

Opinnäytetyö (AMK)

Journalismin koulutusohjelma

NJOURS12

2016

Emma Heinonen

VERKKODOKUMENTTI ”KIERTOLIIKE”

– Tanssielokuvan kerronnan keinot
verkkodokumentissa

Emma Heinonen

VERKKODOKUMENTTI ”KIERTOLIIKE”

- Tanssielokuvan kerronnan keinot verkkodokumentissa

Opinnäytetyöni kirjallinen osa käsittelee sitä, miten tanssielokuvissa käytetyt tarinan kertomisen keinot toimivat verkkodokumentissa. Opinnäytetyössä pohdin, miten tanssi ja liike voivat olla tarinan kertomisen tukena dokumentissa. Tanssielokuvalla tarkoitetaan tässä sellaista tanssiesitystä, joka on tehty videokuvaamista varten, jo olemassa olevan tanssiesityksen tallennetta ei pidetä tanssielokuvana. Verkkodokumentilla tarkoitetaan verkossa julkaistavaa, jollakin tavalla interaktiivista tai osallistavaa dokumenttia, joka sisältää usein videota, äänimaisemaa sekä animaatiota.

Opinnäytetyössä hyödynnän aineistoa, joka koostuu tanssielokuvaa ja verkkodokumenttia käsittelevästä kirjallisuudesta ja julkaisuista, asiantuntijahaastattelusta sekä hyvinä esimerkkeinä toimivista verkkodokumenteista ja oman työskentelemisen havainnoimisesta.

Opinnäytetyön tuoteosana suunnittelin ja toteutin verkkodokumentin, jossa tanssi on haastatteluissa teemana, kuvaustyyllissä ilmaisumuotona sekä erillisinä tanssikohtauksina ja -videoina. Verkkodokumentissa myös yleisö voi tehdä omia tanssivideoita ja ehdottaa tanssiaiheita dokumentin päähenkilölle.

Opinnäytetyöni verkkodokumentissa tanssielokuvan kerronnan keinot, eli ne elementit, millä tarinaa kerrotaan, ovat koreografia, liikkeen laatu ja sen vaihtelut, kuvaustyyli ja -kulmat, kuvauspaikan valinta, leikkaustyyli sekä musiikki ja muu äänimaailma. Tutkin näitä ominaisuuksia kirjallisessa osiossa.

Verkkodokumentissa tanssi toimii kerronnan tukena erillisinä, dokumentin teemoja käsittelevinä tanssivideoina sekä kuvituskuvina. Päähenkilö suunnitteli tanssiosiot, jonka seurauksena tanssista tuli hänen ilmaisuaan ja dokumentaarisuuden todenmukaisuus säilyi.

ASIASANAT:

tanssielokuva, verkkodokumentti, dokumentti, journalismi, interaktiivisuus, internetdokumentti

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Journalism

2016 | 33

Instructors Pirita Juppi, Johanna Ailio

Emma Heinonen

WEB DOCUMENTARY “CIRCULAR MOVEMENT”

- Dance film narration as a center of a web documentary

This thesis is about combining dance film and web documentary. This work tries to solve how the narration of a dance film works in the middle and as an own section in a web documentary. A dance film is defined as a movement based movie where movement is made for the camera. Dance recording does not account as a dance film in this thesis. A web documentary is published in the internet and is usually somehow interactive. It can include for example video, audio and animation.

As a product of this thesis I designed a web documentary where dance is a theme in the interviews and in the filming style. The documentary also includes separate dance film sections. In the interactive part of the film the audience can also make dance films and suggest dance film ideas to the main character.

In this thesis the ways to tell the story in a dance film are choreography, movement and its variations, filming styles and angles, filming location, editing, music and other sounds. I will study these elements in this thesis through my own web documentary.

The materials used in this thesis are based on dance film and web documentary literature and publications, interview with a specialist, web documentaries that work as a good example and observation of my own work.

KEYWORDS:

dance film, web documentary, documentary, journalism, interactivity, movement

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 MIKÄ ON VERKKODOKUMENTTI?	8
2.1 Interaktiivisuus	9
2.2 Verkko julkaisualustana	11
2.3 Valmiit verkkoalustat ja työkalut	12
2.4 Katsojakokemus dokumentissa	13
2.5 Yhteistyö tietotekniikan osaajan ja muun työryhmän välillä	14
3 MIKÄ ON TANSSIELOKUVA?	16
3.1 Liike kertojana	17
3.2 Liike elokuvassa	18
3.3 Kuvauspaikan merkitys	19
3.4 Tanssin editointi	19
4 TANSSIELOKUVA, VERKKO JA DOKUMENTTI	21
4.1 Dokumentaarisuuden ja tanssin yhdistäminen	21
4.2 Tanssi omana osionaan	23
5 VERKKODOKUMENTTI ”KIERTOLIIKE”	25
5.1 Dokumentti	26
5.2 Liikemateriaali ja koreografiat	27
5.3 Interaktiivisuus	28
5.4 Ulkoasu ja koodaaminen	29
6 YHTEENVETO	30
LÄHTEET	32

KUVAT

Kuva 1. Suunnitteluvaiheen kuva alkuvaiheesta (referenssikuva).	26
---	----

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni kirjallinen osa käsittelee sitä, miten tanssielokuvissa käytetyt tarinan kertomisen keinot toimivat verkkodokumentissa. Opinnäytetyössä pohdin, miten tanssi ja liike voivat olla tarinan kertomisen tukena dokumentissa.

Olin keväällä 2015 työharjoittelussa Yleisradion Dokumenttiryhmässä, joka tuottaa tällä hetkellä verkkodokumentteja ainoana Suomessa. Työharjoitteluni aikana toteutin verkkoon sijoitettavan dokumentin *P.Elossa*. Verkkodokumentti on vielä uusia asia Suomessa, vaikka maailmalla ne ovat kehittyneet jo paljon ja monimuotoisiksi. Työharjoittelun aikana päätin, että verkkodokumentti on jotakin sellaista, mitä tulisi tutkia enemmän ja siten sain idean opinnäytetyölleni.

Opetan tanssia ja johdan perustamaani nykytanssiin, katutanssiin ja akrobatiaan keskittyvää tanssiryhmää. Esiinnyn tanssijana ja olen tuottanut kolme tanssivideota verkkoon. Tekemäni tanssivideot ovat noin kolmen minuutin pituisia, tarinallisia ja käsikirjoitettuja teoksia. Olin keväällä 2015 työharjoittelussa myös Tanssin Tiedotuskeskuksessa. Harjoittelun aikana innostuin tanssielokuvasta ja harrastuneisuuteni kautta halusin yhdistää verkkodokumentin ja tanssielokuvan opinnäytetyössäni.

Myös tanssielokuva on Suomessa marginaalinen taiteenlaji verrattuna muihin elokuvan muotoihin. Suomessa Loikka-tanssielokuvafestivaali on ainoa tanssielokuvan eteenpäin viejä, levittäjä sekä kohtauspaikka. Tanssielokuva on kuitenkin saamassa enemmän suosiota ja näkyvyyttä. Loikka-tanssielokuvafestivaali järjestää esimerkiksi tanssielokuvan tuotantohankkeen vuonna 2016 jo toista kertaa, ja hankkeessa ovat mukana Yleisradio, Suomen elokuvasäätiö sekä Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEK (Loikka-tanssielokuvafestivaalin verkkosivut, 2015). Hankkeeseen valitulle elokuvalla myönnetään 50 000 euroa. Loikan kävijämäärät ovat kasvaneet viiden vuoden aikana, vuonna 2008 kaksipäiväisellä festivaalilla oli 757 kävijää ja vuonna 2015 nelipäiväisellä festivaalilla oli jo 2300 kävijää (Kallio, henkilökohtainen tiedonanto, 22.2.2016).

Verkossa julkaistuja tanssielokuvia on tehty jonkin verran ja esimerkiksi useat lyhytelokuvat on julkaistu teattereiden ja festivaalien lisäksi internetin videopalveluissa: YouTubeissa sekä Vimeossa. Suomen Kansallisbaletti on toteuttanut verkossa julkaistun koreografiapelin ja tanssillisia pelejä sekä leikkejä on tehty verkkoalustoille jonkin verran muitakin (Kallio, henkilökohtainen tiedonanto, 22.2.2016).

Tanssin talo ry:n tekemän heijastusvaikutuskartoituksen mukaan 37% suomalaisista harrastaa tai on joskus harrastanut tanssia. Suomen tanssiurheiluseuralla on 82 jäsen-seuraa, joissa on noin 13 500 jäsentä. Esimerkiksi lavatanssiharrastajia on noin 30 000 ja katutanssin harrastajia 10 000. (Tanssin talo ry/Satu Silvanto 2014.) Vaikka tanssia pidetään usein pienenä ja vaikeasti ymmärrettävänä taiteenmuotona Suomessa, se kasvattaa suosiotaan muun muassa harrastuksena.

Suunnittelin ja toteutin opinnäytetyön tuotanto-osana verkkodokumentin suomalaisesta tanssijasta, joka opiskelee tanssia Salzburg Experimental Academy of Dancessa (SEAD). Halusin kokeilla, miten tanssi voisi toimia dokumentissa asioiden ja kertomusten värittäjänä ja kuvittajana sekä voisiko päähenkilön liikekieli viedä hänen kertomaansa uudelle tasolle, jolloin katsoja pääsisi lähemmäs henkilöä ja hänen elämäänsä.

Halusin käyttää tanssia dokumentissa samanlaisena välineenä, kuin kameraa, mikrofoonia tai verkkoalustaa. Halusin myös kokeilla verkkoa julkaisualustana siten, että se ei rajoita vaan mahdollistaa dokumentin esittämisen parhaalla mahdollisella tavalla. Opin- näytetyön tuotanto-osan toteutin yhdessä tietotekniikan opiskelijan Oskari Anttilan kanssa.

