

Katri Koivula

Interaktiivinen dokumentti verkkoympäristössä

Korvaava-internetdokumentin toteuttaminen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Elokuvan ja Television ko

Opinnäytetyö

15.11.2013

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Katri Koivula Interaktiivinen dokumentti verkkoympäristössä <i>Korvaava</i> -internetdokumentin toteuttaminen 25 sivua + 2 liitettä + internetdokumentti 15 min. 15.11.2013
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Elokuva ja Televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Radio- ja TV-työ
Ohjaaja(t)	toimittaja-käsikirjoittaja-ohjaaja Matti Ripatti
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee internetdokumentteja ja niiden luomista. Opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta, tästä kirjallisesta raportista ja opinnäytetyön osana toteutetusta <i>Korvaava</i>-internetdokumentista. Internetdokumentit ovat verkossa julkaistavia dokumentteja, joilla ei yleensä ole suhdetta televisioon tai radioon. Internetdokumentit ovat interaktiivisia teoksia, jotka vaativat katsojalta aktiivista osallistumista. Katsominen voi edellyttää esimerkiksi erilaisten valintojen tekemistä tarinassa tai omatoimista navigointia dokumenttisivulla.</p> <p>Opinnäytetyössä esitellään viisi kansainvälistä internetdokumenttia ja eritellään niiden kerrota- ja tekotapoja. Lisäksi opinnäytetyössä käydään läpi tarkemmin sellaisia asioita, joita internetdokumentin tekemisessä kannattaa huomioida. Opinnäytetyön tavoitteena on ottaa selvää internetdokumentin genrestä ja oppia luomaan hyvä internetdokumentti.</p> <p>Opinnäytetyön teososa <i>Korvaava</i> (2013) on internetdokumentti, joka toteutettiin Yle Dokumenttiryhmielle. <i>Korvaava</i> on interaktiivinen dokumentti kuurosta tytöstä, joka kuulee korvaimplanttien avulla. Tarinaa pääsee seuraamaan sekä tytön että hänen äitinsä näkökulmasta. Dokumenttiin viitataan tekstissä ja sen tekoprosessista kerrotaan tarkemmin opinnäytetyön lopussa. Dokumentti julkaistiin syyskuussa 2013 Ylen verkkosivuilla.</p>	
Avainsanat	internetdokumentti, verkkodokumentti, interaktiivinen dokumentti, <i>Korvaava</i> , sisäkorvaistute, korvaimplanti

Author(s) Title	Katri Koivula Interactive documentary online Creating the web documentary <i>Audible</i>
Number of Pages Date	25 pages + 2 appendices + a web documentary 15 min. 15.11.2013
Degree	Bachelor of Arts (BA)
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Television and Radio Work
Instructor(s)	Matti Ripatti, reporter-screenwriter-director
<p>This thesis discusses the web documentary genre and the process of creating a web documentary. This thesis consists of two parts, the present thesis and a web documentary called <i>Audible</i>. Web documentaries are published online and they do not usually have any relationship with the traditional TV or radio. They are interactive works, which require active participation from the viewer. When watching a web documentary e.g. you may have to make choices that will affect the story or navigate around the documentary site independently.</p> <p>There are five different international web documentaries analyzed in this thesis. Some key elements in making a web documentary are explained and examined in the latter part of the work. The goal of this thesis is to find more about the genre of interactive documentaries and learn how to make a good web documentary.</p> <p>In addition to the written study, a documentary called <i>Audible</i> (2013) was produced for Yle Documentaries. It is an interactive web documentary about a deaf girl, who can hear with the help of cochlear implants. The story can be followed from either the girl's or her mother's point of view. The documentary is being referred to in the thesis and the working process behind the documentary is described in a chapter of its own. The documentary was published in September 2013 on Yle's (Finnish Broadcasting System) website.</p>	
Keywords	web documentary, web doc, interactive documentary, Audible, cochlear implant

