaan kitaristin, basistin ja laulajan asetuksilla f4, 1/125, 1080P. Tässä f4 on aukko, 1/125 suljinaika ja HDV 1080P kuvattava formaatti. Rumpalia kuvattaessa lyhensin suljinaikaa 1/200 asti ja tasoitin lisääntyntä valon määrää suurentamalla aukkoa lukemaan f3.2. Kustakin soittajasta äänitettiin neljästä kahdeksaan ottoa, soittamalla aiemmin äänitettyä kappaletta oton taustalla.

Leikkasin materiaalin Final Cutissa musiikkiin, jonka jälkeen siirsin materiaalin After Effectsiin. Poistin kustakin kuvasta taustan luma key-tehosteella. Suuressa osassa kuvista jouduin myös animoimaan maskeja, jotka leikkasivat pois kuvien reunoilla näkyviä huonosti valaistuja kohtia. Sen jälkeen muokkasin jäljelle jääneen hahmon yksiväriseksi, ja tein kullekin kuvalle halutunvärisen taustan. Viimeistelin videon lisäämällä erilaisia kuvahäiriöitä, joiden avulla pyrin lisäämään videoon sähäkkyyttä.

4.5.5 A Grain of Sand

A Grain of Sand on toteutettu kokonaisuudessaan motion graphic –tekniikalla, After Effectsissä. Videon idea on ilmeinen – aiemmin globaalilla ja paikallisella tasolla esitellyt mittasuhteen laajennetaan nyt maapallon ulkopuolelle. Videon musiikki on sävelletty sopivaksi videon ideaan. Kaikuisa piano ja pehmeä basso säestävät laulua, jonka vastapariksi saadaan kappaleen edetessä poikkihuilu. Kappale on tunnelmaltaan mielteliäs ja soundiltaan avara. Sanoituksessa minäkertoja pohtii ihmismielen rajoittuneisuutta, mitä videon käsittämättömiltä tuntuvat mittasuhteet vahvistavat.

Videota varten keräsin kuvamateriaalia Euroopan ja Pohjois-Amerikan avaruusjärjestöjen, ESA:n ja NASA:n, tietokannoista. Molempien julkaisemista kuvista suuri osa on vapaasti käytettävissä, kunhan tekijä ilmoitetaan. Kuvamateriaalia oli saatavilla paljon, ja pian valittuani videossa nähtävät tekstit, sain kerättyä kaiken tarpeellisen kuvamateriaalin.



KUVA 11. A Grain of Sand.

Videoideana A Grain of Sand on moneen kertaan käytetty, ja pohjasin oman versioni osittain muihin näkemiini vastaaviin videoihin. Kaikki videossa nähtävien tekstien lukemat löysin NASA:n ja ESA:n sivustoilta. Eniten pohdintaa vaati mittasuhte-

etappien valinta, sillä en halunnut videon olevan liian nopeatahtinen. Videossa siirryttiin harkitusti oman aurinkokuntamme ulkopuolelle vasta, kun yli puolet videosta on jo kulunut.

Visuaalisesti helpointa videossa oli mahdollisuus käyttää laadukkaita, jo valmiiksi hyvän näköisiä kuvia. Ongelmaksi muodostui kuvan liikkeen pitäminen mielenkiintoisena. Päädyin etsimään aurinkokunnan planeetoista tekstuurikarttoja, joita käyttäen oli mahdollista tehdä planeetoista ja kuusta kolmiulotteiset objektit, joita pystyi myös pyörittämään. Hienovaraiset liikkeet toivat videoon lisää näyttävyyttä ja syvyyttä. Mahdollisuuksien mukaan lisäsin kuvaan myös muuta liikettä, kuten auringon tulisen kehän ja hiukkas-emitterillä toteutetun tähtiparvien läpi liikkumisen.

A Grain of Sandin musiikki koostuu audiona äänitetystä huilusta, bassosta ja laulusta, sekä MIDI:nä äänitetystä pianosta. Kuultavien soittimien lisäksi musiikin taustalla on useita eri häiriöäänikerroksia, jotka sitovat musiikillista ainesta yhteen. Muuten harva sovitus saa tukea taustan äänimatosta. Alun suurilla kaiuilla pyrin luomaan vaikutelman avarasta tilasta, johon pianon utuinen ääni sekoittuu. Pitkä intro antaa myös aikaa irrottautua edellisestä kappaleesta ja rauhoittua katsomaan seuraavaa videota.

4.5.6 Focus

Focus on nimensä englanninkielisen monitahoisen merkityksen ympärille rakennettu video. Samalla kun focus tarkoittaa kameralla tehtävää tarkennusta, tarkoittaa se myös johonkin asiaan keskittymistä.

Kuvallisesti videossa on tehokeinona yksinkertainen optiikkaan pohjautuva tekniikka. Kun kameran linssin lähelle tuodaan objekti, mutta tarkennus on kaukana, häviää lähellä oleva kohde epäselväksi hahmoksi. Tarkennettaessa samassa tilanteessa lähellä olevaan objektiin, muuttuu tausta epäselväksi, joskaan ei samassa suhteessa kuin edeltävässä tapauksessa. Ilmiö on testattavissa helposti nostamalla sormi niin lähelle silmää kuin silmän on mahdollista vielä tarkentaa, samalla ”sivusilmällä” katsoen kauemmas sormen taakse. Tarkentamalla vuorotellen sormeen ja kaukaisuuteen, näkee kuinka terävänä näkyvä alue muuttuu katsottavan kohteen etäisyydestä riippuen.

Toisin kuin silmässä, kameran linssissä on mahdollista tehdä myös kyseistä ominaisuutta vahvistavia käsisäätöjä, kuten suurentaa himmentimen aukkoa, tai vaihtaa polttoväliä.

Videota kuvattaessa muokkasin terävänä nähtävää aluetta linssin säätöjen lisäksi valaistuksella ja lavasteiden sommittelulla. Tausta on musta, jotta huomio kiinnittyy paremmin solistiin ja värikkäisiin nauhoihin. Oman lisänsä videoon tuovat osassa nauhoista näkyvät tekstit, joilla vahvistetaan sanoituksen viestiä. Nauhat pyrittiin asettelemaan siten, että niitä kulkisi koko alueella solistin ja kameran välillä. Kaikkiaan kuvauksissa lavastettiin neljä asetelmaa, joista kameraa liikuttamalla saatiin kuvattua kaikki tarvittavat kuvakulmat. Nauhat pingotettiin noin kymmeneen mikrofonitelineeseen, joista muodostettiin kiilamainen alue kameran ja solistin välille. Koska taustana käytetty seinä ei ollut musta, pidettiin huoneen valaistus suunnattuna vain nauhoihin ja solistiin mustan taustan toteuttamiseksi. Siten kuvattavien kohteiden ollessa kirkkaasti valaistuna oli mahdollista alivalottaa tausta. Vaikka kuvauksiin osallistui lisäkseni vain kappaleen solisti, ei videon kuvaamiseen lavastuksineen kulunut neljää tuntia kauempaa. Myös Focus-video kuvattiin musiikinlaitoksen tiloissa.



KUVA 12. Focus.

Leikkasin videon Final Cutissa käyttämällä niin sanottua live-leikkausta. Live-leikkauksessa kaikki leikattavat otokset synkronoidaan, minkä jälkeen leikkaus voidaan tehdä katsomalla kaikkia otoksia samanaikaisesti, kuin leikattaisiin suoraa lähetystä. Live-leikkauksessa saa hyvän käsityksen kussakin hetkessä käytettävissä olevista otoksista, mikä nopeuttaa leikkaamista huomattavasti. Suurpiirteisen live-leikkauksen jälkeen leikkauskohtia voi luonnollisesti säätää tarkemmin. Leikatun materiaalin siirsin värimäärityä varten After Effectsiin. Kuvauksissa osassa kuvista näkyviin jääneen taustan häivyttin muuttamalla tummien ja kirkkaiden alueiden kontrastia. Samalla kirkastin värikkäiden nauhojen sävyjä ja selkeytin lukemisen helpottamiseksi muutamia nauhoissa näkyviä tekstejä.

Kappaleessa projektin teeman käsittely lepää sanoituksen hartioilla. Sanoitus pohtii asioihin keskittymisen merkitystä ja totuuden olemusta. Musiikillisesti kappale on yksinkertainen ”mies ja kitara” -kappale, joka toteutettiin akustisella kitaralla ja solistilla.

