

## **Dokumentin tarinaa etsimässä**

Jenni Koskensuu

Joonas Pikkarainen

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Amk-opinnäytetyö

2021

Medianomitutkinto

## Tiivistelmä

**Tekijä(t)**

Koskensuu Jenni, Pikkarainen Joonas

**Tutkinto**

Medianomi

**Raportin/Opinnäytetyön nimi**

Dokumentin tarinaa etsimässä

**Sivu- ja liitesivumäärä**

42 + 13

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan, miten tarina syntyy ja muokkautuu dokumenttia tehdessä. Prosessin kulkua seurataan tekijöiden oman dokumentin suunnitteluvaiheesta leikaukspöydälle asti.

Opinnäytetyön toiminnallinen puoli koostuu vuonna 2019 kuvatun lautapeliyhteisöstä kertovan dokumentin ensimmäisestä versiosta. Teoriaosuus käsittelee kirjallisuuden pohjalta dokumentin tekemiseen läheisesti liittyvää termistöä. Sen jälkeen seurataan dokumentin tekoprosessia ja sen tarinan muodostumiseen vaikuttaneita eri vaiheita.

Tuotannon moninaiset vaiheet auttavat lukijoita ymmärtämään, miten dokumentin tarina voi muuttua tuotannon aikana. Samalla se osoittaa millaisia sudenkuoppia tekoprosessin aikana voi syntyä ja miten ne voisi välttää.

Lopuksi reflektoidimme dokumentin onnistumista sekä pohdimme, mitä kaikkea tulisi vielä huomioida, jotta dokumentti saataisiin viimeisteltyä.

**Asiasanat**

Dokumentti, käsikirjoitus, editointi, tarinallisuus, henkilökuvat, haastattelu

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Dokumentti – totuuselokuva vai todellisuutta jäljentävä elokuva .....	3
2.1	“Todellisuuden luova käsittely” .....	4
2.1.1	Dokumentin eri lajit - Moodit.....	5
2.2	Käsikirjoitus – rakenne ja muoto.....	7
2.2.1	Henkilokuva.....	9
2.3	Henkilövetoinen tarina - haastattelu koko dokumentin pohjana .....	10
2.3.1	Ennakkohaastattelu .....	10
2.3.2	Haastattelijan ja haastateltavan roolit.....	12
2.3.3	Eettiset kysymykset henkilövalinnassa .....	12
2.4	Leikkaus määrää lopullisen tarinan .....	13
2.4.1	Leikkauvaiheet.....	14
2.4.2	Miten tarinan saa kulkemaan ja kohtaukset toimimaan.....	15
2.5	Tarinan kehystäminen ja tulkintakehys.....	16
3	Prosessin kuvaus.....	18
3.1	Dokumentin suunnittelu .....	18
3.1.1	Kysely ja kuvattavien etsiminen .....	19
3.1.2	Kuvattavien seulonta .....	21
3.2	Kuvaus .....	23
3.2.1	Kasperin kuvaus – päämäärättömyydestä kohti päämäärää .....	25
3.2.2	Ernon kuvaus – opitun ammentaminen käytäntöön .....	28
3.3	Editointi.....	31
3.3.1	Kohti ensimmäistä (ja lopullista) vedosta .....	33
3.3.2	Menemmekö liian pitkälle? .....	35
3.3.3	Mikä on (meidän) totuus?.....	36
4	Johtopäätös .....	39
5	Lähteet:.....	42
6	Liitteet .....	43
	Liite 1. Lautapeliyhteisöihin suunniteltu kysely .....	43
	Liite 2. Taustahaastattelu.....	49
	Liite 3. Käsikirjoitus.....	50

## 1 Johdanto

Valitsimme opinnäytetyöksi dokumentin teon, koska olemme molemmat kiinnostuneita visuaalisesta kerronnasta journalistisin keinoin. Halusimme lähteä opettelemaan, kuinka dokumenttia tehdään, minkälaisia kykyjä siihen tarvitaan ja pystyisimmekö hyödyntämään jo olemassa olevaa osaamistamme. Emme olleet koskaan tehneet mitään tämän mittakaavan projektia, joten tiesimme, että se olisi meille molemmille valtava oppimiskokemus.

Haaga-Heliassa saatu koulutus tuki monilta osin käytännön tekemistä, joten meille tuntui luonnollisimmalta tehdä opinnäytetyöstä toiminnallinen. Tiesimme silti, että dokumentin teko vaatisi meiltä molemmilta enemmän aikaa. Meille henkilökohtaisesti tärkeintä oli kuitenkin dokumentin teossa saatava kokemus.

Dokumentilla halusimme rikkoa lautapeliyhteisöjen ympärillä vaikuttavia stereotyyppioita sekä tuoda ilmiötä laajempaan tietoisuuteen. Oletuksemme oli, ettei ilmiö ollut monille järkevästi tunnettu, vaikka se on kasvanut vuosi vuodelta. Halusimme tuoda lautapeliyhteisöjä esille nimenomaan henkilöiden kautta, koska koimme sen olevan kerronnallisesti mielenkiintoisin tapa lähestyä aihetta. Päähenkilöinä meillä ovat kaksikymppiset Kasper ja Jaakko ja Erno Soihut, joiden elämää seuraamme arjessa ja lautapelien parissa.

Koska dokumentin tekeminen osoittautui lopulta osin hallitsemattomaksi ja odotettua suuremmaksi projektiksi, päätimme jättää dokumentin ensimmäiseen versioon ja viimeistellä sen sijaan ensin opinnäytetyön. Siksi tarkasteltavana oleva opinnäytetyö käsittää ainoastaan dokumentin ensimmäisen raakaversioiden.

Opinnäytetyön kirjallisen osuuden olemme jakaneet kahteen osaan: dokumentin käsitteistämiseen sekä tekoprosessin kuvaukseen. Opinnäytetyössämme selvitämme, miten tarinoita luodaan ja löydetään dokumentin keinoin. Käsittelemme lisäksi käsikirjoituksen ja editoinnin merkitystä tarinan löytämisessä.

Teoriaosuudessa käsittelemme dokumentin teon eri vaiheita ja itse dokumentin elokuvalaista muotoa. Peilaamme tätä meidän omaan dokumenttiimme ja sen tekoprosessiin. Haluamme tuoda samalla esiin, miten monivaiheinen ja hallitsematon prosessi dokumentin tekeminen on ja miten tarina voi viedä itse itseään ilman, että tekijät voivat vaikuttaa sen kulkuun.

Opinnäytetyö käsittelee pitkälti tätä prosessia ja sen aikana kohdattuja moninaisia vastoin-  
käymisiä, joihin emme osanneet varautua. Siten se toimii samalla erinomaisena esimerk-  
kinä siitä, millaisia sudenkuoppia dokumentin teossa voi tulla vastaan ja miten niitä voi  
välttää. Se toimii samalla meille itsereflektiona projektin sujumisesta.

## 2 Dokumentti – totuuselokuva vai todellisuutta jäljentävä elokuva

Dokumentti on osa pitkää elokuvahistoriaa, jonka juuret ulottuvat Charles Musserin mukaan jo 1600-luvulle aikaan, jolloin hollantilainen Christiaan Huygens kehitti *lanterne magique* eli taikalyhdyn, joka avulla voitiin näyttää yleisölle lasiin maalattuja kuvia peilien avulla (Musser 1990, 20–21). Ensimmäiset dokumentit olivat muodoltaan matkakertomuksia, joista yksi varhaisimmista historiankirjoihin jääneistä on jesuiitta Andres Tacquetin kuvaesitys lähetyssaarnaajamatkastaan Kiinaan (Nummelin 2009, 9–10, 66; Nummelin 2005, 265; Musser 1990, 20–21).

Myöhemmin matkakertomusten rinnalle tulivat uutiskatsaukset, ja varhaisimpien dokumenttien pohja onkin osaksi journalistinen. 1800-luvulla uutiskatsausten ja matkakertomusten lisäksi nähtiin tiedemiesten havaintoja ja kertomuksia yhteiskunnan vähäosaisista, joten dokumentin eri lajityypit ovat olleet esillä jo ennen itse filmin keksimistä. (Nummelin 2005, 265–266; Nummelin 2009, 66–67.)

Varhaisissa dokumenteissa esitettiin lavastettuja tapahtumia, koska matkat muualle maailmaan kuvaamaan tapahtumia olivat kalliita ja aikaa vieviä. Tarkoituksena ei suinkaan ollut valehdella tai vääristellä asioita, vaan tekijä halusi esittää tapahtumat mahdollisimman todennukaisesti. (Nummelin 2009, 67–68) Dokumenttielokuvalla onkin vahvat suhteet todennukaiseen ilmaisuun. Kyseessä on ei-fiktiivinen kerrontatapa, joka pyrkii esittämään todellisen maailman, jossa ihmiset elävät tai ovat eläneet (Aaltonen 2011, 15).

Sotauutisointi ensimmäisessä maailmansodassa toi vaatimukset materiaalin ja kerronnan aitoudesta (Nummelin 2009, 68). Valkoisen ylivallan propagandaelokuvat ja kolonialistiset kuvaukset Aasian ja Afrikan maiden kansoista alkoivat jäädä pikkuhiljaa historiaan 1920-luvulla. Ensimmäiseksi nykyaikaiseksi dokumenttielokuvaksi tituleerattu *Nanook – pakkasen poika* (1922) oli amerikkalaisen ohjaaja Robert Flahertyn elokuva alkuperäisheimoon kuuluneesta inuiitista, joka nähtiin elokuvassa eräänlaisena sankarina sen sijaan, että itse elokuvantekijä olisi ollut pääosissa. (Nummelin 2005, 265–267; Nummelin 2009, 67–68.) Valloituselokuvien traditiosta, jossa elokuvantekijä, valkoinen keski-ikäinen mies, nähtiin sankarina, luovuttiin silti vasta 1930-luvulla, jolloin dokumenttielokuva haki rooliaan todellisuuden kuvaajana.

Robert Flahertyn elokuvat toimivatkin kimmokkeena teoreetikko ja elokuvantekijä John Griersonille, joka loi termin “documentary” englannin kieleen (Nummelin 2009, 69; Aaltonen 2011, 15).

## 2.1 “Todellisuuden luova käsittely”

Dokumentti mielletään elokuvaksi, joka kertoo todellisuudesta. Jouko Aaltosen mukaan se on samalla sekä todellisuutta kuvaavaa että luovaa ilmaisua (Aaltonen 2011, 15). John Grieson määritteli dokumentin “todellisuuden luovaksi käsittelyksi” (Aaltonen 2011, 15; Valkola 2002, 13).

Vaikka elokuvan ja valokuvan synty onkin ollut halua tallentaa elämää ja todellisuutta, ei mikään kuitenkaan ole objektiivisesti puhdasta todellisuutta. Varsinkin dokumentin kohdalla puhutaan välineellisestä, subjektiivisesta todellisuudesta (Valkola 2002, 15; Aaltonen 17). Kameran asennot, kuvakulmat, valittu aihe ja päähenkilöt, käsikirjoitus ja editointi, muokkaavat kaikki kerrontaa eikä absoluuttista totuutta voi näin ollen dokumentissa esittää. Aaltonen toteaaakin, että nykyään ymmärrämme, että totuus on aina subjektiivista ja dokumentit ovat tekijöidensä tulkinta todellisuudesta (Aaltonen 2011, 17).

Dokumentti onkin heijastuma siitä historiallisesta ajasta, jossa elämme. Kyse on elokuvan-tekijän ja katsojien välisestä sopimuksesta, jossa selvää on, että dokumenttielokuva kertoo tekijän lähtökohdista tarinan, joka on kasattu sosiaalishistoriallisesta todellisuudesta (Valkola 2002, 56).

Dokumenttielokuva on ikkuna ajassa niihin kohtiin, joihin ihmissilmä ei välttämättä osu jokapäiväisessä elämässä. Dokumentti tuo eri näkökulmia maailmasta esittämällä epäkohtia yhteiskunnasta, keskittymällä kulttuurisesti arvokkaaseen tai avaamalla ongelmia ja tarjoamalla niille ratkaisuja. Dokumentti tarjoaa mahdollisuuden nähdä haasteet juuri siinä ajassa, jossa elämme (Nichols 1991, VIII).

Dokumenttielokuvaa onkin kuvailtu vasaraksi ja aseeksi, jonka avulla on haluttu vaikuttaa ihmisiin ja muuttaa maailmaa (Aaltonen 2011, 17). Nichols yhtyy ajatukseen mainitsemalla, että dokumentti keskittyy ympäröivän maailman sosiaalisiin epäkohtiin, joista olemme tietoisia. Dokumentilla pyritään julkiseen reaktioon yksityisen sijaan. (Nichols 1991, 4.)

Dokumenttielokuva ei olekaan välttämättä suora kuvaus maailmasta, vaan tulkinta siitä. Dokumentin avulla voidaan herätellä katsojia ja houkutella heitä janoamaan lisää tietoa todellisuudesta ja aiheesta, josta dokumentti kertoo (Valkola 2002, 56).

### 2.1.1 Dokumentin eri lajit - Moodit

Yksi aikamme tärkeimmistä elokuvateoreetikoista amerikkalainen Bill Nichols on kehittänyt dokumentin jäsentelylle mallin, jolla dokumenttielokuvat voidaan jakaa erilaisiin alaryhmiin eli moodeihin. Koska opinnäytetyömme on toiminnallinen, esittelemme moodit vain lyhyesti, jotta voimme käsitellä omaa tuotostamme tietyn dokumenttilajin sisällä.

Kuten fiktiiviset elokuvat, voidaan ei-fiktiiviset dokumenttielokuvatkin jakaa eri genreihin. Nichols puhuu moodeista, mutta lähestymistapoja on myös muitakin (Nichols 1991, 32–75). Moodit ovat syntyneet dokumentin historiallisen kehityksen ja kaluston kehittymisen myötä. Valkola toteaaakin, että Nicholsin luomat moodit seuraavat tiettyä kronologista kehystä (Valkola 2002, 118).

*Selittävä moodi* (expository mode) on tapa kertoa asia katsojille tekstin tai spiikin muodossa. Selittävän moodin dokumenteissa käytetään kommentaattoria tai tekstitystä, jonka avulla katsojille halutaan korostaa dokumentin objektiivisuutta (Nichols 1991, 34–35; Valkola 2002, 88). Toisaalta tekstiä eteenpäin vievällä kommentaattorilla on tietynlainen autoritaarinen suhde katsojiin asioista tietävänä näkökulmana olettaen, että katsoja jakaa mahdollisen näkökulman esitetyllä tavalla (Valkola 2002, 88).

Teksti kuljettaa elokuvaa ja ohjaa sen rakennetta. Lajityyppiin kuuluu kaikkietävä ääni (Voice of God), jota käytetään edelleen muun muassa luontodokumenteissa ja tv-reportaaseissa (Aaltonen 2011, 26; Nichols 1991, 34).

Äänielokuvan syntymästä saakka dokumentit ovat olleet puhevetoisia ja selittävä moodi on edelleenkin suosittu dokumenttityyli, vaikka sen opettavaista tyyliä pidetään vanhakan-  
taisena (Aaltonen 2011, 26–27).

*Havainnoiva moodi* (observational mode) on osa suoran elokuvan (direct cinema) ja to-  
tuuselokuvan (cinéma vérité) perinnettä (Nichols 1991, 38; Valkola 2002, 94). Näitä kol-  
mea käsitettä käytetäänkin ristiin, vaikka ne tarkoittavat hieman eri asioita (kts. jäljem-  
pänä).

Havainnoivassa moodissa elokuvantekijä haluaa jäädä taka-alalle ja toimia ”kärpäsenä  
katossa” havainnoiden, puuttumatta itse kuvaustilanteeseen. Mitään kuvaustilanteessa ei  
järjestetä tai lavasteta, vaan kaikki tapahtumat taltioidaan autenttisesti. Tämä tarjoaa ker-  
ronnalle mahdollisuuden välttää kaikenlaista puhetta, tekstiä tai voice overin käyttöä, kuva  
puhuu puolestaan. (Nichols 1991, 38; Aaltonen 2011, 27; Valkola 2002, 94.) Sekä eloku-  
vantekijä että katsoja ovat tarkkailijan roolissa.



Havainnoivassa moodissa tulee erityisesti kiinnittää huomiota eettisiin kysymyksiin. Mikä on elokuvantekijän vastuu siitä, miten paljon kohde paljastaa itsestään? Tulisiko dokumentoijan sekaantua kuvauksiin tai jopa lopettaa elokuvan tekeminen, jos havainnoidessa tapahtuu jotain, joka saattaa vahingoittaa kuvauskohdetta (Nichols 1991, 39). Elokuvantekijän tulee punnita omia motiivejaan; haluaako hän tunkeutua toisten elämään, joka saattaa muuttaa kuvattavien elämää pysyvästi vain ehkä oman projektin loppuun saattamiseksi (Valkola 2002, 95).

Joka tapauksessa havainnoivan moodin dokumentti on tekijän valintaa leikkausvaiheessa valittujen kuvien ja niiden järjestyksen valinnan seurauksena. Se, mikä näyttäytyy eteenpäin kulkevana elämänä, onkin loppupeleissä elokuvantekijän käsialaa (Aaltonen 2011, 27).

*Interaktiivinen, osallistuva moodi* (interactive mode) on peräisin neuvostoliittolaiselta Dziga Vertovilta, jolla jo 1920-luvulla oli ajatus siitä, että elokuvantekijällä on mahdollisuus sekaantua ja vaikuttaa elokuvan kulkuun (Nichols 1991, 44; Valkola 2002, 102). Termi *kinopravda* onkin peräisin Vertovilta ja sitä pidetään synonyymina ranskankieliselle totuuselokuva-termille *cinéma vérité*, joka oli käytössä jo ennen interaktiivisen moodin käsitettä.

Uuden dokumenttielokuvan lajin syntyyn vaikutti kuvaus- ja äänityskaluston kehittyminen, joka mahdollisti käsivarakuvaamisen. Kevyemmällä kalustolla pääsi tekemään yhä tarkempia havaintoja todellisuudesta (Aaltonen 2011, 22; Nummelin 2005, 282). Samalla uusi kalusto mahdollisti suuremman vuorovaikutuksen elokuvantekijöiden ja -kohteiden kanssa ja haastatteluista tuli osa dokumentin tekoa. Tärkeintä interaktiivisessa moodissa onkin juuri kohteen ja elokuvantekijän vuorovaikutus (Aaltonen 2011, 27).

Osallistuvaa, interaktiivista moodia on puhtaimmillaan ranskalainen *cinéma vérité*, jonka alkusysäyksenä toimi Jean Rouchin ja Edgar Morinin dokumentti *Ranskalainen päiväkirja* 1960-luvulta. Ranskalainen suuntaus on antropologinen ja elokuvantekijällä on suurempi rooli provokaattorina, haastattelijana ja osallistujana kuin esimerkiksi vastaavan suuntauksen amerikkalaisessa versiossa *suorassa elokuvassa* (direct cinema). (Nummelin 2005, 284–285; Valkola 2002, 102–103.) Suoran elokuvan interaktiivinen ote on enemmän journalistinen ja elokuvantekijä pyritään häivyttämään taka-alalle (Nummelin 2005, 288).