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mikä on internetdokumentti?	1
3	Internetdokumenttien erilaisia kerrontatapoja	3
3.1	Gaza Sderot - Life in spite of everything (2008)	4
3.2	Thanatorama (2007)	5
3.3	Welcome to Pine Point (2011)	6
3.4	Out My Window (2010)	8
3.5	Prison Valley (2010)	9
3.6	Yhteenveto esiteltyjen internetdokumenttien kerrontatavoista	10
4	Internetdokumentin luominen	11
4.1	Aihe	11
4.2	Työryhmä	12
4.3	Tarina	13
4.4	Muoto	14
4.5	Yleisö	15
5	<i>Korvaava</i> -internetdokumentti (2013)	16
6	Yhteenveto	22
	Lähteet	24
	Liitteet	
	Liite 1. Arvostelu <i>Korvaava</i> -dokumentista	
	Liite 2. Lisää internetdokumentteja verkossa	

1 Johdanto

Internetdokumentit ovat kehittyvä dokumenttialan muoto. Tällaiset dokumentit ovat usein pelkästään verkossa julkaistavia teoksia, eikä niillä tarvitse olla mitään yhteyttä televisioon tai radioon. Verkko luo mahdollisuudet uudenlaisille kerrontatavoille, sillä perinteisten julkaisualustojen tuomat esteet ja rajoitteet voidaan tekoprosessissa unohtaa. Yksi tärkeimmistä verkon piirteistä on sen ja käyttäjän välinen jatkuva vuorovaikutus eli interaktiivisuus. Tätä suhdetta internetdokumenttien tekijät pyrkivät hyödyntämään, sillä sen avulla verkossa dokumenttien katselemisesta ja kuuntelemisesta on mahdollista tehdä uudenlainen kokemus.

Opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta: kirjallisesta raportista ja Yle Dokumenttiryhmälle toteutetusta *Korvaava*-internetdokumentista, jonka työprosessiin viitataan tekstissä. Tässä opinnäytetyössä avaan internetdokumentin käsitettä, esittelen jo olemassa olevia erilaisia kerrontatapoja ja käyn läpi internetdokumentin luomisprosessia. Aiheesta on kirjoitettu suomeksi vielä aika vähän, ja opinnäytetyössä käytetäänkin paljon kansainvälisiä lähteitä ja omia kokemuksiani ja havaintojani internetdokumenttien parista.

Opinnäytetyössä sanalla dokumentti viitataan dokumenttielokuvaan, radiodokumentteihin tai internetdokumentteihin. Dokumentti-sanalla ei viitata tässä yhteydessä esimerkiksi asiakirjoihin, digitaalisiin tiedostoihin tai sopimuksiin.

2 Mikä on internetdokumentti?

Internetdokumenteista käytetään yleensä englanninkielisiä termejä *web documentary* tai *web doc*. Termin käyttö yleistyi vuonna 2002 (Sarini & Villers 2011, 18). Karkeasti voidaan arvioida, että erilaisia interaktiivisia internetdokumentteja on julkaistu viimeisen kymmenen vuoden ajan. Internetdokumentit tarjoavat tietoa ja kokemuksia todellisen elämän aiheista ja tapahtumista, mutta toisin kuin perinteisissä dokumenteissa, niiden katselukokemukseen on mahdollista vaikuttaa erilaisten valintojen ja vaihtoehtojen avulla (Britain 2009, 2, Gifreun 2011 mukaan.)

Internetdokumenteissa yhdistellään liikkuvaa kuvaa, ääntä, tekstiä, valokuvia, animaatiota ja grafiikkaa. Monet internetdokumentit ovat kerrontatavaltaan epälineaarisia (non-lineaarisia), eli niissä ei ole jatkuvaa kronologista juonta. Käyttäjä saa itse valita, missä järjestyksessä tai kuinka paljon hän haluaa dokumentin eri osuuksia katsoa ja kuunnella. Tämä eroaa perinteisestä lineaarisesta dokumentista, jossa tarina etenee siten, ettei katsoja voi vaikuttaa juonen kulkuun.

Internetdokumentit ovat myös interaktiivisia. Interaktiivisuus tarkoittaa sitä, että teoksen katsomiseen tulee osallistua aktiivisesti, esimerkiksi navigoimalla omatoimisesti dokumenttisivulla tai klikkaamalla linkkejä, jotta dokumentin tarina etenee (Scott-Stevenson 2011).