4.5.7 Present

Videona Present koostuu kahdesta teknisestä ideasta – laulajien jatkuvasta virrasta ja kunkin laulajan laulamien sanojen synkronoidusta ilmestymisestä. Videossa laulajat siirtyvät muutamien tahtien välein oikealle, tullen aina uudelleen näkyviin kuvan vasemmasta laidasta. Viimeisessä kuvassa kukin laulajista on näkyvissä samanaikaisesti kolmessa kohdassa ruutua. Videon ajan jokaisen näkyvissä olevan laulajan laulamat sanat ilmestyvät kappaleen mukaisesti katsojan luettavaksi.

Videon musiikki on kirjoitettu lauluyhtyeelle. Sanoituksessa pohditaan kuinka toimis-
saan pysähtynyt ihminen voi kokea hankalaksi päästä uudelleen liikkeelle. Sanoituksessa käytetään vertauskuvana ajan virtaa, jota myös laulajien jatkuva liike videossa kuvaa. Laulajat äänitettiin kappaletta varten yksitellen. Tästä seurasi, että editoitua-
kin materiaalia piti korjata vireen ja rytmin suhteen, kun äänitystilanteessa laulajat eivät pystyneet laulamaan vireellisesti suhteessa toisiinsa.

Laulajien liikkuminen toteutettiin tekniikalla, jossa kahdesta tai useammasta päällekkäisestä otosta rajataan näkyviin toivotut alueet. Tekniikan toimimisen edellytyksenä on, ettei kaksi eri otoksen hahmoa kulje missään vaiheessa samalla hetkellä kuvan samassa kohdassa. Myös taustan pitää säilyä muuttumattomana, mikä tarkoittaa, että myös kameran pitää pysyä koko kuvauksen ajan liikkumattomana. Jotta laulajat eivät kulkisi otoksissa päällekkäisesti, tein taulukon liikkumista varten. Taulukosta selvisi minkä kappaleen tahdin aikana laulajien tulee liikkua ja kuinka paljon. Esiintymistila oli jaettu neljään sektoriin lattiassa olevien saumakohtien mukaan, ja antamastani merkistä laulajat liikkuvat yhden tai kaksi väliä kohti salin oikeanpuoleista laitaa. Kuvaukset oli jaettu yhteentoista ryhmään, joissa kussakin oli yhdestä neljään laulajaa. Kunkin ryhmän liike kuvattiin kolmesta viiteen kertaan, jotta toivottu materiaali saatiin varmasti taltioitua. Materiaalia ei voitu kuitenkaan kuvata yli tuntia, sillä kameran tunnin mittaisen nauhan vaihtaminen olisi saattanut liikuttaa kameraa, mikä olisi pilannut materiaalin. Ottojen välillä käynnistin ja lopetin nauhoituksen kaukosäätimellä, jotta kameraan ei koskettaisi.



KUVA 13. Present.

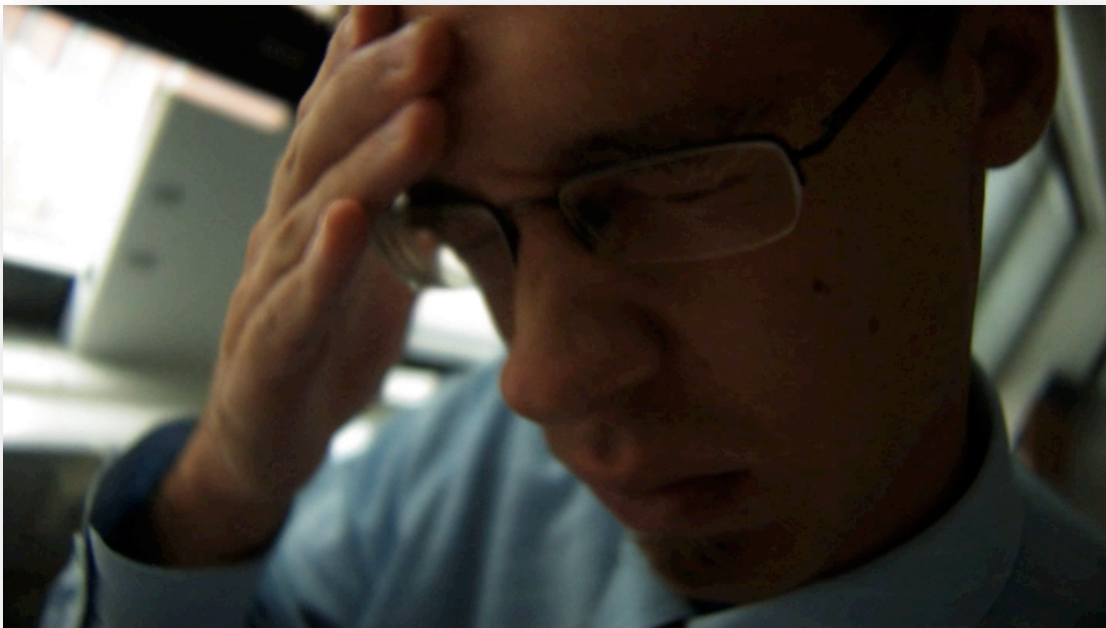
Kaikilla laulajilla oli kuvauksissa mukanaan neljät eri vaatteet, joita vaihdettiin otosten välillä. Siten videoon saatiin vaihtelua. Kuvaukset toteutettiin musiikinlaitoksen auditoriossa, eli samassa tilassa kuin In Brief -videon kuvaukset. Kuvauksien kesto oli kokonaisuudessaan noin neljä tuntia.

Valitsin ja editoin otoksista Final Cutissa toimivan kokonaisuuden. Muutamissa otoksissa laulajat lähtivät liikkeelle hienoisesti eriaikaan, mikä piti korjata hidastamalla tai nopeuttamalla otoksen videota noin sekunnin ajalta, jotta laulajat eivät menneet kuvakerroksissa päällekkäin. Nopeutettuja otoksia piti nopeutuksen jälkeen hidastaa vastaava määrä, ettei huulisynkronointi menisi pilalle. Näiden videon nopeudenmuutosten piti myös olla niin hienovaraisia, ettei katsoja huomaisi niitä. Valmiiksi editoidun materiaalin siirsin After Effectsiin kuvakerrosten rajaamista varten. Rajaaminen tapahtui käyttämällä animoituja maskeja. Kahdessa kohdassa laulajat menivät toistensa päälle muutaman yksittäisen kuvan ajan. Näissä kohdissa jouduin animoimaan maskeja yksityiskohtaisesti ja kuva kovalta.

Kun laulajien liikkuminen oli saatu kuntoon, aloitin työn kappaleen mukaisesti vaihtuvien sanojen kanssa. Ensin tein listan jokaisesta ilmestyvästä tekstistä kullekin laulajalle. Tämän jälkeen ohjelmoin tekstit kunkin otoksen eri laulajaa vastaavalle tekstivideokerrokselle, joita oli kaikkiaan 22. Seuraavaksi tein Logicissa kahdeksan apuraitaa käyttäen kappaleen partituurin MIDI-dataa. Apuraidoissa jokaisen laulajan jokainen laulama sävel korvattiin terävällä napsahduksella. After Effectsissä näin napsahdukset audion aaltokuvaajassa, minkä avulla pystyin synkronoimaan tekstien vaihtumiset musiikkiin. Työlään synkronoinnin jälkeen animoin tekstit kulkemaan laulajien mukana. Jotta sanojen liike näyttäisi sulavammalta, ohjelmoin jokaiselle tekstikerrokselle hienovaraiset satunnaiset muuttujat sijainnille ja rotaatiolle kolmiulotteisessa tilassa.

4.5.8 Time Flies By (If You Let It)

Projektin kahdeksannessa videossa nähdään toimistovirkailija, joka kesken työpäivän kokee odottamattoman kutsun lähteä ulos toimistosta. Sama tarina jatkuu katkeamattomana myös seuraavassa videossa, Run. Molemmat videoista kuvattiin saman päivän aikana, yhteensä noin kahdeksassa tunnissa.



KUVA 14. Time Flies By (If You Let It).

Time Flies By kuvattiin käyttämällä videokameran linssin edessä 35mm adapteria. Adapteri mahdollistaa valokuvakameran linssien kiinnittämisen muuten kiinteän linssin eteen. Tällä pyritään lisäämään teknisiä ja tyyllisiä mahdollisuuksia. Pyrin käyttämälläni linseillä luomaan videoon utuisen, pehmeän ja väreiltään lämpimän tyylin.