Interaktiivisessa moodissa Bill Nichols mainitsee haastattelun, joka herättää eettisiä kysymyksiä sen hierarkkisesta luonteesta (Nichols 1991, 47). Haastattelussa tieto kulkee yhdeltä osallistujalta (elokuvantekijältä) toiselle (kohteelle). Moodin yhdessä lajityylissä jätetään haastattelijan ääni täysin pois lopullisesta tuotoksesta, jonka seurauksena ei synny

puhdasta diskurssia, vaan katsomme Valkolan mukaan suunniteltua keskustelua, jolloin keskusteluaiheesta on sovittu etukäteen (Valkola 2002, 108; Nichols 1991, 51).

Kaikkia kolmea käsitettä, interaktiivista moodia, cinéma véritéa ja direct cinemaa yhdistää juuri verbaalinen vuorovaikutus, henkilöiden kommentit ja reaktiot, jotka ovat olennainen osa lajityypin kerrontaa (Valkola 2002, 103).

*Refleksiivisessä moodissa* (reflexive mode) itse dokumentin tekoprosessi on enemmän läsnä ja lajityypille on ominaista, että katsoja on tietoinen dokumentin elokuvamaisesta ja keinotekoisesta luonteesta (Nichols 1991, 56; Aaltonen 2011, 28).

Muihin malleihin verrattuna refleksiivisessä moodissa katsoja odottaa, että jotain odottamatonta tapahtuu, esimerkiksi kuvausryhmä vilahtaa kuvassa tai mikrofoni näkyy kuvan yläkulmassa (Nichols 1991, 62; Aaltonen 2011, 28). Moodissa dokumentti kyseenalaistaa itse itsensä ja refleksiivisyys on kriittistä ja rehellisempää (Aaltonen 2011, 28).

*Performatiivinen moodi* (performative mode) on luonteeltaan dokumentin ja fiktion välimaastossa ja sillä halutaan korostaa, että maailma on monien näkökulmien ja monenlaisien kokemusten ja äänien muodostama kokonaisuus (Aaltonen 2011, 28).

Aaltonen itse kutsuu performatiivista moodin edustavia elokuvia postmoderneiksi tai uusiksi dokumenttielokuviksi, koska moodi pitää sisällään erilaisten mallien ominaisuuksia (Aaltonen 2011, 29).

Muita lajityyppejä on muun muassa Nicholsin elokuvamainen poeettinen moodi, elokuvallinen essee, historiallinen dokumenttielokuva, henkilökuva ja henkilökohtainen dokumenttielokuva, tai esimerkiksi luontodokumenttien lajityyppi seurantadokumentti (Aaltonen 2011, 20–26).

## 2.2 Käsikirjoitus – rakenne ja muoto

Dokumenttielokuva ja käsikirjoitus, voiko sellaista yhdistelmää olla? Kuten jo yllä mainittiin, dokumentti on Griesonin sanoin ”todellisuuden luovaa käsittelyä”. Tämä voidaan tulkita siten, että dokumentti itsessään kertoo historiaan sidotusta todellisuudesta, mutta joka voidaan määritellä taiteeksi, kuten fiktiiviset elokuvat, joilla on pohjana juuri käsikirjoitus.

Dokumentin luonteeseen kuuluu, että tekijä ei voi tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu ja lopu-peleissä dokumenttielokuvan lopullinen muoto syntyy vasta leikkausvaiheessa (Aaltonen 2017, 150). Silti käsikirjoitus on suotavaa ja vähintäänkin hyödyllistä. Käsikirjoitus on

suunnitelma, lupaus projektista ja näyttö työryhmälle, mitä ollaan tekemässä. Se on hahmottelua, ajatusten järjestämistä ja ohje tekijöilleen (Aaltonen 2011, 102; Rosenthal 2015, 13). Hyvä käsikirjoitus tekeekin elokuvan tekemisestä satakertaa helpompaa (Rosenthal 2015, 13).

Käsikirjoituksen pohjalta haetaan myös rahoitusta hankkeille ja esitellään projekti budjetista vastaaville (Suomen elokuvasäätiö 2021; Aaltonen 2017, 152; Aaltonen 2011 102–103).

Dokumentit voivat olla muodoltaan ja rakenteeltaan eppisiä, kronologisia, retorisia, esseemuotoisia, runollisia tai draamallisia (Aaltonen 2017, 149). Dokumentin tekijän onkin mietittävä, mikä muoto ja rakenne ovat juuri omalle tarinalle paras. Aaltonen muotoileekin asian, että yleensä yksinkertaisin ja luontaisin on paras vaihtoehto (2011, 103).

Hiottu rakenne on hyvän elokuvan peruspilareita. Huonon rakenteen huomaa elokuvasta, on ehkä onnistuttu saamaan hyviä haastatteluja ja sisältöä, mutta rytmi ja elokuvan selkäranka puuttuu, ja kerronta ontuu (Rosenthal 2015, 77–78). Huonosta rakenteesta kielii myös liian arvattava juoni. Tekijän yksi vaikeimmista tehtävistä rakenteen suhteen onkin löytää kerronta, joka ei tarjoa valmiita ratkaisuja (Rosenthal 2015, 79).

Tosielämä on tarinoita täynnä. Dokumenttielokuvaa voikin lähestyä *draamallisella muodolla*, jossa etusijalla on tarina ja päähenkilö. Hyvä juoni kuljettaa tarinaa kiinnostavan päähenkilön voimin. Tarinallista muotoa on suosittu erityisesti amerikkalaisessa dokumenttielokuvassa (Aaltonen 2011, 104; Aaltonen 2017, 152). Kuten fiktiivisessä myös dokumenttielokuvassa tulee olla alku, keskikohta ja loppu. Perinteisen draamallisen muodon mukaan päähenkilöllä on tavoite, jota kohti tarina kuljettaa. Päämäärän tavoittamisen tiellä on kuitenkin esteitä, joita vastaan päähenkilö kamppailee. Lopulta tilanne kärjistyy ja seuraa loppuratkaisu, joka on joko päähenkilön tavoitteiden mukainen tai sitten ei.

Aaltosen mukaan elokuva on taidemuoto, joka perustuu tunteen ja kokemuksen jakamiseen (Aaltonen 2011, 105). Draamallinen rakenne onkin tässä tehokas ja sitä on käytetty Hollywood-elokuvissa kautta aikain. Tarinassa päähenkilön tulee olla samaistuttava, jotta katsoja pääsee elämään hänen kanssaan surut, ilot, onnistumiset ja elämän svannot (Aaltonen 2011, 105). Amerikkalainen Alan Rosenthal sanookin, että ihmiset rakastavat hyviä tarinoita ja että totuus on mielenkiintoisempaa ja ihmeellisempää kuin fiktio (Rosenthal 2015, 69). Draama onkin löydettävä todellisuudesta ja tekijöiltä odotetaan kykyä nähdä potentiaalista draamaa ympärillään. Aina se ei ole helppoa ja lopullinen tarina voikin syntyä vasta leikkausvaiheessa (Aaltonen 2011, 109).

Tarinaan liittyvät rakenteet Rosenthal on jakanut kolmeen eri muotoon; kriisirakenne, kronologia ja etsimismotiivi. Lyhyesti rakenteet määritellään seuraavanlaisesti: Kirjallisuudessa ja teatterissa käytetty kriisirakenne kuvaa kriisiä, joka on ajallisesti lyhyt ajanjakso ilman päähenkilön muutosprosessia. Kronologinen rakenne on käytetyin ja helpoin seurata, koska katsoja luontaisesti haluaa tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu. Kronologisessa rakenteessa usein dokumentin kohde kehittyy ja kasvaa (Rosenthal 2015, 91). Etsimismotiivi-rakenteessa etsitään nimenmukaisesti ratkaisua ongelmaan. Ongelman ratkaisu lopulta joko onnistuu tai ei onnistu (Aaltonen 2017, 152–153).

*Eepinen rakenne* on myös tarinallinen muoto draamallisen lisäksi. Eeppisessä tarinassa on kuitenkin laajempi kerronnallinen kaari ja se etenee yksityiskohtien sijaan väljemmin korostaen juonen sijaan elokuvan teemaa (Aaltonen 2011, 109–112).

*Esseemuotoisessa* dokumenttikerronnassa mukaillaan kirjallisuudesta tuttua argumentointiperinnettä yhdistämällä yleinen väittämä henkilökohtaiseen kokemukseen. Esseemuotoisessa rakenteessa edetään esimerkkien, väitteiden, pohdiskelun ja omien havaintojen kautta kohti tarkasteltavaa kohdetta. Kuvia käytetään argumentoinnin välineinä. (Aaltonen 2011, 112–114.)

*Retorinen rakenne* on täynnä perusteltua argumentaatiota esittämänsä väitteen tueksi. Rakennetta käyttävä tekijä pyrkii kaikin tavoin vakuuttamaan katsojan vetoamalla klassisen retoriikan tavoin järkeen, tunteisiin ja väitteen esittäjään, joka voi olla päähenkilön sijaan myös koko dokumentin kantava näkökulma (Aaltonen 2011, 114–117). Retorinen tyyli on ominaista myös mainos- ja propagandaelokuvissa.

Yllä olevien lisäksi on myös *kategorinen rakenne*, joka on kuin luettelo. Se on selkeä ja asiat kerrotaan kategorioiden mukaan erillisinä osioina alun johdannon jälkeen (Aaltonen 2011, 117–118). Esimerkiksi yritysesitykset ovat usein muodoltaan kategorisia.

### 2.2.1 Henkilökuva

Muodon ja rakenteen valinta voi siis tapahtua vasta leikkausvaiheessa, mutta jo käsikirjoitustaessa voi tunnustella, haluaako tehdä puolen vai tunnin mittaisen elokuvan. Miten saada katsoja kiinnostumaan elokuvasta? Rosenthal kirjoittaa, että puolen tunnin esseemuotoisen elokuvan voi tehdä Arabian tai Irakin nationalismista, mutta jo tunnin mittaiseen elokuvaan tulee valita tarina Saddam Husseinista tai Osama Bin Ladenista (2015, 69). Tämä kertoo henkilövetoisen tarinan voimasta, josta jo aiemmin mainitsimme draamallisen rakenteen yhteydessä. Jos valittuna on kiinnostava ihminen, tarina toimii varmasti.

Ihminen on aina ollut kiinnostunut toisesta ihmisestä ja ohjaajan työssä tärkeintä on oikeiden henkilöiden valinta niin fiktiossa kuin dokumenteissakin (Aaltonen 2017, 154). Tekijä saa anteeksi ontuvan rakenteen, jos päähenkilö on kiinnostava ja kiehtova (Aaltonen 2011, 96). Minkälainen päähenkilö on sitten hyvä valinta? Henkilökuvassa kohteen tulee olla samaistuttava, karismaattinen, uskottava ja luonnollinen kameran edessä. Persoonallinen ihminen, joka ei vastaa ennakkokäsityksiä pystyy yllättämään. (Aaltonen 2011, 97.)

Onnistunut päähenkilövalinta antaa näkökulman elokuvalle. Päähenkilöt tuovat lämpöä, samaistuttavuutta, tarkkailun kohteen katsojalle, heille sattuu ja tapahtuu, ja he tekevät itse asioita (Rosenthal 2015, 71).

Oikeaan henkilövalintaan voi lähestyä kahdella tapaa, joko aihe- tai ihmislähtöisesti. On mahdollista etsiä kuvattavaan teemaan sopiva henkilö tai löytää henkilö, joka on ehdottomasti elokuvan arvoinen. Jälkimmäisen vaihtoehdon kohdalla, tulee elokuvalla olla kuitenkin yläteema, joka tekee elokuvasta ja aiheesta yleisesti kiinnostavan (Aaltonen 2011, 99; Aaltonen 2017, 154).

### **2.3 Henkilövetoinen tarina - haastattelu koko dokumentin pohjana**

Henkilövalinta on siis tärkeää dokumentin kannalta, jos miettii pidempää elokuvaa, ja aihe saattaa olla vielä vieras katsojalle. Silti pelkkä henkilövetoinen tarina ei kannata, ellei aihetta voi sitoa laajempaan asiakokonaisuuteen.

#### **2.3.1 Ennakkohaastattelu**

Tekijä lähestyy aihetta haastattelemalla niin monta kokijaa ja asiantuntijaa kuin mahdollista. Koska haastattelemalla vain muutamaa asiantuntijaa tai kokijaa varsinkin kiistanalaisissa aiheissa, piilee vaarana, että haastattelussa ilmi käyvät faktat eivät ole todenmukaisia. Täytyy myös muistaa, että haastattelussa voi asioita muistaa väärin ja aika usein kuluu muistot. (Rosenthal 2015, 63–66.)

Ennakkohaastatteluissa ja -tutkimuksissa tekijä ei kuitenkaan vain hae faktaa aiheensa tueksi, vaan hän myös pääsee samalla sukeltamaan aiheen maailmaan ja teeman sisältöön (Aaltonen 2011, 101). Koko dokumentti voi alkaa hahmottua ja suunta löytyä.

Aiheesta lähtöisin oleva henkilövalinta voi vaatia monen haastattelun sarjan, koska tekijän täytyy löytää sopiva henkilö kertomaan, edustamaan ja konkretisoimaan dokumentin aihetta. Toisaalta tekijä voi sattumalta törmätä henkilöön, jonka tarina on vain kerrottava ja Aaltonen sanookin, että päähenkilön kohtaaminen voi olla ilmestyksenomainen hetki. (Aaltonen 2011, 100–101.) Henkilöstä vain tietää, että hänen tarinansa täytyy kertoa.

Haastattelun kuluessa haastateltava voi käydä mitä erilaisimpia tunteita kivuliaista kokemuksista tunnepitoisiin ja herkkiin hetkiin. Haastattelijan onkin tehtävä selväksi itselleen, keskittykö faktaan vai tunnekerrontaan. Tämä johtaa dokumentin erilaiseen näkökulmaan ja erilaiseen lopputulokseen (Rosenthal 2015, 65).

Itse ennakkohaastattelun ei tarvitse olla kovin formaali, vaan sen voi tehdä haastateltavan kotona. Haastattelun voi myös tehdä vaivihkaa keskustelemalla itse elokuvasta. Haastattelijan täytyy kuitenkin tehdä itselleen selväksi, mitä hän haluaa saada haastateltavalta elokuvaan. Haluaako haastateltavalta tunnereaktion, tai yksityiskohtaisia muistoja lapsuudesta tai avioerosta. Joka tapauksessa kysymysten tulee olla hyvin suunniteltuja ja haastattelun kulku tulee noudattaa haluttua punaista lankaa. (Rosenthal 2015, 183.)

Haastatteluun tulee valmistautua kunnolla. Haastateltava huomaa usein haastattelijan hyvän valmistautumisen olennaisten kysymysten ja keskeisten asioiden kysymisellä. Kontakti paranee, kun haastateltava huomaa, että hänestä ollaan kiinnostuneita. (Aaltonen 2011, 312.)

Avointen kysymysten käyttö haastattelussa ohjaa haastattelua keskustelunomaiseksi ja ihminen kertoo avoimemmin tapahtuneesta tai aiheesta.

Haastattelun käyttö itse elokuvassa toimii osaltaan todisteena totuuden mukaiselle kerronnalle. Haastattelu usein ymmärretäänkin tiedonhankintakeinoksi ja ajatellaan journalistista- tai tutkimushaastattelua.

Dokumentin teossa pahimmillaan haastattelu on laiskan tekijän keino, jossa katsoja uuvutetaan loputtomalla puheella. Haastattelun käyttöä elokuvassa tuleekin miettiä tarkkaan, voiko tarinan kertoa toiminnallisilla kuvilla, viekö haastattelu tarinaa eteenpäin, miten se toimii emotionaalisesti? (Aaltonen 2011, 308.)

Dokumenttielokuvassa parhaimmillaan taas haastattelu on kerronnallinen keino, ja voidaan puhua tunteidenvälityksestä. Haastattelu paljastaa haastateltavan tunteet, se kuljettaa elokuvaa haastateltavan omien tarinoiden ja kommenttien avulla, ja joissain tapauksissa hyvä haastattelu voi antaa elokuvalle rakenteen (Aaltonen 2011, 307).

Ihminen haluaa luontaisesti kertoa kokemuksistaan ja tulla kuulluksi, josta syystä tekijä voi saada napattua jotain ainutlaatuista kameran edessä. Varsinkin, jos ajatuksena on käyttää puhuvaa päätä elokuvassa, voi katsoja nähdä haastateltavan aidot reaktion kasvoilta (Aaltonen 2011, 309).

Koska kyseessä on dokumenttielokuva, ei-fiktiivinen, faktat tulee kuitenkin tarkistaa, koska ihmiset voivat muistaa väärin.

### **2.3.2 Haastattelijan ja haastateltavan roolit**

Haastattelijan rooli haastattelutilanteessa on kerätä tietoa, toimia psykologina ja seremoniamestarina, viedä tietoa eteenpäin yleisölle. Haastattelijan tulee tiedostaa, että hänellä on valtaa suhteessa haastateltavaan, koska ihmisillä on taipumus asettua siihen rooliin ja vastata odotuksiin, jotka heihin kohdistuu (Aaltonen 2011, 311).

Kuten journalismissa myös dokumentissa haastattelu jaetaan joko asia- tai henkilöhaastatteluihin. Asiahaastattelun pohjavire on muodollinen ja asiallinen, kun taas henkilöhaastattelussa suhde haastateltavaan tulee luoda rennoksi, jotta haastateltava uskaltaa avautua ja haastattelijaan syntyy luottamussuhde. Epämuodollinen haastattelu toimiikin varmasti paremmin henkilöhaastattelussa.

Myös haastateltavalla on oma roolinsa haastattelussa. Toimiiko hän juuri asiantuntijana, edustaako hän jotain virallista tahoa, vai onko hän kokijana haastattelussa ja valmis kertomaan henkilökohtaisen näkökulman (Aaltonen 2011, 311).

Haastattelu onkin vuorovaikutustilanne ja tärkeintä on ihmisten kontakti. Kuten kaikissa kohtaamistilanteissa, jos se ei toimi, tuskin toimii haastattelukaan.

### **2.3.3 Eettiset kysymykset henkilövalinnassa**

Dokumenteissa esiintyy aina aidot oikeat ihmiset ja tekijä onkin suuressa vastuussa, mitä hän paljastaa kohteistaan. Tähän mielestämme pätee myös journalistin eettiset ohjeet. Koska tekijä hyödyntää aina kohteitaan täytyy olla selvää, että ihmisiä ei saa käyttää hyväksi väärin, ei edes heidän luvallaan (Aaltonen 2011, 50; Rosenthal 2015, 379).

Rosenthal toteaaakin, että paljastuksia tehdään sillä tekosyillä, että yleisö saisi tietää, mutta tekijän tulee muistaa, että elokuvalla voi olla suora vaikutus kohteena olevan elämään (Rosenthal 2015, 379). Tähän dilemmaan mekin törmäsimme dokumenttia tehdessämme päähenkilövalinnassa.

Tekijän tulee mieltä hyvin perustavanlaatuisia kysymyksiä, kuten ymmärtääkö kohde, mitkä ovat tekijän aikomukset, mitkä mahdolliset seuraukset elokuvassa esiintyvälle on ja milloin tekijän on syytä sulkea kamera? (Rosenthal 2015, 379). Dokumentin tekijällä toisessa vaakakupissa painaa vapaus ja toisessa vastuu.

## 2.4 Leikkaus määrää lopullisen tarinan

Seuraavassa keskitymme tarinan muotoutumiseen leikkausvaiheessa.

