

Atso Galkin

- Aiotko tehdä / Oletko tehnyt videoita? Minkätyyppisiä?
- Aiotko työskennellä yrityksessä, joka käyttää videoita?
- Millainen suhteesi on videoihin?
 - Lempivideoita, -genrejä?
- Omistatko “kunnon” kameran?

<https://youtu.be/WDkgAB-EZsk?t=209> iPhone XS Max vs Movie Cameras

- Yhdistelmä kuvia ja ääntä
- Tarinankerrontaa tai kommunikaatiota
 - sanallisesti, visuaalisesti, audittiivisesti, leikkauksellisesti
- Video katsotaan pääsääntöisesti lineaarisesti, vaikka sen sisältö ei sitä välttämättä ole (shifting time)
- Yhdistelmä monia taitoja
- Tehokas tapa kommunikoida asioita

Ajatuksia? Esimerkkejä?

<https://youtu.be/lozpixCl58w> – Suspension of Disbelief

https://youtu.be/_Cqhr5Xrz3s – NikkyyHD - “sViix”

https://youtu.be/_9L3j-IVLwk – Young Thug

<https://youtu.be/WNeLUngb-Xg> – In the End

Bisnes

Taide

Tekniikka

- Tutustu moniin aloihin, voit hyötyä!
- Älä sokeasti usko tai hyväksy asioita
- Älä seuraa muita – he todennäköisesti ovat parempia siinä, mitä yrität
- Luovuus on opittavissa oleva taito
- Valitettavasti vain tekemällä oppii
- Kaikkea ei tarvitse oppia itse tekemällä, vaan kannattaa varastaa paremmiltaan

- “Applied art” – dokumentaarinen?
 - Uutiset, dokumentit, häävvideot, pelivideot, tutoriaalit(?), vlogit(?), kissavideot(?)..
- “Fine art” – taiteen vuoksi?
 - Lyhytelokuvat, sketsit, elokuvat, musiikkivideot, animaatiot, porno
- Käytännössä raja on hyvin häilyvä
- Eri tyyleillä on tiettyjä konventioita
 - Tuleeko niitä noudattaa?

- Videon määrä kasvaa koko ajan, samoin sen merkitys
 - Googlaatko tietoa, vai YouTubetatko?
- Videon kulutus muuttuu
 - Tietokone, mobiili, TV
- Videoita on yhä halvempaa tehdä
- Nuoret ovat yhä enemmän “videonatiiveja”
 - Osaamme ymmärtää erilaisia tekniikoita ja kikkailuja – luemme merkityksiä

1. Suunnittelu – pre-production

1. Käsikirjoitus – tarina, juoni, henkilöt; mikä on videon pointti, kenelle?
2. Roolitus, lokaatioiden etsiminen
3. Kuvakäsikirjoitus – aloittelijoille tärkeä, ettei tehdä virheitä tai jätetä jotain tärkeää kuvaamatta

2. Kuvaus – production

- Valot, kuva, ääni, kaikki päällä
- Eri kuvakulmia, eri kohtauksia, ei järjestyksessä
- Turvallisuus ennen kaikkea
- Kuvaa loppu mielessä

3. Jälkikäsittely, “editti”, “posti” – post-production

1. Leikkaus – rough cut, second cut, ..., final cut
2. Äänet, musiikki
3. Efektit, grafiikat, “fix it in post”
4. Värikorjaus (color correction), värimäärittely (color grading)
5. Export

- Miksi, miksi, miksi?!
 - Mitä halutaan kommunikoida? Onnistutaanko siinä?
- Tekninen toteutus ontuu
 - Yleensä vika on äänissä, eikä kuvassa
- Alun koukku puuttuu – porukka klikkaa pois
 - Tämä etenkin YouTuben mainoksissa
- Liikaa kikkailua
 - Tukeeko videota jollain tavalla, vai onko se häiriötekijä?