2 MIKÄ ON VERKKODOKUMENTTI?

Verkkodokumentti tai internetdokumentti ovat termejä, jotka ovat Suomessa vakiintuneet käännöksiksi englanninkielessä useimmiten käytetyistä web documentary -sekä web doc -termeistä. Verkkodokumenttien kirjo on yhtä laaja kuin on tekijöiden joukko. Verkkodokumentit sisältävät usein esimerkiksi videokuvaa, äänimaisemia, valokuvia, grafiikkaa tai animaatiota.

Verkkodokumentin määrittelemistä pidetään yleisesti vaikeana, sillä dokumentin tai dokumenttielokuvan määritelmäkään ei ole selkeä (Gaudenzi 2012, 26). Gaudenzi (2012) pohtii määritelmää fiktiivisen -ja faktatiedon näkökulmasta. Hänen mukaansa läpi historian ei ole ollut selvää eroa todellisuutta tallentavien ja fiktiivisiä tarinoita kertovien elokuvantekijöiden välillä. Dokumenttiin vaikuttaa aina sen tekijän näkökulma, joten täysin objektiivista dokumenttia on mahdotonta tehdä.

Verkkodokumentti on Suomessa vielä suhteellisen tuore journalismin muoto. Maailmalla interaktiivisia verkkodokumentteja on tehty jo noin kymmenen vuotta. Useat suuret mediayhtiöt ja esimerkiksi NFB eli National Filmboard of Canada sekä ranskalainen Arte.tv tuottavat verkkodokumentteja. Yleisradion Dokumenttiryhmä tuottaa verkkodokumentteja Suomessa.

NFB:n verkkodokumentit ovat monipuolisia ja monimutkaisia. Esimerkiksi *Welcome to Pine Point* (<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>) on kokoelma Pine Pointin asukkaiden tarinoita, tekstin, animaation, valokuvien, erilaisten auki klikattavien kuvien sekä videoiden muodossa. Suomessa verkkodokumentti on kehitysvaiheessa. Dokumenttiryhmän tuottamat verkkodokumentit sisältävät usein videota ja animaatiota sekä jonkin verran auki klikattavia painikkeita. Niiden osuus on kuitenkin melko pieni ja katsojan osallistamista ei ole käytetty kovinkaan monessa verkkodokumentissa. Varsinainen interaktiivinen osuus on se, mitä suomalaisissa verkkodokumenteissa näkyy vielä vähän.

Monet dokumentintekijät pohtivat, tulisiko verkkodokumenttia lukea dokumentiksi lainkaan, sillä siitä puuttuu usein vahva kertojan ääni (Gaudenzi 2012, 27). Verkkodokumentteja verrataan usein perinteisiin dokumentteihin, eli lineaarista, suoraviivaista tarinankerrontaa noudattaviin dokumentteihin. Verkkodokumentti poikkeaa perinteisestä kerrontatavasta siten, että siinä ei välttämättä tarjota katsojalle niin sanottua punaista lankaa, jota tulee seurata. Tarina saattaa verkkodokumentissa tämän vuoksi jäädä taka-alalle tai jopa hukkuu kokonaan visuaalisesti monipuoliseen toteutukseen.

2.1 Interaktiivisuus

Gaudenzi (2012) ja Gifreu (2011) toteavat molemmat, että verkkodokumentin oleelliset osat ja määrittävät tekijät ovat interaktiivisuus ja kommunikointi katsojan eli osallistujan kanssa. Interaktiivisesta dokumentista väitöskirjan tehnyt Sandra Gaudenzi on ollut perustamassa interaktiivisten dokumenttien tekijöiden verkkosivustoa. i-Docs-sivustolla interaktiivinen dokumentti määritellään siten, että jokaista projektia, jonka tarkoituksena on dokumentoida todellisuutta ja se tehdään käyttämällä digitaalista ja interaktiivista teknologiaa, voidaan pitää interaktiivisena dokumenttina.

Gaudenzin (2012) mukaan interaktiivinen dokumentti on sellainen, joka kertoo dokumentaarisesti käyttäen digitaalisia työvälineitä. Interaktiivista dokumenttia ei siis määritä pelkästään se, että se esimerkiksi julkaistaan internetissä. Digitaalisten kanavien hyödyntäminen osana dokumentin kerrontaa on yksi interaktiivisen dokumentin ominaisuuksista.

Gaudenzi (2012, 71) jakaa interaktiiviset dokumentit neljään kategoriaan, jotka ovat keskusteleva muoto (*conversational mode*), liftaus muoto (*hitchhiking*)¹, osallistuva muoto (*participatory mode*) sekä kokemuksellinen muoto (*experiential mode*). Hänen mukaansa näiden määritelmien avulla interaktiiviset dokumentit lajitellaan kategorioihin juuri interaktiivisuuden perusteella, jolloin siitä tulee tutkimuksen kohde. Interaktiivisuus on siis verkkodokumentin määrittävä tekijä.

Keskusteleva muoto -kategoriaan (Gaudenzi 2012, 39) voidaan lajitella esimerkiksi pelit ja dokumentaariset pelit eli docu-games. Kategoriassa osallistuja ikään kuin keskustelee ohjelmiston kanssa, joka yrittää parhaalla mahdollisella tavalla vastata katsojan päätöksiin ja simuloida todellisuutta. Katsojalla on lähes rajattomat mahdollisuudet valita, miten tarina etenee. Esimerkkinä Gaudenzi (2012, 41) hyödyntää Google Maps -sovelluksen Street view -ominaisuutta, jossa katsoja saa vapaasti kulkea mahdollisimman kattavasti kuvatuilla kaduilla. Dokumentin tekijästä tulee tarinan alkuunpanija ja ikään kuin portinvartija dokumentin ovelle. Tekijä määrittää lähtökohdat, mutta ei ohjaa osallistujaa.

Liftaus tai hyperteksti -kategoriassa katsoja aloittaa kulkemisen tiettyä polkua pitkin, mutta siirtyykin toiseen (Gaudenzi 2012, 47). Dokumentin tekijä luo polkuja suljettuun

¹ Liftaus on tässä metafora sille, että henkilö aloittaa matkan jonkun kanssa ja jatkaa sitä toisen kanssa.

tietokantaan (Gaudenzi 2012, 71). Eli katsojalle tarjotaan muutamaa auki klikattavaa osiota, joista hän itse valitsee, miten katsoo dokumentin. Gaudenzin (2012, 53) mukaan katsoja on vieras eikä niinkään osallistuja. Ympäristö ei ole enää ennalta arvaamaton vaan tutkittava (Gaudenzi 2012, 50). Tämä toisaalta helpottaa katsojan roolia siten, että hän voi keskittyä enemmän sisältöön kuin navigaatioon. Gaudenzin (2012, 71) mukaan esimerkiksi Honkytonk Filmsin verkkodokumentti *Journey To The End of Coal* (<http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>) noudattaa Liftaus-muotoa.

Osallistuvassa muodossa (Gaudenzi 2012, 56) dokumentin katsoja voi osallistua sen tekemiseen esimerkiksi lisäämällä itse materiaalia. Dokumentin tekijä määrittää työkalut, joilla dokumentti toimii ja joita osallistuja voi käyttää. Gaudenzin (2012, 56) mukaan tässä kategoriassa tekijästä tulee tietokannan suunnittelija. Esimerkiksi Yleisradion tuottama ja dokumentintekijä Katri Koivulan käynnissä oleva verkkoprojekti *Sano se saameksi* (<http://yle.fi/teos/sanosesaameksi/>) noudattaa osallistuvaa muotoa. Projektissa kuka tahansa voi ehdottaa saameksi käännettävää sanaa tai fraasia. Twitterin, Facebookin ja Gmailin kautta kootuista sanoista kerätään sanakirja osaksi verkkodokumenttia.

Kokemuksellisessa muodossa (Gaudenzi, 2012 62–63) osallistujan on mahdollista tuottaa materiaalia, katsoa muiden tuottamaa materiaalia ja seurata tietokoneen tarjoamaa polkua. Gaudenzi (2012, 66-67) käyttää esimerkkinä Blast Theoryn *Rider Spoke* -teosta, jossa osallistujat saavat mukaansa pyörän sekä laitteen, jossa on GPS-paikkaus, mikrofoni sekä kuulokkeet. Osallistujat pyöräilevät Lontoon kaduilla haluamaansa paikkaan ja nauhoittavat vastauksensa laitteen kysymyksiin. Heillä on myös mahdollisuus kuunnella muiden pyöräilijöiden nauhoittamia vastauksia. *Rider Spoke* on kuin reaaliaikainen interaktiivinen dokumentti, joka sijoittuu oikeaan maailmaan internetin sijasta.

Monille ihmisille osallistuminen on synonyymi interaktiivisuudelle, mikä tekee mistä tahansa interaktiivisesta dokumentista sellaisen, johon voi osallistua (Gaudenzi 2012, 56). Gaudenzin (2012) mukaan dokumenttiin osallistuminen kuitenkin tarkoittaa sitä, että katsojalla on mahdollisuus lisätä tai muokata sisältöä.

Mahdollisesti oikea metafora (kokemukselliselle muodolle) voisi olla tanssiminen, viestinnän ruumiillistunut ilmenemismuoto, joka on riippuvaista ympäristöstä, tarvitsee liikettä ja laskee

muiden läsnäolon varaan. Tällaisessa muodossa mahdollisuudet, mitä käyttäjä/osallistuja voi tehdä, ovat lähes rajattomat. (Gaudenzi 2012, 68 käännös Emma Heinonen.)²

Gaudenzi (2012) käsittää interaktiivisuuden laajana kokonaisuutena. Se ei ole vain katsojan osallistumista, jolla usein interaktiivisia dokumentteja määritellään. Interaktiivisuuden ei tarvitse vain tuottaa uutta materiaalia, vaan se voi toimia kokemuksen luoja samalla. Interaktiivisen dokumentin tehtävän Gaudenzi (2012) määrittelee todellisuuden tallentamisen lisäksi siten, että se luo kokemuksia, elämyksiä ja kertoo tarinoita. Gaudenzin (2012) määrittelemä kokemuksellinen muoto (*experiential mode*) luo dokumentista elämyksen uudella tavalla, nykyaikaisen tekniikan mahdollisuuksia käyttäen.