Eettiset valinnat nousevat haastattelun ohella esille erityisesti myös leikkausvaiheessa. Mitä jätetään lopulliseen tuotokseen, mitä tuodaan julkisuuteen tai mikä saattaisi vahingoittaa kohdetta? Elokuvan kohteella saattaa olla eri kokemus itsestään kuin tekijällä, ja lopputulos voi olla enemmän tekijän kokemukseen henkilöstä perustuva. Mutta mitä, jos kohde ei allekirjoitakaan näkemystä? Viime kädessä on Aaltosen mukaan kyse tekijän tulkinnasta (Aaltonen 2011, 332).

Leikkausvaiheessa toinen eettinen kysymys nousee, miten paljon materiaalia saa manipuloida (Aaltonen 2011, 332). Tuleeko tarina esittää aidosti kronologisessa järjestyksessä? Mikä on hyväksyttävää muokkaamista? Ja, kuinka pitkälle tarinaa saa muokata yksityiskohtia kunnioittaen kokonaisuuden kustannuksella?

Yllä lueteltuja ongelmia voi välttää esittämällä elokuvan ennen lopullista muotoa päähenkilölle itselleen (Aaltonen 2011, 332).

Leikkausvaiheen alussa on hyvä kaivaa käsikirjoitus esille. Jos se on selkeä ja toteuttamiskelpoinen, onnistuu leikkaus helposti, mutta jos rakenteen ja sisällön hahmottaminen on vielä hakusessa, vaatii se vielä kovaa työstöä muutaman viikon ajan (Rosenthal 2015, 214).

Eryityisesti draamalliseen kerrontaan kuuluu, että leikkaus kannattaa aloittaa vasta, kun selvillä on selkeä tarina, hahmot ja heidän päämääränsä ja konfliktinsa (Rosenthal 2015, 215). Rosenthal mainitseekin viisi asiaa, joihin keskittymällä voi helpottaa materiaalin työstöä ennen itse leikkausvaihetta (2015, 214–215):

- Tarina. Etsi materiaalista kaikista mukaansatempaavin tarina.
- Henkilöt. Kenen tarina on vahvin ja jaksaa kantaa koko elokuvan.
- Tarkennus. Pidä mielessä näkökulma ja pysy siinä.
- Konflikti. Etsi materiaalista konflikti ja tuo se esille.
- Yksinkertaista. Pidä tarina tarpeeksi yksinkertaisena.

Aaltonen taas kehottaa materiaalin läpikäynnissä keskittymään kaikkeen, mikä koskee päähenkilöä ja liittyy elokuvan teemaan (Aaltonen 2011, 337).



Ennen varsinaista leikkausvaihetta kannattaa myös haastattelut litteroida, varsinkin jos materiaalia on kertynyt paljon. Se helpottaa huomattavasti itse leikkausta ja tekijät pystyvät hahmottamaan tekstin avulla helpommin, mihin suuntaan tarinaa viedään leikkauksen avulla (Aaltonen 2016, 338–339; Rosenthal 2015, 211).

Käsikirjoituksen osalta, leikkaus on käsikirjoittamisen viimeinen vaihe ja monet dokumenttielokuvan tekijät tekevät vielä kertaalleen uuden käsikirjoituksen, jota kutsutaan *leikkauskäsikirjoitukseksi* (Cederström 2003, 95–112). Se on eräänlainen leikkaussuunnitelma, jonka avulla hahmotetaan elokuvan rakennetta ja usein se poikkeaa alkuperäisestä käsikirjoituksesta (Aaltonen 2011, 341–342). Leikkauskäsikirjoitus on usein myös hyvin vapaamuotoinen, koska tekijä haluaa monesti säilyttää intuitiivisen otteen materiaaliinsa (Cederström 2003, 95–112).

Leikkauskäsikirjoituksessa voidaan hyödyntää litteroitua haastattelua, joka nopeuttaa työskentelyä (Aaltonen 2011, 342). Rosenthalin mukaan leikkauskäsikirjoituksen tulisikin vastata avattua haastattelua (2015, 214).

#### 2.4.1 Leikkausvaiheet

Leikkausvaiheen voi aloittaa lukemattomilla eri tavoilla ja seuraavassa esittelemme niistä muutaman.

Kun leikkausta aloitetaan, tulee tekijän pitää mielessä, että hän tekee draamaa ja viihdettä. Katsoja täytyy saada kiinnostumaan elokuvasta ja usein vähempi on enempi. Leikkausvaiheet jaetaan kokoomaleikkaukseen (assembly cut), raakaleikkaukseen (rough cut) ja hienoleikkaukseen (final cut) (Rosenthal 2015, 219).

Materiaalin *kokoamisvaihetta* eli leikkauksen ensimmäistä vaihetta voi lähestyä Aaltosen mukaan seuraavilla vaihtoehdoilla (2011, 345–346):

1. Kronologia eli kohtaukset leikataan tapahtumajärjestyksen mukaan.
2. Käsikirjoituksen mukaan.
3. Rinnakkaiset tarinat leikataan erikseen, jos kuvattuna on useampi tarina.
4. Kaikki kohtaukset leikataan erikseen ja vasta sen jälkeen lähdetään etsimään rakennetta.
5. Avainkohtaukset leikataan ensimmäiseksi.
6. Haastattelurungon mukaan.

*Raakaleikkaus* tehdään hyvin löyhästi ja siinä jätetään ilmaa. Tavoitteena on hahmottaa elokuvan rakenne, rytmi, kliimaksikohdat ja tempo. Jälki on viimeistelemätöntä ja raakaa,

nimensä mukaisesti. Tarkoituksena onkin leikata materiaali läpi, jotta pysyy aikataulussa, ilman että jää hiomaan yksityiskohtia. Tähän auttaa tietoisuus siitä, että kohtauksia on liikaa ja ne ovat liian pitkiä. Yleensä raakaversio on kaksi tai kolme kertaa lopullisen elokuvan pituinen. (Aaltonen 2011, 346–348; Rosenthal 2015, 220, 221.)

Ennen hienoleikkausta raakaversio tulee analysoida. Tekijöiden tulee ajatuksella keskittyen katsella ensimmäinen versio läpi, koska siitä näkee muun muassa sen, toimiiko rakenne ja tarina, tarvitaanko lisää kuvia sekä miten alku ja loppu toimii? Aaltonen ei suosittele, että raakaversiota näytetään vielä tässä vaiheessa ulkopuolisille. (Aaltonen 2011, 346–350.)

Kun tekijä on löytänyt elokuvan punaisen langan, mihin päin tarinaa viedään, aloitetaan uusi leikkauskierros, jonka edetessä kohtauksia hiotaan ja korjataan.

*Hienoleikkaus* tarkoittaa kokonaisuuden ja kohtauksien viimeistelyä, niitä tiivistetään ja hiotaan lopulliseen muotoonsa. Rytmien tulee olla tarpeeksi vaihteleva eikä tasapaksu, ja kerronta ei saa olla stereotyyppinen eikä ennalta-arvattava (Aaltonen 2011, 359).

Lopuksi tekijä voi vielä kysyä itseltään, onko elokuvassa mikään turhaa, jonka voisi leikata pois, onko aihe selkeä, toimivatko valitut alku- ja loppukohtaukset, välittykö tunteet katsojalle? (Rosenthal 2015, 226–227).

#### **2.4.2 Miten tarinan saa kulkemaan ja kohtaukset toimimaan**

Jokaisella elokuvaan valitulla kuvalla tulee olla merkitys ja jokaisen leikkauksen tulee viedä tarinaa eteenpäin. Dokumenttielokuvassa on enemmän tilaa ilmaisussa kuin fiktiivisessä kerronnassa ja kohtausten paikan vaihdot ja kronologian rikkominen kuvissa, voi tuoda merkityksen elokuvalle. Dokumenttielokuva etenee tunteiden välityksellä ja sen tulee herättää tunteita (Aaltonen 2011, 342–350; Rosenthal 2015, 220–221).

Elokuvan jokainen kohtaus on kuin oma minikäsikirjoituksensa. Siinä tulee olla alku, keski-kohta ja loppu. Aaltonen antaa hyvän nyrkkisäännön kohtausten leikkaamiseen: leikkaa kohtauksen tilanteeseen mahdollisimman myöhään sisään ja ulos taas mahdollisimman aikaisin (Aaltonen 2011, 352). Tietenkin kohtauksen merkitys ja sisältö määrää loppupeleissä, mutta rytmikkaa saa luotua Aaltosen kikalla.

Koska dokumentilla herätetään tunteita katsojissa, kannattaa keskittyä ulkoisten tapahtumien sijaan ihmisten tuntemuksiin ja tunteisiin. Tekijä haluaa aktivoida katsojan itse oivaltamaan ja reagoimaan. Leikkauksessa tarjotaan katsojalle ensin passiivinen sisäänajo,

kuin aiheen lämmittely, jonka jälkeen aktiivisesti siirretään katsetta ja huomiota eteenpäin (Aaltonen 2011, 352–353).

Kuten jo aiemmin kirjoitimme, dokumenttielokuvassa leikkaus ja kerronta on vapaampaa kuin fiktiossa. Dokumentin kohdalla leikkauksella voidaankin saavuttaa ulkoisten asioiden alta pulppuavia tarinan syvempiä merkityksiä.

Alku ja loppu ovat tarinassa erityisen huomionarvoisia. Hyvä alku nautitsee katsojan elokuvan ääneen ja hyvä loppu taas vastaa kysymykseen, miksi elokuva ylipäänsä tehtiin. Alkua voidaan lähestyä, joko hätkähdyttävällä alulla, joka herättää katsojan mielenkiinnon tai suoraan asiaan uppoavalla, symbolisella tasolla (Aaltonen 2011, 355–356). Vaihtoehtoisia alkua on joka tapauksia monenlaisia ja sen oikean löytämiseen kannattaa käyttää aikaa.

Loppu löytyy helposti, jos elokuva on hyvin ajateltu. Se ei saa olla ennalta-arvattavissa ja sen tulee olla luonnollinen tarinan sulkeva. Silti lopun ei tarvitse ratkaista koko ongelmaa, kuten ei oikeassakaan elämässä kaikki asiat ratkea (Aaltonen 2011, 358).

Aaltonen tarjoaa toisenkin nyrkkisäännön elokuvan juonen rakentamiseen leikkausvaiheessa: esittele ensimmäisenä päätarina, teema tai argumentaatio ja lopeta elokuva näihin. Toiseksi tärkein tarina avataan seuraavassa kohtauksessa ja lopetetaan toiseksi viimeiseen (Aaltonen 2011, 359).

## **2.5 Tarinan kehystäminen ja tulkintakehys**

Jokaisella on oma tulkintakehyksensä, joka on sisäistä tietoa, jonka perusteella tulkitaan ja jäsennetään maailmaa. Se on eräänlainen ennakkoasenne, ajatusmaailma, joka helpottaa maailman ymmärtämistä.

Kehystäminen merkitsee, että yksittäinen asia ja aihe voidaan ympäröidä eli kehystää erilaisilla tulkintakehyksillä. Viestinnässä voidaankin tiedostamatta tai tiedostaen valita sopiva viitekehys, jonka mukaan aihe tulkitaan halutulla tavalla. Se on eräänlainen tilanmääritelmä, “mitä tässä on oikein meneillään?” (Karvonen 2000, 78.).

Journalismin analysoinnissa käytetään kehysanalyysia ja Karvonen toteaaakin, että toimittaja yrittää löytää suuresta määrästä informaatiota juonen, joka on helposti tulkittavissa yleisölle (Karvonen 2000, 80).

Dokumentin teossa on osaltaan journalistinen ote ja osa dokumenttielokuvista onkin puhtaasti journalismia (esim. uutisreportaasit). Täten tulkintakehyksen käyttäminen ja tiedostaminen myös dokumentin teossa on osaltaan poistamaan jo valmiiksi syntyneitä stereotyyppioita ja ennakkoasenteita.

Tietyt asiat todellisuudesta nousevat enemmän esiin, kun taas toiset jäävät enemmän taka-alalle (Karvonen 2000, 82). Dokumentin tekijä joutuukin niin käsikirjoitus kuin leikkauksivaiheessa tekemään valintoja, mikä tai mitkä asiat todellisuudesta on tärkeää nostaa elokuvaan mukaan.

Dokumenttimme lähti liikkeelle siitä tulkintakehikosta ja ajatuksesta, mikä oli syntynyt laupapeliyhteisöistä, mutta toisaalta olimme tiedostaneet tämän ja tahtotilamme oli juuri rikkoa ennakkoasenteista syntynyt kuva.

### 3 Prosessin kuvaus

Seuraavaksi käsittelemme dokumentin tekoa vaihe vaiheelta aina elokuvan suunnittelusta leikkauspöydälle asti. Prosessin kuvaus avaa, kuinka tarina muokkautuu ja löytää oman polkunsä monien eri vastoinkäymisten kautta.

#### 3.1 Dokumentin suunnittelu

Valitsimme dokumenttimme aiheeksi lautapeliyhteisöt, koska kiinnostuimme ilmiöstä aiemman lautapelaamiseen liittyneen kouluprojektin yhteydessä. Saimme tuolloin myös kuulla opettajilta ja oppilailta, etteivät he olleet tietoisia tällaisesta ilmiöstä. Koimme siis kohdanneen jotain sellaista, jolla olisi kulttuurillista merkitystä, mutta joka ei välttämättä olisi ollut laajemmalle yleisölle niin tunnettu aihe. Tämä noudattaisi samalla Nicholsin näkemystä dokumentista ikkunana vähemmän tunnettuun todellisuuteen.

Tiesimme entuudestaan, että lautapelaaminen oli yleistynyt maailmalla ja Suomessa viimeisten vuosien aikana. Tämä näkyi niin paikallisten automarkettien pelihyllyillä kuin YouTube:ssa suosiota kasvattaneissa lautapelivideoissa. Yhteisörahoituspalvelu Kickstartersissa lautapelit ovat niin ikään olleet jo vuosien ajan kaikkein rahoitetuin kategoria. Silti varsinkaan Suomessa aihetta tunnutaan käsitelleen hyvin vähän mediassa tai muualla, joten koimme löytäneen erinomaisen ja jossain määrin ajankohtaisen aiheen kuvattavaksi.

Lähtökohtaisesti halusimme selvittää, millaisia ihmisiä lautapeliyhteisöissä on. Koimme tiettyjen stereotyyppien elävän edelleen vahvasti lauta- ja videopelaajien osalta, vaikka todellisuus on voinut olla jo täysin päinvastaista vuosien ajan. Siten halusimme jo alustavasti pyrkiä rikkomaan mahdollisia stereotyyppioita osoittamalla, kuinka erilaisia ihmisiä lautapelit vetävät puoleensa.

Tavoitteenamme oli alusta lähtien lähestyä aihetta henkilöiden kautta. Emme halunneet kuvata esseististä dokumenttia, joka käsittelee ilmiötä yleisesti ja kertoo sen graafien, haastattelujen ja asiantuntijoiden kautta. Sen sijaan pyrimme tuoda aiheen esille muuttaman päähenkilön kautta, joiden arkea pääsisimme havainnoimaan mahdollisimman monipuolisesti ja joihin katsojat voisivat luoda tunnesiteitä. Lautapeliyhteisöt ilmiönä tulisivat esiin heidän kauttansa.

Siten dokumentin rakenteemme noudatti jo alusta lähtien Aaltosen mainitsemaa draamalista muotoa. Aikomuksenamme oli ensisijaisesti pyrkiä kuvaamaan ihmisiä. Uskoimme lautapeliyhteisöistä löytyvän erilaisia kokemuksia, joita voisi nostaa mielenkiintoisiksi tarinoiksi. Taustalla vaikutti varmasti alitajuisesti se, että olimme molemmat suuria elokuvien

ystäviä. Tyypillinen draamankaaren rakenne alkuineen, keskikohtineen ja loppuineen oli jo iskostettu meihin, joten se tuntui luonnollisimmilta valinnalta.

Alustava idea oli kuvata henkilödokumentti, jossa me tekijöinä puuttuisimme mahdollisimman vähän kuvaustilanteisiin. Moodimme olisi täten havainnoiva, ja me tekijöinä kärpäsinä katoissa kameroineen. Emme kuitenkaan sulkeneet täysin pois vaihtoehtoja muista moodeista tai kertojan käytöstä, mikä osoittautui lopulta projektin edetessä meidän pelastukseemme. Huomasimme nimittäin hyvin pian kuvausten alettua, että havainnoiva moodi vaatii aivan liian paljon aikaa ja resursseja, joita meillä ei opinnäytetyön puitteissa yksinkertaisesti ollut.

Toiveenamme oli löytää toisistaan mahdollisimman erilaiset ihmiset, joita kuitenkin veti puoleensa sama harrastus: lautapelit ja niiden ympärille rakentuneet yhteisöt. Tämän kautta voisimme avartaa lautapelaajien moninaisuutta ja ihmiskirjoa, sekä toivottavasti samalla kertoa mielenkiintoisia tarinoita heidän kauttaan.

Koska lähestyimme aihetta nimenomaan ihmislähtöisesti, meidän piti pitää huolta siitä, että yläteemana ollut lautapeliyhteisö pysyisi jatkuvasti taustalla mukana. Tätä pyrimme vahvistamaan sillä, että kuvaisimme ensisijaisesti päähenkilöitä juuri eri lautapeliyhteisöissä ja nostaisimme mahdollisesti näissä tilanteissa syntyneitä tarinoita ja tunteita esiin dokumentissa.

Päätimme lisäksi alusta lähtien, että teemme lyhytdokumentin. Tiesimme dokumentinteon vaativan aikaa, eikä meillä kummallakaan ollut aiempaa kokemusta isommista elokuva-projekteista. Näin pystyisimme jossain määrin rajaamaan tulevaa urakkaa. Tästä huolimatta projekti osoittautui odotettua suuremmaksi, joten siltä osin tunnuimme kulkevan hyvin monen ensikertalaisen dokumentintekijän jalanjäljissä.

### **3.1.1 Kysely ja kuvattavien etsiminen**

Aloitimme prosessin syksyllä 2018 tekemällä kyselyn (Liite 1), jossa kartoitimme yleisesti lautapeliyhteisöissä käyvien henkilöiden taustoja ja etsimme dokumentista kiinnostuneita henkilöitä. Teimme kyselyn Google Forms -sovelluksen pohjalta ja markkinoimme sitä vieraillemalla kahdessa eri lautapeliyhteisössä Helsingissä: Poromagiassa ja Cafe Boardgassa.

Tekemämme kysely oli kaksiosainen. Alkuperäisenä ideana oli käyttää kyselyä osana opinnäytetyön teoriaosuutta kuvastamaan lautapeliyhteisöiden rakennetta. Se osaltaan auttoi meitä havainnoimaan lautapeliyhteisöiden monimuotoisuutta, jota olisimme voineet

hyödyntää edesauttamaan tavoitettamme rikkoa ilmiön ympärillä olevia mahdollisia stereotyyppioita. Tässä vaiheessa tuotantoa leikittelimme myös idealla, että voisimme käyttää vastauksia varsinaisessa dokumentissa. Emme olleet kuitenkaan lyöneet vielä mitään lukuun.

Kyselyn markkinointi osoittautui tosin odotettua hankalammaksi. Aiemman kokemuksen perusteella tiesimme, että emme todennäköisesti saisi montakaan vasatausta kyselyistä. Tilanne näyttikin alkuun lannistavan pahalta. Koska kysely oli samalla meidän ainoa keino löytää päähenkilöitä dokumenttiin, ensimmäisten viikkojen vastaamattomuus uhkasi päättää opinnäytetyömme jo ennen kuin se oli lähtenyt kunnolla edes käyntiin.