<https://youtu.be/99oGcq4-t-4?t=109> – Engineering Explained Battery

<https://youtu.be/162BWwkcy5U?t=112> – Engineering Explained DCVT

- Videolla on selkeä viesti, tarina

https://youtu.be/90kifV4_Fyc – Mä hiihdän

<https://youtu.be/rJqX-YUZddc> – Gali Gali

- Se on suunnattu yleisölle
- Se on toteutettavissa saatavilla olevilla resursseilla
- Se viestii sitä, mitä sen on tarkoituskin! “Serves its purpose.”
 - Kaiken tekemisen pitäisi pyöriä tämän ympärillä!

https://youtu.be/X-2yuGgp_U8?t=53 – Lift Me Up Lyric Video

<https://youtu.be/8gsGhdZDC-0?t=192> – Chained to the Rhythm Lyric Video

- Asioilla tulisi olla syynsä: kaikki viestii jotain
 - Kuvakulmat, kameraliikkeet, musiikki, vaatetus, valaistus, ...
- Usein aloittelijat keskittyvät liikaa esim. tekniseen suoritukseen, jolloin taide kärsii – lisää harjoitusta!
 - Ei pysty perustelemaan tekemiään valintoja, saati tekemään valintoja oikein lennossa – kertooko tämä sitä, mitä mina sen haluan kertovan?
 - Tämän takia elokuvissa on kasa eri alojen ammattilaisia – he ymmärtävät, mitä oman alan jutut merkitsevät ja osaavat toteuttaa ne

- Markkinoinnissa tärkeää – miksei ole tullut vielä videoiden maailmaan?
- Usein videot eivät ole katsojalähtöisiä tai helppokäyttöisiä
 - Etenkin YouTubessa on hyviä työkaluja tekemään katsojan kokemuksesta parempi – niitä tulisi käyttää!
 - Aikaleimat eri kohtiin, lyhyet introt, suoraan asiaan, ei yhdistellä montaa asiaa, skipattavat sponsorit, ...
- Lyhyempi on lähtökohtaisesti parempi!
- Videon tulisi noudattaa tiettyjä standardeja, kuten äänenvoimakkuutta
 - Liian hiljaiset videot ovat ärsyttäviä, etenkin yhdistettynä kovaääniseen intron
 - Ei pystyvideoita, kiitos – edes mainoksiin, edes mobiililla!

Suunnitteluvaihe



<https://youtu.be/TXzLvYN-HSc?t=296> – McKinnon B-roll

- Juoni
 - Alku, keskiosa, loppu
 - Alun ja lopun merkitys
 - Konflikti
 - Teema
- Hahmot – hyvikset, pahikset, muut
- Tapahtumapaikka
- Näkökulma
- Symbolismi

1. Stories are about values
2. Avoid complex language – make it easy
3. Be descriptive – activate more of the brain
4. Get personal – connect emotionally
5. Be bold – great stories make a promise that is bold and audacious, either it is exceptional or it is not worth listening to
6. Have fun – dopamine → memory; laughter is contagious
7. Great stories do not appeal to logic, they appeal to our senses
8. A great story is true, not because it's factual, but because it's consistent and authentic
9. 9 seconds – the attention span – great stories happen fast
10. Great stories agree with our world view – what the listener already believes, it makes them feel smart and secure (reminds them that they were right in the first place)

<https://youtu.be/oZieJG8D5Hg> – Muumipeikon nerokas idea, https://youtu.be/vzol_V-EvqW – Apex fucks Fortnite, <https://youtu.be/Kk1RRzoNj5A> – Kadun mies, <https://youtu.be/rq8jOh9i4M> – Itseni puoliso

- Ihmiset eivät aina naura hauskan takia
 - Esim. keksii jotain, yrittää vähentää epämukavuutta, vaaratilanteen jälkeen, ...
- Mikä tekee asiasta hauskan?
 - Yllätys, ns. punch line
 - Ajoitus – tämä tulee editissä!
- Ihmiset nauravat enemmän porukassa

- Hahmojen kirjoittaminen on vaikeaa
 - Helpottaa, kun kirjoittaa jostain tunnetusta henkilöstä tai hahmosta
- Hahmojen tulee omata
 - Tarkoitus: motivaatioita, tavoitteita, pelkoja, heikkoja kohtia
 - Persoonallisuutta: miten hahmo käyttäytyisi tilanteessa
 - Samaistuttavuutta
 - Sopiva nimi
- Ulkonäöllä ei ole väliä muuten kuin sen tulee tukea hahmon tarinaa