Videon toimistossa tapahtuva osuus kuvattiin musiikinlaitoksen tiloissa. Kuvausteknisesti videossa ei ole erityispiirteitä, mutta rekvisiittana käytettiin kahta maininnan-arvoista lavastetta. Näistä ensimmäinen on toimistotyöntekijän kahvi, joka näyttää heräävän henkiin. "Kahvina" käytettiin ferrofluid nimistä ainetta, joka on käytännössä

rautahiukkasia johdinaineessa. Ferrofluid saa piikikkäitä muotoja magneettikentässä. Kahvikupissa on valepohja, jonka alla kuvauksissa liikuteltiin vahvaa kestopagneettia. Toinen erityinen lavaste on kannettavan tietokoneen ruudulla näkyvä tekstinkäsittelyohjelmassa viittilöivä hahmo. Lähempää katsottaessa hahmo muodostuu kirjaimista ja numeroista. Hahmo on ensin kuvattu terävässä valaistuksessa videokameralla. Videon kontrastia on lisätty, minkä jälkeen video on ajettu niin sanotun ASCII-soittimen läpi. Tällöin videokuva muodostuu värikkäiden pikselien sijaan käyttäjän määrittämistä kirjaimista ja numeroista.

Videon musiikki muodostuu kiihtyvistä barokkityylisestä pianokappaleesta, kertauksesta alkavasta 8-bittisestä rytmistä, melodian tuplauksesta ja taustan päälle puhutusta tekstistä. Tausta on kokonaisuudessaan ohjelmoitu MIDI:llä. Siten myös lineaarinen tempon nopeutuminen ja melodian tuplaus ovat virheettömän tarkkoja. 8-bittisessä äänimaailmassa melodiaa soittavat äänet on toteutettu Logicin omilla syntetisaattoreilla, mutta rytmin äänet on samplattu Nintendo-konsolipeleistä. Musiikki-taustan päälle minäkertoja pohtii kuinka teknologia on kiihdyttänyt elämän rytmiä. Kappaleen lopussa musiikki hajoaa sekamelskaksi ja samalla videossa toimistotyöntekijä kokee pakottavaa tarvetta lähteä toimistostaan.

4.5.9 Run

Run jatkaa edellisessä videossa alkaneita tapahtumia. Videossa toimistotyöntekijä juoksee läpi kaupungin, lähiön ja metsän, päätyen suolammen rantaan. Teknisesti video toteutettiin samoilla tekniikoilla kuin edeltävä video. Siten videoiden visuaalinen ilme saatiin yhteneväksi.

Videon kuvaus alle kolmessa tunnissa oli mahdollista hyvän valmistelun ansiosta. Kuvauksellisesti video on yksinkertainen kollaasi pääosin ilman kameranliikkeitä toteutettuja kuvia. Olin ennen varsinaisia kuvauksia käynyt kuvaamassa valokuvakameralta videossa mahdollisesti käytettäviä paikkoja ja kuvakulmia. Näistä kuvista leikkasin demovideon musiikin päälle. Demovideon jälkeen tiesin missä kohteissa olisi tarpeellista kuvata, eikä ylimääräisiä kuvia kuvattu varsinaisena kuvauspäivänä varalle kuin muutamia. Video leikattiin Final Cutissa ja värimäärityä varten leikattu materiaali

siirrettiin After Effectsiin. Leikkausteknisesti videossa ovat huomioimisen arvoisia häivytykset mustaan, joilla lisättiin juostavan matkan etäisyydentuntua, sekä kappaleen puolenvälin jälkeen vaihtuva juoksusuunta.



KUVA 15. Run.

Kappale on sovitettu jousikvartetille, bassoklarinetille ja solistille. Rytmii rakentuu juoksuaskeleiden päälle, jotka samplattiin ja ohjelmoitiin MIDI:llä. Sanoitus toimii vastapainona edeltävän kappaleen pakinalle, todeten kiireen olevan henkilökohtainen valinta.

4.5.10 Hole in the Ocean

Hole in the Ocean oli videoista kuvauksellisesti haastavin, mutta myös ensimmäinen kokonaan kuvatuista videoista. Videon molemmat kaksi kuvauspäivää järjestettiin vuonna 2009 – ensimmäinen elokuussa, toinen joulukuussa. Kappale äänitettiin vastaavasti vuoden 2009 marraskuussa.

Veden alla toteutettua ensimmäistä kuvauspäivää varten oli tehtävä paljon valmisteluja. Suurin ongelma oli saada videokamera turvallisesti veden alle. Koska käytössäni

ei ollut muita laadultaan kelvollisia videokameroita kuin suhteellisen kookas Canon XH-A1, en keksinyt muuta vaihtoehtoa, kuin rakentaa kameralle vedenpitävä suojakotelo. Muutamien testien jälkeen rakensin tukevan laatikon liimalevystä ja pleksilasista. Puisen laatikon etuseinän lisäksi rakensin pleksilasista myös osan laatikon kannesta, jotta kuvattaessa oli mahdollista seurata nauhoitusta kameran LCD-näytöltä. Laatikon sisään rakensin kameralle noin kolmen sentin korokkeen, jotta vuodon sattuessa olisi jonkin verran aikaa saada kamera turvallisesti laatikosta. Saumat tiivistin silikonilla. Laatikon hinnaksi kertyi noin 20 euroa. Kuvauksissa kamera sidottiin laatikon sisään, minkä jälkeen laatikon kansi suljettiin ja tiivistettiin. Kameraa ohjattiin tämän jälkeen kaukosäätimellä. Kuvauksissa käytettiin kaksi tunnin mittaista nauhaa, joita vaihdettaessa laatikko piti avata ja sulkea uudelleen. Kuvauksien ajan kamera oli aperture priority -tilassa (aukkoautomaattika), ja aukoksi oli valittu 3.8, mikä tarkennuksen ollessa 1,4 metrissä antoi riittävä leveän terävän alueen.



KUVA 16. Hole in the Ocean.

Järvessä nähtävät soittimet ovat oikeita soittimia. Kitara on itse rakentamani, mutta löysän kaulan takia käyttökelvoton. Koskettimisto taas on lelumainen muovinen syntikka, jolle rakensin uskottavammat puukuoret. Rummuista ei järvessä ollut kuin pelit, mutta sopivalla rajauksella luotiin vaikutelma kokonaisesta rumpusetistä. Soittaji-

en vaatteet ostettiin kravatteja lukuun ottamatta kierrätyskeskuksesta kilohinnalla, yhteishintaan neljä euroa.

Löysin kuvauksiin soveltuvan järven tutkimalla sukeltajien keskustelufoorumia. Koesukelsin neljä järveä, kunnes tarpeisiin sopiva järvi löytyi Jämsästä. Näkyvyys järvesä oli noin yhdeksän metriä, ja ranta oli riittävän matala. Rannalla oli myös nuotiopaikka, joka tarjosi tarvittaessa lämmikettä näyttelijöille.

Veden alla soitettaessa näyttelijät työnsivät jalkansa pohjaan upotettujen kymmenen kilon käsipainojen alle, mikä helpotti paikallaan pysymistä. Solistia kuvattaessa ohjeistin kuvattavan kohdan ja toiveet toiminnalle. Kuvausten aikana ei lopullisia äänityksiä oltu vielä tehty, eikä veden alla olisi ollut mahdollista taustamusiikkia kuulla. Oikeaa tempoa vaativia kohtia varten rannalla pistettiin päälle metronomi, josta oikea rytmi tarkistettiin ennen veden alle menoa. Laulajaa kuvattaessa käytettiin kappaleen oikeaa tempoa kolmannesta nopeampaa tempoa, jotta veden alla olisi mahdollista esittää kerralla pidempiä pätkiä. Nämä pätkät hidastin leikkausvaiheessa vastaamaan lopullista tempoa.

Kuvausryhmään ei kolmen näyttelijän ja itseni lisäksi kuulunut muita. Kun itse soitin rumpuja, kuvasi yksi näyttelijöistä. Kuvauksiin ostettiin myös kuvauspäivän aamuna lahna, joka näkyy lopullisessa videossa noin kahden sekunnin ajan. Kuvauksissa käytettiin vain luonnonvaloa.

Toisena kuvauspäivänä matkustettiin Tampereelle, missä kuvaukset toteutettiin teollisuushallissa. Taivaalla lentely kuvattiin sinistä taustaa vasten, roikottamalla näyttelijöitä katosta kuormanosturilla. Näyttelijöillä oli takaperin päälle puetut kiipeilyvaljaat, joihin nosturin koukku oli kiinnitetty. Koukkuja ja sen kettinkiä pyrittiin peittämään taustaa vastaavalla sinisellä kankaalla. Solistia kuvattaessa kaksi näyttelijää liikkeli koskettimistoa painottomamman tunnelman luomiseksi.