Kävimme lopulta muutamana viikonloppuna Poromagiassa jakamassa kyselyä paikalla olleille, jonka kautta saimme muutamia vastaajia ja ennen kaikkea pari dokumentista kiinnostunutta. Ilman heitä olisimme mahdollisesti joutuneet miettimään joko muuta aihetta tai kerrontatapaa. Koimme siis jo ensimetreillä ensimmäisen viitteen siitä, miten alkuperäinen idea oli täysin riippuvainen ympäröivistä epävarmuustekijöistä. Jos päähenkilöä ei olisi saatu, olisi alustava tarinapohja jouduttu miettimään kokonaan uusiksi.

Onneksemme samaisena syksynä keskustaan avattu Cafe Boardgame oli meille paljon suotuisampi paikka, josta saimme lopulta enemmän vastaajia ja vielä useamman ehdokkaan päähenkilöksi. Cafe Boardgamen asiakaskunta oli lisäksi suurimmaksi osaksi englanninkielinen, joten jouduimme kääntämään kyselyn englanniksi. Kyselyn osallistumisprosentti jäi silti hyvin alhaiseksi, joten hylkäsimme alkuperäisen idean käyttää sitä osana teoriaosuutta, koska otanta olisi jäänyt liian pieneksi.

Tarvittavan otannan saanti olisi vaatinut meiltä huomattavasti enemmän panostusta ja aikaa vierailuun niin Poromagiassa ja Cafe Boardgamessa, mutta toisaalta molemmat meistä huolehti samanaikaisesti perheestä ja kävi myös töissä ja koulussa. Ylimääräistä aikaa ei yksinkertaisesti ollut. Kyseessä oli samalla ensimmäinen kerta, kun totesimme aliarvioineen meillä olevan vapaa-ajan ja projektiin vaadittavan ajan, mistä muodostui lopulta dokumenttimme toistuva teema.

Kysely toimi onneksemme kuitenkin erinomaisena välineenä tavoittaa dokumentista kiinnostuneita henkilöitä, joita saimme lopulta seitsemän kappaletta. Tämä tarkoitti, että voisimme jatkaa dokumentin tekoa suunnitelmien mukaan ja ryhdyimme valmistelemaan seuraavaa vaihetta.

### 3.1.2 Kuvattavien seulonta

Kutsuimme dokumentista kiinnostuneet seitsemän henkilöä seuraavaksi ennakkohaastatteluihin loppuvuodesta 2018 ja alkuvuodesta 2019. Haastattelujen tarkoituksena oli pyrkiä tutustumaan dokumenttiin valittaviin päähenkilöihin sekä tarkastella heidän käyttäytymistään kameran edessä. Halusimme paitsi löytää mielenkiintoisia ja sopivia henkilöitä dokumentin pääosaan, myös varmistaa, etteivät he pelänneet kameraa tai jäätyneet sen edessä. Siksi kutsuimme kaikki kiinnostuneet Haaga-Helian ammattikorkeakouluun, jossa pidimme lyhyen tuttavallisen haastattelutuokion kameran edessä.

Varmistimme samalla tässä vaiheessa uudemmin, että ehdokkaat olivat varmasti tietoisia siitä, mihin he olivat lupautumassa. Osa henkilöistä oli ymmärtänyt asian väärin ja luuli kyseessä olevan vain yksittäinen dokumenttiin tehtävä haastattelu, joten menetimme muuttaman ehdokkaan välittömästi jo ennakkohaastattelussa. Huomasimme tämän itsekin jälkeempään, kun luimme kyselyn muotoilun tarkemmin ja tajusimme, että meille mahdollisesti ilmeisiltä kuulostavat asiat kannattaa kirjoittaa ylös mahdollisimman selkeiksi.

Jos alustava kysely lasketaan mukaan, ennakkohaastattelu oli periaatteessa jo toinen haastattelu. Tiesimme jo tässä vaiheessa haastattelevamme valittuja henkilöitä ainakin kolmannen kerran valinnan jälkeen, jolloin menisimme vielä syvemmälle heidän elämään. Tuolloin selvittäisimme tarkemmin, millaista tarinaa lähtisimme päähenkilöistä kertomaan. Useamman haastattelukerran avulla pystyimme samalla varmistamaan, että henkilö olisi varmasti paras valinta tuomaan esille dokumentin aiheen, eli lautapeliyhteisöjen merkityksen heidän elämäänsä.

Ennakkohaastattelun kysymyspatterimme (Liite 2) käsitteli monia samoja aiheita, joita olimme jo kysyneet kaikilta alkuperäisessä kyselyssä. Halusimme lähtökohtaisesti saada ehdokkaista yleiskuvan. Lisäksi pystyimme jo tässä vaiheessa näkemään, kuinka valmiita he olivat kertomaan itsestään ja elämästään. Tähän pyrimme nimenomaan avoimilla kysymyksillä, jolloin saimme jo annettujen vastausten pituudesta osviittaa, miten avoimesti haastateltavat olisivat lähteneet mukaan.

Tilanteessa täytyi huomioida myös mahdollinen jännitys, jota pyrimme purkamaan parhaamme mukaan tuttavallisemmalla ja keskustelunomaisella haastattelutuokiolla. Tärkeintä oli kuitenkin pyrkiä saamaan jo tässä vaiheessa ehdokkaista joitain piirteitä, potentiaalisia tarinoita ja teemoja, joita voisimme lähteä dokumentin avulla seuraamaan. tarinat syntyisivät lopulta kuitenkin juuri päähenkilöiden elämän kautta.



Onneksemme haastateltavat osoittautuivat hyvin erilaisiksi keskenään. Joukossa oli Cafe Boardgamen vuoksi myös muutama ulkomaalainen vaihto-oppilas ja opettaja, jotka osoittautuivat itse asiassa hyvin mielenkiintoisiksi vaihtoehtoiksi. Vaihto-oppilaalle lautapeliyhteisöt olivat nimenomaan keino saada ystäviä juuri saavutusta vieraasta maasta, kun taas opettaja oli joukkomme ainoa naispuolinen henkilö. Dokumentin lähtökohtana oli pyrkiä kuvaamaan lautapeliyhteisön monimuotoisuutta, ja stereotyyppisesti lautapelaajat mielletään hyvin usein miehiksi. Siksi naispuolinen päähenkilö olisi ollut hyvä vaihtoehto rikkomaan tätä käsitystä, mutta se olisi tarkoittanut samalla, että joutuisimme kuvaamaan sekä leikkaamaan dokumentin englanniksi.

Päädymme lopulta siihen lopputulokseen, että halusimme tehdä dokumentin suomeksi. Taustalla oli edelleen pitkälti meidän ajankäyttöemme, ja kuvausten vetäminen englanniksi olisi tuonut prosessiin yhden ylimääräisen lisähaasteen. Harkitsimme tosin hetken vaihtoehtoa ottaa kuvattavaksi kolme päähenkilöä saadaksemme mukaan naisnäkökulman, mutta jälleen käytössä olevien resurssien vuoksi päätimme keskittyä vain kahteen.

Alun seitsemästä ehdokkaasta jäi lopulta valittavaksi vain kolme. Heidän kesken valinta oli todellisuudessa melko helppo, ja päädyimme nopeasti Ernoon ja Kasperiin. Kolmas ehdokas olisi ollut mielenkiintoinen lautapeliyhteisöä vetävänä henkilönä, mutta koimme Ernon ja Kasperin täyttävän parhaiten toisiaan ja tukevan erinomaisesti dokumenttiin kaavailtua dramaturgiaa.

Toinen heistä, Kasper, vietti koko elämänsä käytännössä lautapeliympäristössä, eikä tunnuttanut ajattelevan mitään muuta. Hän oli lisäksi hyvin seurallinen ja monet hänen ystävänsä olivat pitkälti lautapeliyhteisöistä lähtöisin. Myös Kasperin tuleva vaimo Maija oli suuri lautapeliympäristön ystävä. He olivat lisäksi valmistelemassa häitään kuvausten aikana, joten saisimme dokumenttiin mahdollisesti yhden kerronnallisen tason lisää seuraamalla heitä pariskuntana. Kasper pelasi myös Magic: The Gathering -korttipeliä (MtG) ammattimaisesti, ja niin ikään kuvausten aikana järjestettiin muutama iso turnaus, johon hän oli osallistumassa. Alustava idea olisikin, että voisimme seurata hänen valmistelujaan paitsi häihin, myös tuleviin turnauksiin ja seurata hänen suoriutumistaan läpi kisojen potentiaaliin voittoon saakka.

Erno oli kuitenkin meidän päätahtemme ja vastasi melkein täysin Aaltosen mainitsemää ilmestyksenomaista hetkeä meille. Erno yllätti meidät jo ennakkohaastattelussa omalla avoimuudellaan, mutta meni vielä syvemmälle oman elämänsä vaiheisiin seuraavassa syvemmässä haastattelussa. Hänen nuoruutensa väkivaltaisessa perheessä oli ollut rankka ja hän kertoi siitä avoimesti jo meille heti ensitapaamisen aikana, mikä noudatti täysin Aal-

tosien käsitystä ihmisten halusta tulla kuulluksi. Ajatuksenaan Ernolla oli, että hänen kokemuksensa voisi auttaa jotain muuta vastaavassa tilanteessa olevaa henkilöä. Tiesimme välittömästi, että hänen tarinansa toimisi oikein tehtynä dokumentin selkärankana.

Parasta hänen taustassaan oli lisäksi se, että Ernon parantumisprosessi toimisi myös dokumentin teeman kannalta. Lautapeliyhteisöillä oli hänelle tärkeä rooli oman itsensä löytämisen kanssa yhdessä terapian kanssa. Saisimme sitä kautta Ernosta poikkeavan näkemyksen lautapeliyhteisöistä eräänlaisena parantavana ja itseilmaisun voimana, kun taas Kasperin kohdalla sen merkitys oli nimenomaan yhteisöllisyydessä ja yhdessäolossa. Näin saisimme luotua dokumenttiin kaivattua kontrastia.

Erno herätti meissä tosin huolta ja jouduimme miettimään, haluammeko varmasti ottaa hänet dokumentin pääosaan. Tarinallisuuden kannalta hän oli erinomainen vaihtoehto ja tiesimme, että hänen kauttaan pystyisimme tavoittamaan katsojien tunteet – huomasimme tämän jo omalla kohdallamme haastatellessa häntä. Mutta samalla jouduimme pohtimaan monia eettisiä kysymyksiä hänen suhteensa, kuten miten paljon voisimme tai haluaisimme näyttää hänen elämästään dokumentissa. Mietimme lisäksi, ymmärsikö Erno todella, mihin hän oli ryhtymässä.

Emme kuitenkaan missään nimessä halunneet mehustella hänen tapahtumillaan, joten asiaa joutuisi käsittelemään dokumentissa hyvin hienovaraisesti. Vaarana oli myös tehdä liian ilmeisiä ja suorastaan vääriä johtopäätöksiä esimerkiksi leikkaamalla kohtaukset tietynlaisiksi, joten jouduimme miettimään vastuutamme jo ennakkoon ennen kuin kuvaukset olivat edes alkaneet. Keskustelimme aiheesta myös paljon opettajiemme kanssa, koska kumpikaan meistä ei suoranaisesti ollut ollut tekemisissä vastaavien eettisten kysymysten parissa.

Päädyimme lopulta kuitenkin valitsemaan Ernon, koska näimme hänessä nimenomaan mielenkiintoisen ja potentiaalisesti koko dokumenttia kannattelevan tarinan. Mutta varauduimme jo tässä vaiheessa siihen, että joudumme käsittelemään Ernon ympärillä olevia aiheita todella hienovaraisesti. Kyseessä oli kuitenkin aito ihminen, joten me dokumentintekijöinä olisimme vastuussa siitä, miten hän ja hänen lähipiirinsä lopulta näyttäytyisi suuralle yleisölle. Tämä oli huolenaihe, joka meillä oli jatkuvasti mielessä, mutta joka konkretisoitui kunnolla vasta leikkauspöydällä.

### **3.2 Kuvaus**

Lähtökohtaisesti dokumentin ja elokuvan teossa suunnittelua seuraa yleensä käsikirjoitusvaihe, mutta meidän kohdallamme hyppäsimme saman tien kuvaukseen. Tämä johtui yk-

sinkertaisesti kahdesta syystä. Ensinnäkin olimme vielä tässä vaiheessa tiukasti havainnoivan moodin puolella, joten ajatuksena oli, että löytäisimme dokumentin päähenkilöiden tarinat kuvausten aikana. Toisekseen Kasperin ensimmäiset MtG-karsintaturnaukset alkoivat jo parin viikon sisällä ennakkohaastatteluista tammikuun lopussa 2019, joten meillä ei ollut aikaa suunnitella sen pidempään.

Emme esimerkiksi ennättäneet tehdä Kasperin kanssa syvempää haastattelua kuin vasta noin puolitoista kuukautta kuvausten jo alettua. Tässä vaiheessa olimme jo vaihtaneet dokumentin moodin toiseen, mikä selkeytti kuvauksia merkittävästi ja antoi niille selkeän päämäärän. Tämä oli jälleen yksi monista tekemisen kautta opituista kuopista, jotka varmasti muistamme sivuuttaa seuraavaa projektia suunnitellessa.

Valitettavasti nopea aikataulu tarkoitti sitä, ettemme ennättäneet perehtyä kuvauskalustoon kunnolla ennen kuvausten alkamista – tai edes oikeastaan sopia, mitä kuvauskalustoa käytetään. Halusimme ehdottomasti kaksi kameraa, jotta dokumentista saataisiin elävämpi. Alkuperäinen idea oli, että toinen meistä olisi kuvannut omalla järjestelmäkameralla, jonka toimintaperiaatteet ja mahdollisuudet olisivat olleet entuudestaan tutut, ja toinen koulusta lainatulla videokameralla. Huomasimme kuitenkin jo ensimmäisen kuvausession aikana, että kameroilla kuvattujen videoiden laatu poikkesi toisistaan räikeästi ja se olisi näkynyt dokumentissa toistuvasti leikkausten myötä.

Jouduimme lopulta tekemään pikaisen valinnan joko eriävän kuvanlaadun tai yhteneväisen kuvan välillä, ja päädyimme jälkimmäiseen. Hylkäsimme oman järjestelmäkameran ja otimme molemmat käyttöön koulun videokamerat, jotka olivat laadullisesti heikommat niissä kuvausolosuhteissa, joihin tiesimme tulevien kuvausten aikana joutuvan. Olimme molemmat kuvanneet aiemmin kyseisillä videokameroilla huonosti valaistussa ympäristössä, joten tiesimme asian etukäteen ja pystyimme ainoastaan pyrkimään lieventämään tilannetta parhaamme mukaan. Valitettavasti kumpikaan meistä ei omistanut spottivaloja, eikä niitä ollut mahdollisuutta saada koululta lainaan.

Videokameroiden lisäksi saimme koululta lainaan myös mikrofonit, jotka olivat ehdoton vaatimus meille jo suunnitteluvaiheessa. Halusimme panostaa dokumentissa myös äänenlaatuun, joten erillinen mikrofoni kuvattavien puheen taltioimiseen oli alusta lähtien prioriteettimme. Tämä osoittautui lopulta erinomaiseksi päätökseksi, sillä monet kuvauspaikat sisälsivät kovaa taustamelua. Mikrofonien avulla päähenkilöiden puheet eivät missään vaiheessa peittyneet taustahälyyn.

Lainakaluston myötä syntyi kuitenkin yksi ylimääräinen tekijä, johon emme olleet aivan täysin valmistautuneet projektia suunnitellessa: tarvittavat kuvauskalustot eivät aina olleet

tarvitsemina päivinä käytössämme. Onneksi saimme suurimpaan osaan kuvauspäivitämme mukaan kaiken haluamamme, mutta toisinaan jouduimme kuvaamaan ainoastaan yhdellä videokameralla tai peruuttamaan kuvaukset.

Toinen ensimmäisinä kuvauspäivinä meidät yllättänyt tekijä oli lainakameroiden akku-kesto. Videokameroissa riitti virtaa parhaimmillaan noin puoleksitoista tunniksi, mikä osoitautui auttamattoman puutteelliseksi. Vaikka saimme toisinaan vara-akkuja lainaan, jouduimme keskeyttämään joitain kuvauspäiviä vain siksi, että kameroiden akut loppuivat kesken. Tästä tuli loppua kohden yhä pienempi murhe, kun tiesimme tarkemmin, mitä halusimme kuvata ja opimme kuvaamaan akkujen ehdoilla.

Kuvauskalustoon liittyneet alun ongelmat olivat suurin ja henkisesti raskain kuvaukseen liittynyt selkkaus, jonka olisi jälleen voinut välttää paremmalla aikataulutuksella. Meidän kohdallamme tähän ei tosin ollut tällä kertaa mahdollisuutta päähenkilöiden aikataulujen vuoksi. Jos olisimme jo alusta lähtien suunnitelleet esimerkiksi kuukauden mittaisen pehdytysjakson kuvauskaluston kera, olisimme luultavasti vältäneet isoimmat ongelmat ja vähentäneet syntynyttä stressiä. Aivan kaikkea tämäkään ei olisi kuitenkaan ratkaissut, sillä joissain tapauksissa tarvitsimme yksinkertaisesti vain lisävaloa. Mutta edelleen opimme tässä kantapään kautta, että ennakkosuunnittelu on dokumentin teossa äärimmäisen tärkeä, ellei jopa tärkein vaihe, eikä sitä kannata sivuuttaa missään tilanteessa.

### **3.2.1 Kasperin kuvaus – päämäärättömydestä kohti päämäärää**

Päätimme keskittyä alkuvuodesta 2019 ensin Kasperin kuvaukseen. Tähän vaikuttivat kaksi syytä: ensinnäkin hänen Magic: The Gathering -turnaus käynnistyi vain pari viikkoa ennakkohaastattelun jälkeen, ja toisekseen Ernolla oli kiireitä heti alkuvuodesta. Meidän kohdallamme tämä tarkoitti tosiaan sitä, että jouduimme aloittamaan dokumentin kuvaukset ennen kuin ennätimme tekemään kunnon suunnitelmaa. Näin jälkiviisaana tarkasteltuna Kasperin osuus on erinomainen esimerkki siitä, miten dokumenttia ei kannata tehdä. Samalla siitä näkee tosin hyvin, kuinka kehityimme dokumentaristeina.

Kasperin kuvaukset alkoivat ongelmien ja päämäärättömyyden merkeissä. Ensimmäinen kuvaussessio sovittiin Helsingin keskustassa sijaitsevaan Kaislaan, jossa Kasperin ystäviin pelasi keskenään MtG:tä viikonloppuna järjestettävää alkuturnausta varten. Olimme olleet jo etukäteen yhteydessä Kaislaan ja saaneet kuvausluvan kyseiselle illalle.

Tässä vaiheessa suunnitelmamme oli vielä havainnoivassa moodissa, joten halusimme kuvata Kasperin ja ystävien pelailua toiveinaan, että kuvauksen aikana syntyisi kerronnallisia tilanteita. Huomasimme tosin hyvin pian, ettei juuri kukaan kuvattavista ollut mitenkään puheliasta sorttia, joten kuvasimme lähinnä keskenään hiljaa pelaavia kaveruksia.

Tämä onneksi osoittautui vain alun kuvausjännitykseksi, sillä sessiot paranivat ja puhe lisääntyi myöhempinä kuvauskertoina. Mutta tässä vaiheessa dramaturgian tai tarinan löytäminen tuntui jäävän vain kaukaiseksi haaveeksi.