Kuvausvaihe

- Don't act, do.
 - Muutu hahmoksi, ajattele kuin hahmo
- Jälleen, kaikella on tarkoitus, joten koita luoda sitä!
- Repliikkien opettelu ulkoa, jotta voi keskittyä ulosantiin
 - Repliikkien tulee sopia sinun suuhun, vain sinä tiedät, miten voit sanoa ne, saaden ne kuulostamaan luonnolliselta
 - Toisaalta, repliikkien muuttelu saattaa rikkoa tarinan tai hahmon
- Jatkuvuuden varmistus on sekä näyttelijän, että ohjaajan työtä
 - Muista mitä teet, missä kohdassa

https://youtu.be/CzQEF-z6H_U?t=108 – 5 Tips for Acting

- Kaikki kannattaa kuvata mahdollisimman puhtaana, jotta editissä on pelivaraa
- Shoot for the edit vs. fix it in post
 - Pidä mielessä, mitä tarvitsee leikkauspöydällä, jotta saa leikattua eheän videon
 - Kuvaa mahdollisimman oikein, jotta editissä jää mahdollisimman vähän työtä
- Jokaisella valinnalla on merkitys, jos ei sinulle, niin vähintään jollekulle muulle!
- Kuvaajan tehtävä on “guardian of the frame”
 - Kaikki, mikä kuvassa näkyy, viestii jotain; sillä on tarkoitus, muuten sitä ei näytetä

- Helppo laiminlyödä
 - Videon tarina kulkee eteenpäin dialogin tai muun kautta, mitä väliä yhdellä kuvalla muka on?
- Monta aspektia
 - Värit ja valotus, kuvakoot, kuvakulma ja sommittelu, leikkaukset
 - Kaikki nämä ovat sosiaalisia rakenteita, jotka ovat kulttuurisidonnaisia