Kuvauksissa kiinnitettiin erityistä huomiota valaisuun, minkä onnistumisesta riippuen näyttelijät oli mahdollista leikkausvaiheessa irrottaa taustasta. Sininen taustakangas oli tavallisesta kangaskaupasta ostettua huopakangasta. Se valaistiin mahdolli-

simman tasaisesti neljällä 300W työmaahalogenilla, ja yhdellä 1kW videohalogenilla. Näyttelijät valaistiin molemmilta puolilta pehmeällä valolla, minkä lisäksi käytettiin 600W takavaloa, jolla näyttelijöiden reunoille saatiin kirkas reunus. Soittimien kiiltävät osat aiheuttivat jonkin verran ongelmia valaistusta suunniteltaessa, sillä käytössä ollut taustakangas oli pieni, eikä ollut mahdollista päästä siitä riittävän kauas heijastuksia välttääksemme.

Videon mustaa taustaa vasten kuvattu osuus kuvattiin samassa hallissa heti lentokohtausten jälkeen. Lattialle revittiin auki mustia jätösäkkejä, ja kamera vietiin kuorma-auton lavalle. Kahdella kirkkaalla suuntaavalla lampulla oli mahdollista rajata valo näyttelijöihin siten, että tausta oli alivalotettavissa täysin mustaksi. Päivän kuvauksiin ei osallistunut kolmen näyttelijän ja itseni lisäksi muita henkilöitä, minkä tähden koko yhtyeen soittaessa kamera aseteltiin halutulla tavalla ja jätettiin kuvaamaan soittoa.

Videon leikkaus tehtiin varhaisista kuvauksista huolimatta vasta marraskuussa 2010. Veden alla kuvatusta materiaalista erittelin ensin kaiken käyttökelpoisen materiaalin, minkä jälkeen leikkaus eteni synkronoimalla laulajan lopullista kappaletta nopeampana kuvatut otokset musiikkiin. Lentelykohtauksessa valitsin materiaalia myös taustan irrottamista silmällä pitäen.

Leikkaamisen jälkeen siirsin kokonaisuuden After Effectsiin. Tämän jälkeen suurin työ oli lentokohtauksissa, joita varten jouduin tekemään lukuisia taustaa rajaavia animoituja maskeja. Lentokohtauksissa suurin osa kuvista koostuu taustan pilvikerroksesta ja taustasta irrotetusta näyttelijästä. Osassa kuvista on myös kuvan etualalla liikkuvia läpikuultavia pilviä, joilla pyrin lisäämään kuvan syvyyttä. Lisäsin näyttelijöiden videokerrokseen myös pientä satunnaista X- ja Y-akselien suuntaista liikettä, sekä pitkittäisiä liikeratoja, pyrkimyksenä luoda parempi illuusio leijumisesta. Myös värimäärittelyllä on tärkeä tehtävä uskottavuuden luomisessa, kun yhdistetään eri valo-olosuhteissa kuvattuja videoita. Jos pilvien edessä lentävän hahmon värimaailma vastaa hyvin taustan valoa ja värejä, ei silmä kiinnitä huomiota pieniin virheisiin yhtä helposti.

Kappale äänitettiin musiikinlaitoksen studiolla nopeasti, alle viidessä tunnissa. Yksinkertaisen kappaleen soundi pohjautuu käsittelemättömään ja akustiseen äänimaailmaan. Sanoituksessa arvioidaan ihmiskunnan mahdollisuuksia nykyisenlaisen saastuttamisen jatkuessa.

4.5.11 Hurry Monster

Hurry Monster oli viimeinen projektin varmistuneista videoista. Koska aikataulu ei mahdollistanut aiemmin suunnitellun videon toteuttamista, päädyin tekemään helposti kontrolloitavissa olevan vaha-animaation. Myös aiemmin säveltämäni kappale piti kirjoittaa uudelleen, sillä vanha kappale olisi ollut liian pitkä työlään animaation kannalta. Lopullinen kappale on vain hieman alle kaksi minuuttia pitkä. Videossa seikkailee sama ”kahvi”, jota toimistotyöntekijä aiemmin projektissa juo. Matomaisessa muodossa liikkuva hahmo siistii toisen toimistotyöntekijän työpöydän ja jättää peräänsä viestin: ”take it easy”.



KUVA 17. Hurry Monster.

Vaha-animaatiossa, ja stop motion animaatiossa ylipäättään, liikettä varten otetaan 10-25 kuvaa jokaista sekuntia kohden. Itse päädyin ottamaan 25 kuvaa sekunnissa, sillä liikkeen piti olla todellisuutta vastaavan sulavaa. Kahden minuutin videossa tämä tarkoittaa kuitenkin jo kolmeatuhatta kuvaa. Arvionkin videota varten liikuttaneeni hahmoa noin kaksituhatta kertaa.

Lavastin videon puitteet musiikinlaitoksella ikkunattomaan varastohuoneeseen viikonlopun ajaksi. Kuvaukset kestivät kolme päivää. Lavasteet muodostuivat kahdesta liikuteltavasta sermistä ja sekalaisista toimistovälineistä. Valaistuksen hoidin kahdella loisteputkivalolla ja kahdella pienellä spottivalolla. Videossa käytetty muovailuvaha on kuivumatonta mehiläisvahaan tehtyä muovailuvahaa, jota on saatavilla askartelukaupoista alle kymmenellä eurolla. Videon lopussa vahahahmolla näkyvä silmä on eläintentäyttäjien käyttämä puuman lasisilmä, jonka ostin kansainvälisestä verkko-huutokaupasta.

Valitsin videon hahmoksi mahdollisimman yksinkertaisen hahmon, josta ei kerrallaan tarvitse animoida montaa osaa. Jos hahmo olisi ollut ihmismäinen, olisi esimerkiksi kävelemisen animoiminen ollut huomattavasti työläämpää. Mato päätyikin liikkumaan monella eri tavalla, mikä teki hahmosta monipuolisemman. Matomaisessa hahmossa en myöskään tarvinnut minkäänlaista sisäistä tukirankaa, joka saattaa olla tarpeellinen yksityiskohtaisemmissa hahmoissa. Varsinaisen hahmon lisäksi tein animoimalla myös muutamia kameraliikkeitä. Videon alussa nähtävä tarkennus on tehty muuttamalla käsikäyttöisesti kameran tarkennusta vähän kerrallaan noin sadankahdenkymmenen kuvan ajan. Videon viimeisen kohtauksen kameraliike on tehty laskemalla kameraa jalustalla vähä vähältä. Loppukohtauksessa animoin kameraliikkeen kanssa samanaikaisesti myös hahmoa ja tarkennusta.

Animaatio kuvattiin Canon 40D digitaalikameralla. Kamera oli yhdistetty tietokoneeseen USB-kaapelilla, mikä mahdollisti kameran ohjauksen suoraan tietokoneelta. Kaikki otetut kuvat myös tallentuivat tietokoneelle. Käytin animoinnin kuvausvaiheessa tarkoitukseen suunniteltua ohjelmaa Dragon Stop Motion. Ohjelmasta oli mahdollista katsoa esikatseluvideo otetuista kuvista, ja verrata edellisiä kuvia reaaliaikaisesti otettavana kuvan kanssa. Tämä on hyödyllistä sopivan rytmin löytämiseksi.

Osan otoksista jouduin ottamaan uudelleen juuri hahmon liian hitaan tai nopean liikkeen takia. Muutamissa tapauksissa jokin lavastuksen asia liikahti korjaamattomasti siten, että videossa olisi näkynyt luonnoton nykäisy. Ensimmäisenä päivänä tekemistäni virheistä oppineena, kiinnitin lavasteet myöhempinä kuvauspäivinä tiukemmin paikoilleen.

Kuvausten jälkeen siirsin kuvatun materiaalin Final Cutiin, jossa korjasin animaation rytmiä poistamalla tai lisäämällä yksittäisiä kuvia. Leikkasin myös kaikki otokset yhteen musiikin kanssa. Värimäärityksen toteutin poikkeuksellisesti Final Cutissa.

Videon musiikki on pirteä pieni kappale, joka rakentuu kitarakompista, mattomaisesta Mellotron-taustasta ja laulusta. Kappaleen sanoituksessa mietitään kuinka paljon murehditaan asioita jotka eivät koskaan tapahdu. Videon ja musiikin tehtävänä on toimia piristävänä ja keventävä siirtymänä ennen projektin pitkää ja rauhallista viimeistä videota.