Jotkut mieltävät internetdokumentin vain perinteisen, lineaarisen videopohjaisen dokumentin siirtymisenä digitaaliseen maailmaan (Gaudenzi 2012, 8). Tällainen ajattelutapa on rajoittunut. Edellä mainitun näkemyksen mukaan perinteisellä lineaarisella dokumentilla ja internetdokumentilla pitäisi olla jokin yhteys ja niiden tulisi olla jotenkin samankaltaisia. Jos internetdokumentteja ajattelee vain perinteisten dokumenttien kehitysskeleena, niin tekijöiltä ja katsojilta voi jäädä huomaamatta, kuinka suuri muutos ja mahdollisuus internetdokumentti voi olla dokumenttialalle. Hyödyllisempi lähtökohta on ajatella, että perinteinen lineaarinen dokumentti ja internetdokumentti ovat erilaisia teoksia. (Gaudenzi 2012, 8.) Niiden ei siis tarvitse välttämättä muistuttaa toisiaan tyyliään tai muodoltaan.

Yhdyn Gaudenzin ajatukseen. Monet näkemäni internetdokumentit pohjautuvat vielä pitkälti videokuvaan tai still-valokuviiin. Halusin omassa dokumentissani rikkoa tätä kaavaa ja olla käyttämättä perinteistä kuvitusmateriaalia. Halusin toteuttaa ideoita, joita televisiossa tai radiossa ei pystytä tekemään. Liian innovatiivinen ei kuitenkaan pidä olla, eikä uuden luomisessa tule unohtaa vanhaa. Internetdokumentin konsepti on vielä vieras ihmisille ja etenkin suomalaisille. Mielestäni kotimainen yleisö kannattaa tutustuttaa sen muotoon tekemällä ensin yksinkertaisia ja helposti lähestyttäviä teoksia.

Ajatus dokumenttielokuvan murroksesta ja tekijöiden roolista toistuu myös Matthieu Lietartin toimittamassa teoksessa *Webdocs. A survival guide to the online filmmaker* (2011). Pauwelsin (2011) mukaan suurin osa dokumenttialan tekijöistä on vielä sidottuja vanhoihin kerrontatapoihin ja he ovat vastahakoisia tarkastelemaan internetdokumenttigenren mahdollisuuksia. Pauwels kokee, että käänteentekevä vaihe tulee ole-

maan se, kun nuori sukupolvi alkaa toteuttaa omasta näkökulmastaan dokumentaarista materiaalia verkkoon. Näillä nuorilla on erilainen suhtautumistapa elokuvaan ja dokumentteihin. He löytävät uusia innovatiivisia ja taloudellisesti kannattavia tapoja käyttää verkkoa julkaisualustana. (Pauwels 2011, 20.)

Pääpiirteisesti voidaan luonnehtia, että internetdokumentti on verkossa julkaistava audiovisuaalinen dokumentti, jolla ei yleensä ole suhdetta radioon tai televisioon. Niissäkin tapauksissa, joissa internetdokumentin julkaisee taho, joka tuottaa materiaalia samaan aikaan muille julkaisualustoille, internetdokumenteilla ei usein ole niihin suhdetta. Määritteleviä ominaisuuksia internetdokumenteille ovat interaktiiviset elementit ja epälineaarinen kerronta. Dokumentit julkaistaan usein omilla nettisivuillaan ja ne ovat yksittäisiä sivukokonaisuuksia. Verkko luo mahdollisuudet monille erilaisille toteutustavoille, joten internetdokumentin muotoa ei kannatakaan määritellä kovin tarkasti. Hedelmällisintä tällä hetkellä on vielä tekemättömien keinojen toteuttaminen, mitäään yleistä kaavaa noudattamatta.