Toisekseen huomasimme kuvauspaikalla, että Kaislan valaistus ei ollut otollinen meidän kalustollemme. Kohteet jäivät joko pimentoon tai paloivat puhki heidän yläpuolellaan olevan kovan valon seurauksena. Baari oli kaiken lisäksi täpötäysi, joten emme voineet siirtyä minnekään muualle. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että saadaksemme ylipäättään kuvattavaa materiaalia talteen, jouduimme tekemään kompromissin kuvanlaadun suhteen. Lopputulos ei siltikään ollut meitä kumpaakaan miellyttävä, mutta tiesimme, ettei koulun kalustolla saisi aikaiseksi vastaavassa valaistuksessa enää yhtään sen parempaa jälkeä. Koska tiesimme kuvaavan todennäköisesti vastaavasti valaistuissa paikoissa myös myöhemmin, tilanne ei näyttänyt järin lohdulliselta.

Valaisu jäi meidän riesaksemme läpi kuvausten, emmekä voineet tehdä sille oikeastaan yhtään mitään. Koska kuvasimme alkuvuodesta, se tarkoitti Suomessa vain vähäistä auringonvaloa päivässä. Päähenkilöt olivat lisäksi työssäkäyviä tai opiskelijoita, joten kaikki kuvausajat jouduttiin useimmiten sopimaan illaksi. Alun tuskailun jälkeen opimme elämään heikon valaisun kanssa ja tekemään parhaimpamme, kuten sopimaan kuvauksia päiväsaikaan tai viikonlopuille. Muutamat kuvauspaikat osoittautuivat kuitenkin lähes mahdolltomaksi kuvattavaksi niissä olleen valaistuksen suhteen, kuten hieman myöhemmin tehty Kasperin ja Maijan tanssiopetus tulevia häitä varten. Mutta pienin ennakkovalmisteluin – sekä luonnollisesti kevään myötä pidentyvine päivineen – valaistuksesta syntyvä ongelma jäi hiljalleen taka-alalle kuvausten edetessä.

Akkuongelman kohtasimme sen sijaan pahiten ensimmäisenä MtG-turnausviikonloppuna, joka järjestettiin Helsingin Pasilassa sijaitsevassa Poromagiassa tammikuun lopussa. Kasperin oli yksi osallistujista, ja turnaus itsessään kesti koko viikonlopun. Käyttämämme akut kestivät sen sijaan puolitoista tuntia. Ennätimme kuvaamaan alkuun turnauksen aloituksen ja yhden ainoan matsin, jonka jälkeen jouduimme poistumaan paikalta pari tuntia lataamaan akkuja. Kun palasimme takaisin Poromagiaan, Kasperin oli jo tippunut päivän turnauksesta ja seurasi paikan päällä enää ystäviensä matseja. Olimme poistuneet juuri tärkeiden matsien aikana, eikä meillä ollut enää oikeastaan syytä olla paikalla kuin kuvataksemme korkeintaan taustamateriaalia tulevaan dokumenttiimme.

Ennen kaikkea menetimme samalla Kasperille alustavasti suunnitellun draamankaaren, jossa olisimme seuranneet hänen valmistautumistaan ja pelejään läpi turnausten. Tämä osoittautui tosin lopulta siunaukseksi. Magic: The Gathering -matsit eivät ole kovin dra-

maattisia ulkopuoliselle seuraajalle, joten kuvausmateriaalimme ei suoraan sanoen huutanut jännitystä. Visuaalisesti pelissä käytettävät kortit sopivat kyllä dokumentin visuaaliseen muotokieleeseen, mutta muutoin hiljaa toisiaan vastaan pelaavista pelaajista olisi ollut vaikea editoida katsojat koukuttavaa katsottavaa leikkauspöydän äärellä.

Tajusimme tämän pian itse alkuviikkojen kuvausten aikana, mutta vielä tässä vaiheessa meillä ei ollut muuta suunnitelmaa. Tähän tuli muutos, kun kuvasimme ensimmäisen keran Kasperin kotona heidän ystävien peli-iltaa ja haastateltua häntä uudemmin. Tällöin meille selvisi paremmin Kasperin ja kihlattunsa Maijan välinen suhde, joka ylsi kaksikon alkuperäiseen tapaamiseen lautapeliä äärellä ja oli johtamassa heidän loppukesästä järjestettäviin häihin. Kilpailullisen aspektin sijaan aloimme siirtää dokumentin fokuksen Kasperin ja Maijan arkeen, tuleviin häihin ja siihen, miten lautapelit olivat heidän molempien arkisessa keskiössä.

Päätös vei meidät samalla ensimmäistä kertaa kunnolla käsikirjoituksen ääreen. Kun olimme päättäneet nostaa Kasperin osalta keskiöön tulevat häät, ryhdyimme suunnittelemaan entistä järjestelmällisemmin, mitä haluamme kuvata dokumenttia varten. Päätimme samalla käyttää dokumentissa sittenkin kertojaääntä, joka leikattaisiin Kasperin ja Ernon haastatteluista saaduista vastauksista.

Tämä puolestaan johti tarinan etsimiseen kuvaustilanteissa sattuvien tapahtumien sijaan päähenkilöidemme vastauksista. Siirryimme lopullisesti pois ”katossa kyyhöttävistä kärpäksistä” kohti interaktiivista moodia, mikä selkeytti samalla meidän päämäärää. Emme siis enää kuvanneet vain päämäärättömästi kohtauksia toivoen tarinoiden nousevan esille, vaan ryhdyimme luomaan tarinan perustuen alkuperäisiin haastatteluihin. Halusimme silti pidättäytyä havainnoivassa moodissa siinä määrin, ettemme halunneet puhuvia päitä saati itseämme dokumenttiin, joten visuaalisesti dokumentti noudatteli edelleen alkuperäistä suunnitelmaamme. Vuorovaikutuksemme kohteiden välillä alkoi lisääntyä kuitenkin tästä eteenpäin, kuten interaktiiviseen moodin kuuluu.

Vietimme seuraavaksi muutaman päivän punoen Kasperin antamista vastauksista mielenkiintoista tarinaa. Nyt meillä oli selkeä tavoite, johon pyrkiä. Summittaisen kuvaamisen sijaan osasimme samalla arvioida, millaista kuvamateriaalia haluaisimme mihinkin kohtaan. Tämä eliminoi miltei kokonaan myös alkuviikkoina meitä vaivanneet akkuongelmat, sillä meidän ei enää tarvinnut nauhoittaa kaikkea mahdollista kuvauspäivinä, vaan pelkästään tietyt hetket ja tilanteet. Emme tietenkään voineet valmistautua aivan kaikkeen etukäteen, sillä yllätyksellisyys kuuluu dokumentin tekoon vielä kuvausvaiheessa – kuvasimmehan me kuitenkin todellisuutta.

Tässä vaiheessa aloimme viimeistään ymmärtää alkuperäisen virheemme, jossa olimme lähteneet kuvaamaan käytännössä ilman minkäänlaista suunnitelmaa. Vasta kuvausten puolivälissä meille viimein selkeytyi, millaista dokumenttia me haluamme oikeasti lähteä tekemään. Rosenthalin mainitsema käsikirjoituksen tärkeys elokuvan tekemisessä piti meidän kohdalla paikkansa. Tämän totesimme varsinkin siinä helppoudessa, jonka jäljellä ollut Ernon osuus lopulta paljasti.

Pystyimme myös entistä tarkemmin keskustelemaan Kasperin ja Maijan kanssa, millaisia kuvaustilanteita haluaisimme saada. Emme kuitenkaan missään nimessä halunneet lavastaa mitään, vaan kaiken piti toteutua edelleen aitouden ehdolla. Mutta sen sijaan, että menisimme illaksi kuvaamaan vain jotain, sovimme kuvauspäivät silloin, kun Maija ja Kasper tekivät esimerkiksi yhdessä ruokaa, viettivät peli-iltaa, suunnittelivat häitä vanhempiensa kanssa tai kävivät opettelemassa häätanssia.

Tämä selkeytti ja nopeutti toimintaamme, sillä tiesimme, mitä halusimme. Tämä ei tosin korjannut aivan kaikkia esteitä. Esimerkiksi kuvauslupien saaminen tai ristiin menevät aikataulut johtivat lopulta siihen, ettemme saaneet lähellekään niin paljon materiaalia häihin valmistautumisesta kuin olisimme halunneet. Yksi yhä uudestaan ja uudestaan esille noussut teema olikin se, että dokumentin tekeminen on kokopäiväistä hommaa ja vaatii todella paljon aikaa sekä resursseja kaikilta. Me pyrimme sen sijaan sovittamaan dokumentoinnin yhdessä perheenhoidon, opiskelun sekä työssäkäynnin rinnalle – ja jollain ihmeen keinolla saimme sen myös mahtumaan yllättävän hyvin arkeemme.

Kuvaaminen oli muuttunut silti Kasperin viimeisten kohtausten kohdalla paljon tehokkaammaksi, mikä näkyi siirtyessämme seuraavaksi kuvaamaan Ernoa.

### **3.2.2 Ernon kuvaus – opitun ammentaminen käytäntöön**

Ernon kohdalla olimme ottaneet opiksi virheistämme ja lähestyimme hänen osaltaan kuvausta kuin toista projektia. Meillä oli myös tässä vaiheessa selkeä päämäärä dokumentille, mikä helpotti suunnittelua. Lisäksi olimme jo tehneet hänen kohdallaan syvällisemmän haastattelun ennen kuin olimme kuvanneet minuuttiakaan. Näiden avulla onnistuimme käytännössä puolittamaan käyttämämme ajan kuvauksiin, sillä tiesimme lähes tarkalleen, mitä halusimme.

Ennen kaikkea meillä oli Ernolle jo alustava käsikirjoitus, joka pohjautui hänen haastatteluihin. Hänen antamistaan vastauksista sai jo luotua potentiaalisesti katsojia kiinnostavan tarinankaaren dokumenttiin. Se pohjautui hänen lapsuutensa väkivaltaisen perhe-elämän

selättämiseen terapian ja lautapeliyhteisöjen kautta. Siinä, missä Kasper oli lähes jatkuvasti kavereiden tai Maijan ympäröimä, Erno oli paljon yksinäisempi. Hän haki kaveriseuraa lautapeliyhteisöistä.

Dokumentin tarinamme hänestä nivoutuisi näihin kahteen teemaan. Ajatustasolla leikimme idealla, jossa dokumentti kertoisi tarinan yksinäisestä ja rankan menneisyyden kokeneesta miehestä, jonka tulevaisuus näytti kuitenkin toiveikkaalta lautapeliyhteisöistä löytyneiden ystävien seurassa. Toisin sanoen hän olisi etenemässä kohti sitä pistettä, jossa toinen päähenkilömme Kasper oli jo. Vaikka ajatus oli meidän luoma, se perustui täysin hänen sanomisiinsa ja hänestä saamaamme kuvaan.

Selkeä päämäärä helpotti moninkertaisesti kuvausprosessia. Koska valtaosa käsikirjoituksesta käsittelisi Ernon yksin olemista, halusimme saada mahdollisimman paljon kuvamateriaalia hänen arjesta. Sen sijaan, että kävisimme kuvaamassa useina eri päivinä eri tilanteita, sovimme vain muutaman päivän, jolloin kuvaisimme eräänlaisen kattauksen hänen normaalityyppejään. Lähestymistapamme oli Ernon kohdalla siis täysin erilainen kuin Kasperin kanssa ja vaikutimme suoraan siihen, mitä halusimme kuvata.

Aiheet sovittiin Ernon kanssa etukäteen, mutta meille oli ensisijaisen tärkeää, että valinta oli lopulta Ernon. Emme halunneet vaikuttaa siihen, mitä Erno tekisi, vaan kysyimme ensin, miten hän viettää normaalisti vapaa-aikaansa. Kun olimme saaneet vastaukset, päädyimme vasta sitten yhdessä lavastamaan tilanteet niin kuin ne tapahtuisivat aidosti. Toisin sanoen pyysimme Ernoa pelaamaan tietokoneellaan, kasaamaan konettaan, keittämään kahvia tai käymään kävelyllä, jotka sitten kuvasimme.

Tämän taustalla vaikutti ensisijaisesti päätöksemme siirtää tarinankerronta kuvan sijasta kertojaan. Me emme enää etsineet tarinoita kuvaustilanteista, kuten kuvausten alussa, vaan kuva toimi sen sijaan kertojan kuvittajana. Muutos havainnoivasta moodista interaktiiviseen oli selkeä. Halusimme silti saada talteen mahdollisimman autenttisia (lavastettuja) tilanteita, minkä vuoksi pyrimme häivyttämään meidän päätösvallan mahdollisimman taakse: tarkoitus oli edelleen kuvata Ernon oikeaa elämää, eikä meidän käsitystä Ernon elämästä.

Mielenkiintoisena yksityiskohtana samankaltaiset ajatukset tuntuivat liikkuvan myös Ernon mielessä. Ensimmäisenä kuvauspäivänä hänen kotonaan hän kertoi rehellisesti, ettei ollut siivonnut asuntoaan kunnolla ennen meidän saapumista, koska se ei olisi edustanut hänen todellista minäänsä.



Kaikki ei tietenkään sujunut kuitenkaan täysin toivomallamme tavalla Ernonkaan kanssa, vaikka hänen kohdallaan ongelmia oli selkeästi vähemmän. Esimerkiksi meidän kannaltamme tärkeä ja haluamamme sivujuonne oli Ernon uusi ystävä, josta oli nopeasti tullut hänelle hyvin läheinen. Vielä kuvausten alussa Ernon ystävä oli lupautunut tulevansa mukaan dokumenttiin, mutta hän joutui lopulta perumaan päätöksensä. Tämä jätti meidät osin ikävään tilanteeseen, koska ystävän läsnäolo oli yksi meidän ideoista Ernon tarinankaaren onnelliseksi lopuksi. Nyt joutuisimme ratkaisemaan lopun jollain toisella tavalla leikkauspöydässä.

Koska tarkoituksenamme oli tuoda Ernon tarinaan toivoa, sovimme lisäksi yhteisiä kuvausajoja hänen ollessaan terapiassa, pelailemassa kotona kavereidensa kanssa sekä Helsingin keskustassa sijaitsevassa Cafe Boardgamessa ventovieraiden kanssa. Näiden suhteen tarpeemme oli niin ikään selvät jo ennen paikalle tuloa, mikä nopeutti osaltaan koko kuvausprosessia. Kokopäiväisen session sijaan saimme tarvittavat otot usein jo muutaman tunnin sisällä.

Tehokkuuden taustalla vaikutti toinenkin tekijä, joka tuli luonnostaan tekemisen myötä: kokemus. Vaikka olimme molemmat kuvanneet jo ennen yhteistä dokumenttiamme, emme kumpikaan olleet kuitenkaan tehneet sitä vastaavalla tasolla saati yhdessä jonkun toisen kanssa. Kasperin kohdalla kuvasimme aluksi usein samoja henkilöitä tai kävelimme vahingossa toistemme kuvaan. Emme myöskään olleet sopineet keskenään, kumpi kuvaa mitäänkin.

Tämä parani hiljalleen sitä mukaa, kun kuvasimme enemmän ja huomasimme jälkepäin, mitä kriittistä materiaalia oli jäänyt kuvaamatta. Eron huomasi jo Kasperin kohdalla, mutta varsinkin Ernon kanssa meillä oli kaksihenkisenä kuvaustiiminä selkeät roolit. Jenni vastasi pääasiallisesti päähenkilön mikityksestä ja joutui siten kuvaamaan pidempiä otoksia saadakseen puheen talteen, joten hänen oli parempi kuvata yleiskuvaa ja tunnelmaa. Joonas keskittyi sen sijaan kuvaamaan yksityiskohtia, reaktioita ja toisten henkilöiden tekemisiä. Emme kuitenkaan halunneet rajoittaa liikkeitämme liiaksi, joten rooleista sai lip-sua, jos huomasi jotain kuvaamisen arvoista.

Kävimme lisäksi useita kertoja kuvausten aikana keskenään läpi, mitä kaikkea oli jo kuvattu, mitä kriittisiä otoksia vielä puuttui ja oliko kuvauspaikassa kenties vielä jotain mielenkiintoista, joka kannattaisi ottaa talteen. Tiesimme samalla varautua leikkausvaiheeseen etukäteen, joten kuvasimme mahdollisimman paljon b-materiaalia leikkauksiin, kohtausten väliin ja siirtymiin. Tosin kuten editointivaiheessa kävi lopulta ilmi, emme selkeästi varautuneet tähän riittävän hyvin.

Kaikkea ei tietenkään voinut varmistaa ennalta, vaan muun muassa lautapeliä aikana käydyt keskustelut, kiljahdukset ja muut mielenkiintoiset kohokohdat olivat aina spontaaneja. Näiden taltioiminen vaati usein onnenkantamoisen, että videokamera sattui olemaan juuri sillä hetkellä päällä ja suunnattu oikeaan suuntaan. Juuri näiden hetkien kaappaaminen olikin yksi kuvausten nautinnollisimmista hetkistä, sillä silloin koki saaneensa taltioitua juuri jotain maagista ja hetkellistä dokumenttiin.

Prosessimme oli muuttunut kuvausten loppuvaiheissa jo paljon järjestelmälliseksi, mikä näkyi tehokkaampana suorituksena. Suurin auttava tekijä taustalla oli nimenomaan ennakkosuunnittelu, jonka avulla tiesimme tarkalleen, mitä halusimme. Ja jos olisimme paneutuneet dokumentin teoriaan tarkemmin jo ennen kuvausten alkamista, olisimme luultavasti edenneet kuvausten osalta paljon nopeammin ja huolettomammin.

Tosin kuten jo mainitsimme aiemmin, Kasperin kohdalla olevien kiireellisten syiden vuoksi emme voineet valmistautua kuvauksiin alusta alkaen niin hyvin kuin olisimme halunneet. Monet asiat opittiin tämän takia kantapäähän kautta. Vaikka jälkeempään tarkasteltuna kuvausten alun stressaavat tekijät olisi mieluusti ohittanut kokonaan, virheiden kokeminen käytännössä johti oppimisen kannalta todennäköisesti parempaan lopputulokseen kuin ilman niitä. Eron voi mielestämme nähdä selkeästi jo siinä, kuinka radikaalisti Kasperin ja Ernon kuvaukset poikkesivat toisistaan.

Suunnittelun tärkeys oli taottu tässä vaiheessa myös meidänkin mieliimme. Leikkauspöydälle lähtiessä pidimme tiukasti huolen siitä, että käsikirjoituksen ensimmäinen vedos oli valmis ennen kuin edes avasimme videoeditorin.

### **3.3 Editointi**

Tiesimme editoinnin olevan projektin aikaa vievin osuus, sillä leikkauspöydällä loisisimme dokumentin lopullisen tarinan, rytmin ja vaiheet. Ernon vuoksi joutuisimme myös punnitsemaan eettisiä kysymyksiä siitä, kuinka paljon ja millä painoarvolla nostaisimme esiin hänen taustojaan. Tästä huolimatta aliarvioimme aikataulumme.

Alun perin dokumentti oli määrä saada valmiiksi jo kevään aikana. Kuvaukset venyivät kuitenkin suunniteltua pidempään kuukaudella, joten videokamerat pantiin lopullisesti säilöön vasta huhtikuun puolella. Tuolloin siirryimme takaisin käsikirjoituksen pariin. Meillä oli jo entuudestaan alustava runko valmiina, mutta ennen leikkaamoon siirtymistä halusimme viimeistellä käsikirjoituksen sellaiseen muotoon, jota voisimme seurata editointia tehdessä.