4.5.12 Sun

Viimeinen video on kuvalliselta toteutukseltaan täysin muista videoista poikkeava. Kaikki kuvamateriaali on hankittu ulkopuolisilta videoharrastajilta sähköpostia käyttäen, Suomessa kuvattua osuutta lukuun ottamatta, jonka toteutti valokuvaajaystäväni. Toteutuneena tavoitteena oli saada kerättyä video auringon liikkeestä jokaisesta maanosasta.

Videot on kuvattu timelapse-tekniikalla, joka yleisimmin toteutetaan digitaalisella valokuvakameralla. Kamera ohjelmoidaan ottamaan kuva tietyin väliajoin kameraa välillä liikuttamatta, minkä jälkeen otetut kuvat koostetaan videoksi siihen soveltuvalla ohjelmistolla. Liikkeen nopeus videossa riippuu kuvien ottamisen tiheydestä. Maise-
maa kuvattaessa kuvaamistiheys voi olla tyypillisesti mitä tahansa sekunnista noin minuuttiin. Jos kuvat koostetaan videoksi jossa kuvanopeus on 25 kuvaa sekunnissa, pitää kameran kuvata kymmenen sekunnin kuvaamistiheydellä hieman yli 40 minuuttia, jotta videon pituudeksi saadaan 10 sekuntia. Projektin videossa nähtäviä ti-

melapse-videoita kuvattaessa kamera on kuvannut kuvia noin tunnista jopa kahdeksaan tuntia.



KUVA 18. Sun.

Keräsin videot etsimällä Youtube-videosivustolta käyttäjien tekemiä timelapse-videoita. Rajasin hakuja tarvittaessa haluttuun maahan. Vaikka sivusto onkin käytössä lähes jokaisessa maassa, oli laadultaan, sisällöltään ja kestoltaan projektiin sopivia videoita paikoitellen vaikeaa löytää. Sopivan videon löytyessä lähetin videon tekijälle viestin, jossa pyysin lupaa saada käyttää videota projektissani. Viestin tueksi kokosin projektista kattavan englanninkielisen infopakettin kotisivuilleni, mistä myös videossa käytettävä kappale oli mahdollista kuunnella. Lähetin kaikkiaan 23 tiedustelua, eikä yhdestätoista vastanneesta kukaan kieltäytynyt. Intiasta ja Norjasta tavoittamani kuvaajat tekivät uuden videon erityisesti projektia varten.

Osa kuvaajista lähetti videon minulle Youtubeen lataamaansa videota parempilaatusena tiedostona, mutta suurimman osan videoista latasin suoraan Youtubesta. Saatuaani kasaan kaikki tarvittavat videot, koostin kokonaisuuden valmiiksi Final Cutissa, minkä jälkeen siirsin leikatun materiaalin After Effectsiin, jossa tein värimäärityksen ja toteutin videon tekstit.

Sun-videon musiikki on kestoaltaan projektin pisin, ja sen äänityksiin osallistui seitsemän muusikkoa, mikä on enemmän kuin missään muussa projektin kappaleessa. Vaikka kappaleessa onkin suureksi kasvavia kohtia, pyrin pitämään kappaleen soivuksellisesti ja miksaukseltaan väljänä, jotta musiikki ei vie liikaa huomiota videolta. Viimeisen videon tunnelma pyrkii olemaan levollinen, mutta samalla päättämään projektikonaisuuden arvokkaasti ja sanomaltaan summaavasti. Kappaleen lopuksi palataan projektin aloittaneeseen sydämensykkeeseen, joka on alun temposta poiketen lähempänä tavanomaista leposykettä.

5 Tulokset

5.1 Tutkimuksen tavoitteiden täytyminen

Tutkimuksen tärkeimpänä tavoitteena pitämäni henkilökohtainen oppiminen toteutui jopa odotuksiani monipuolisemmin. Olin ilmeisesti varautunut projektin tekemiseen hyvin, sillä projektia suunnitellessani hoin itselleni etten voi arvatakaan kuinka paljon työtä todella on tehtävänä. Tämä oletus osui oikeaan. Olen arvioinut tehneeni noin 1300 tuntia työtä projektin parissa. Tähän työmäärään mahtuu lukematon määrä kysymyksiä, joihin minun piti etsiä vastaus päästäkseni eteenpäin projektissa. Opettelin myös käyttämään itselleni entuudestaan täysin vieraita ohjelmistoja, joiden potentiaalin ymmärtäminen helpottaa työskentelyäni ja suunnittelutyötäni vastaisuudessa.

Projektiin osallistuneiden muusikoiden, näyttelijöiden, avustajien ja kuvaajien suuri määrä muutti käsitystäni ihmisten halukkuudesta olla mukana vastaavissa tuotteissa. Opin pelottomuutta lähestyä mahdollisia osallistujia, mikä kumpusi uskostani projektin korkeaan laatuun ja sen pitkälle kehitettyyn suunnitelmaan. Osallistujia ohjeistaessani opin myös ihmisten ohjaamista, oman näkemykseni selittämistä, mutta erityisesti opin herkkyyttä tarttua tilanteen tuomiin mahdollisuuksiin. Samalla kun oli tarpeen olla tehokas ja napakka, ymmärsin tilanneherkkyyden parhaaksi tavaksi saada aikaiseksi haluttua materiaalia.

Kun tarkastelen projektia kokonaisuudessaan, joudun toteamaan jo pelkästään projektin valmistumisen olevan yksi tärkeä täyttynyt tavoite. Vaikka en prosessin aikana osannut epäillä projektin valmistumisen mahdollisuuksia, ei sekään jälkeenpäin tarkasteltuna ollut itsestään selvää. Vaikka projektin valmistuminen jo itsessään on itselleni riittävä saavutus, on myös yleisön vastaanotto ollut positiivista. Tutkielmaani viimeistellessäni projektin on nähnyt noin 500 katsojaa.

Projektin tarjoama opetusmateriaali on yksi saavutetuista tavoitteista. Olen julkaissut projektin tekijänoikeuslisenssillä, joka mahdollistaa sekä videon että audion käytön opetusmateriaalina ilman erillisen luvan kysymistä. Tässä tutkielmassa kertomieni taustatietojen pohjalta opettajien on mahdollista käyttää projektin musiikkivideoita osoittamaan harrastajien ulottuvilla olevien laitteiden potentiaali. Vaikka opettajat eivät käyttäisi projektin tarjoamia materiaaleja suoraan opetuksessaan, on opettajien mahdollista saada itselleen parempi käsitys video- ja ääniteknologian mahdollisuuksista harrastajatasolla. Tutkielman lisäksi olen raportoinut projektin vaiheista vapaamuotoisemmin kotisivuilleni taivaanrannanmaalari.fi, joiden sisältö on projektin lailla opetuskäyttöön vapaasti käytettävissä. Sivustolla on esillä varsinaisen projektin lisäksi myös kuvia tuotannosta, kappaleet sanoituksineen, kommenttiraita ja lyhenneilmä projektin prosessin vaiheista.

5.2 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan usein reliabiliuden ja validiuden käsitteillä. Reliabiliudella tarkoitetaan tulosten sattumanvaraisuuden arviointia, ja validiudella tutkimusmenetelmän kykyä mitata tavoiteltua asiaa. (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 213-215.) Kumpikaan mittari ei kuitenkaan sellaisenaan ole erityisen toimiva toimintatutkimuksen kannalta. Toimintatutkimus ei pyri tulosten toistettavuuteen tapaustutkimusmaisen toistumattoman lähtökohtansa tähden, mikä tekee reliabiliuden arvioinnin hankalaksi. Hirsjärven ja Hurmeen (2000) mukaan validiuden arviointi kvalitatiivisessa tutkimuksessa tarkoittaa tutkimuksen kuvauksen ja sen tulkintojen yhteensopivuutta. Toimintatutkimuksessa validiutta tulisi arvioida tutkijan työnsä etenemisestä tekemän kuvauksen tarkkuuden perusteella. (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 213-214.)