<https://youtu.be/Qj1FK8n7WgY> – Blender Guru - Understanding Color

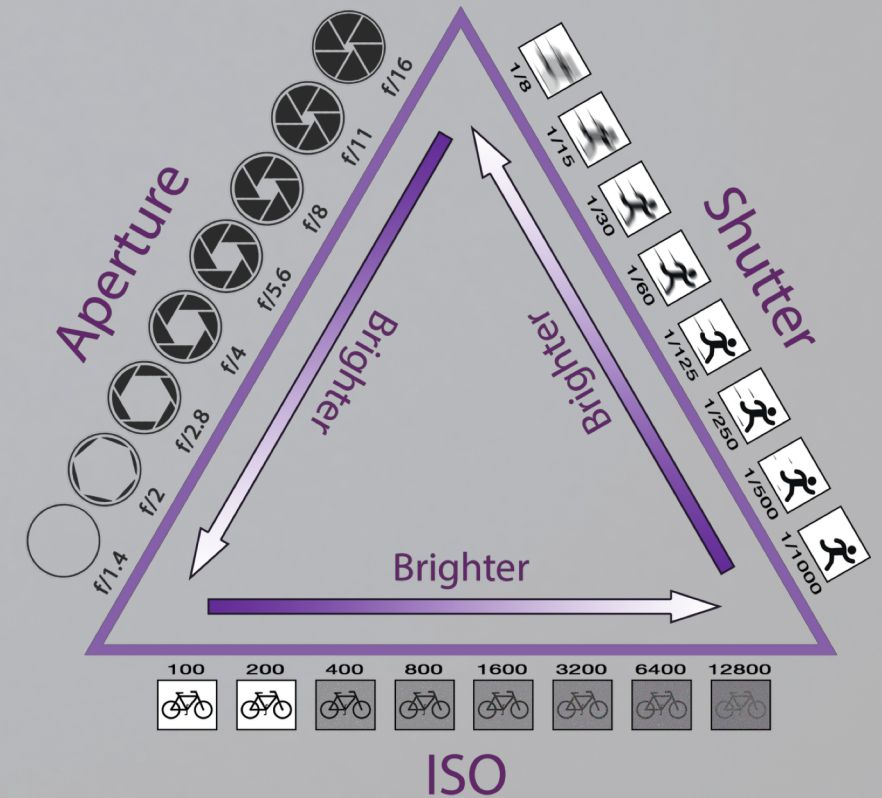
S

- 180 degree rule
 - Asioita tulee kuvata aina yhdeltä puolelta
 - Esim. fudismatsi: suunnan tulee olla selvä, toiset hyökkäävät vasemmalle, toiset oikealle
 - Sama dialogissa ja actionissa, muuten tulee epäselvyyksiä, kenelle puhutaan
 - Voidaan rikkoa
- 180 degree shutter
 - Valotusajan tulisi olla puolet kuvanopeudesta
 - Esim. 25 fps videossa valotusaika 1/50 s
 - Voidaan rikkoa

- Suomessa tulisi kuvata PAL-järjestelmässä (25 fps, 50 fps, 100 fps), koska valot vilkkuvat 50 Hz tajuudella
- Kuvaus aina täysmanuaali-moodissa
 - Valotus, valkotasapaino, äänitasot
 - Vältetään tahattomalta vaihtelulta
- Fps (frames per second) tulisi valita lopputuotteen ja levitystavan perusteella
 - 60 fps tietokoneille, 24 fps elokuvateatteriin, 25 fps televisioon, ...

- Vaikuttaa kuvan kirkkauteen
 - Tunnelma
- Aukko, ISO, ND-suotimet, (valotusaika)
 - Monesti halutaan iso aukko, jolloin ainoa vaihtoehto on käyttää ISOa ja ND-suotimia
 - Valotusaikaa ei tulisi muuttaa, koska sillä on vaikutus liike-epäterävyyden määrään, ellei haluta luoda tiettyä efektiä
- Aukolla saadaan erotettua kohde taustasta, mutta sen ei tule olla prioriteetti

<https://youtu.be/RhIBlg1ld2g?t=310> – Aperture



- Paljon eri nimiä, joiden hyöty on kyseenalainen
- Aloittelijat unohtavat kuvakokojen vaihtelun ja merkityksen
 - Kuvataan pelkästään kokokuvia tai puolikuvia
 - Etenkin lähikuvat ja erikoislähikuvat usein jää pois, sekä muut “insertit”
- Establishing shot on usein tärkeä, jotta katsoja tietää, missä ollaan, miten hahmot ovat sijoittuneet toisiinsa, jne.
- Tiettyihin kuvakokoihin usein käytetään tiettyjä objektiivieja
 - Laajoihin kuviin laajakulmia, lähikuviin telejä
 - Voidaan tehdä muita valintoja
- Raajojen leikkaaminen luiden keskeltä!

- Paljon erilaisia “sääntöjä”
 - Rule of thirds – kuva 9 yhtä suureen osaan, sijoitetaan väleihin
 - Golden ratio – 1:1,618, sijoitetaan kuvassa suhteellisesti
 - Center/symmetry – kohde keskelle, symmetrinen kuva
 - Dynamic symmetry – <https://youtu.be/3Rg-NZspZWY>
 - Triangular – muodostetaan kolmio tai pyramidi kuvan elementeillä
 - Frame within a frame – kuvataan ikkunan, puiden, tms. läpi
 - Filling the frame – kohde täyttää koko kuvan
- Nämä kuitenkin ovat toissijaisia – kaiken muun tulisi tulla näiden edelle
- Asioista ei tule tehdä liian monimutkaisia

<https://youtu.be/CvLQJReDhic> – Composition In Storytelling

- Kuvan tulisi olla tasapainossa

<https://youtu.be/O8i7OKbWmRM?t=1355> – Understanding Composition



- Länsimaissa luetaan vasemmalta oikealle, samoin katsotaan kuvia
 - Hyvikset tulevat sisään vasemmalta, pahikset oikealta
- Hahmon katse merkityksellinen: yhteys silmiin
- Katseen suunnan kohde tulisi usein näyttää
 - Jos hahmo katsoo johonkin, seuraavaksi tulisi näyttää kuva katseen kohteesta, ellei se tule ilmi jo kyseisestä kuvasta