3 Internetdokumenttien erilaisia kerrontatapoja

Perinteisten dokumenttien ja internetdokumenttien kerrontatavoissa on eroja. Perinteinen dokumentti vaatii käyttäjältä vain passiivista katselua, kun taas internetdokumentit vaativat käyttäjän aktiivista, fyysistä osallistumista eli interaktiivisuutta. Se voi olla esimerkiksi eri linkkien klikkailua, näppäimistön käyttämistä, hiiren liikuttamista tai muuta vapaata navigointia dokumenttisivulla. Lisäksi perinteiset, lineaariset dokumentit perustuvat yleensä aina tekijänsä tapaan nähdä teos kokonaisuutena, kun taas monissa internetdokumenteissa katsojalle annetaan rooli rakentaa dokumentti mieleisekseen. (Gaudenzi 2012, 8.) Käytettävä materiaali on kuitenkin ennalta määrättyä ja rajattua. Epälineaarinen kerronta koetaan ongelmalliseksi perinteisten dokumenttien maailmassa, mutta internetdokumenteissa sitä käytetään hienosti hyödyksi. Tällaisen kerronnan avulla voidaan luoda projekteja, joissa on elementtejä, jotka rikastuttavat, täydentävät ja syventävät katselukokemusta entisestään. (Gifreu 2011.)

Monet katsomani internetdokumentit ovat juuri yllä kuvattuja, epälineaarisia teoksia. En kuitenkaan koe, että katsojan mahdollisuus järjestää juonenkulku kokonaan itse on aina kannattava ratkaisu tai itsestään selvä lähtökohta internetdokumenttien tekemiseen. Se on erinomainen ideana ja toimii verkossa hyvin. Radio- tai televisiolähetystä

seuratessa ei voi hypätä ohjelman kohtauksesta toiseen ja valita, mitä osuuksia haluaa katsoa ja kuunnella. Mahdollisuus laajaan valinnanvapauteen voi kuitenkin tehdä internetdokumenteista joskus turhauttavia tai liian hajanaisia. ”Hyvä tarinankerronta on materiaalin kontrollointia, yleisön yllättämistä ja lumoamista. Silloin, kun yleisöstä tuntuu, että he tekevät sinun työsi, he lähtevät pois [dokumenttisivulta]” (Sonnen 2011, 36). Joskus materiaalin epälineaarinen katsominen tuntuu juuri tältä, ja silloin katsojan on vaikea päästä tarinaan mukaan. Eri osuuksien katseleminen tuntuu satunnaiselta, eikä katselukokemus ole ehyt.

Seuraavaksi esittelen muutamia internetdokumentteja, erittelen niiden kerrontatapoja ja pohdin niiden hyviä ja huonoja puolia. Nämä dokumentit ovat saavuttaneet huomiota kansainvälisesti, ja ne ovat kaikki olleet melko isoja projekteja. Analysoin dokumentteja oman käyttötapani ja näkökulmani puitteista.

Olen melko kärsimätön verkkokäyttäjä. En viivy yksittäisillä sivuilla kovin pitkään ja luen pikaisesti, usein vain silmäillen. Lietartin teoksessa mainitaan: ”Internetissä ihmiset eivät vain vaihtelevat TV-kanavia, vaan he 'hypervaihtelevat' niitä. He käyttävät yhdellä sivustolla vähemmän aikaa kuin mitä he käyttäisivät yhdellä tv-kanavalla” (Sweeney 2011, 32). Ihmisten huomiota on vaikea kiinnittää verkossa etenkin pidemmäksi ajaksi, jonka internetdokumenttien katsominen vaatii. Tämän käyttötavan tiedostaminen oli avuksi oman internetdokumenttini suhteen, sillä pystyin tekiessäni asettumaan sellaisen katsojan asemaan, joka on verkossa yhtä levoton kuin minä.

3.1 Gaza Sderot - Life in spite of everything (2008)

Gaza Sderot on Arte.tv:n julkaisema internetdokumentti. Sen ideana oli dokumentoida ihmisten elämää sekä Gazassa (Palestiinassa) että Sderotissa (Israelissa) samaan aikaan. Sekä Israelissa että Palestiinassa eri tiimit kuvasivat kahden kuukauden ajan päivittäin noin kolmen minuutin videopätkiä, jotka myöhemmin julkaistiin dokumenttisivulla. Dokumentissa seurataan kuutta eri henkilöä Israelista ja kuutta henkilöä Palestiinasta. Videopätkät ovat kuvauksia ihmisistä ja heidän jokapäiväisestä elämästään vaikeissa elinolosuhteissa. Ympärillä olevista konflikteista riippumatta heidän arkensa jatkuu ennallaan. Dokumentissa ei ole erillistä kertojaa. Kuvattavia ihmisiä on haasteltu ja heidän elämäänsä on tallennettu sivustakatsojan roolista. Videoita julkaistiin netissä aikavälillä 26.10.2008–23.12.2008.