Ryhdyimme kirjoittamaan käsikirjoitusta huhtikuun puolivälin tietämällä. Loimme nämä pääasiallisesti aiemmin tehtyjen haastattelujen pohjalta. Litteroimme Ernon ja Kasperin vastaukset, joista ryhdyimme etsimään kummallekin sopivaa tarinaa dokumenttiin. Mietimme samalla, minkälaista kuvausmateriaalia voisimme käyttää kussakin kohtauksessa. Litterointi nopeutti myöhemmin meidän editointia, sillä pystyimme katsomaan teksteistä nopeasti, voisiko kohtauksiin lisätä jotain muita kohtia haastatteluista.

Loimme aluksi kaksi leikkauskäsikirjoitusta. Näistä toinen oli tarkoitettu alkuperäisen idean mukaisesti reilun vartin mittaiseksi lyhytdokumentiksi, jossa fokus oli pääasiallisesti Ernossa. Toinen (Liite 3), johon lopulta päädyimme, oli sen sijaan pidempi vajaan tunnin mittainen runko, jossa käsitelimme tasapuolisesti kumpaakin päähenkilöä. Juuri jälkimmäinen oli pääasiallinen syy päätökselle. Lisäksi saimme siitä parempaa palautetta, sillä se meni syvemmälle päähenkilöiden taustoihin.

Käsikirjoitus leikkasi kahden päähenkilömme välillä vuorotellen kertoen kummankin oman tarinan. Olimme tässä vaiheessa myös siirtyneet entistä enemmän henkilödokumenttiin, koska halusimme nimenomaan tuoda esiin Kasperin ja Ernon tarinat; naimisiin meno ja oman itseilmaisun löytäminen. Lautapeliyhteisöt olivat edelleen taustalla ja tärkeässä osassa molempien elämää, mikä tuki alkuperäistä teemaamme. Lisäksi se yhdisti meidän kaksi päähenkilöä toisiinsa yhteisen harrastuksen kautta, eivätkä he tuntuneet vain kahdelta irralliselta henkilöltä dokumentissa. Tarkoituksenamme oli nimenomaan kuvata henkilöitä lautapeliä ääressä sekä toivottavasti antaa sitä kautta katsojalle vastauksia, mitkä syyt lautapeleissä ja lautapeliyhteisöissä vetoavat ihmisiin.

Kronologian kannalta käsikirjoitus eteni Kasperin kohdalla hänen ja Maijan tapaamisesta häiden valmisteluun, jota rytmittivät heille tuiki arkiset peli-illat, turnaukset ja yhdessäolo kavereiden kanssa. Ernon kohdalla tarina kertoi rankan menneisyyden selättämisestä, sen näkymisestä hänen persoonassaan sekä siitä turvasta ja aiemmin kielletystä ilmaisuvapaudesta, jonka terapia ja lautapeliyhteisöt hänelle tarjosivat. Emme kuitenkaan olleet täysin varmoja, kuinka näiden välillä leikattaisiin kohtauksesta toiseen tai miten päähenkilöiden yksittäiset kohtaukset vastaisivat temaattisesti toisiaan, mutta toivoimme näiden selkenevän leikkauksen aikana.

Kuvausten venähdys johti lopulta siihen, ettemme ennättäneet aloittaa editointia kevään puolella. Kesäksi jouduimme molemmat palaamaan takaisin töihin, joten pienen henkisen loman jälkeen palasimme takaisin dokumentin kimppuun koulujen aloitettua elokuussa 2019. Saimme ensimmäisen raakaversion valmiiksi marraskuun alussa 2019 pitkän työvaiheen jälkeen, jolloin myös päätimme siirtyä opinnäytetyön teoriaosuuden pariin. Epäilimme dokumentin viimeistelyyn menevän vielä useita kuukausia.

Jälkeenpäin tarkasteltuna kesäloma teki todennäköisesti hyvää meille molemmille, sillä emme kumpikaan olleet varautuneet täysin siihen, kuinka kiihkeäksi prosessiksi dokumentin kuvaus lopulta osoittautui. Puhumattakaan editointiin käytetyistä työtunneista.

### 3.3.1 Kohti ensimmäistä (ja lopullista) vedosta

Elokuun puolivälistä aina marraskuun alkuun asti vietimme useita pitkiä päiviä viikossa Haaga-Helian ammattikorkeakoulun tietokoneluokassa Adobe Premiere -ohjelman ääressä. Yhdessä editointi osoittautui lopulta parhaaksi ratkaisuksi, sillä tällöin projektin tiedostojen sijainti pysyi aina vakiona ja pysyimme yhdessä miettimään erilaisia ratkaisuja kohtauksille. Harkitsimme myös tekevämme editointia omissa kodeissa omiin aikoihimme, mutta juuri jatkuva tiedostojen kanssa säätäminen torppasi tämän idean.

Koska tiesimme, että leikkausvaihe kulkisi todennäköisesti useiden vaiheiden läpi, päätimme ryhtyä leikkaamaan dokumenttia orjallisesti luodun käsikirjoituksen pohjalta ja katsoa vasta lopputuloksen jälkeen, mitkä kohtaukset vaatisivat hienosäätöä, muutoksia tai eivät toimisi kokonaisuuden kannalta. Samalla näkisimme syntyneestä raakaleikkauksesta alustavasti, miten kohtaukset toimisivat keskenään ja toimiko tarina ylipäätään.

Ajatustason ideointi ei tosin vastannut käytännön toteutusta. Vaikka tiesimme leikkausprosessin käsittävän useita vaiheita, leikkasimme lopulta kunkin käsikirjoituksen kohtauksen lähes valmiiksi jo suoriltaan. Jälkeenpäin ajateltuna olisimme säästäneet paljon aikaa tekemällä vain hyvin alkeellisen vedoksen nähdäksemme, toimiiko kokonaisuus ylipäätään. Asia, jonka opimme – jälleen – kaikkein vaikeimman kautta ensimmäisen raakaversiion jälkeen. Osaltaan tässä näkyi myös meidän molempien aavistuksen perfektionistinen luonne, jossa keskeneräistä kohtausta ei voinut jättää sellaiseksi.

Aloitimme projektin kokoomaleikkauksella, jossa leikkasimme ensin käsikirjoitukseen litteoidut haastattelut Premiereseen rungoksi. Tämän avulla saisimme osviittaa, kuinka pitkä dokumentista tulisi. Se auttaisi meitä myös rytmittämään ja leikkaamaan kohtauksia puheen ympärille.

Mietimme samalla tässä vaiheessa, leikkaisimmeko päähenkilöiden rinnakkaiset tarinat erikseen. Olisimme näin tehdessämme luultavasti saaneet paremman käsityksen kummankin päähenkilön oman tarinankaaren toimivuudesta, mutta toisaalta olisimme joutuneet jälkeenpäin miettimään kuitenkin, miten kohtaukset sovitettaisiin lopulta keskenään. Meille tuntui lisäksi luontevimmalta edetä käsikirjoituksen sanelemassa järjestyksessä, sillä jälleen projektin kokoluokka oli meille täysin uutta. Järjestelmällinen eteneminen tuntui helpoimmalta tavalta ryhtyä luomaan dokumenttia tyhjästä.

Tässä vaiheessa karistimme samalla viimein alkuperäisen ideamme lyhytdokumentista, sillä dokumenttiin oli tulossa pelkästään kertojaaäntä noin puolen tunnin edestä. Kun antaisimme kohtauksille ja katsojille tilaa hengittää, dokumentin kesto kasvaisi todennäköisesti lähemmäksi kolmea varttia tai tuntia.

Vaikka tavoitteemme oli alkuun 15–20 minuutin pituudessa, emme halunneet tämänkään suhteen kahlita itseämme liiaksi tiettyyn määrämittaan. Koimme käsissämme olevan riittävästi kerronnallista materiaalia pidempään dokumenttiin. Ainoa potentiaalinen ja lopulta osin todeksi osoittautunut murhe oli varsinaisen kuvamateriaalin riittävydessä. Vaikka olimme kuvanneet materiaalia kymmenien tuntien edestä, emme siltikään olleet lopulta kuvanneet riittävästi. Ongelma alkoi nousta yhä enemmän päätään, mitä lähemmäksi tunnin kestoa pääsimme.

Toisekseen epäilimme kohtausten muistuttavan joiltain osin toisiaan, sillä olimme kuvanneet paljon samoissa ympäristöissä. Pelkomme oli, että dokumentin visuaalisen muotokielen hyödyntäminen jäisi puutteelliseksi. Aloimme huomata tämän leikatessa yksittäisiä kohtauksia kokoon. Kymmenien tuntien edestä löytyvästä materiaalista huolimatta tilanteet oli lähes aina kuvattu joko päähenkilöiden kotona tai toisessa kahdesta lautapelipaikasta. Kun aloimme luoda käsikirjoitetulle kerronnalle visuaalista ilmettä, huomasimme kohtausten pysyvän pitkälti samoissa kuvakulmissa ja tutuissa ympäristöissä, vaikka ne olikin kuvattu eri päivinä. Toisinaan kuvassa näkyvät tapahtumat eivät taas sopineet aina täysin yhteen puheesta syntyneen tunnelman kanssa.

Viimeisimmän onnistuimme tosin hiljalleen ohittamaan, sillä koimme, ettei kuvan ja puheen tarvitse aina olla täydellisessä synkassa keskenään. Toisinaan juuri kontrasti kuvan ja puheen välillä teki kohtauksista monin kerroin vaikuttavamman. Tästä hyvä esimerkki on raakaversiion päättävä kohtausta, jossa Erno puhuu uuden ystävänsä kautta saadusta sisaruussuhteesta ja kuvassa nähdään aurinkoinen kevätpäivä, Erno kävelemässä ja lopulta kaksi käyttämätöntä lasten keinoa leikkipuiston pihalla. Siinä yhdistyivät mielestämme täydellisesti Ernon yksinäinen lapsuus ja toiveikkuus uudesta, vaikka todellisuudessa meiltä loppui käytettävä materiaali kesken. Se toimii myös dokumentin lopettavan kohtauksena todella tehokkaasti, mistä olimme ylpeitä.

Raakaversiosta näkee myös hyvin, että päätimme keskittyä yhteen kohtaukseen kerralla kokonaisuuden sijaan. Emme vielä miettineet sitä, miten kohtauksesta ja päähenkilöstä siirryttäisiin toiseen. Halusimme ensisijaisesti saada kohtaukset toimimaan itsenäisinä kokonaisuuksina. Tämä tuntui meille luonnollisimmilta tavalta leikata kohtaukset toimiviksi.

Huomasimme tosin jälkeinpäin, kuinka osa kohtauksista ei välttämättä sopinut niitä edeltäneiden tai seuraavien kohtausten kanssa hyvin yhteen. Näiden tunnelmallinen lataus sekä kiinnostavuus vaihtelivat niin ikään suuresti. Osa kohtauksista toimivat sen sijaan jo raakaversiossa upeasti ja herättivät tunteita. Näihin meidän täytyisi kuitenkin paneutua syvällisemmin ennen hienoleikkausvaihetta. Emme kuitenkaan koskaan edenneet tähän vaiheeseen.

Eron huomaa ennen kaikkea kohtausten rytmissä, joka muuttui leikkauksen edetessä. Aloimme löytää meille parhaiten sopivan nopeuden esimerkiksi leikkausten määrän suhteen vasta raakaversioiden loppupuolella. Siten alkupään kohtaukset tuntuvat paljon hektisimmiltä kuin dokumentin lopussa oleva rytmi. Emme kuitenkaan enää halunneet palata hienosäätämään kohtauksia entisestään ennen kuin saisimme palautetta dokumentista kokonaisuutena.

Opinnäytetyön tarkasteltavana oleva versio ei siis ole lopullinen ja viimeistelty versio, vaan vasta raakaversio. Tämän vuoksi kohtaukset on leikeltä toisistaan erilleen, eikä muun muassa äänimiksausta ole viimeistelty. Lopullinen tuotos voi poiketa tästä merkittävästi.

Päädymme tähän ratkaisuun, koska kaiken muun ohella myös editointi osoittautui kuviteltua suuremmaksi prosessiksi. Voisimme viettää vielä helposti kuukausia dokumenttia leikkellen ennen kuin ojentaisimme opinnäytetyön arvioitavaksi. Nykyinen versio antaa kuitenkin mielestämme riittävän kuvan siitä, mitä olemme saaneet aikaiseksi. Seuraavassa kappaleessa kerromme tarkemmin, mitä olemme dokumenttia tehdessä oppineet ja miten aiomme jatkaa tästä eteenpäin.

### **3.3.2 Menemmekö liian pitkälle?**

Leikatessa dokumenttia huomasimme monta kertaa mahdollisuuksia, joilla voisimme vaikuttaa siihen, miten kohtaukset tulkitaan. Aaltosen huomioiden lailla meillä tekijöinä oli mahdollisuus päättää, millaisen tarinan dokumentti kertoisi ja minkälaisessa valossa sen päähenkilöt siinä näkyisivät.

Tämä herätti meissä ensisijaisesti eettisiä kysymyksiä. Miten paljon voisimme kertoa esimerkiksi Ernon taustoista? Ymmärsivätkö päähenkilöt täysin, mihin olivat astumassa? Ja mitkä asiat saattoivat olla meille kiinnostavia, mutta olisivat lopulta paljastaneet liikaa Ernon tai Kasperin elämästä?

Olimme esimerkiksi varovaisia sen suhteen, ettemme paljastaisi dokumentissa liian paljon kummankaan päähenkilön asuinpaikasta. Varmistimme tosin kummaltakin etukäteen, pitivätkö he tätä itse ongelmallisena.

Halusimme olla rehellisiä päähenkilöille, mutta samalla meidän täytyi tehdä dokumentista viihdyttävä katsojille. Aina nämä kaksi puolta eivät kuitenkaan kohdanneet. Tiesimme esimerkiksi sen, että Ernon menneisyyttä olisi voitu hyödyntää vielä enemmän tunteisiin ve-toamiseksi. Mutta milloin se olisi mennyt liian mässäileväksi? Osaltaan se olisi sotinut pahimmillaan myös journalistin eettisiä ohjeita vastaan. Leikatessa meidän täytyi löytää so-piva tasapaino näiden väliltä, minkä kanssa kamppailimme pitkään.

Onnistuimme lisäksi pääsemään kuvausten aikana läheiseksi päähenkilöiden kanssa, jol-loin saimme toisinaan tietää asioita esimerkiksi kolmansista osapuolista, joita he eivät välttämättä olisi halunneet julkiseksi. Osa näistä tallentui myös kameroille. Emme todella-kaan halunneet, että meidän dokumentti paljastaisi lopulta kyseisen tiedon kaikille. Siten jouduimme miettimään toisinaan jopa hyvin viattomilta kuulostaneita kommentteja tarkem-min, ettemme rikkoisi päähenkilön tai hänen lähipiirin luottamusta meihin.

Nämä asiat nousivat mieliimme jo kuvatessa, mutta varsinkin dokumenttia leikatessa huo-masimme taistelevamme usein mehukkaan kohtauksen ja mahdollisen päähenkilön hy-väksikäytön välillä. Emme tietenkään missään vaiheessa halunneet saattaa Kasperia tai Ernoa tarkoituksella huonoon valoon, mutta eettiset kysymykset nousivat toisinaan esiin kaikkein pienimpien leikkausten kohdalla.

Oliko joku kohtaus esimerkiksi luontaisesti hauska vai ainoastaan ivallinen päähenkilöä kohtaan? Halusimmeko saada katsojan varta vasten säälimään päähenkilöä tässä koh-tauksessa? Todellisuudessa nämä hetket kertoivat luultavasti enemmän meistä kuin pää-henkilöistä.

### **3.3.3 Mikä on (meidän) totuus?**

Eettisyyden lisäksi meillä oli leikkausvaiheessa valta kertoa Kasperin ja Ernon tarina juuri sellaisena kuin me halusimme. Aiemmin mainitut dilemmat olivat päällimmäisenä mie-lessä, mutta huomasimme kerta toisen perään mahdollisuuksia, joilla voisimme konkreetti-esti vaikuttaa siihen, miten katsoja mahdollisesti tulkitsee kohtauksen. Voisimme toisin sanoen kehystää tilanteen siten, että se tukisi tai rikkoisi tietynlaisia stereotypioita lautape-liyhteisöihin liittyen.

Esimerkiksi Poromagian Magic: The Gathering -turnauksen aikana myymälä oli täynnä miespuolisia henkilöitä yhtä naista lukuun ottamatta. Meillä oli hänestä kaksi otosta, jossa toisessa hän seuraa oletettavasti poikaystävänsä peliä muiden kanssa ja toisessa hän is-tuu yksin syömässä kahden tyhjän pöytärivin päässä kaikista muista. Jälkimmäisen avulla olisimme voineet helposti luoda lautapeliyhteisöistä vaikutelman, jossa naispuolinen jäsen

on eristetty muista, kun taas ensiksi mainitussa hän on osana yhteisöä. Kolmas vaihtoehto olisi ollut jättää hänet kokonaan pois, jolloin yhteisön miesvaltaisuus olisi korostunut entisestään.

Kaikki kolme vaihtoehtoa olivat silti todellisia ja saman tilaisuuden aikana tapahtuneita. Hän oli myös oikeasti tilaisuuden ainoa nainen, joten miesvaltaisuuden korostaminen olisi ollut jopa likimpänä totuutta. Silti Cafe Boardgamessa kuvatessa sukupuolijako oli taas paljon lähempänä tasaa, joten se ei olisi kuvastanut lautapeliyhteisöjen todellisuutta.

Koska tarkoituksenamme oli ensisijaisesti rikkoa stereotypioita, päädyimme lopulta kehystämään tilanteen siten, että hän oli osa yhteisöä. Tämä tuki myös meidän muuta kuvamateriaalia, jossa näkyi lähes tasavertaisesti mies- ja naisoletettuja pelaamassa lautapelejä. Tekijöinä teimme siis tietoisin valintaa siitä, millaisen totuuden dokumentti esittää lautapeliyhteisöistä.

Toinen hyvä esimerkki tapahtui Ernon roolipeli-illassa. Tuolloin päähenkilö ystävineen saapui mielikuvituksissaan pelastamaan hyökkäyksen kohteeksi joutunutta kylää, minkä aikana saimme kuvattua useita yksittäisiä tapahtumia. Nostimme dokumenttiin lopulta kaiverusten iloisen kohtaamisen, jossa he tunnistivat toisensa sisäpiirin vitsin kautta ja ryhtyivät nauramaan iloisesti pöydän ääressä.

Yhtä hyvin olisimme voineet kuitenkin käyttää hieman aiemmin tapahtunutta kohtausta, jossa Erno kuvaili yksityiskohtaisesti, kuinka hän jäi pelastamaan palaneeseen taloon jääneitä orpolapsia hengenvaarasta. Yhdistettynä Ernon kertojaäänänsä kautta kuultavaan kuvailuun hänen rankasta lapsuudesta, tästä olisi ollut helppo luoda tulkinta, kuinka hän myöhemmin aikuisiällään omissa roolileikeissään haluaa pyrkiä suojelemaan lapsia ulkopuolisilta vaaroilta. Loisimme siten kehysten roolipelien tärkeydestä hänen lapsuuden traumojen käsittelyssä, vaikka asia ei välttämättä näin olisikaan.