- Tyhjä tila on tärkeää
 - Negative space
 - Headroom
 - Looking space – shortsighting, long sighting(?)
- Edge clutter – reunoilla olevat häiritsevät elementit pois
- Dutch angle – kuva tarkoituksella vinossa
 - Viestii epävarmuutta ja “jotain on vialla”

- Esim. dialogissa tulisi olla kohteista vastaavat kuvat, jotta ne leikkaantuvat yhteen hyvin, ellei erityistä syytä poiketa
- Ihmisiä voi kuvassa olla monta, ja heidät voi sijoitella eri tavoin (blocking)
 - Tällökin on alitajuntainen merkitys

1. Valitse kohde – vain yksi!
2. Erotta kohde ympäristöstä
 - Valo, tarkennus, koko, “kontrasti”
3. Ympäröi tarinalla, draamalla: valo, varjo, ympäristö
 - Foreground, subject, background
4. Sijoita kohde kuvaan sopivasti

<https://youtu.be/RIKKSU29cp4> – The Perfect Photo Composition

- Liikaa tai liian vähän tilaa
- Päästä kasvava tolppa tai pää leikkautuu irti
- Raajat leikkautuvat oudoista kohdista
- Tyhjästä tulevat raajat, kädet
- Kohde on liian pieni
 - Jos epävarma, mene lähemmäs
- Sääntöjen noudatetaan sokeasti
- Ei uskalleta testailla eri kulmia, esim. alakulmaa, tai kuvataan aina seisaaltaan, myös alhaalla olevia kohteita, kuten koiria

- Ihmisellä on kaunis puoli: se lähemmäs kameraa
 - Pienempi silmä lähemmäs – näyttää sopusuhtaisemmalta
- 90 asteen kulmat viestivät vahvuutta
- Valaise silmät hyvin

- Pan, tilt, zoom
 - Kamera ei liiku, vaan näkymää vain vaihdetaan
- Dolly in/out, jib
- Gimbal / Steadicam
 - Nykyään halpoja
- Drone
 - Luo uutta perspektiiviä, mutta tukeeko tarinaa?
- Kikkailua? Tukeeko tarinaa? Mitä liike symboloi?

<https://youtu.be/VPfKsdPsS5w?t=58> – Perfect your Film with Cinematic Motion

- Aloittelijat jättävät huomiotta, ja keskittyvät muuhun
- 4-piste, 3-piste, 2-piste, 1-piste
- Silmät jälleen tärkeitä – halutaanko emotionaalista yhteyttä vai etäisyyttä?
 - Catchlight silmiin, jos mahdollista
- Valon ja varjon merkitys
 - Molemmilla voi viestiä asioita
- Valon tekninen merkitys
 - Valokuvaus: kamerat tarvitsevat riittävästi valoa toimiakseen ja tuottaakseen nättiä kuvaa

<https://youtu.be/eZ5hpcn6tIM> – Cinematic Lighting Techniques

- Äänitystä pidetään toissijaisena – ostetaan uusia kameroita ja objektiiveja, vaikka audioon ei ole edes halpisratkaisua
- Mikin valinta tärkeää, mutta sitäkin tärkeämpää on mikin sijoitus
 - Mitä lähempänä puhujaa, sen parempi
- Solmiomikit, haulikkomikit
 - Valitaan tilanteen ja videotyypin perusteella
- Äänitasot aina manuaalisesti säädetty -15 – -9 dB -tasolle
 - Vältetään epätasaisuuksilta äänessä, ellei perusteluja toimia toisin

<https://youtu.be/S9cP1WHL0Zo> – The Basics of Recording Audio for Digital Video

Jälkikäsittelyvaihe

- Video on liian pitkä
 - Kill your babies: usein lyhyempi on parempi
- Tempo on monotoninen: 3s pituisia pätkiä putkeen
 - Tai musiikki ei sovi tempoon
 - Tempo ei sovi tyyliin tai genreen
- Audiotasot vaihtelevat laidasta laitaan
- Kuvakoot eivät sovi yhteen, tai leikkaus on pomppiva
 - Jatkuvuus on äärimmäisen tärkeää (Hollywood)
- Transitiot!
 - Proessin nimi on leikkaus, ei transitiointi
 - Usein kikkaillaan turhilla transiioilla, jotka viestivät jotain väärää
- Värit eivät ole kunnossa: aiheuttaa turhaa hämminkiä
- Jotain muuta "kehnoa"