Olen pyrkinyt tutkielmassani kuvaamaan työtapani ja käytetyt laitteet sekä ohjelmistot lukijan kannalta merkityksellisellä tarkkuudella. Prosessien yksityiskohtaisempi kuvaaminen olisi mielestäni hankaloittanut toiminnan keskeisten osien hahmottamista. En itse ota tutkielmassa kantaa projektin musiikkivideoiden sisältöön, vaan

olen jättänyt sen arvioinnin katsojan tehtäväksi. Pyrkimyksenäni ei ole ollut opettaa minkään laitteen, ohjelmiston tai tekniikan käyttöä, vaan tarjota selkeä kuvaus niiden mahdollisuuksista. Jos lukija kokisi jonkin asioista mielenkiintoiseksi, tulisi tekstissäni mainitsemien termien avulla olla mahdollista löytää aiheesta lisää tietoa.

5.3 Projektin tarjoamat mahdollisuudet opetuskäytössä

Tutkimuksen kohteena ollut SUN -projekti on julkaistu Creative Commons -tekijänoikeuslisenssillä, joka antaa oikeuden käyttää projektin ääni- ja videoraitoja opetuskäytössä. Tätä pro gradu -tutkielmaa opettaja voi käyttää selvittääkseen musiikkivideoiden taustalle kätkeytyvää teknistä toteutusta. Kirjoitan seuraavaksi joitakin mahdollisia tapoja käyttää materiaalia opetuksen tukena. Koska olen itse koulutautunut toiminaan opettajana yläkoulussa ja lukiossa, suuntaan myös seuraavat esimerkit näille oppiasteille. Uskon materiaalin sopivan kuitenkin myös alakoulussa käytettäväksi.

5.3.1 Animaatio projektin musiikkivideoissa

Katsomalla otteita videoista Heartbeat, Still Life, A Grain of Sand, Hurry Monster ja Sun, voi opettaja demonstroida animaation eri tekniikoita. Voidaan huomata, että animaatio on laaja termi, jonka alle kuuluu useita eri tekniikoita. Videoissa Heartbeat ja A Grain of Sand on kyseessä motion graphic -animaatio, jossa tekstille ja kuville ohjelmoidaan liike tietokoneohjelmalla. Still Life ja Hurry Monster ovat toteutettu stop motion -animaationa. Molemmat on kuvattu valokuvakameralla, yhdistämällä lopulta kuvat peräkkäin animaatioksi. Toisessa videossa kuvien ottamisen välillä on liikutettu muoviluvahahahmoja ja toisessa liikkuvana hahmona toimii ihminen. Sun on kuvattu myöskin valokuvakameralla, mutta timelapse-tekniikalla ollaan hahmojen sijaan nopeutettu ympäristön liikkeitä. Vaikka timelapse on ennemminkin äärimmillen viety videokuvauksen muoto, voidaan siitä hyvin puhua animaation ohella.

Animaation kautta voidaan ymmärtää paremmin videokuvan perusolemusta. Voidaan huomata, että liike tietokonepuolella ja televisiossa muodostuu peräkkäin asetetuista

yksittäisistä kuvista. Animaation tekemiseen tarvittavat laitteet löytyvät todennäköisesti oppilailta itseltään, joten on myös mahdollista yrittää oman animaation tekemistä. Helpointa tapa aloittaa omat animaatiokokeilut on joko timelapse -kuvauksilla tai stop motion animaatiolla, jossa liikkuvana hahmona on ihminen. Ilmaisia tietokoneohjelmia videon koostamiseksi löytyy Internetistä etsimällä useita sekä Mac, PC että Linux käyttöjärjestelmille.

5.3.2 Musiikkivideon käsikirjoittaminen

Vaikka musiikkivideon käsikirjoittaminen olisi varsin mahdollista myös ilman projektin tarjoamia materiaaleja, voi kahdestatoista videosta valita muutamia esimerkkejä inspiroimaan käsikirjoitusta. Projektin videoiden vahvuus on idean varaan rakentuminen ja punaisen langan seuraaminen. Käsikirjoitusta aloitettaessa voidaan ensin kuunnella kappaletta, jolle videota ollaan tekemässä, ja tunnustella millaiset kuvat voisivat sopia musiikkiin. Halutaanko videolla kuvittaa sama tarina kuin mistä kappale kertoo, vai käytetäänkö musiikkia vain kuvan taustamusiikkina? Millä tekniikalla musiikkivideo toteutettaisiin? Miten videon tapahtumat etenevät? Mikä on lähtötilanteen ja lopun ero?

Käsikirjoituksen suurin etu on, ettei mitään rajoituksia tarvitse pohtia, vaan kaikki on mahdollista. Käsikirjoitus voi olla myös vain listaus tapahtumista tai tajunnanvirtainen kuvaus musiikin mieleen tuomista tapahtumista. Täysin rajoittamattoman käsikirjoittamisen jälkeen saattaa olla mielenkiintoista pohtia, josko käsikirjoituksen mukainen video olisi mahdollista toteuttaa. Musiikkivideon käsikirjoittaminen voi oppilaista tuntua helpommalta kuin esimerkiksi lyhyen tarinan kirjoittaminen, sillä musiikki luo helposti vahvoja mielikuvia.

5.3.3 Musiikkivideoarvostelu

Musiikkivideon kriittinen arvostelu aktivoi tarkastelemaan videota syvällisemmin. Tehtävänannossa voidaan määritellä mitä asioita videosta tulee tarkkailla. Tarkkailun kohteena voi olla esimerkiksi videon ja musiikin suhde, videosta syntyvä tunnelma, mistä video kertoo, videon suhde sanoitukseen, leikkauksen nopeus, videon kuvaker-

ronta tai käytetyt videotekniikat. Arvostelun ei tarvitse olla pitkä, sillä tärkeintä on analyyttinen keskittyminen.

Myös kahden videon vertailu voi olla mielekästä. Silloin arvostelija joutuu etsimään eroavaisuuksia ja huomio saattaa kiinnittyä eri asioihin kuin vain yhtä videota tarkasteltaessa. Musiikkivideota arvosteltaessa, kuten kaikessa arvostelussa, tulisi pyrkiä pois hyvä – huono -akselilta ja yrittää perustella mikä tuntemukset synnyttää.

5.3.4 Musiikkivideon toteuttaminen

Vaikka musiikkivideon toteuttaminen voi kokemattomasta tekijästä tuntua jo ajatuksena hankalalta, saattaa se olla oppilaille erinomainen oppikokemus. Koulujen tietokoneilla on oletettavasti jo valmiiksi olemassa yksinkertaiset videoeditorit ja videokamerana voidaan käyttää esimerkiksi kännykkäkameroita. On myös todennäköistä, että luokassa on oppilaita jotka osaavat jo käyttää videoeditoreita. Ensimmäistä musiikkivideota tehtäessä kannattaa sekä oppilaan että opettajan muistaa, ettei videon tarvitse olla täydellinen. Tarkoituksena on oppia prosessi, joka tarvitaan musiikkivideon valmistamiseen. Jos lopputuloksesta tulee hyvä, on se vain ylimääräinen palkinto.

Omasta kokemuksestani olen huomannut, että aina uuden videoprojektin valmistuksessa tiedän välittömästi, mitä olisin voinut tehdä paremmin. Tällaisesta oivalluksesta kannattaa iloita, sillä se osoittaa oppimista tapahtuneen. Valmistuneen työn sijaan kannattaa ajatukset suunnata kohti seuraavaa projektia, jossa voi käyttää oppimiaan tietoja ja taitoja.

Musiikkivideon työvaiheista löytyy tästä tutkielmasta runsaasti tietoa. Projektin videoita voi myös käyttää mallina, joskin kannattaa muistaa ettei musiikkivideon tarvitse noudattaa mitään kaavaa. Toisaalta, jos tuntuu ettei videolle löydy sopivaa ideaa, kannattaa määritellä videolle tiukat rajat. Rajoitukset voivat olla konkreettisia, kuten käytettävissä olevasta kalustosta johtuvia, sijaintiin liittyviä tai kappaleen pituuden määrittämiä. Videon tarinaa ja toimintaa mietittäessä rajoitukset ovat kuin käännteisiä valintoja. Jos esimerkiksi kuvauspaikkaa ei osata valita, voidaan miettiä missä

videon ei varmasti haluta tapahtuvan. Rajaamalla suunnittelemisen suurin etu on todennäköisesti toteutuskelpoinen idea, mutta jos rajauksia vedetään harkitsemattomasti, saattaa lopullinen idea tuntua tylsältä. Siksi rajaamista kannattaa käyttää vain edistämään työn- ja päätöksentekoa.

Musiikkivideo on toki myös mahdollista tehdä oppilaiden itse kirjoittamalle tai äänittämälle kappaleelle. Tällaisessa tilanteessa voidaan tarkkailla koko tuotantoketjua, mikä voi olla erityisen opettavaista.