2.2 Verkko julkaisualustana

Verkko antaa niin tanssielokuvan kuin dokumentin tekijällekin lähes rajattomat mahdollisuudet kertoa tarina tai tieto parhaimmalla haluamallaan tavalla. Verkossa rajoitteena eivät ole lähetysaika tai kesto. Myös katsojalle verkko on alustana joustava, sieltä voi katsoa haluamaansa ohjelmaa tai muuta juuri silloin, kun itselle sopii.

Verkossa teoksen tai ohjelman julkaiseminen on kuitenkin hyvin erilainen prosessi kuin niin sanotuilla perinteisemmillä julkaisualustoilla. Verkossa läsnäolo on oleellinen osa dokumenttia ja sen tekemistä. Verkkodokumentti pyrkii olemaan interaktiivinen ja osallistava, mikä tarkoittaa sitä, että tekijä ei poistu katsojan luota heti julkaisemisen jälkeen vaan dokumentin tekemisestä tulee prosessi, jonka ehkä jopa oleellisin osa tapahtuu vasta julkaisemisen jälkeen, katsojan osallistuessa dokumenttiin. Kuten esimerkiksi Gaudenzi avasi tekstissä aiemmin ja kuten monet esimerkit verkkodokumenteista osoittavat.

² Perhaps an appropriate metaphor (for the experimental mode) could be dancing, an embodied communication mode that depends on the environment, that needs movement, and that counts into the presence of others. In such mode the things that a user/participant can do are nearly endless. (Gaudenzi 2012, 68.)

Verkkodokumentit saattavat olla vielä julkaisunsa jälkeenkin pitkäkestoisia prosesseja. Osa dokumentin materiaalista voi syntyä vasta julkaisuhetken jälkeen. Esimerkiksi National Film Board of Canadian julkaisema verkkodokumentti *Primal* (<http://primal.nfb.ca/en/shout>) kokoaa yhteen osallistujien videoita. Dokumenttia voi selata ulkopuolisena tai siihen voi myös osallistua lataamalla oman videonsa sivustolle. Dokumentissa ihmiset voivat videoida oman huutonsa ja jakaa sen muiden kanssa. *Primal* on dokumentin ja taiteellisen videoprojektin yhdistelmä. Teos sisältää myös haastatteluja, mutta se pohjautuu suurimmaksi osaksi näyttävään grafiikkaan ja osallistujien videoihin. Teos on kuin yhteinen julkaisualusta, jolle kuka tahansa voi purkaa tunteensa.

2.3 Valmiit verkkoalustat ja työkalut

Verkkodokumentti tarvitsee aiheelle, kerronnan tavalle ja tyylille räätälöidyn alustan. Suuri osa verkkodokumentin suunnittelutyöstä on muodon, visuaalisuuden ja navigaation suunnittelua. Verkkodokumenttien kehittyessä internetiin on luotu valmiita alustoja ja työkaluja interaktiivisille dokumenteille sekä videoille ja muille interaktiivisille projekteille.

The Korsakow System on mediataiteilija Florian Thalhoferin kehittämä tietokoneohjelma tietokantavideoille. Korsakowin avulla dokumentin tekijä voi päättää, mitkä kohtaukset ovat yhteydessä toisiinsa, mutta sillä ei ole tarkoitus tehdä kiinteitä polkuja katsojalle. Ohjelma laskelmoi kohtausten järjestyksen katselun aikana dokumentin tekijän muodostamien sääntöjen mukaan.

Klynt on Honkytonk Filmsin editointiin ja julkaisemiseen tarkoitettu sovellus interaktiiviseen tarinankerrontaan. *Zeega* toimii suhteellisen samalla tavalla kuin *Klynt*, molemmat sovellukset mahdollistavat materiaalin tuomisen pilvipalvelusta. *Mapbox* taas on erityisesti interaktiivisten karttojen tekemiseen tarkoitettu sovellus, jonka pohjalle muun muassa Foursquaren sekä Pinterestin kartat on rakennettu. *Tiki-Toki*-sovelluksen avulla voi tehdä aikajanoja, joihin voi upottaa muun muassa videoita ja valokuvia. Viimeisin päivitys sovelluksessa on 3D-mahdollisuus.

Dokumentaristi Suvi Andrea Helminen kirjoittaa *European Documentary Magazine*n verkkosivuilla, että sovellukset saattavat auttaa kenttää eteenpäin, kun interaktiivisten töiden tuottamisesta tulee saavutettavampaa. Ne saattavat myös rajoittaa luovaa ilmaisu-tiettyyn muottiin työkalujen puitteissa (Helminen 2014.)

Yhdyn Helmisen ajatukseen valmiiden sovellusten ja työkalujen rajoittavuudesta. Jos verkkodokumentteja tuotetaan samanlaisiin muotteihin, vaikka aiheet, tekijät ja lähtökohdat eroavat toisistaan, tuloksena ei välttämättä synny uniikkeja teoksia. Vaikka dokumentaarisuudessa journalistit usein pyrkivät objektiivisuuteen, subjektiivinen näkökulma on aina aiheen rajaavana tekijänä. Valmiit työkalut saattavat rajata dokumentintekijää väärällä tavalla.

Toisaalta verkkodokumentin ja interaktiivisen dokumentaarisuuden ollessa vielä alkutekijöissään Suomessa, valmiit sovellukset, verkkoalustat ja ohjelmat voisivat olla monelle dokumentintekijälle helppo tapa aloittaa. Vaikka usein dokumentin aihe muodostuu ihmisistä, tarinoista tai ympäröivästä maailmasta, miksei aihe voisi yhtä hyvin syntyä esimerkiksi dokumentin visuaalisuudesta ja julkaisumuodosta. Tällä tavalla jo verkon työkaluihin tutustuminen voisi toimia inspiraation lähteenä dokumentintekijälle. Sovellusten rajoitukset avaavat ajattelemaan verkonomaisesti jo ideointivaiheessa ja suunnittelussa otetaan huomioon se mikä on mahdollista toteuttaa ja mikä ei. Ideat, joita on mahdotonta toteuttaa tietyllä aikataululla tai budjetilla, tulee rajattua pois jo suunnitteluvaiheessa.

Helmisen (2014) mukaan interaktiivisuuteen pyrkiviä työkaluja, sovelluksia ja ohjelmia julkaistaan tiheään tahtiin, mutta osa niistä poistuu käytöstä nopeasti. Osassa työkaluja on selkeä muoto, jota noudatetaan. Osassa taas visuaalisuutta ja navigointia voi muokata enemmän.

2.4 Katsojakokemus dokumentissa

Dokumentti genrenä on muuttanut muotoaan todellisuuden esittämisestä sen järjestämiseen ja neuvottelemiseen todellisuuden ja dokumentin välillä (Gifreu 2011). Gifreu (2011) perustaa ajatuksensa siihen, että dokumentin tekijä ja sen katsoja eivät ole enää samanlaisia rooleja kuin ennen. Dokumentin tekijä voi olla interaktiivisessa dokumentissa esimerkiksi tapahtumien mahdollistaja, keskustelun johtaja tai puheenvuorojen jakaja. Dokumentaristin subjektiivinen näkemys saattaa jäädä katsojien näkemysten taakse.

Katsojakokemus interaktiivisessa dokumentissa on erilainen verrattuna perinteiseen dokumenttiin. Katsoja ei ole passiivinen tarkkailija vaan hän osallistuu tavalla tai toisella

dokumenttiin, oli se sitten painikkeiden klikkaamista tai sisällön tuottamista. Verkkodokumenttien interaktiivisuus mahdollistaa katsojan osallistumisen monimuotoisilla tavoilla. Gaudenzin (2012) mukaan osallistuminen ja interaktiivisuus eivät ole sama asia. Interaktiivinen dokumentti ei välttämättä ole osallistava, sillä hän ei laske esimerkiksi ainoastaan dokumentin osioiden järjestyksen valikoimista osallistumiseen. Hänen mukaansa katsoja osallistuu dokumenttiin vasta silloin, kun hänen tulee konkreettisesti tehdä tai tuottaa jotakin.

Voisimme luoda interaktiivisia kokemuksia, joissa reagoidaan pelkästään yleisön läsnäoloon. Elokuva voisi reagoida esimerkiksi katsojan kehonliikkeisiin, kuten sydämenlyönteihin, aivoaaltoihin sekä silmänliikkeisiin (Helminen 2014.) Helminen kirjoittaa aiheesta artikkelissaan *European Documentary Magazine*ssa ja hänen mukaansa katsojalla ei tämän myötä olisi vaikutusta elokuvaan, ellei hän niin tahtoisi. Vaihtoehtoisesti menetelmä ohjaisi siihen, että katsojan ei tarvitsisi tehdä mitään, mutta elokuva silti vastaisi katsojalle.

Helminen ajatukset ovat pitkälle vietyjä, mutta hän perustelee pohdintaansa sillä, että tekniikka tällaisiin menetelmiin on jo olemassa. Mielestäni ajatus tietokoneeseen kytketystä dokumenttielokuvan katselijasta ei kuulosta kuitenkaan katsojaystävälliseltä kokemukseksi. Peliala ja digitaalinen tarinankerronta ovat luultavasti kohtaamassa toisensa laajassa mittakaavassa lähitulevaisuudessa. Jotta journalismi ja dokumenttien idea säilyisi, ei tekniikka saisi jyrätä tarinankerrontaa alleen. Helminen (2014) idea interaktiivisten kokemusten luomisesta viedään pitkälle ja herääkin kysymys, katoaako tarina katsojan miellyttämiseen.