- Iteratiivinen prosessi, mutta usein tässä järjestyksessä:
 1. Leikkaus – rough cut, second cut, ..., final cut
 2. Efektit, grafiikat, “fix it in post”
 3. Äänet, musiikki
 4. Värikorjaus (color correction), värimäärittely (color grading)
 5. Export

<https://youtu.be/hzO3vrFaPRU> – Learn Premiere Pro in 13 Minutes

- J- ja L-cut: audio tulee ensin (J), audio jatkuu seuraavan kuvan alle (L)
- Match cut: "sama" action tai kuvakulma
- Jump cut: keino lyhentää pitkiä ottoja, vaikea tehdä hyvää
- Cross cut: vaihdellaan samanaikaisten tapahtumien välillä
- Cutaway: establishing shot, lähikuvia (insert), b-roll
- **Dissolve**: häivytys kuvasta toiseen, viestii esim. ajan kulumista
- **Muita transitoita ei lähtökohtaisesti käytetä**

- Leikkaajan tehtävä on muovata tarinasta toimiva
 - Tekee valintoja ajoitusten, kuvakulmien ja muiden suhteen

https://youtu.be/_rq8jOh9i4M?t=6 – Itseni puoliso

- Usein aloitetaan laajasta kuvasta (establishing shot), jonka jälkeen käytetään kokokuvia ja lähikuvia
- Leikkauksen pitää viestiä jotain
 - Esim. leikkaus lähempään kuvaan viestii lähestymistä hahmoon emotionaalisella tasolla
- Ääni usein tulee ennen kuvaan leikkausta: noudattaa tavallista keskustelua

- Katseen suunnan kohde tulisi usein näyttää
 - Jos hahmo katsoo johonkin, seuraavaksi tulisi näyttää kuva katseen kohteesta
- Ajoitus on kaikki kaikessa
 - Esim. leikkausta voidaan viivyttää, jos halutaan luoda jännitystä
 - Dialogin pitää olla sopivasti rullaava, mutta siinäkin pitää olla taukoja
- Leikkausten tulee olla yhteensopivia
 - Kuvat eivät saa olla liian samanlaisia, tai tulee hyppyjä (jump cuts)
 - Voidaan vaihdella perspektiiviä, kuvakokoa tai kohdetta

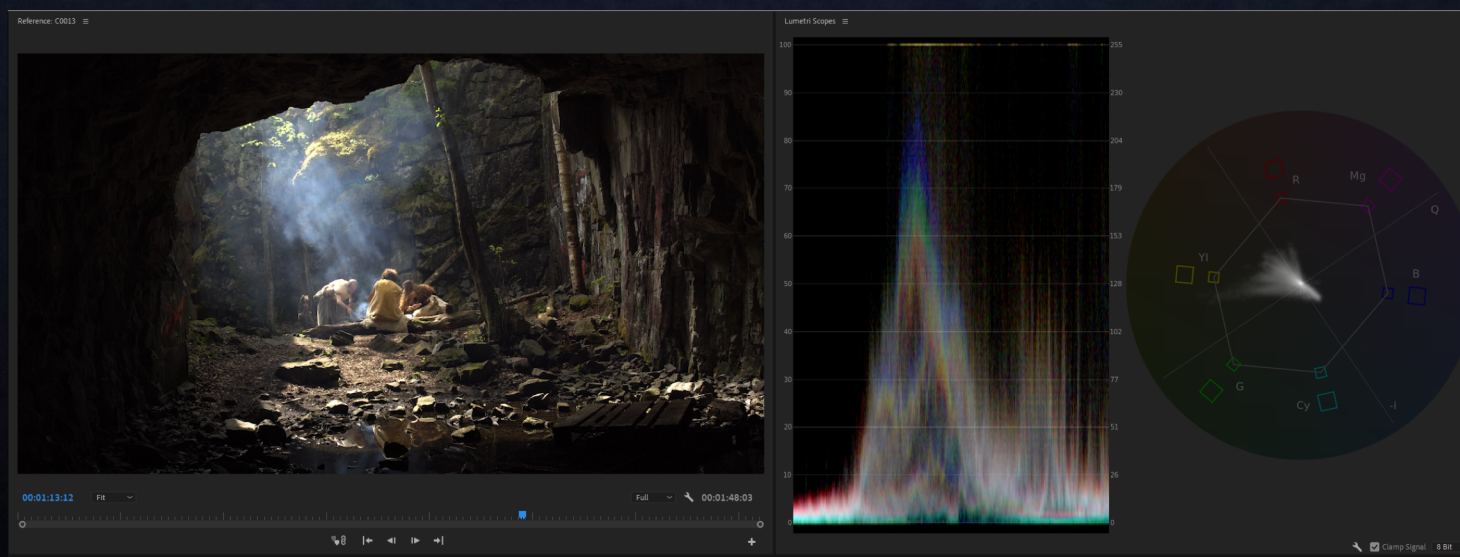
- Omasta mielestäni editin vaikein osuus
- Musiikin löytäminen on vaikeaa, sillä sen pitää sopia videoon monella tasolla
 - Tempo, fiilis, musiikin osat
- Tekijänoikeudet!
 - Ilmaista ja halpaa musiikkia löytyy paljon, hyvää ja halpaa ei niinkään
- Toisaalta, hyvä musiikki tekee hyvästä videosta erittäin hyvän
 - Huono musiikki voi myös pilata hyvän videon
- Musiikin tason pitää olla myös juuri oikea, jotta esim. dialogi kuuluu