Gaza Sderotin ulkonäkö ja käyttöliittymä on yksinkertainen ja toimiva. Ruutu on jaettu kahtia: rajan toisella puolella on videoita Gazasta, toisella Sderotista. Tämä asettelu ei muutu missään vaiheessa, edes videoita katsoessa. Katsoja saa välissä olevan viivan avulla valita, minkä päivän videon hän haluaa katsoa. Jakavan viivan voi tulkita esimerkiksi jakavana rajana tai muurina. Videoita ei tarvitse katsoa kronologisessa järjestyksessä ja katsottavan määrän saa valita itse. Aikajanan sijaan sivun yläpalkista on myös mahdollista suodattaa videot seurattavien henkilöiden, sijainnin tai aiheiden mukaan. Videoita on mahdollista katsoa englanniksi, hepreaksi, arabiaksi, saksaksi ja ranskaksi, eli dokumentti on hyvin kansainvälinen.

Gaza Sderot on esimerkki hyvin toimivasta internetdokumentista. Se on tarpeeksi yksinkertainen, ja sivu toimii hyvin ja sulavasti. On hyvä, että videot ovat lyhyitä, vain muutaman minuutin mittaisia. Perinteisen videokuvan käyttö sopii tähän teokseen. Materiaali on haluttu mahdollisimman nopeasti julki, eikä ylimääräiselle editoinnille tai kuvitukselle ole ollut aikaa eikä tarvetta.

Katso Gaza Sderot -dokumentti osoitteesta: <http://gaza-sderot.arte.tv>

3.2 Thanatorama (2007)

Thanatorama on vuonna 2007 valmistunut internetdokumentti, ja sitä pidetään vieläkin yhtenä alan merkkipaaluna. Dokumenttisivulle tullessaan katsoja saa valita, haluaako hän katsoa tarinan ranskaksi vai englanniksi tekstitettyinä. Sen jälkeen alkaa video, jossa kertoja kysyy: ”Kuolit tänä aamuna. Oletko kiinnostunut tietämään, mitä tapahtuu seuraavaksi?” Hetken päästä katsoja saa valita kyllä- ja ei-vastauksista mieluisan. Myöntävä vastaus jatkaa tarinaa, kieltävä vastaus keskeyttää dokumentin ja ohjaa käyttäjän Googlen etusivulle.

Dokumentin aloitus on hyvä esimerkki siitä, miten katsojan huomio verkossa pitää kiinnittää heti ensimmäisten sekuntien aikana. Kiehtova asetelma ja aavemainen äänimaailma pysäyttävät katsojan seuraamaan Thanatoramaa. Dokumentin ideana on päästää katsoja kurkistamaan hautajaisten kulkuun vainajan näkökulmasta. Matkan varrella täytetään virallisia lomakkeita, ehostetaan ruumiin ulkonäköä ja käydään krematoriossa. Samalla esitellään myös sellaisia hautaamiseen liittyviä ammatteja, joista useimmilla ei ehkä ole vielä tietoa. Tarinassa on kertojaääni, joka ei vaihdu lainkaan dokumentin aikana. Kertojan puhetta värittävät hyvässä rytmissä vaihtuvat, hitaasti liikkuvat valoku-

vat ja pienet videopätkät. Kuvat ja videopätkät liittyvät aina katsottavan kohtauksen aiheeseen, ja ne ovat aitoja tallenteita oikeasta elämästä.

Joka kohtauksen jälkeen katsoja saa valita, mitä hän haluaa tehdä. Joskus vaihtoehtona on jatkaa tarinassa eteenpäin, joskus valinta voi olla esimerkiksi oman hautaustyylin päättäminen. Valinnat vaikuttavat siihen, mitä kohtia katsoja dokumentista katsoo. Kerroja sinuttelee katsojaa ja puhuu hänelle kuin haudattavalle ihmiselle.