2.5 Yhteistyö tietotekniikan osaajan ja muun työryhmän välillä

Yleisradion Dokumenttiryhmissä suorittamani työharjoittelun aikana toteutin oman verkkodokumentin. Sen tyyli ja julkaisumuoto olivat minulle uusia asioita, ja dokumentti-idea oli vaikea lähteä työstämään tiettyjen mallirakenteiden puuttuessa. Monimediatoimittajana taidot ja kiinnostuksen kohteet kuitenkin ajoivat verkkodokumentin suuntaan, ja *P.Elossa*-dokumentista muodostui aikajana, joka yhdistää äänikerrontaa, valokuvia sekä videota. Tein kaikki dokumentin osat loppuun saakka ja suunnittelin sen, miltä dokumentti näyttäisi verkossa. Erityisen haastavaa oli pohtia, minkälaisia asioita voin suunnitella dokumenttiini eli mitkä ovat mahdollisia ja mitkä eivät. Verkkodokumenttia

olisi pitänyt suunnitella yhdessä tietotekniikan osaajan kanssa jo heti suunnitteluvaiheessa. Siten olisin voinut ohjata ideoitani paremmin ja helpommin toteutettavaan suuntaan, kuitenkin siten, että verkkodokumentin idea säilyy.

Aloittaessani opinnäytetyön tuoteosana toteutettavan verkkodokumentin suunnittelun, halusin että koodaaja on mukana suunnittelussa jo ennen kuin olen tehnyt dokumentin osia valmiiksi. Tämä osoittautui hyväksi asiaksi, sillä tällä tavalla olimme heti alussa molemmat tietoisia siitä, minkälainen dokumentista tulee. Oli myös hyvä asia, että minulla oli selkeä visio siitä, mitä haluaisin dokumenttiin ja mistä osista se rakentuu. Olin suunnitellut jo ennen ensimmäistä tapaamistamme, mitkä osiot dokumentissa tulevat olemaan sekä miltä ne näyttävät ja kuulostavat.

Vaikka dokumentintekijällä ei itsellään olisi tietämystä tietotekniikasta ja verkkoon rakennettavan dokumentin mahdollisuuksista, on hyvä olla jonkinlainen idea, jota tarjota ja tarvittaessa muokata. Verkkodokumenttini koodaajan Oskari Anttilan mukaan on helpompaa lähteä suunnittelemaan verkkototeutusta edes pienestä ideasta kuin täysin vapain käsin. Varsinkin jos taustalla kuitenkin on toivomus tietynlaisesta ulkomuodosta.

3 MIKÄ ON TANSSIELOKUVA?

Tanssielokuvalla tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä kameralle tehtyä koreografioitua tai improvisoitua liikettä. Tanssielokuvaksi en määrittele esityksen videoimista eli esitystallennetta.

Tanssielokuva kiinnostaa tällä hetkellä Suomessa niin tekijöitä kuin katsojakin. Suomen ainoa ja Pohjoismaiden suurin tanssielokuvafestivaali Loikka saa näkyvyyttä yhä enemmän. Festivaalille osallistuvia teoksia on paljon ja ne ovat yhä ammattitaitoisempia vuosi vuodelta. Loikka-tanssielokuvafestivaali järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 2008, ja vuodesta 1995 saakka toiminut M.A.D Tanssimaisterit ry toimii festivaalin järjestäjänä (Loikka-tanssielokuvafestivaalin verkkosivut). Vuonna 2008 Loikka-kassa oli kävijöitä 757 ja vuonna 2015 2300 (Kallio, henkilökohtainen tiedonanto 22.2.2016).

Hanna Pajala-Assefa (2011, 169) kirjoittaa Hannele Jyrkän toimittamassa *Nykykoreografian jalanjäljissä – 37 tapaa tehdä tanssia* -kirjassa, että koreografian ja elokuvantekijän yhteistyöllä luodaan hyviä tanssielokuvia. Tanssielokuva on ollut Suomessa pitkään lapsipuolen asemassa, eikä se ole päässyt kehittymään taiteenlajina. Sen tekemistä ei ole juuri tuettu. Alan tekijöitä niin tanssin kuin elokuvan puolelta löytyy, mutta tuotanto- ja levitysmahdollisuudet ovat niin mahdottomat, ettei monikaan lähde kokeilemaan onnean. (Pajala-Assefa 2011, 169.)

Tanssialalla on selvästi kiinnostusta tanssin videoimiseen. Pajala-Assefan (2011, 169) arvion mukaan tanssielokuvan tekijöitä oli vuonna 2011 noin kaksisataa ja määrä kasvaa jatkuvasti. Tanssielokuvien tekijöistä ei löydy virallisia tilastoja. Myös monet tanssiteatterit ovat lähivuosina alkaneet tehdä erilaisia trailereita, teasereita ja mainosvideoita teoksistaan. Verkossa videon visuaalisuus kertoo teoksesta enemmän kuin valokuva, vaikka toisaalta video voi myös antaa sellaisen kuvan teoksesta, mikä ei vastaa elämystä katsomossa.

Tanssitaiteilijat ja elokuvantekijät ovat tulleet tietoiseksi taidelajin olemassa olost. Yksisyy (tanssielokuvan suosioon) on myös se, että kamera ja editointilaitteisto on tullut halvemmaksi hankkia tekniikan kehityksen ja digitalisoitumisen myötä. Se on mahdollistanut tanssijoille pääsyn elokuvailmaisun ja tanssin yhdistämiseen, ja taidelaji on kehittänyt sitä myötä hurjasti. (Kallio, henkilökohtainen tiedonanto 22.2.2016.)

3.1 Liike kertojana

Tanssi sopii videon kertojaksi hyvin, sillä se on moniulotteista. Tanssilla voidaan kuvata niin abstrakteja kuin realistisia asioita sekä tapahtumia, ja tanssilla näitä asioita voidaan sekoittaa esimerkiksi kesken kohtauksen. Vaikka tanssi taiteenlajina ei ole Suomessa vielä valtavirtaa, liikkuminen ja kehon liikekieli ovat sellaisia asioita, jotka jokainen ihminen tunnistaa tietoisesti tai tiedostamatta. Ihminen liikkuu jatkuvasti, hän elehtii, heiluttaa käsiään puheen jatkeena, liikkuu esimerkiksi verkkaasti ollessaan surullinen tai pontevasti ollessaan iloinen. Ihmisen kokemat tunteet näkyvät hänen liikkeensä ja niiden aistimiseen ei tarvita välttämättä sanoja. Tanssi on siis tietyllä tavalla jokaista ihmistä lähellä.

Tanssijoita tanssivideoissa innoittaa juurikin mahdollisuus ohjata katsojan silmää. Lavateoksessa koreografi ei voi olla varma, että katsojat kiinnittävät huomionsa yhteen kohtaan, sillä katsojan silmä vaeltaa näyttämökuvassa. Lähikuvilla, kuvakompositiolla ja -kulmilla ohjaajat ohjaavat katsojan huomiota. Tämä on koreografille erittäin kiinnostava väline. Elokuvantekijät, varsinkin kuvaajat, ovat aina olleet kiinnostuneita liikkeestä. Onhan elokuva syntynyt liikkeen taltioimista varten. Elokuvahistorian alusta lähtien ovat tanssijat olleet mukana kehittämässä elokuvaa. (Kallio, henkilökohtainen tiedonanto 22.2.2016.)

Tanssielokuvassa liike kertoo tarinan tai tapahtuman. Tanssielokuva on jatkuvasti liikkeessä oleva tapahtuma, jota rytmittävät ajoitetut pysäytykset. Tällä tavalla tanssielokuva eroaa selkeästi esimerkiksi fiktiivisistä, tavallista kerrontaa sisältävistä elokuvista.

Tanssielokuvassa liike ei välttämättä synny ainoastaan esiintyjien vartaloiden kautta. Genren kehittyessä monet tanssielokuvien tekijät ovat alkaneet käyttää kameran liikettä ja liikuttamista tarinankerronnan tukena. Kamera voi liikkua esimerkiksi tanssijan mukana, seuraten tanssijaa, siirtyen kauemmas tai lähelle tanssijaa tai pyörien tanssijoiden keskellä mukana tapahtumissa. Tanssielokuva antaakin lähes rajattomat mahdollisuudet liikkeelle kuvassa. Kamera ja kuvassa esiintyvä hahmo ikään kuin kietoutuvat toisiinsa. Kuvaaja ja sen kautta yleisö ei ole vain tapahtumien tarkkailija vaan aktiivinen osapuoli. Koska tanssielokuvissa puhe on marginaaliosassa ja liike lähes kaiken kerronnan väline, kameran ja esiintyjän suhteella voidaan leikitellä enemmän ja se saadaan näkyvämmäksi kuin perinteisessä elokuvan kerronnassa.

3.2 Liike elokuvassa

Tanssielokuvan tekemistä voi lähestyä kahdella tavalla, valmiilla koreografialla tai improvisoidulla liikkeellä. Myös näiden yhdistelmää tanssielokuvan tekijät käyttävät usein.

On monia erilaisia tapoja työskennellä improvisaation kanssa tanssielokuvassa, kuten esimerkiksi: tanssija tekee koreografian ja kuvaaja improvisoi, kuvaajalla on ohjeet ja tanssija improvisoi liikettä tai molemmat improvisoivat. Joka tapauksessa ideana on kehittää ”score”, joka ohjaa improvisaatiota. Score on ohje, sääntö tai haaste, joka sovi-taan ennen improvisaation alkua ja jota tanssija ja kuvaaja noudattavat (McPherson 2012, 52.)