Koska molemmille päähenkilöille lautapelit olivat ilon hetkiä ystävien seurassa, päätimme myös editoidessa keskittyä enemmän näiden luomaan avoimuuteen ja yhteisöllisyyteen. Siten valitsimme enemmän dokumenttiin kohtauksia, joissa kaikilla on hauskaa. Koimme sen olevan myös tarvittava kontrasti Ernon paikoin rankaksi yltävälle tarinalle, jonka vastapainoksi pyrimme tuomaan dokumenttiin keveyttä edes visuaalisesti.

Siten kaikki dokumenttiin leikattu materiaali on lopulta hyvin tarkan kehysten kautta kuvattu lopputulos, jonka lankoja me olemme pitäneet alusta asti käsissämme. Luultavasti emme ole kuitenkaan olleet siitä aina tietoisia juuri jokaista kohtausta leikatessa. Päätöksentekoaamme on silti aina ajanut meidän yhteinen visiomme dokumentista, jonka tarkoitus



on ollut kertoa kaksi mielenkiintoista henkilötarinaa ja rikkoa toivottavasti lautapeliyhteisöihin kohdistuvia stereotypioita. Nämä saattoivat vielä raakaversioiden aikana muuttua sitä mukaa, kun opimme löytämään rytmimme ja sanomamme.

Koska kyseessä on vasta raakaleikkaus ja siten ensimmäinen versio, se esittää meidän alustavaa näkemystä lopullisesta tuotoksesta. Samaan tapaan kuin kuvatessakin huomaisimme kehittyvämmeksi paremmaksi myös leikkaustyön aikana, jolloin ensimmäiset kohtaukset kaipasivat muutoksia, kun viimeiset saatiin viimeistelyä. Kyseessä on todennäköisesti ikuinen oravanpyörä, jossa dokumenttia voisi hioa loputtomiin asti leikkausvaiheessa.

Seuraava hienoleikkausvaihe onkin löytää se oikea piste, jolloin tuotteesta voi luopua hyvissä mielin ja antaa se katsojien käsiin.

## 4 Johtopäätös

Dokumentistamme muodostui lopulta oikeastaan muutaman eri moodin sekoitus. Pääpainomme säilyi edelleen havainnoivassa moodissa siltä osin, ettemme halunneet puuttua kuvattaviin tilanteisiin, vaan taltioida tapahtumat mahdollisimman luonnollisina. Kuvausten loppupuolella ryhdyimme tosin jossain määrin sopimaan kuvattavien kanssa siitä, millaista kuvamateriaalia halusimme saada.

Osaltaan tämä interaktiivisuus näkyi haastattelujen käytössä. Häivytimme dokumentista itsemme ja varsinaisen haastattelut, ja käytimme ainoastaan niistä saatuja vastauksia kertojana kuljettamassa tarinaa eteenpäin. Dokumentin draamallisen rakenteen kannalta kertojan osuus kerronnassa nousi kuitenkin niin suureksi, että selittävällä moodilla oli lopulta kaikista merkittävin rooli.

Moodin lopulliseen valintaan vaikutti aikataulun rajallisuus, jonka kohtasimme jo heti dokumentin suunnitteluvaiheessa. Itse aikatauluhaasteisiin taas vaikutti huono suunnitelma, koska odotuksemme vaaditusta panostuksesta oli liian optimaalinen. Kokemattomuutemme heijastui myös suoraan dokumentin suunnitteluvaiheessa, koska emme osanneet aikatauluttaa tuotantoa realistisesti. Jälkikäteen ajateltuna meidän olisi pitänyt käyttää paljon enemmän aikaa dokumentin suunnitteluun ja tuotannon aikatauluttamiseen.

Toisaalta voimme myös miettiä, voiko moodia ylipäättään valita ennen dokumentin kuvauksia? Lähdimme kuitenkin aluksi kuvaamaan havainnoivan moodin dokumenttia Kasperin kautta, mikä osoittautui liian aikaa vieväksi meidän käytössämme olleille resursseille. Kiinnostavampi materiaali löytyi sen sijaan päähenkilöiden haastatteluista, jolloin selittävä moodi tuntui tarinallisesti paljon mielenkiintoisemmalta vaihtoehdolta. Dokumentit ovat pitkälti käsikirjoittamattomia elokuvia, joissa tekijät ovat kuin tutkimusmatkailijoita tutkimassa tuntematonta ja ennalta määrittelemätöntä aluetta. Tästä syystä tarina voi kuvauksissa lähteä kulkemaan toiseen suuntaan kuin aluksi ajateltu, kuten meidän tapauksessamme.

Vaikka olemme tyytyväisiä dokumentin nykyiseen lopputulokseen ja moniin sen aikana saatuihin kokemuksiin, niin jälkeenpäin ajateltuna opinnäytetyön ajallisten raamien puitteissa oli väärin ryhtyä tekemään havainnoivaa dokumenttia. Tämän tyyllilajin dokumenttiin kuuluu tärkeänä osana pitkät kuvausajat, jolloin kohteiden elämää seurataan jopa useiden vuosien ajan. Siten monista aikatauluongelmista olisi selvitty luultavasti huomattavasti helpommalla, jos olisimme ryhtyneet tekemään esseististä dokumenttia, jossa ilmiöön olisi pureuduttu haastattelujen ja infograafien avulla. Kummallekin meistä oli kuitenkin itsensäselvyys, ettei tällaista dokumenttia haluttu tehdä.

Toisekseen tajusimme, että näin suuren projektin vieminen loppuun asti vaatii melkein täysipäiväisen panostuksen. Tekemiseen pitäisi päästä keskittymään ilman, että joutuisi käymään töissä tai tekemään muita kursseja samanaikaisesti. Vaihtoehtoisesti siihen pitäisi saada rahoitus, joka toimisi kannustimena dokumentin viimeistelylle.

Päällimmäinen kysymys tällä hetkellä on, haluammeko viimeistellä dokumentin? Vaikka projekti tuntuu molemmista loputtomalta suolta, olemme kummatkin samaa mieltä sen suhteen, että dokumentti olisi hyvä saada viimeistelyä ja julkaistua. Olemme käyttäneet siihen todella paljon aikaa, joten sen hyödyntämättä jättäminen tuntuisi turhautavalta. Tiedostamme kuitenkin, että myös projektin viimeistely vaatii meiltä vielä todella paljon aikaa ja resursseja.

Tämänhetkinen raakaversio antaa vasta osviittaa siitä, mihin suuntaan olemme menossa ja mitä meidän täytyy vielä tehdä, saattaaksemme dokumentin loppuun. Tässä nousee kysymykseksi se, että joudummeko me kuvaamaan vielä lisää päähenkilöitä ja ovatko he ylipäätään enää halukkaita kuvattavaksi näin pitkän ajan jälkeen.

Voimme jatkaa dokumenttia lisäksi joko alkuperäisen suunnitelman mukaan, jolloin teemme yhden dokumentin, jossa seuraamme kahta päähenkilöä. Tällöin seuraava vaihe on jatkaa editointia ja työstää raakaversiota kohti lopullista tuotosta. Tiedämme tämän olevan työläs prosessi, jossa löydämme hiljalleen dokumentin todellisen punaisen langan. Samalla löytäisimme dokumentin oikean rytmin, suhteen kertojan ja kuvan välillä sekä muut dokumentin muotokieleen vaikuttavat seikat. Tämän aikana dokumentti muuttuisi vielä suuresti nykyisestä raakaversiosta.

Vaihtoehtoisesti voisimme muokata aiheesta dokumenttisarjan, jossa yksi jakso käsittelisi aina yhtä henkilöä. Tätä ideaa pyörittelimme jo aivan suunnitteluvaiheessa, mutta tuolloin koimme sen vievän liian paljon aikaa, koska kuvattavat henkilöt ja siten työmäärä olisi kasvanut. Jos päädyimme tällaiseen ratkaisuun, leikkaisimme silloin Kasperin ja Ernon tarinat omiksi erillisiksi kokonaisuuksiksi ja lyhentäisimme dokumentin kestoa yksittäisten jaksoiden osalta.

Tämä avaisi meille samalla yhden mahdollisuuden hakea mahdollista rahoitusta. Voisimme käyttää jo kuvattua materiaalia esitelläksemme idean, jonka voisimme sen jälkeen helposti viimeistellä lisäjaksoilla ja henkilöillä. Tällöin saisimme tuotua dokumenttiin entistä enemmän näkökulmia ja avartaa siten paremmin ideaa lautapeliyhteisöjen monimuotoisuudesta.

Tämä ei tosin poissulje sitäkään vaihtoehtoa, että käyttäisimme nykyistä raakaversiota rahoituksen hakemiseen, jotta saisimme viimeistelyä sen editoinnin.

Rahoituksen hakeminen on meille täysin uusi aluevaltaus, jonka tiedostamme ja joka vaatisi meiltä entistä enemmän ylimääräistä aikaa. Kunnianhimmomme on ollut kuitenkin alusta lähtien korkea, joten olemme miettineet tätä jo ennen kuin dokumenttia oli vielä kuvattu. Emme tosin tiedä, miten tai edes keneltä rahoitusta haettaisiin, joten tämä toisi kokonaan uusia haasteita dokumentin viimeistelyyn. Koemme sen kuitenkin olevan yksi mahdollinen vaihtoehto, jolla saisimme tarvittavan taloudellisen tuen projektin loppuun saattamiseksi.

Sama kunnianhimo on myös alustavasti miettinyt mahdollisia ideoita, joilla voisimme tuoda dokumentin entistä laajemman yleisön tietoisuuteen. Yksinkertaisimmillaan valmiin dokumentin voisi julkaista vain YouTubessa, jota sitten mainostaisimme parhaamme mukaan. Toinen vaihtoehto on yrittää saada dokumentti ehdokkaaksi johonkin kilpailuun, jolloin näkyvyys syntyisi sitä kautta. Joka tapauksessa dokumentin julkaisemalla me pystyisimme esittämään omaa osaamistamme ja kenties hyödyntämään siitä saatavaa pientäkin näkyvyyttä tulevaisuudessa.

Vaikka dokumentti on vasta ensimmäinen versio, koemme saaneet sen tekemisestä jo nyt runsaasti kokemusta. Tämä oli meille jo alusta lähtien yksi tärkeimmistä syistä, miksi ylipäätään aloimme kuvaamaan dokumenttia. Siten se on antanut meille jo sen, mitä siltä halusimme.

Olemme myös erityisen ylpeitä joistain osa-alueista, joissa onnistuimme jo erityisen hyvin ensimmäisellä kerralla. Osasimme esimerkiksi varautua äänitykseen alusta alkaen, sillä koimme sen olevan tärkeässä asemassa dokumenttielokuvassa. Löysimme myös upeat päähenkilöt dokumenttiin ja tiedämme, että heidän tarinat ovat oikeasti kiinnostavat kerrottavaksi. Tämä on myös yksi tärkeä syy, minkä vuoksi haluaisimme viimeistellä projektin.

Kantapään kautta opimme myös toimimaan kahden henkilön kuvaustiiminä ja kiertämään muun muassa kuvauskalustoihin liittyneet esteet. Ennen kaikkea opimme sen, kuinka tärkeässä roolissa käsikirjoitus ja huolellinen suunnittelu on dokumenttia tehdessä.

Haluamme luonnollisesti viedä aikaa vieneen projektin loppuun. Seuraavaksi meidän pitää miettiä yllä olevia kysymyksiä tarkemmin ja sopia keskenään, mitkä seuraavat askeleet dokumentin viimeistelyyn ovat. Olemme oppineet tätä opinnäytetyötä tehdessämme paljon, mutta meillä on vielä paljon opeteltavaa edessäpäin.

## 5 Lähteet:

Aaltonen J. 2011. Seikkailu todellisuuteen – Dokumenttielokuvan tekijän opas. Like (Ottavan Kirjapaino, Keuruu). Helsinki.

Aaltonen J. 2017. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki.

Cederström K. 2003. Hetken ja sattuman kirjoitusta. Teoksessa Käsikirjoittaminen. Toimittanut Elina Hivonen. Art House. Helsinki. 95-108.

Karvonen, E. 2000. Tulkintakehys (frame) ja kehystäminen. Tiedotustutkimus 23 (2000) 2, 78-84. Luettavissa: <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/61529>. Luettu 15.3.2020.

Musser C. 1990. The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907. Scribner. New York.

Nichols B. 1991. Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Indiana University Press. Bloomington.

Nummelin J. 2009. Elokuvan lyhyt historia. BTJ. Helsinki.

Nummelin J. 2005. Valkoinen hehku: johdatus elokuvan historian. Vastapaino. Tampere.

Rosenthal A., Eckhardt N. 2015. Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Digital Videos. Southern Illinois University Press. USA. Luettavissa: <https://ebook-central.proquest.com/lib/haaga/reader.action?docID=4414608>. Luettu 15.3.2020.

Suomen elokuvasäätiö 2021. Luettavissa: <https://www.ses.fi/tuki/hakuilmoitus-kasikirjoitusapuraha-dokumenttielokuville-4/>. Luettu 25.4.2021.

Valkola J. 2002. Dokumentin teoria ja estetiikka digitaalisen median aikakaudella. Cineart (Jyväskylän yliopistopaino). Jyväskylä.

## 6 Liitteet

### Liite 1. Lautapeliyhteisöihin suunniteltu kysely

1.4.2021

Kysely lautapeliyhteisöstä (Board Game Community Poll)

## Kysely lautapeliyhteisöstä (Board Game Community Poll)

Olemme Haaga-Heliasin journalismin koulutusohjelman opiskelijoita ja teemme opinnäytetyötä lautapeliyhteisöistä. Seuraavan kyselyn tarkoitus on kartoittaa peliyhteisöjen rakennetta siellä käyvien ihmisten ja heidän harrastusten kautta.

Käsitlemme kaikki vastaukset anonyymisti. Kyselyn täyttäminen kestää noin 3-10 minuuttia ja toivoisimme, että sinulla on ystävällisesti aikaa vastata kyselyymme.

Kyselyyn osallistuminen edellyttää täysi-ikäisyyttä.

Ystävällisin terveisin,

Jenni Koskensuu ([jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi](mailto:jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi))

Joonas Pikkarainen ([joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi](mailto:joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi))

---

We are students from Haaga-Helia University of Applied Sciences studying journalism and currently working on our thesis about board game communities. With the following poll we are interested in assessing the structure of physical board game communities, i.e. to see what kind of people attend them, what are their hobbies, etc.

We hope you could kindly take part in our poll that takes about 3-10 minutes to answer. All of your questions are handled with anonymity and will remain anonymous.

To be eligible for the poll, you need to be at least 18 years old.

For more information, please don't hesitate to contact us:

Jenni Koskensuu ([jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi](mailto:jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi))

Joonas Pikkarainen ([joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi](mailto:joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi))

\*Pakollinen

Perustiedot (Personal Info)

1.4.2021

Kysely lautapeliyhteisöstä (Board Game Community Poll)

## 1. Ikä (Age) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- 18 - 24 vuotta (18 - 24 years old)
- 25 - 29 vuotta (25 - 29 years old)
- 30 - 35 vuotta (30 - 35 years old)
- 36 - 40 vuotta (36 - 40 years old)
- 40+

## 2. Sukupuoli (Gender) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Mies (Male)
- Nainen (Female)
- Muu (Other)

## 3. Ammatti (Occupation) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Opiskelija (Student)
- Työssäkäyvä (Employed)
- Työtön (Unemployed)

1.4.2021

Kysely lautapeliyhteisöstä (Board Game Community Poll)

## 4. Koulutusaste (Education) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Peruskoulu (Grade School)
- Ammattikoulu / lukio (Trade School / College)
- Ammattikorkeakoulu (Polytechnic)
- Yliopisto (University)

**Lautapelaaminen  
(Board Gaming)**

Lautapeleillä tarkoitamme myös muita fyysisesti pelattavia rooli-, kortti- ja figuripelejä.

By board games we mean any non-digital, physical games that also include roleplaying, card and figure games.

## 5. Kuinka monta vuotta olet pelannut lautapelejä? (How many years have you played board games?) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Alle 1 vuosi (Less than 1 year)
- 1-2 vuotta (1-2 years)
- 3-6 vuotta (3-6 years)
- 7-10 vuotta (7-10 years)
- 10 + vuotta (10+ years)



1.4.2021

Kysely lautapeliyhteisöstä (Board Game Community Poll)

6. Kuinka monta tuntia käytät keskimäärin lautapeliin pelaamiseen viikossa? (How many hours on average do you play board games per week?) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Alle 1 tunti (Less than 1 hour)
- 1-3 tuntia (1-3 hours)
- 4-7 tuntia (4-7 hours)
- 8-11 tuntia (8-11 hours)
- 12-18 tuntia (12-18 hours)
- 18 + tuntia (18+ hours)

7. Kerro lyhyesti, mitä lautapelit sinulle tarjoavat? (Tell us briefly what board games provide for you?) \*

---

---

---

---

---

8. Onko sinulla muita harrastuksia kuin lautapelaaminen, mitä? (Do you have any other hobbies than board games and if so, what?) \*

---

---

---

---

---

Peliyhteisöt (Board Game Communities)

9. Mitä kautta löysit lautapeliyhteisön? (How did you find a board game community?) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Ystävät ja sukulaiset (From friends and relatives)
- Netistä (From online)
- Mainos (From advertisement)
- Muu: \_\_\_\_\_

10. Kauan vietät aikaa lautapeliyhteisöjen kohtauspaikoissa viikossa (ei verkossa)? (How many hours on average do you spend time with board game communities per week? [online communities excluded]) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Alle 1 tunti (Less than 1 hour)
- 1-3 tuntia (1-3 hours)
- 4-8 tuntia (4-8 hours)
- 8-12 tuntia (8-12 hours)
- 12 + tuntia (12+ hours)

11. Mitä lautapeliyhteisöt tarjoavat sinulle (saat valita useampia vaihtoehtoja)? (What do board game communities provide for you [you may pick multiple answers])? \*

*Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- Ajanvietettä (Pastime)
- Kaupankäyntiä (Trading)
- Peliseuraa (Gaming Company)
- Tarjouksia (Offers)
- Vinkkejä (Hints)
- Ystäviä (Friends)

Muu:  \_\_\_\_\_

1.4.2021

Kysely lautapeliyhteisöstä (Board Game Community Poll)

12. Vietätkö muuten vapaa-aikaa peliyhteisöstä saatujen tuttujen kautta? (Do you otherwise spend leisure time with the people from board game communities outside the actual communal events?) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

Kyllä (Yes)

En (No)

Suostumus  
(Consent)

Kiitos vastauksista!

Lähehtämällä vastaukset annat suostumuksesi siihen, että voimme käyttää saatuja tietoja opinnäytetyömme tukena, ja vakuutat olevasi vähintään 18 vuotta täyttänyt henkilö.

Kyselyn tuloksia hyödynnetään anonymisti, eikä niiden perusteella voi selvittää kyselyyn osallistuneiden henkilöllisyyttä.

Kiittäen,

Jenni Koskensuu ([jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi](mailto:jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi))

Joonas Pikkarainen ([joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi](mailto:joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi))

-----

Thank you for your answers!

By sending your answers you'll also give us your consent that we can use them as part of our thesis and also confirm your are at least 18 years old.

All the questions in this poll are handled with anonymity.