- Tulee tunnistaa tyyli
 - Voidaan luoda komediaa tai “myydä” esim. visuaalinen efekti
- Aloittelijat usein vähättelevät ääniefektien merkityksen
- Aloittelijat usein myös käyttävät sopimattomia ääniefektejä
- Kuten musiikissa, hyvien efektien löytäminen on vaikeaa

<https://youtu.be/o1o88iNXwY8> – OLARI

- CGI / visual effects = tietokoneella tehdyt efektit
- Practical effects = suoraan kameraan tehdyt efektit
- Nykyään on paljon hyviä, ilmaisia ohjelmia visuaalisten efektien tekoon
- Suosittelen yrittämään!
- Tässäkin pitää muistaa, että tukevatko efektit tarinaa, vai ovatko ne vain kikkailua

- Ideana on saada eri kuvat näyttämään samalta
 - Valotus, valkotasapaino, värit
- Helppoa, jos otot on kuvattu oikein
 - Manuaalimoodi, valotus mahdollisimman oikein!
 - Tunne kamerasi rajat



- Yritetään luoda tunnelmaa
 - Yleinen “look”, joka lisätään koko kohtauksen päälle
 - Kohtausten välillä eroja
- Usein hyödynnetään värimalleja (color schemes)
 - Teal and orange yksi yleisimmistä ja helpoimmista
- Käytetään hyödyksi ihmisten käsitystä värien merkityksistä
 - Huomaa kulttuurien erot!
- Making the image pop / cinematic
- Voidaan käyttää lookup tables (LUT), joilla saadaan nopeasti testailtua erilaisia vaihtoehtoja

- Tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman hyvä lopputulos
- YouTube pakkaa videoita rajusti, joten on monesti turhaa exportata valtavia videotiedostoja
 - Häviöllinen vs. häviötön
 - Vaikka video olisi vain 1080p, voi silti exportata 4K:na, jolloin YouTube antaa lisää bittejä käyttöön
- Ohjelmissa on usein valmiita presettejä, joissa on hyvät lähtökohdat

- Filmmaking, editing:
 - DSLRguide, D4Darius, Parker Walbeck, Film Riot, TEAMSUPERTRAMP, Filmmaker IQ, RedGiant, Taran Van Hemert, Criswell
- Art:
 - Blender Guru
- After Effects:
 - Video Copilot, BakersTuts
- Gear:
 - Curtis Judd, DSLR Video Shooter
- Audio:
 - Mike Russell
- Software:
 - Resolve, HitFilm Express, Fusion 9, Blender