McPhersonin (2012) mukaan score voi olla esimerkiksi sellainen, että tanssijan tulee improvisoida liikettä sanoista lentää, venyä ja pehmeä. Kuvaajan score voi taas olla esimerkiksi se, että zoomataan puoliväliin ja pannetaan vasemmalle ja oikealle hori-sontaalisti. Scoren tarkoituksena on rajata tekemistä tietyssä määrin, mutta kuitenkin jättää tilaa luovuudelle.

Omissa tanssivideoissani olen käyttänyt ainoastaan improvisoitua liikettä ja antanut vain yksinkertaisia ohjeita tanssijalle, kuten rajannut alueen, jonka jälkeen tietty osa vartalosta ei näy tai pyytänyt toistamaan jonkun liikkeen. Improvisoitua liikettä kuva-tessa on haastavaa käyttää eri kuvakokoja, sillä etukäteen ei voi tietää minne tanssija liikkuu. Kuvatessani olin usein liian myöhässä esimerkiksi zoomatessani lähelle ja taas kauas, eikä kuvaan jäänyt mitään katsomisen arvoista. Lopulta päätinkin kuvata saman otoksen monta kertaa kokonaan, eri kuvakulmista ja eri kuvakoilla. Tämä ei kuitenkaan välttämättä ole tehokkain tapa tehdä tanssivideoita, sillä se kestää kauan ja saattaa käydä tanssijalle puuduttavaksi.

Jos improvisaatio kuvauksissa on hyvin suunniteltu ja valmisteltu, se voi tuottaa tanssi-videolla täydellisiä ja jännittäviä hetkiä, jotka ovat täynnä energiaa, innostusta ja eläväi-syyttä, mikä on vaikea saavuttaa muulla tavalla (McPherson 2012, 54). Yhdyn McPher-sonin ajatukseen improvisaation eläväisyydestä. Improvisaatio on aina hetkessä elä-mistä, millä voidaan luoda taitavia asioita. Toisaalta improvisoitu työ vaatii myös sen te-kijältä paljon, tekijän tulee osata heittäytyä ja tehdä se myös juuri oikeaan aikaan.

3.3 Kuvauspaikan merkitys

Hyvin usein ihmiset muistavat tanssivideon sen kuvauspaikan perusteella (McPherson 2012, 64). McPherson (2012, 64) pyytää testaamaan tätä pohtimalla, miten usein katsoessaan tanssivideota muistaa sen kuvauspaikan, kuten tanssin puistossa, metrossa tai lumisateessa. Hän korostaakin kuvauspaikan valitsemisen tärkeyttä ja sitä, että kuvauspaikka ei ole yhdentekevä tanssivideota tehtäessä. McPhersonin (2012, 64) mukaan on pohdittava sitä, miten kuvauspaikka liittyy tanssijan liikkeeseen ja miten katsoja kokee sen.

Kannattaa välttää sitä, että videota katsova henkilö kyseenalaistaa sen, miksi ruudulla näkyvät henkilöt tanssivat (McPherson 2012, 65). McPhersonin (2012) mukaan tämä johtuu yleensä siitä, että tanssijoiden toiminta vaikuttaa irralliselta tilaan nähden tai kuvauspaikka saa tanssin näyttämään väkinäiseltä. Kuvauspaikka saattaa jäädä vain taustaksi jonka edessä tanssitaan. McPhersonin (2012) mukaan tanssijan liikkeen yksinkertaistaminen kävelemiseksi, juoksemiseksi ja eleiksi saattaa tuoda tanssia ja kuvauspaikkaa lähemmäs toisiaan. Tässä tilanteessa tanssista saattaa kuitenkin tulla tylsää katsottavaa. McPhersonin (2012) mukaan esimerkiksi se, että tanssija koskettaa tilaa ja siinä olevia esineitä, muodostaa katsojalle sellaisen kuvan, että tanssi kuuluu tilaan. Sen sijaan, että tilassa olevat huonekalut työnnettäisiin syrjään tanssijoiden tieltä, tavarat kannattaa asettaa tilan keskelle. Tällöin koreografia ja tila joutuvat pakostikin toimimaan yhdessä (McPherson 2012, 68).

McPhersonin (2012, 67) mukaan tanssielokuvan tekemisessä ihanteellisinta on, jos tanssijat voivat harjoitella kuvauspaikalla jo ennen varsinaisia kuvauksia. Esimerkiksi portailla korkokengissä tehtävä koreografia tuntuu erilaiselta kuin harjoittelusalin pehmeällä matolla. Harjoittelu kuvauspaikalla on kuitenkin usein harvinaista ja vaikeaa järjestää, jonka vuoksi koreografiaa suunniteltaessa sekä koreografilla että tanssijoilla on oltava käsitys kuvauspaikasta, jotta he osaavat varautua sen haasteisiin.

3.4 Tanssin editointi

McPherson (2012, 37) lajittelee tanssielokuvan tyylit kahteen eri muotoon editoinnin perusteella: 1. videossa säilytetään livenä tapahtuvan koreografian jatkuvuus sekä 2. montaasilähestymistapa, eli koreografia on täysin uudelleenorganisoitu editoitaessa.

Jatkuvan liikkeen lähestymistavassa tanssin tulee McPhersonin mukaan olla valmiiksi koreografioitu, sillä improvisoitua liikettä on hankala sisällyttää tähän muotoon. Koreografia kuvataan kokonaan, eri kuvakulmista ja eri rajauksilla. Editoidessa kuvatut pätkät asetellaan peräkkäin siten, että valmis koreografia näyttää samanlaiselta myös videolla. Jatkovaa liikettä tavoiteltaessa onkin tärkeää, että jokaisesta koreografian osasta on videointeja, jotta kaikki koreografian kohdat tulee täytettyä. Jatkuvan liikkeen kuvaamista käytetään yleensä esityksen tallentamisessa, joko yleisön edessä tai studiossa (McPherson 2006, 37.)

Montaasilähestymistavan editointivaiheessa ei ole väliä sillä, mitä todella tapahtui. Montaasilähestymistapa on keskeinen kieli elokuvissa. Vaikka joissakin kohtauksissa saatetaan näyttää kaikki, mitä oikeasti tapahtuu askel askeleelta, montaasilähestymistapa on laajemmin levinnyt. Montaasissa kaikkea ei tarvitse näyttää vaan esimerkiksi kuva tyhjästä lautasesta pöydällä ja koirasta nuolemassa huuliaan antaa katsojalle kuvan siitä, että koira on syönyt ruuan. Otokset, jotka on kuvattu eri paikoissa, erilaisissa asuissa ja eri tanssijoilla voidaan asettaa rinnakkain luoden originaali koreografia (McPherson 2006, 37–38.)

McPhersonin jaottelut ovat toimivia, mutta olen hänen kanssaan eri mieltä tanssin jatkuvuuden kuvaamisesta. Hänen mukaansa tanssin tulisi olla valmiiksi koreografioitua. Tanssin jatkuvuutta haettaessa koreografia leikataan sellaisenaan yhdeksi videoksi. Olen tehnyt kolme tanssivideota, ja ne kaikki ovat sisältäneet lähes ainoastaan improvisoitua liikettä. *Runaway – Dancing In The Woods* -tanssivideossa kohtaukset, kuvakulmat ja kameran liikkeet olivat tarkkaan ennalta suunniteltuja. Liikekieli oli ennalta suunniteltu kompuroivaksi ja kaatuilevaksi. Myös kuvauspaikan maasto muutti liikekieltä siihen suuntaan. Varsinainen koreografia oli kuitenkin täysin improvisoitua ja kuvauspaikalla syntynyttä. Editointivaiheessa toimin kuitenkin hyvin tarkasti McPhersonin kuvaaman jatkuvan liikkeen lähestymistavan mukaan. Leikkasin otokset lähes suunnittelemaani järjestykseen ja käytin liikkeen jatkuvuutta niin leikkauskohdissa kuin kameran liikkeessäkin.

4 TANSSIELOKUVA, VERKKO JA DOKUMENTTI

Tanssielokuvia tehdään verkkoon, mutta verkkoa hyödynnetään usein vain julkaisu- paikkana eikä niinkään interaktiivisena alustana. Loikka-tanssielokuvafestivaalin taiteellisen johtajan Kati Kallion (henkilökohtainen tiedonanto, 22.2.2016) mukaan tanssielokuvien tekijät mieltävät usein tanssielokuvan ensisijaisesti valkokankaalle, ja verkko on toissijainen julkaisupaikka. Kuitenkin esimerkiksi Loikka-tanssielokuvafestivaalin kilpailu 60secondsdance on saanut paljon osallistujia. Kilpailussa tehtävänä on kuvata minuutin pituinen tanssielokuva, joka julkaistaan verkossa ja joita myös yleisö voi äänestää. Tanssielokuvalla onkin hyvät mahdollisuudet toimia verkossa. Tanssivideota katsellessa katsojan tekee usein mieli liikehtiä mukana. Tanssi voi olla helposti osallistavaa, minkä vuoksi myös interaktiivisuus tanssielokuvassa voi toimia hyvin.

4.1 Dokumentaarisuuden ja tanssin yhdistäminen

Halusin yhdistää omassa verkkodokumentissani dokumentin perinteistä kerrontaa sekä tanssia. Koetin luoda haastattelujen keskelle spontaaneja tanssikohtauksia, samaan tapaan kuin musikaaleissa. Tanssi ei siis ollut vain kuvituskuvana dokumentissa, vaan myös kertoja ja asioiden ilmaisija.