Thank you,

Jenni Koskensuu ([jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi](mailto:jenni.koskensuu@myy.haaga-helia.fi))

Joonas Pikkarainen ([joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi](mailto:joonas.pikkarainen@myy.haaga-helia.fi))

13. Annan suostumukseni (I give my consent) \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

Kyllä (Yes)

## Liite 2. Taustahaastattelu

### Taustahaastattelut 10.1.2019

1. Kuka olet? (missä asut, mitä teet, jne.)
2. (Ammatti? Opiskelija, työssäkäyvä, työtön)
3. (Koulutusaste? Peruskoulu, ammattikoulu/lukio, ammattikorkeakoulu, yliopisto)
4. Kuinka monta vuotta olet pelannut lautapelejä?
5. (Mitä kautta löysit peliyhteisön? verkko, ystävät ja sukulaiset, mainos, joku muu)
6. (Kuinka monta tuntia käytät lautapeliä pelaamiseen viikossa?)
7. Kauan vietät aikaa lautapeliyhteisöissä keskimäärin viikossa? (fyysisesti)
8. (Vietätkö muuten vapaa-aikaa peliyhteisöstä saatujen tuttujen kautta?)
9. Onko sinulla muita harrastuksia kuin lautapelaaminen?
10. (Oletko löytänyt ystäviä peliyhteisöjen kautta?)

(Sanoisin näiden olevan ne tärkeimmät kysymykset, joista haluamme tietää eniten)

11. Kerro hieman itsestäsi?
12. Millainen on tilanteestasi lähikuukausina (onko perhettä, kiireisyys, koulussa/työssäkäynti, jne.)?
13. Onko sinulla tiedossa lähikuukausina joitain isompia tai muuten vain tiedossa olevia lautapelitapahtumia, joihin olet osallistumassa?
14. Kerro itsestäsi kolme vahvuutta? (<- tämä on hyvä)
15. Mitä muita kiinnostuksen kohteita sinulla on?
16. Miksi juuri sinä olisit paras mahdollinen kuvattava meidän dokumenttiin? (Mikä annettavaa sinulla olisi meille? En tiedä onko tarpeen kysyä/onko muotoilu sopiva, mutta tätähän me tässä juuri haemme)
17. Oletko valmis kuvattavaksi eri tapahtumissa ja paikoissa?
18. Voimmeko kuvata myös kotonasi?
19. Oletko käytettävissä tammi-maaliskuun (huhti?) aikana?

## Liite 3. Käsikirjoitus

päähenkilö Erno  
sivuhenkilö Kasper

### EILEN – LAPSUUS

#### Lähtökohtaus Cafe boardgame

Erno:

*Kai se lähti lapsuudesta liikkeelle, siellä oli nämä perus Afrikan tähdet. Tämmöinenkin muisto näihin liittyen, mulla oli silloin r-vika lapsena, ja kuten tästä nyt kuuluu, niin se on kunnossa. Silloin se oli aika haastava, ja mun isä sit piirsi pahville tussilla tällaisen lautapelin, jossa oli kieliharjoituksia, joilla kehittyi lihaskuusi, että tulee oikea lausunta. Tämän ja kieliterapian avulla tämä korjaantui. Sieltä se lähti ja sit oli pitkä tauko, lähinnä nämä tietokonepelit kiinnosti, eivätkä lautapelit.*

*Kai se on itsensä ilmaisu, joka kuuluu varsinkin pöytäroolipeleihin, et se veti puoleensa. Mun historia on ollut täynnä sitä, ettei ole päässyt itseään ilmaisemaan ja samalla on paljon paloa ollut, niin tämmäiset kaikki pelit ja pelimekaniikat, oli ne fyysisiä tai digitaalisia, on rakkaita*

#### Lähikuvaa jostain yksityiskohdasta, jonka jälkeen nostetaan kamera toiseen päähenkilöön

Kasper: 7.06-7.34

*Ensimmäisenä tulee mieleen, että vanhemmat osti jotain esikoululaisen ongelmanratkomisvihkoja, mitkä nopeasti pläräsin läpi. Tykkäsin ratkoa. Siellä oli just jotain matikkaan suunnattua pikkulapsille ja Sudokua, ja niitä varmaan täyttelin innolla. Sen verran muistan, että täytin mielelläni ja ne loppu kesken.*

10.02-10.18

*Koulussa kun sai Game Boyn, niin kyllä meitä oli kavereita, joilla oli kanssa ja jotka oli kiinnostuneimpia kanssa Poke-korteista kuin jalkapallosta. Sellaisten kanssa tuli vietettyä vapaa-aikaa aika paljon eteenpäin*

*(tähän ehkä jatkoa samasta vastauksesta, fantasialeikeistä?)*

13.58-14.42

*Emmä ehkä kiinnostunut siitä, miten muhun suhtauduttiin. Mä tein pelijuttuja. Sit jos mietitään ala-asteaikoja, niin siellä oli porukka joka pelas jalkapalloa ja joista puhuttiin koviksina ja sit meidän porukka, joka pelas Beybladea välkällä ja Gameboylla. En tiedä oliko siinä jotain sellaista, ettei ne pitänyt meitä niin cooleina, mut ei me sitä koskaan mietitty, enkä koskaan musita kohdanneeni syrjintää, et sä oot nörtti ja sun kanssa ei haluta olla.*

### TÄNÄÄN – PARANTUMISPROSESSI, KOHTI ONNEA

#### Kuvaa ääniterapiasta

Erno:

Mulla oli pienestä pitäen se kokemus, ettei mua kokonaan nähdä ihmisenä ja mua ei hyväksytä sellaisena kuin mä olen. Sellaisia kokemuksia on ollut paljon mun elämän varrelta, ja tarkoitan tällä myös sitä, että kun olin viidennellä luokalla ala-asteella. Silloinhan mulle alkoi tulla tällaisia pakko-oireita. Eli neuroottista käyttäytymistä. Tuntui että koko maailman murheet on mun vastuulla ja mun on suojeltava kaikkia. Tarkoitti sitä, että mä katoisin kymmenii kertoja ettei hyllyt kaadu, tai omenoista ei tuu myrkytyksiä tai valokatkaimista sähköiskuja.

Mä en ole ollut isään juuri yhteydessä noin puoleentoista vuoteen nyttien. Pian sen jälkeen, kun muutin omilleni ja pääsin vihdoin pois tästä kamalasta ympäristöstä. Tästä myrkystä. Sit puhuin isän ja äidin kanssa kasvokkain ja puhuin siitä, miten hirveitä haavoja on tullut siitä, miten he ikään kuin kasvattivat mua lainausmerkeissä. Miten olin käynyt salaa terapiassa heidän tietämättään. Mulle oli jotenkin annettu ymmärtää se, ettei pidä olla liikaa mun vanhemmille, vaan piti piilotella ongelmia.

Lapsethan on hirveen fiksuja ja taitavia selviämään, niin se opetti minulle että vähä vähältä pitää mölyt mahassaan, että jatkuvasti piti arvioida, että kuinka paljon voin näyttää iloa tai surua. Kiukkuu ei saanut oikeastaan ikinä näyttää, ellei se ollut passiivisaggressiivista. Suoraan isää vastaan oli kielletty. Oli tosi tukahdutettu tän taustan seurauksena.

Just tällöinen viha oli tosi voimakas siinä, ja isän kanssa se oli vielä niin kiellettyä ja tukahdutettua. Se oli voimakas sit kun sitä ei voinut suunnata toiseen, niin sit se kääntyi itseään vastaan. Alkoi vihaamaan itseään, ja sit se muuttui masennukseksi, ettei tunne kauheasti enää mitään.

#### Kaveripelaamista Kasperilla laskiaisena

Kasper:

#### 3.28-3.45

Aloitin matikan opiskelun 2012, silloin olin hakenut ekaksi maisema-arkkitehdiksi, mutta en päässyt sinne. Matikkaa pääsin opiskelemaan papereilla, kun oli mennyt sen verran hyvin kirjoitukset. Siellä huomas viihtyvän ja siellä oli paljon samanhenkistä porukkaa.

#### 17.46-18.14

Ensitapaamiseni oli yliopistossa ensimmäisenä päivänä. Maija ja hänen ystävänsä oli tehnyt tutoriryhmän ja minä ja mun kaverit pääty siihen fukseiksi

#### 18.22-18.37

Erosin mun senaikaisesta tyttöystävästä ekan opiskeluvuoden jälkeen ja Maija eros entisestä poikaystävästään, ja sinä kesänä oltiin molemmat sinkkuja ja molemmat alko tapaillemaan.

#### Kuvamatskua, kun pelaavat nintendoa



**18.38-19**

Kai siinä oli jotain sellaista, että molemmat oli tiedostanut, että siinä on henkilö, jolla mielenkiintoiset harrastukset ja vaikuttaa kivalta tyypiä. Molemmat oli vapaina niin ruvettiin näkemään ja aika intensiivisesti vietettiin kesä yhdessä ja katsottiin leffoja ja pelattiin pelejä ja tähän on nyt tultu.

**19.42-20.12**

Jossain vaiheessa Maija uskaltanut kertoa mulle, että on pelannut Pokemon-pelejä pienenä, ja sit ruvettiin puhua peleistä. Siinä oli kaikki asiat, joista mä nautin ja tykkään ja Maija myös nautti samoista asioista. Totta kai haluaa et oma kumppani on sellainen, et sen kanssa voi tehdä kaikkea kivaa. Et jos mä pelaan lautapelejä kavereiden kanssa, niin hän voi tulla mukaan, ettei tarte eristää sitä aikaa et harrastukset erikseen ja parisuhde erikseen.

Erno pelailemassa itsekseen kotona tietsikkaa:

Erno:

Yhteisöllä oli tietenkin tosi iso merkitys, ei pelkästään lautapelit vaan myös tietokonepelit. Kun elää niin hirveän myrkyllisessä ja tukahdutetussa ympäristössä, niin nämä tietokoneet oli se viimeinen turvasatama. Voi olla ikään kuin piilossa maailmalta omassa huoneessa ja samalla on ikkuna niin kuin tämä koneen näyttö, jonka kautta voi olla ihmisiin kontaktissa ja jotenkin ilmaista asioita, mitä ei muuten ehkä välttämättä voikaan. Nimenomaan tämä yhteisö oli tässä peliharrastuksessa tärkeä ja myöhemmin myös lautapeliharrastuksessa.

Eihän minua kiinnostaisi tekoälyn kanssa pelata, vaan ne on ihmiset, jotka vetää puoleen.

Maija sovittamassa häöpukua:

Kasper:

**19.05-19.22**

Maija on aika sellainen lempeä ja empaattinen. On tosi huomaavainen ja tykkää paljon ruuanlaitosta, tykkää eläimistä.

**21.42-**

Mä kosin Majjaa viime kesänä 2. heinäkuuta. Me ollaan puhuttu avoimesti kaikesta ja mitä halutaan tehdä, joten se on ollut molemmille selvää et halutaan mennä naimisiin.

Still-kuva kosinnasta/kännykkäkuva

Humanistinen AMK

**23.26- 24.37**

Oltiin Barcelonassa pari viikkoa ja se oli aika viimeisiä päiviä kun oltiin siellä. Me oltiin oltu ystäväpariskunnan kanssa siellä, ja sit oltiin kahdestaan ja kierreltiin siellä, niin mietin et nyt on monta näytti kohdetta jossa käydään, et jos jostain saisin sellaisen spotin et voisin kysyä

jotain tyyppiä ottaa kuvan siitä hetkestä mukamas lomakuvan vaan, ja mä voisin tehdä siinä kosinnan.

**24.40- 24.45**

Maija oli tosi otettu ja sanoi, et se oli just sellainen hetki minkä hän halusi, että hän yllättyi ja se oli hyvä juttu.

## EILEN – YSTÄVYYS

**Kotona tietsikan korjaamista:**

**Erno:**

Kyllä mulla oli sosiaalisia kontakteja. Oli joitain kavereita, mutta samalla kuitenkin sellaiset perustarpeet eivät toteutuneet. Just niin kuin sanoit, niin siinä teinivuosien alussa. Se ei jotenkin silleen riittänyt, että oli väkivaltainen perhetausta. Sillä tää taustahan ei koskaan opettanut mua pitämään omia puoliani, ja selviytyminen oli yhtä kuin alistuminen. Niin sitten tietyt mun ikäiset lapset huomas sen siinä kun yläaste alkoi, et hei tätähän voi hämätä ja se ei lyö takaisin. Mä olin silleen helppo kohde koulukiusaajille.

Nämä kaveritkin, jotka mulla oli, niin ei jälkikäteen ajateltuna olleetkaan mun kavereita, ja mä pikkuhiljaa katosin niistäkin piireistä. Ja mulla oli enää yksi tällainen tosi hyvä lapsuudenystävä jäljellä, joka on edelleen hyvä lapsuudenystävä. Hänen kanssaan sit pelailin paljon netin välityksellä. Muuten ei sit sosiaalisia kontakteja ollutkaan.

**Poromagia matskua**

**Kasper:**

**11.39-12.30**

Yliopistossa tuli heti tietenkin, kun siellä jutellaan ja vaihetaan ajatuksia ja harrastuksia, niin kaikki jotka oli pelaajia, niitten kanssa halus ruveta hengaamaan. Sitten kun etsittiin aktiivisia toimijoita noihin ainejärjestöhommiin, niin rupesin vetää kaikennäköisiä peli-iltoja laitoilla. Jotain turnauksia ja lautapelejä, mitä pelattiin jengin kanssa. Jossain vaiheessa ite kiinnostuin taas kilpailullisesti pelaa Magicia yliopistolla, ja sit muutama kaveri jotka oli ehkä kokeillu tai kuullut, kiinnostu siitä ja sit ruvettiin pelaa porukalla. Ja tämä sama porukka on osa näissä kilpailullisissa tiimeissä mukana.

**2.28-2.50**

Hyvästä tiukasta pelistä, jonka voittaa nipinnapin, jää mieleton fiilis. Että vitsi että oli hyvä ja mielenkiintoinen peli, ja sit miettii niitä käännekohtia pelistä, että miten onnistui päihittämään toisen jonkun fiksun kaverin. Kyl se vaan on tosi siisti löytää jotain sellaisia juttuja, mitä joku muu ei olisi keksinyt.

**(1.33-**

Jos haluaa ottaa tähän Ainakin jos mä en pelaa, mä mietin, millaisia siirtoja voisin tehdä tuossa pelissä ja miten voisin päihittää. Jään miettii niitä strategioita, se on mukava tapa



uppoutua. Ehkä siinä voi olla tavallaan eskapismia, ei kiinnosta niin paljoa tylsät asiat kuin politiikka pätjän vertaa. Et sen aikaa kun muut miettii politiikkaa, mä mietin siirtoja)

**16.03-16.55**

Magic- turnauksia on parhaimmillaan kolmena vloppuna kuukaudessa, jolloin siihen menee koko lauantai yleensä. Sitten edeltävä perjantai harjoitteluun, ja jos vain on aikaa viikolla niin nähtyä tiimikavereiden kanssa ja treenattua.

**(12.35-13.04)**

Jos haluaa enemmän siitä kavereiden kanssa pelaamisesta)

**Roolipelaamista Ernolla**

**Erno:**

Ehkä yksi tärkeimmistä tekijöistä. Mä en haluu maalata mun perhetaustaa pelkästään mustalla, siinä oli paljon hyviä puolia siinä mielessä, esimerkiksi opin isältä itseni johtamista. Sitä että menen vaikeuksia päin tai heittäydyn asioihin. Juuri tämä, isä ikään kuin kuvainnollisesti lukitsi häkkiin, mutta antoi samalla avaimen tai tiirikan, jolla sen saa auki ennen pitkään. Se on ehkä jotain, josta voisin olla kiitollinen.

Koen että lautapeliyhteisöt ovat kovin avaramielisiä, ja sitä voi toki pohtia, mistä se on tullut. Saattaa olla että monella on hyvin samankaltaista taustaa, minkä takia ne pystyy ymmärtämään toisia. Se on hyvin erilaista porukkaa, ja nimenomaan tätä erilaisuutta ei pidetä ongelmana. Niissä on tosi ihanaa ja ainutlaatuista porukkaa aina. Heidän seurassaan on tosi mukava olla eri lautapelaajien kanssa. Ei mulla ole hirveästi ollut edes ikäviä kokemuksia siltä saralta.

Eipä sillä, mulla on tullut kaikenlaista parantavaa kokemusta. Olen huomannut, että ei tarvii taistella empatiasta tai hyväksynnästä, vaan ihmiset vain ovat empaattisia ja hyväksyväisiä, ja se näkyy lautapeli- ja roolipeliyhteisöissä. Vaikka toki koska se on niin totuttua, että pelkää tulevansa kiusatuksi, niin se ei perustu tapaa todellisuuteen. Tällaisissa yhteisöissä ja uudenlaisten ihmisten kanssa on saanut tärkeitä korjaavia kokemuksia.

**HUOMENNA – MINKÄLAINEN JA KENEN KANSSA**

**Kasperä tanssimassa Majjan kanssa:**

**Kasperä:**

Pienestä pitäen on ollut harrastuksia, joista oon ollut paljon innostuneempi kuin työnteosta tai opiskelusta. Mä oon paljon kiinnostunut mun vapaa-ajasta kuin uraputkesta, että jos saa viettää kavereiden kanssa hauskaa aikaa ja tehdä jotain josta tykkää. Se on mulle paljon arvokkaampaa kuin se, että olis hirveesti rahaa tai kunniaa, mainetta ja sellaista. En tiedä olenko mä vaatimaton, kyl mä haluan paljon laadullisesti niiltä asioilta, mitä mä teen. Et

haluun et mulla on parhaat pelit, parhaat ruuat ja kaikkee tällaista. Korkeet odotukset mun vapaa-ajalta, mutta en tavoittele hirveästi. Riittää et on elämä, jossa saan tehdä paljon mistä tykkään ja mun läheiset ovat onnelliset. Et en tarvitse mammonaa ja kunniaa.

#### Erno samoilee metsässä.

Tää on silleen hauska tarina, mä olin 2018 kesällä, mulla oli päättynyt aika ikävästi yks seurustelusuhde, mutta kuitenkin mä osallistuin Prideihin. Ei sillä, että tarvitsisi olla, mutta olen itse sateenkaareva, olen panseksuaali. Osallistuin Pride-pikadeitteihin, kahteen sellaiseen. Siellä tapasin sit yhteen ihmisen, joka esittäytyi Jaspikseksi, ja just hänelle sanoin sen kolmen minuutin aikana, että se on tosi mielenkiintoinen nimi, ja tämä oli ensimmäinen paikka, jossa hän oli sitä julkisesti käyttänyt. Me jätettiin toisillemme yhteyspyynnöt ja tuumattiin, että ehkä ollaan kuitenkin vain kavereita tässä. Sit kävi ilmi myös, että mä olin ainoa, joka häntä Jaspikseksi kutsuu, sillä hän ei muuten tätä nimeä käytä. Hän suosii muuten tätä syntymänimeään, eli Meeriä.

Siitä lähdettiin sit syksyllä, että me ollaan hyvin samankaltaisia, että molemmat ollaan analyttisiä pohtijoita ja älyllisiä selviytyjiä. Molemmat tykätään pohtia syvällisesti. Tosi luontevasti juurtui tää meidän ystävyysuhde ja hän on sellainen ihminen, jota mulla ei ole ennen ihan ollutkaan ja on tosi tärkeä mulle. Mulla ei lapsena ollut ketään, joka näkisi tai jolle voisin jakaa tän väkivaltaisen kokemuksen. Mä olin ainoa lapsi, siinä ei ollut mitään sisarusta tukena. Meeri tuntuu mulle sellaiselta sisarukselta, jota mulla ei koskaan ollut. Se on osa sellaista sanontaa ja tästä on parikin kirjaa, ettei ole koskaan myöhästä saada onnellinen lapsuus. Tai saada koskaan onnellinen sisarusuhde.