6 Päätäntö

Tulevana musiikinopettajana koen olevani tulevien äidinkielen- ja kuvaamataidonopettajien kanssa eturintamassa kertomassa yläkoulun ja lukion oppilaille median toimintatavoista. Kaikista opetettavista aineista näen juuri näiden kolmen aineen olevan lähimpänä mediaa ja sen sisällöntuottamisessa käytettäviä tekniikoita. Siksi myös näiden oppiaineiden opettajien tulisi median ymmärtämisen suhteen olla muita paremmin valmistautuneita opettamaan median prosesseista ja taustavaikuttimista.

Musiikkikasvatuksen opintojeni ohella opetin kolmen vuoden ajan yliopistolla musiikkiteknologian kursseja, joilla sain käsitystä musiikkikasvatusta opiskelevien teknologisesta valmiudesta. Vaikka joukkoon mahtui muutamia musiikkiteknologian kanssa sujuvasti toimivia opiskelijoita, oli suurimmalle osalle opiskelijoista musiikkiteknologian mahdollisuudet melko vieraita. Vaikka opettajan ei ole tarpeen osata käyttää tekniikoita, on median tekstin, kuvan ja äänen taakse kätkeytyvän teknologian potentiaalin ymmärtäminen mielestäni tärkeää, jotta mediakasvatus voisi olla laadukasta. Toivon, että valmistamani materiaali auttaisi teknologia suhteen kokemattomampia opettajia näkemään paremmin digitaalisen videon ja audion mahdollisuudet.

Koen oppineeni projektissa runsaasti taitoja jotka auttavat minua opettajan työssä. Ihmisten ohjaaminen toi valmiuksia ohjata toimintaa haluttuun suuntaan ja tarttua herkemmin hetkeen. Musiikin sovittaminen kahteentoista kappaleeseen valmisti minua tekemään materiaalia oppitunneille. Säveltäminen ja sanoittaminen toivat arvokasta kokemusta, jota voin jakaa oppilaiden kanssa, kun teemme luokassa uutta musiikkia. Videon taholla oma mahdollisuuksien palettini kasvoi lukuisilla tekniikoilla ja ohjelmistoilla. Perehtyminen tutkimuksen kannalta keskeiseen kirjallisuuteen ja aiheesta tehtyyn tutkimukseen paransivat käsitystäni mediakasvatuksen nykytilasta ja kehitystavoitteista.

Tärkein oppikokemus oli kuitenkin saada tuotettua mittava projekti kunnialla valmiiksi, vuosien suunnittelun jälkeen. Pitkällisen työn jälkeen sain palkinnon työstäni, jonka valmistumisessa minua auttoivat kymmenet ihmiset. Vuosien työ, nyt kutistettuna viiteenkymmeneen minuuttiin ja seitsemäänkymmeneen sivuun. Tiedän mitä olisin voinut tehdä paremmin. Iloitsen, sillä huomaan oppimista tapahtuneen.

Lähteet

- Carr, W., & Kemmis, K. (1997). *Becoming Critical – education, Knowledge and Action Research*. Geelong: Deakin University Press.
- Cochran-Smith, M., & Lytle, S. (2009). Teacher Research as Stance. Teoksessa S. Noffke, & B. Somekh (toim.) *The SAGE Handbook of Educational Action Research*. Lontoo: SAGE Publications Ltd, 39-49.
- El Bouari, M. (2008). *Mitä jos... -musiikkivideon suunnittelu ja toteutus*. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. AMK-opinnäytetyö.
- Heikkinen, H. (2006). Tutkiva ote toimintaan. Teoksessa H. Heikkinen, E. Rovio & L. Syrjälä (toim.) *Toiminnasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat*. Helsinki: Kansanvalistusseura, 15-37.
- Heikkinen, H. (2001). Toimintatutkimus – Toiminnan ja ajattelun taitoa. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1*. Jyväskylä: PS-kustannus, 170-185.
- Herkman, J. (2007). *Kriittinen mediakasvatus*. Tampere: Vastapaino.
- Heikkinen, H., Huttunen, R., & Moilanen P. (toim.) 1999. *Siinä tutkija missä tekijä - toimintatutkimuksen perusteita ja näköaloja*. Jyväskylä: Atena Kustannus.
- Hirsjärvi, S., & Hurme, H. (2000). *Tutki ja kirjoita*. Vantaa: WSOY.

- Keränen, A. (2011). *Kuvaaja Anu Keränen: Näkymättömällä rajalla*. Blogikirjoitelma. [Viitattu 3.5.2011]. Saatavissa: <http://kohtaus.yle.fi/blogit/hyva-poika/kuvaaja-anu-keranen-nakymattomalla-rajalla>
- Kiesiläinen, I. (2006). *Videokamera koulutyössä. Miten kamera voisi olla kuin kynä?*. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. AMK-opinnäytetyö.
- Kirves, M. (2008). *Musiikkivideo musiikin ja laululyriikan näkökulmasta*. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. AMK-opinnäytetyö.
- Kleemola, A., & Ollikainen, M. (1997). *MIKÄ SOTKU! Koululaismusikaalimateriaalin valmistaminen ja sen toteuttaminen*. Jyväskylän yliopisto. Pro gradu -tutkielma.
- Korhonen, V., & Rantala, L. (2007). *Opettajankoulutus – Mediakasvatuksen autiomaa? Mediakasvatus opettajankoulutuksen opetussuunnitelmateksteissä*. *Kasvatus* 38, 5/2007, 454-467.
- Kotilainen, S. (2000). *Viestintäkasvatusta perusopetuksessa: Tilastollinen kuvaus aihealueen toteutumisesta kouluissa keväällä 1998*. Tampere: Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitoksen julkaisuja A 22.
- Kotilainen, S. (2001). *Mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle*. Tampereen yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Väitöskirja.
- Kuula, A. (1999). *Toimintatutkimus: Kenttätyötä ja muutospyrkimyksiä*. Tampere: Vastapaino.
- Ilvonen, A. (2008). *Kriittisyyteen kasvattaminen mediakasvatuksen tavoitteena*. Turun yliopisto. Pro gradu.
- Lukion opetussuunnitelman perusteet 2003. Opetushallitus. [Viitattu 3.5.2011]. Saatavissa: www.oph.fi/download/47345_lukion_opetussuunnitelman_perusteet_2003.pdf

McNiff, J., & Whitehead, J. (2002). *Action Research: Principles and Practice*. (toinen painos). Lontoo: RoutledgeFalmer.

McNiff, J., & Whitehead, J. (2005). *Action Research for Teachers - A practical guide*. Lontoo: David Fulton Publishers Ltd.

Ojala, U. (2009). *Integroitua opetusta vähintään tunti viikossa*. Opettaja 43/09, 18.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. Opetushallitus.

[Viitattu 3.5.2011]. Saatavissa:

www.oph.fi/ops/perusopetus/pops_web.pdf

Perälä, S. (2002). *The Bomb. Toimintatutkimus The Bomb -nuorisomusiikaalin musiikin valmistamisesta*. Jyväskylän yliopisto. Pro gradu -tutkielma.

Puska, M. (2007). *Kokeile käsikirjoittamista! Lyhytelokuvan käsikirjoittaminen mediakasvatuksen välineenä*. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. AMK-opinnäytetyö.

Syrjälä, L., & Numminen, M. (1988). *Tapaustutkimus kasvatustieteessä*. Oulu: Oulun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunta.

Väisänen, O. (2005). *Tuottajan työ kokeellisen musiikkivideon tuotannossa : case Unelmien talo*. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. AMK-opinnäytetyö.