Vuonna 2011 julkaistu dokumenttielokuva *Pina* kertoo saksalaisesta koreografista Pina Bauschista. Elokuva on kunnianosoitus omintakeisuudestaan kuuluisaksi tulleelle koreografille, joka kuoli vuonna 2009. Elokuva on yhdistelmä tanssiteatterin jäsenten haastatteluja ja muistelmia Bauschista sekä tanssikohtauksia koreografian kuuluisimmista teoksista. Elokuvassa tanssikohtaukset ja dokumentaarisuus yhdistyvät sulavasti. Haastatteluista siirrytään tanssikohtauksiin välillä spontaanista ja yllättäen. Joissakin haastatteluissa tanssikohtausta povataan enemmän, haastateltava saattaa esimerkiksi mainita teoksen nimen, josta tanssikohtausta on, jonka jälkeen siirrytään kyseiseen kohtaukseen. *Pina*-elokuva toimi oman dokumenttini innoituksen lähteenä. Elokuvassa erityisen mielenkiintoista on se, miten tanssi keskeyttää haastattelun. Leikkaustyylillä ei kuitenkaan häiritse tarinankerrontaa vaan jatkaa siitä, mihin haastateltava ajatuksensa päättää. Tanssikohtausta toimii sulavasti yhteen haastateltavan puheen kanssa.

Toisin kuin elokuvassa *Pina*, monet opinnäytetyössä tarkastellut tanssidokumentit sisältävät paljon tanssia ja liikettä, mutta tanssi on usein vain kuvituskuvana elokuvassa. Valitsin tarkasteltavaksi kuuluisimpia, uusimpia ja kiinnostavimpia tanssidokumentteja suomesta ja ulkomailta. Käytin lähteenäni Internet Movie Database -sivuston listausta suosituimmista tanssidokumenteista.

Balettielokuva *First Positionissa* tanssia kuvataan paljon ja kuvamateriaali on joko treenisalista tai näyttämöltä. Myös *Getting into Cirque Du Soleil*, Michael Jacksonista kertova dokumentti *This Is It* sekä suomalainen katutanssidokumentti *Suuntana ylöspäin* noudattavat samaa kaavaa. Dokumenteissa on paljon puhetta, monia henkilöitä haastatellaan ja juontaja tai kertoja puhuu. Tanssi toimii kuvituskuvana tai itsenäisenä osanaan ikään kuin tallenteena.

Pina eroaa tanssidokumenttien valtavirrasta siten, että tanssikohtaukset on siirretty harjoitussalista ulkotiloihin tai muihin tanssin tunnelmaa parhaiten kuvaaviin paikkoihin. Tanssijat esiintyvät kameralle, jolloin myös äänimaailma muuttuu erilaiseksi. Haastatteluissa, esitystallenteiden pätkissä ja tanssikohtauksissa kaikissa on oma äänimaailmansa. Tällä tavalla tanssikohtaukset erottuvat dokumentissa ikään kuin itsenäisiksi elokuviksi.

Ohjaaja Bedia Finzin *Only When I Dance* -dokumenttielokuvassa on samoja elementtejä kuin *Pina*-elokuvassa. Elokuvan kaksi päähenkilöä tanssivat muun muassa katolla sekä tyhjällä stadionilla. Tanssikohtaukset on suunniteltu kameralle ja sen yleisölle. Live-yleisöä ei ole vaan tanssijat esiintyvät kameralle. Päähenkilöiden tanssilla kuvataan heidän tunteitaan ja ajatuksiaan.

Tanssidokumenteissa, joissa kuvataan päähenkilöiden normaalia arkea, tanssi on mukana kuvissa luonnollisella tavalla silloin, kun se tapahtuu, kuten ”battleissa”, harjoitussalissa sekä lavalla. Tanssidokumenteissa kuten *Pina* ja *Only When I Dance* tanssikohtaukset ovat ennalta suunniteltuja. Tanssijat on puvustettu ja maskeerattu, kuvakulmat on suunniteltu etukäteen, ja kuva vaihtelee lähikuvasta laajempaan. Vaikka tanssielokuvan tyyppisten tanssikohtausten hyödyntäminen dokumentissa avaa päähenkilön maailmaa uudella tavalla, se voi toisaalta myös rikkoa dokumentin kerronnan totuudenmukaisuutta. Tanssikohtaukset eivät ole luonnollisia ja niitä on suunniteltu enemmän kuin esimerkiksi spontaaneja tanssiharjoituksia, jotka etenevät omalla tavallaan. Tanssielokuva on aina tekijänsä taiteellinen taidonnäyte, eikä se ole riippuvainen todellisista tapahtumista. Tanssielokuvan ja dokumentin yhdistäminen onkin jotakin taiteellisen työn ja journalismin välillä.

Koreografi Titta Court kirjoittaa Pia-Maria Lausauksen toimittamassa *Tokallinen toellisuus – 10 pohjoista todentekijää* -kirjassa dokutanssista. Termiä ei ole virallisesti käytetty tanssia ja dokumentaarisuutta käsittelevässä kirjallisuudessa, mutta se kuvaa Courtin työtä täsmällisesti. Näen teoksissani keskeisinä aiheen ja siihen liittyvän autenttisen paikan sekä läsnä olevien ihmisten vaikutuksen lopputulokseen (Court 2011, 89), Court avaa. Hänen tanssitaiteensa on paikkasidonnaista ja hän työskentelee usein tavallisten ihmisten kanssa. Dokutanssia hänen työstään tekee se, että hän esimerkiksi haastattelee valitsemiensa paikkojen ihmisiä sekä viettää aikaa niissä paikoissa ja ihmisten kanssa. Court on muun muassa esiintynyt sukkahousutehtaalla, vanhainkohteissa ja yksityiskodissa. Hän on myös tehnyt dokumentaarisen tanssiteoksen dystoniaa sairastavan henkilön kanssa. (Court 2011.)

Teoksessa *Elli* Court toimi ikään kuin dokumentaristina, vaikka tavoitteena olikin luoda taiteellinen teos. *Elli*-teos on tehty yhdessä päähenkilön kanssa. Court käytti apunaan tanssitekniikan keinoja, mitkä voisi rinnastaa dokumentaristin käyttämiin haastattelutekniikan keinoihin. *Elli*-teoksessa päähenkilö on lavalla ja esiintyy koreografin kanssa. (Court 2011.) Usein koreografit hakevat inspiraationsa muista henkilöistä, mutta käyttävät heitä vain sysäyksenä taiteelliselle työlle tai osana teosta. *Elli*-teoksessa tarina on päähenkilön tarina, eli tanssitaide ja dokumentti yhdistyvät. Dokutanssi on uudenlainen tapa risteyttää taidetta ja journalismia. Vaikka lopputulos on enemmän taiteellinen kuin journalistinen, on työskentelytavassa jotakin sellaista, mikä voisi tarjota uusia ideoita myös journalismin alalle.

4.2 Tanssi omana osionaan

Opinnäytetyöni tuotanto-osan verkkodokumentissa tarkoitukseni oli käyttää tanssia ja dokumentaarisuutta ristikkäin samoissa kohtauksissa ja myös luoda erillisiä tanssikohdauksia sekä -videoita. Toteutin nämä siten, että suunnittelimme ja kuvasimme päähenkilön kanssa muutaman minuutin tanssivideot jokaisesta dokumentin teemasta. Käytin näitä tanssipätkiä myös haastatteluosiossa eli dokumentin varsinaisessa osassa. Katsotuaan jakson, katsojalla on mahdollisuus katsoa vielä lisää tanssia ja hän voi klikata auki tanssivideon. Varsinaisen dokumentin jaksossa on lyhyitä pätkiä tanssivideosta, jotka houkuttelevat katsomaan koko tanssivideon.

Aiemmin mainitsemani ja tässä työssä esittelemäni tanssidokumentit ovat lineaarisia eli niiden kerronta etenee tietyn ennalta määritellyn kaavan mukaan. Näissä elokuvissa

tanssi on omana osionaan lähinnä DVD:n ekstramateriaaleissa, mikä selittyy lineaarisella kerronnalla. Verkkodokumentissa juoni tai tarina eivät etene tietyn kaavan mukaan, mikä mahdollistaa eri osioiden tekemisen ja tällä tavalla tiettyjen asioiden erottamisen ja tiettyjen yhdistämisen. Verkkodokumentissa DVD:n ekstramateriaalit ja varsinainen dokumentti ovat ikään kuin yhdistetty samalle alustalle.

5 VERKKODOKUMENTTI ”KIERTOLIIKE”

Tämän opinnäytetyön tuotanto-osana suunnittelin ja toteutin verkkodokumentin, joka kertoo suomalaisesta tanssiopiskelijasta Keski-Euroopassa sekä Itävallan Salzburgissa. Päähenkilö Susanna on asunut Tanskassa, Saksassa ja Itävallassa noin viisi vuotta. Hän on ikään kuin nykyajan kiertolainen, jolle kodiksi riittävät katto pään päällä ja mukavat ihmiset. Hänelle tanssi on kuin uskonto, jota hän elää ja harjoittaa päivittäin lähes kaksitoista tuntia. Dokumentti kertoo tarinan siitä, minkälaista on intohimoinen ja vapaa elämä ilman sellaisia normeja, joita yhteiskunta odottaa. Kääntöpuolena on jatkuva epävarmuus ja kilpailu. Dokumentti pureutuu Susannan elämään ja ajatuksiin, mutta käsittelee sellaisia teemoja, joihin monet ihmiset voivat samaistua. Dokumentti sisältää neljä jaksoa, joiden teemat käsittelevät kotia, empatiaa, rahaa sekä juuria.

Verkkodokumentti on oma sivustonsa, joka rakennettiin Wordpress-verkkoalustalle. Sivustolle tullessaan katsojalle tarjotaan dokumentin ensimmäistä jaksoa, video alkaa heti sivustolle tultaessa. Katsoja voi myös keskeyttää katsomisen, jonka jälkeen hänen eteensä aukeaa dokumentin alkuvalikko (ks. Kuva 1).



Kuva 1. Suunnitteluvaiheen kuva alkuvalikosta (referenssikuva).

Alkuvalikosta katsoja voi klikata auki neljä eri jaksoa, jotka avautuvat jokainen omaan ikkunaan. Katsoja voi myös klikata auki ”Kuka olen?” -osion, joka sisältää tietoja päähenkilöstä pääsykokeiden hakulomakkeen muodossa. Alkuvalikosta voi myös klikata auki ”Tanssittaako?” -osion, joka sisältää katsojien tekemiä tanssivideoita ja jossa he voivat ehdottaa päähenkilölle tanssin aiheita.

Jokaisen jakson ohessa on klikattava painike, joka vie jakson teemaa käsittelevään tanssivideoon. Niitä on yhteensä neljä ja ne ovat kukin kestoltaan muutaman minuutin. Tanssi on dokumentissa ikään kuin toinen päähenkilö, joka kertoo Susannan tarinaa. Varsinaisen dokumentin jaksoissa on tanssia kuvituskuvana sekä erillisinä kohtauksina.

5.1 Dokumentti

Dokumentti käsittelee teemoja raha, koti, juuret ja empatia. Koti-jaksossa päähenkilö pohtii sitä, mitä koti hänelle merkitsee ja mikä tekee kodin. Raha-jaksossa käsitellään päähenkilön arvomaailmaa, kuten sitä, mitä raha merkitsee taiteilijalle, jolla on suuri laina eikä takuita työllisyydestä. Tanssijat elävät askeettista ja kurinalaista elämää, mikä poikkeaa valtaväestöstä. Raha-jaksossa käsitelläänkin myös sitä, mistä päähenkilö kokee jäävänsä paitsi muuttaessaan vieraaseen maahan ja antautuessaan kymmenen tunnin opiskelupäiville.

Juuret-jakso käsittelee tanssia perimän näkökulmasta. Päähenkilö pohtii sitä, mikä merkitys perimällä tai kansalaisuudella on tanssissa. Hän vertailee omaa suomalaista identiteettiään muun maalaisiin ja pohtii kansalaisuuden sekä luonteen piirteiden näkymistä tanssissa. Juuret-jaksossa myös pakolaiskriisi tulee käsitellyksi päähenkilön kokeman rasismien myötä. Itävallassa katsotaan pahasti kaikkia, jotka puhuvat vierasta kieltä.

Empatia-jakso kertoo siitä, miten myötätuntoisia taiteilijat ovat toisiaan kohtaan, minkälaista elämä on tanssikoulussa sekä minkälaista on kilpailu tanssialalla. Kuvituskuviissa seurataan päähenkilön elämää koulussa ja nähdään, minkälaista ammattitanssijoiden opiskelu on.

5.2 Liikemateriaali ja koreografiat

Tanssielokuvassa työskentelee usein koreografi, joka tekee kaiken kuvattavan liikemateriaalin. Verkkodokumentissani päähenkilö toimi koreografina. Annoin ehdotuksia kuvauspaikoiksi ja ideoin minkä tyyppistä liikettä tai minkälaisessa paikassa tanssivideo kuvattaisiin. Päähenkilö ehdotti paikkoja sekä koreografian aiheita, joista yhdessä suunnitelimme kokonaisuuden. Tarkoituksena oli luoda tanssivideoita jaksojen aiheista.

Tanssivideoiden suunnittelussa oli haastavaa se, että en päässyt kuvaajana etukäteen katsomaan kuvauspaikkoja. Meillä oli aikaa kuvata kaikki dokumentin materiaalit kolmessa päivässä, joten kokonaisuikataulu oli tiukka. Minulla oli kuitenkin tietty ja selkeä visio tanssivideoista, mikä auttoi jonkin verran. Tanssivideot muuttuivat kuvaustilanteessa. Liikekieli oli kaikissa improvisoitua, jokaisessa jaksossa oli kuitenkin taustalla score tai idea koreografian etenemisestä.

Vaikka improvisaation kuvaaminen on vaikeampaa kuin ennalta suunnitellun koreografian, halusin silti, että sitä olisi videoissa melko paljon. Käyttämällä improvisaatiota sekä sitä, että päähenkilö suunnittelee suurimman osan tanssista, sain tallennettua videolle sellaista ilmaisua, mikä oli juuri hänen näköistään. Tanssista tuli päähenkilön kertoma tarina ja hän sai kertoa sen omalla tavallaan. Tulin huomaamatta käyttäneeksi Titta Courtin (2011) määrittelemiä samantapaisia ”dokutanssin” keinoja, joista kerrottiin tässä opinnäytetyössä aikaisemmin. Videoista tuli dokumentaarisia ja todenmukaisempia hänen tarinalleen, ajatuksilleen ja pohdinnalleen, kuin mitä olisi tullut minun tekemälläni koreografialla. Yritin siis pysyä tiukasti todenmukaisen dokumentin tekemisessä, myös tanssiosioita tehdessäni.

Koti-jakson tanssikohtauksessa suunnitelmana oli kuvata minimalistista liikettä lähikuvissa, siten ettei koko vartalo näkyisi ollenkaan. Dokumentin päähenkilö ja hänen ystävänsä esittävät videolla tanssin, jossa ideana on peli, jota pelataan eleillä. Nämä eleet ovat kuvauksia kotia muistuttaville sanoille. Keittiössä kuvattu tanssivideo korostaa kodin tuntua, keittiö on useiden kotien keskus. Päähenkilölle ihmiset tekevät kodin, joten tanssi toisen henkilön kanssa kuvastaa tätä suhdetta. Tanssivideo siis kuvaa ajatuksia ja tunteita, joita päähenkilöllä on kodista.

Raha-jaksossa päähenkilö tanssii näköalapaikalla improvisoidun esityksen kysymyksestä ”Mitkä ovat ne kategoriat, joihin laitat itsesi?”. Tanssi avaa päähenkilön tunteuksia haastattelun kysymyksistä. Tanssi on pyörivää ja voimistuvaa, mikä kuvaa sitä, että ratkaisut ovat vaikeita. Juuret-jakson tanssivideossa päähenkilö poistuu ulkovesta kotoaan ja alkaa tanssia rappukäytävässä kuin kukaan muu ei näkisi tai olisi läsnä. Tanssi on tutkiskelevaa ja pohtivaa, päähenkilön itsetutkiskelua omista juuristaan ja identiteetistään. Empatia-jakson tanssivideossa esiintyy kaksi tanssijaa. Päähenkilö tanssii intiimin koreografian, joka on kuvattu läheltä, lämpimän väristä taustaa vasten. Esitys kuvaa tanssijoiden välistä kilpailua, joka kulminoituu välittämiseen ja myötätuntoon.

Tanssielokuvan kerronnan keinot eli se, millä elementeillä ja miten tarinaa kerrotaan, ovat tässä työssä koreografian lisäksi kuvaustyyli ja -kulmat, liikkeen laatu ja sen vaihtelut, kuvauspaikan valinta, editointi sekä musiikki ja muu äänimaailma.

5.3 Interaktiivisuus

Opinnäytetyöni verkkodokumentissa interaktiivisuudella on kolme tehtävää. Dokumentin muoto on vapaa eli katsoja voi selata sen eri osioita haluamassaan järjestyksessä. Katsoja voi kommentoida ja ehdottaa tanssin aiheita päähenkilölle. Katsoja voi myös itse osallistua dokumentin tekemiseen tekemällä tanssin jaksojen aiheista ja lataamalla sen YouTube-palveluun. Interaktiivisuus on siis tässä dokumentissa erotettu omaksi osiokseen dokumentin lomaan. Interaktiiviset osat sekä dokumentti ovat yhteydessä toisiinsa, mutta ne ovat erillisiä ja katsottavissa erillisinä. Ihanteellinen interaktiivinen verkkodokumentti olisi sellainen, jossa katsoja voisi vaikuttaa dokumentin tekemiseen sen jokaisessa vaiheessa, mutta dokumentin todenmukaisuus säilyisi. Tässä onkin jatkokehittelyn paikka etenkin suomalaiselle verkkodokumentille.

Verkkodokumentin interaktiivisuutta pohtiessa tulee miettiä sen katsojaa sekä sitä, mihin asioihin kiinnostus riittää. Verkkodokumenttia ei kannata luoda liian yksinkertaiseksi, mutta nopeasti vaihtuva ja muuttuva informaatio saattaa saada katselijan siirtymään toisaalle. Tätä opinnäytetyötä varten selailemieni, sekä suomalaisten että kansainvälisten verkkodokumenttien kirjosta, parhaiten mieleen jäivät sellaiset dokumentit, joissa on selkeä idea, juoni tai tarina.

5.4 Ulkoasu ja koodaaminen

Suunnittelin ulkoasun verkkodokumenttiin, jonka muotoa suunnittelimme ja muokkasimme yhdessä koodaajan, Oskari Anttilan kanssa. Tein ideani referenssikuvina. Koska minulla ei ollut käsitystä siitä, mikä on mahdollista tai käyttäjäystävällistä toteuttaa, oli hyvä, että koodaaja oli mukana projektissa jo alusta saakka.

Verkkodokumentti on mielestäni yhden toimittajan toteutettavissa oleva projekti. Sen ei välttämättä tarvitse sisältää edes videota tai valokuvaa, mikä avaa ovia myös muille kuin monimediatoimittajille. Tärkeintä on hyvä tarina ja selkeä kerronta. Projektin edetessä olisin tarvinnut kuitenkin apua graafiselta suunnittelijalta. Dokumentin ulkoasusta olisi saattanut muodostua dynaamisempi ja käyttäjälle kiinnostavampi. Tässä verkkodokumentissa minulla ei ollut aikaa miettiä esimerkiksi käyttäjäkuntaa eli ketkä dokumenttia erityisesti katsoisivat, vaikka toki tarkoitus oli suunnata dokumentti kaikille kiinnostuneille.

6 YHTEENVETO

Tavoitteenani oli tehdä verkkodokumentti, joka hyödyntää tanssielokuvan kerronnan keinoja ja on interaktiivinen sekä samalla osallistava. Tiivistän tässä ne tanssielokuvan kerronnan keinot, joita käytin verkkodokumentissa. Kerron myös, millä tavalla verkkodokumenttini on interaktiivinen ja osallistava.