Liitteet

Liite 1: Projektin kappaleiden sanoitukset

01. Heartbeat

Give in, give in and hear the rays
Of light collide against the ground
The pounding beating of the sound
Reminds you of the peace around of you

Children of the sun
Our time has come

Feel the beat of your own heart
Does it match with who you are
Become that person once again
Resolve, give in

Children of the sun
Our time has come
To decide over numb
What the world will become

Give in, resolve, evolve and feel calm

02. Still Life

The world around me moves so fast
Much faster than I ever have

In the centre of all this I feel
Almost as if I couldn't move

So determined as they go
Do they know what they are aiming for

I care no for how they think
I let the life sink in

All the expectations were not of my own
Then I realized there's nothing to atone
Now I know with these thoughts I'm not alone

03. 7:45 PM

Ei sanoja

04. In Brief

I have come a perfect circle
From the state I did begin my
Wandering that led me here
Where I am able to see clearly

How the world has come to feed on
What was built to serve the need of
People in an equal manner
Lies beneath commercial banner

Serve the few and fail the rest
When did the good become the pest?
Corrupting those who at their best
Could change the world from damned to
blessed

Well-being for some
The others have to succumb
Nobody will survive no one will mind

So better make that profit fast
How long you think the earth will last this

Reinvent the engine giving
Power to the world we live in
See the future as a chance to last,
and fix the errors of the past

I've had it with the expectations
Lifeblood draining limitations
What we "should"s and what we "shouldn't"s
Realizing that I couldn't

Satisfy the needy world
 Where all that people ever heard
 Was call to join the money making
 Planned, efficient, lifetime taking

Career driven, purpose giving
 Thoughtlessness I'll never give in
 To the world of given mission
 World with badly faulty system

Reinvent the engine giving
 Power to the world we live in
 Rid the oil and rid the hunger,
 Rid the world of propaganda
 Rid the world of ammunition,
 warfare breeding disposition
 Rid the empty accusations,
 Find the mutual destination

05. A Grain of Sand

Further away, further, much further than
 I can portray,
 Lies even more of the skies and the stars,
 Skies and the stars that we will never witness
 No matter how hard we will try

But the man, anxious to understand,
 Scared of the truth, hides the insoluble
 World in the veil, pale is the shade
 That is cast through the veil of ignorance

I wish I could lift it a away,
 Throw it in fire and see past the gray
 All of the world could see further again,
 Further again, further than I can portray

How could I have become
 Unaware of the doubtlessness
 I have only begun
 To give in to the boundlessness
 Judging again what I've known
 I have grown not to know

How to decide
 How to be able to choose only one
 Over the thousands who
 Claim to be right, claim to be right
 Claim to be only one

I turn my face to the sun
 Choose to embrace
 What I can't overcome
 Bathe in the random
 I dare to not know, Dare to not know
 Dare to not know what I can't know

How could I have become
 Unaware of the doubtlessness
 I have only begun
 To give in to the boundlessness
 Judging again what I've known
 I have grown not to know

How the world has become
 To conclusion that everything
 Taking place under sun
 Could be made to make sense to the
 Restricted mind of the man
 We must understand
 We are but a grain of sand

06 - Present

I rest by a stream of days
 That pass by so hastily
 River flowing with eager pace
 Withholding what could have been

Thinking
 If only (for) today
 I could solely learn how to appreciate
 This only true moment in the life
 For oneself to
 Remember how to be alive

Growing stronger everyday,
 Soon too fierce to jump back in
 Mighty rumbling disarray
 Shapeless and swiftly changing
 I wait by a stream of days
 That pass by so hastily
 An illusion of a weary mind
 Withholding what could have been

Thinking
 If only (for) today
 I could solely (learn) how to appreciate
 This only true moment in the life
 For oneself to
 Remember how to be alive

If only today
 I could solely (learn) how to appreciate
 This only true moment in the life
 For oneself to
 Remember how to be alive

Moment disappearing in a blink of an eye
 Into river flowing by, flowing by
 Take a swim in the stream, don't be shy
 Remember how to be alive

Today, today, today, today

07. Focus

Lost in a blur, dissolved into light
Fled from my grasp, from my sight

The good that we seek, so fragile indeed
It fades from the slightest of strife

Reality seldom is quite as it seems
But colored in so many ways
Who is to tell what is real, what is dream
In hiding the truth still remains

I need to focus

Stories gone stale, grant no relief
My wisdom reduced to belief

You see, no one can tell
Just how it feels if one
Can't see the wood from the trees

From where I'm standing its too close to see
What from further would seem very clear
A picture too big will remain yet unseen
When everyone's standing too near

I need to focus

We need to focus

08 - Time Flies By

Mobile phones became common only in the mid nineties, roughly at the same time that email got popular. Now the web is everywhere and filled with possibilities to interact. Personal media, social networking, endless free entertainment. It's easy to spend a day just staring at the monitor, not actually doing anything or meeting anyone. And it feels so purposeful too. Leaving a comment. Belonging into a group with thousands of people. Knowing the memes. Getting the highest score of the day.

Oh, there are plenty of new things to fill the life with. But there isn't any more time than there was earlier. Sure, the technology helps with the work, but people didn't start working less. And now it is all about getting bigger and more profitable. Great... The spare time earned by the technological improvements didn't much improve the quality of life after all. Instead of longer holidays for all, there is more of efficient work fewer people.

And people took this way of efficient, profitable thinking also to a personal level. If you work hard enough for long enough - say, for forty years or so - you are eventually able not work at all. And what is sad, is that very few know what to do when they are done working. They end up feeling useless.

I am only scared of finding myself in front of a computer screen after a few decades, wondering what happened. Or why didn't anything happen. Working eight, or preferably more hours a day, for higher than average pay. Not having actually met any of my friends for a long while. Paying back a big loan, but still dreaming of even bigger house. And I would have very little time to spend there after all that work anyway. Already living in a house with rooms I haven't been in for years. Having lost the keys to my own being. Having forgotten why I was even BZZBZZ... But let me tell you a secret BZZBZZ... The only way to BZZBZZBZZ is to BZZBRZZBZZ. And that's how you know you are on the right track. (Laughter)

Then again, I'm not sure what I want right now. But I'm certain that it helps if I know how I don't want to end up.

09 - Run

This is when, in within,
The doubt begins to reach the skin
Is this worthy of the time,
Is there a meaning conceivable,
Desirable, achievable

To relieve heavy heart,
To remedy, to tell apart
What is necessary, and
What leads the mind from the
Curious, conscious, ingenious
To devious, oblivious

Find a new, point of view,
Find your way through the maze
Built by your very mind
And you'll be on your way

To relieve heavy heart,
Allow yourself to return to start
Soon you feel lighter, still

10. A Hole in the Ocean

There's a hole in the ocean
A leak on ashore to match it
Depth of a sea to hatch it
Where no eye can see

There is too little patience
A hole in the sky to match it
Too high above to patch it
Unbroken anew

The weight of the world was alluring to hold
Holes you will get when you turn it to gold
Failing to see you must reap what you sow

There's a hole in the ground
The way of the world to match it
Out of the view to catch it
To mend the hurt

Three hundred million tons were lost in the sea
Under rug swept, no trouble here
Three hundred thousand days for it to be gone
Here it remains

The weight of the world was alluring to hold
Holes you will get when you turn it to gold
Failing to see we must reap what we sow

Soon we'll be swept off
From the face of the Earth

11. Hurry Monster

Oh, I see
The problem never was
What I did not know
But what I did know
And wasn't so

Oh, how many times
I worried 'bout something
That never came to be (never passed my way)
Well, that is good time wasted
Trouble created
Out of thin air

When times are good
Don't you think we should
Appreciate the situation
Mend our self-determination
Join the celebration 'cause all is fine

12. Sun

If I only try to see how it all came to
Be misconceived, I soon start to realize
Everything that is wrong has to do with the
Hunger for power, This envious struggle
Will finally bring about, not calm
But nothing at all

In my dream I see how the tides
And the winds move together
Like breathing calmly, moving slowly,
Reviving what was once dying out will again
See the colors of dawn

And the water
Will fall ever stronger
To feed the origin of life
And the ground that was dry
Soon will flourish
All green, fully nourished
Prepared to set about
Once more to recover

Peel off the layer
Protecting your skin from the
Fragile innocence
You thought was forgotten

World's but a dream,
Dreamt up by the people
Thus choosing everything
That is wrong, that is troubling
Choosing everything
That is good, that is creating
Empathy

Plant an idea that under the surface will wait
For a time for a day, to resurface again
In a time in a day, and silently grow so
Silently, silently, silently grow

Plant an idea that under the surface will
Peel off the layer
Protecting your skin from the
Fragile innocence
You thought was forgotten

World's but a dream, dreamt up by the people
Thus choosing everything
That is wrong, that is troubling,
Choosing everything
That is good, that is comforting

Where people elevate not to spite not to quarrel
And finally realize that the sun shines
Equal for all

Liite 2: Valmis musiikkivideoprojekti - SUN

Tutkielman painetussa kopiesssa on mukana DVD, joka sisältää valmiin projektin kokonaisuudessaan. DVD on kiinnitetty takakanteen. Kesto 52 minuuttia.

Sähköisen tutkielman lukijoiden on mahdollista katsoa tai ladata projekti kokonaisuudessaan osoitteessa: <http://www.taivaanrannanmaalari.fi>