Päähenkilön oma liikekieli eli tanssi ja koreografiat ovat tanssin kerronnallinen elementti dokumentissa. Päähenkilö suunnitteli tanssivideoiden ideat ja lähtökohdat, joista tanssijat improvisoivat liikettä kameran edessä. Tanssivideoiden lisäksi tanssia on varsinaisessa dokumentissa kuvituskuvina ja välikohtauksina. Tanssivideoiden tekemisessä pidin tärkeänä, että kaikki liikemateriaali tulee päähenkilöltä itseltään, sillä jos olisin tehnyt valmiit koreografiat, ne olisivat näyttäneet päälle liimatuilta. Tanssivideot noudattavat siis myös dokumentaarista otetta, jossa puheen sijaan asioiden ilmaisijana on liike.

Tanssielokuvan kerronnan keinoina toimivat liike; niin teemasta improvisoitu tanssi kuin valmiiksi kehitetty score, kameran liikkeet sekä editointi. Teemasta improvisoidulla liikkeellä tarkoitan sitä, että esimerkiksi Juuret-jakson tanssivideoissa päähenkilö kertoo liikkeellä, miten juuret näkyvät hänessä tanssin kautta. Valmiiksi kehitetty score on Raha-jaksossa, jossa päähenkilön tanssi alkaa sivuttain kulkevasta liikkeestä ja johtaa pyörivään ja voimistuvaan liikkeeseen. Tanssilla on selkeät raamit, vaikka se onkin improvisoitua. Kameran liikkumista hyödynsin erityisesti Raha-jaksossa, jossa kamera pyörii tanssijan ympäri sekä Juuret-jaksossa, jossa kamera seuraa tanssijaa. Editointivaiheessa osia tanssivideoista leikattiin osaksi varsinaista dokumenttia. Tanssi toimi kuvituskuvana erityisesti Empatia-jaksossa. Käytin McPhersonin (2012) montaašilähestymistapaa Raha, Koti -ja Empatia-tanssivideoissa. Leikkasin videot eri kuvakoissa -ja kulmissa kuvatuista klipeistä. Juuret-tanssivideoissa kamera seuraa tanssijan liikehdintää rappukäytävässä. Video on kuvattu yhdellä otoksella.

Verkkodokumentti *Kiertoliike* sisältää interaktiivisia ja osallistavia osioita. Interaktiivisuus on dokumentissa omana osionaan, erillisenä varsinaisesta tarinasta. Verkkodokumentin interaktiivisuutta ovat osio, jossa katsojat voivat ehdottaa päähenkilölle tanssin aiheita, joista hän valitsee parhaimmat ja tekee niistä tanssivideoita sivulle. Katsojat voivat myös jakaa omia kokemuksiaan dokumentin aiheiden herättämistä ajatuksista ja tuntemuksista omien tanssivideoiden myötä. Videon voi ladata YouTube-palveluun,

josta se poimitaan osaksi verkkodokumenttia. Verkkodokumentissa interaktiivista on myös sen navigaatio. Katsoja voi selata haluamiansa osioita haluamassaan järjestyksessä.

Tässä opinnäytetyössä verkkodokumentin interaktiivisuus jäi omaksi osiokseen, eikä sitä sisällytetty varsinaiseen dokumenttiin. Jatkossa olisikin mielekästä tutkia, miten verkkodokumentista saisi kokonaisuudessaan interaktiivisen ja sellaisen, johon katsoja voi halutessaan vaikuttaa jokaisessa vaiheessa. Kokonaan interaktiivisen dokumentin tekeminen saattaa olla Suomessa vielä haastavaa, sillä täällä ei ole siihen tarvittavaa tekniikkaa ja tarpeeksi suurta rahallista tukea. Kuitenkin hyödyntämällä valmiita työkaluja ja verkkoalustoja voisi päästä alkuun.

Oman kokemukseni perusteella tietotekniikan osaaja ja graafinen suunnittelija ovat välttämätön osa työryhmää. Yhden toimittajan tekemä verkkodokumentti on toimiva, mutta eri osa-alueiden muodostama työryhmä takaisi verkkodokumentin hiotun ulkoisuuden sekä laajenemisen oikeille kohderyhmille. Graafinen suunnittelija olisi voinut *Kiertoliike*-dokumentissa suunnitella houkuttelevamman ja dokumentin aiheeseen täsmällisesti sopivan ulkoasun. Markkinointihenkilö olisi voinut tehdä yksityiskohtaisen ja eri kohderyhmät huomioon ottavan markkinointisuunnitelman, mikä vaikuttaa oleellisesti dokumentin tavoitettavuuteen. Esimerkiksi tässä opinnäytetyössä aiemmin mainitun *Welcome to Pine Point* -verkkodokumentin taustalla on noin kymmenen hengen työryhmä. Yleisradiolle muun muassa *Korvaava* -sekä *Bäkkärit*-verkkodokumentit tehnyt dokumentaristi Katri Koivula työskentelee kahden koodaajan kanssa. Suomessa verkkodokumentteja toteutetaan ainakin vielä pienillä kokoonpanoilla. Mielestäni kokonaisvaltaisella suunnittelulla voisi päästä suuriin katsojalukuihin.

LÄHTEET

Adams, M.; Row Far, J. & Tandavanitj, N. 2007. Rider Spoke. Viitattu 26.1.2016.

<http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>. Interaktiivinen teos.

Court, T. 2011. Tanssistako dokumentti?. Teoksessa Lausas, P-M. (toim.) Tokallinen toellisuutta – 10 pohjoista todentekijää. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja A, Tutkimukset 1/2011. Kemi: Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu.

First Position. 2011. Ohj. Bess Kargman. First Position Films. Elokuva.

Gaudenzi, S. 2012. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Lontoo: Goldsmiths University of London.

Getting into Cirque Du Soleil. 2011. 16x9. Toim. Carolyn Jarvis. Clobal News. Ensiesitys 19.11.2011 Global News. Viitattu 15.3.2016 <http://topdocumentaryfilms.com/getting-into-cirque-du-soleil/>. Tv-ohjelma.

Gifreu, A. 2011. The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

Helminen, S.A. 2014. Interactive storytelling tools: friends or foes?. European Documentary Magazine. Viitattu 20.1.2016 <http://www.doxmagazine.com/interactive-storytelling-tools/>

Helminen, S.A. 2014. The interactive dancefloor. European Documentary Magazine. Viitattu 23.1.2016. <http://www.doxmagazine.com/the-interactive-dance-floor/>.

i-Docs-sivusto. Viitattu 19.1.2016. <http://i-docs.org/about-idocs/>.

Journey To The End Of Coal. 2008. Ohj. Bollendorff, S. & Ségrétin, A. Honkytonk Films. Viitattu 17.5.2016. <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>. Verkkodokumentti.

Kallio, K. Loikka-tanssielokuvafestivaalin taiteellinen johtaja. 22.2.2016. Sähköpostihaastattelu.

Klynt-sivusto. Viitattu 20.1.2016. <http://www.klynt.net>.

Korsakow-verkkosivusto. Viitattu 20.1.2016. <http://korsakow.org>.

Loikka-tanssielokuvafestivaalin verkkosivut. Viitattu 1.3.2016. <http://www.loikka.fi/tanssielokuvan-tuotantohanke.html>.

Mapbox-sivusto. Viitattu 20.1.2016. <https://www.mapbox.com>.

McPherson, K. 2006. Making Video Dance A step-by-step guide to creating dance for screen.

New York: Routledge.

Most popular dance documentaries. Internet Movie Database. Viitattu 18.3.2016.

[http://www.imdb.com/search/title?genres=documentary&keywords=dance&sort=mo-
viemeter.asc](http://www.imdb.com/search/title?genres=documentary&keywords=dance&sort=mo-
viemeter.asc).

Only When I Dance. 2009. Ohj. Beadie Finzi. Tigerlily Films & Jinga Production. Elokuva.

Pajala-Assefa, H. 2011. Tanssielokuvan puolestapuhujan saappaat. Teoksessa Jyrkkä, H. (toim.) Nykykoreografian jalanjäljissä – 37 tapaa tehdä tanssia. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Pina. 2011. Ohj. Wim Wenders. HanWay Films. Elokuva.

Primal. Hayer, C.; Archain, M. & Stagnaro, B. National Filmboard of Canada. Viitattu 26.1.2016.

<http://primal.nfb.ca/en/shout>. Verkkodokumentti.

Sano se saameksi. 2016. Koivula, K. Yleisradio. Viitattu 17.5.2016. [http://yle.fi/teos/sanosesaa-
meksi/](http://yle.fi/teos/sanosesaa-
meksi/). Verkkodokumentti.

Silvanto, S. & Tanssin talo ry. 2015. Kartoitus Tanssin talon toiminnan vaikutuksista ja tilanne-
katsaus tanssin kentälle. Viitattu 11.3.2016. [http://tanssintalo.fi/pdf/Tanssin_talo_heijastusvaiku-
tuskartoitus.pdf](http://tanssintalo.fi/pdf/Tanssin_talo_heijastusvaiku-
tuskartoitus.pdf)

Suuntana ylöspäin. 2015. Ohj. Hiski Hämäläinen. Street Culture Club. Elokuva.

This Is It. 2009. Ohj. Kenny Ortega. Columbia Pictures. Elokuva.

Tiki-Toki -sivusto. Viitattu 20.1.2016. <http://www.tiki-toki.com>.

Welcome to Pine Point. 2011. Ohj. Simons, M. & Shoebridge, B. Viitattu 21.1.2016. [http://pi-
nepoint.nfb.ca/#/pinpoint](http://pi-
nepoint.nfb.ca/#/pinpoint). Verkkodokumentti.

Yleisradion verkkodokumentit. Viitattu 22.1.2016. <http://yle.fi/aihe/dokumentit>.

Zeega-sivusto. Viitattu 20.1.2016. <http://blog.zeega>