Riippumatta siitä, mitä valintoja katsoja reitillensä tekee, dokumentissa on johdonmukainen ja helposti seurattava juoni. Siinä on kokonainen, ehjä tarina sekä ennalta määritetty alku ja loppu. Sivulle on myös mahdollista jättää omat osanottonsa eli teosta voi kommentoida.

Thanatorama on myös mahdollista katsoa kohtauksittain. Oikeasta reunasta aukeaa valikko, josta katsoja voi valita, minkä dokumentin kohdan hän haluaa katsoa. ”Juonikartasta” pystyy katsomaan kaikki kappaleet, myös ne, joita ei ole mahdollisesti teoksen aikana katsonut. Tällä tavalla dokumentin reitin voi myös rakentaa mieleisekseen.

Thantorama on taitavasti toteutettu internetdokumentti. Aihe on mielenkiintoinen ja asetelma toimii erittäin hyvin, sillä jokaisesta katsojasta tehdään dokumentin päähenkilö. Katsoja on itse vainajan asemassa, eikä hän seuraa vierestä toisen ihmisen tarinaa. Käyttöliittymä on hyvin yksinkertainen, tyylikäs ja pelkistetty. Dokumentin alkuun pääsee vaivattomasti mukaan, ja vaikka ei katsoisikaan kaikkia kohtia, on se silti kiehtova ja mukaansatempaiseva teos.

Katso Thanatorama-dokumentti osoitteesta: <http://www.thanatorama.com>

3.3 Welcome to Pine Point (2011)

Hyvin tunnettu *Welcome to Pine Point* on Michael Simonsin ja Paul Shoebridgen tekemä internetdokumentti, joka kertoo vanhasta kanadalaisesta kaivoskaupungista. Dokumentissa käsitellään entisten Pine Pointissa asuvien ihmisten muistoja kaupungista.

Simons ja Shoebridge törmäsivät aikanaan verkkosivuun, jota ylläpiti Richard Cloutier-niminen henkilö. Richard oli tunnettu Pine Pointissa kaupungin kovanaamana. Myöhemmin elämässään hän sairastui MS-tautiin ja elää ja puhuu nyt ääniohjatuskaluston

avulla. Hän keräsi luomalleen nettisivulle tietoja ja kuvia paikallisesta lukiosta valmistuneista ihmisistä, ja tämä innoitti tekijät luomaan Pine Point -sivun. (Moakley 2011).

Dokumentti alkaa houkuttelevasti. Sivulle ilmestyy käsinkirjoitettua tekstiä, konemainen ääni kertoo tietokoneen näppäinkomentoja, ja sivun reunoille ilmestyy valokuvia piirretyn metsän edustalla. Sivun reunoilla olevilla "Prev."- ja "Next" -napeilla pääsee tarinassa eteen- ja taaksepäin. Katsoja voi siis kontrolloida dokumentin rytmiä, mutta sen juonen kulkuun ei voi vaikuttaa. Tämäkin dokumentti on kuitenkin myös haluttaessa katsottavissa kohtauksittain sivulla olevasta valikosta.

Dokumentti on pääosin lukemista katsomisen ja kuuntelemisen sijaan. Valokuvien, videokuvan tai piirrettyjen kuvien päälle syntyy tekstiä, joka vie tarinaa eteenpäin. Katsojan pitää itse klikkailla paljon erilaisia luokkuja ja kuvakkeita, eli interaktiivisuuteen on panostettu. Valokuva-albumin kuvia voi selata sivu kerrallaan, ja pienten muistipelikortteja muistuttavien ikonien alta paljastuu lisää tekstiä luettavaksi. Dokumentin alkupuolella eri sivuilla olevaa tekstiä on aika vähän, ja tarinaa on helppo seurata. Eteenpäin painelu pitää katsojan aktiivisena.

Tarinan keskivaiheilla keskittymiskykyä herpaantuu. Dokumentissa katsotaan erään koulun vuosikirjaa, ja sivu täyttyy valokuvista, luettavasta tekstistä, liikkuvasta videokuvasta ja puhutusta kerronnasta. Dokumentin alku totuttaa katsojan lukemaan tekstiä, mutta nyt se on lähes mahdotonta, sillä sivulla tapahtuu niin paljon. Luen tekstin puhetta nopeammin ja siirryn tarinassa eteenpäin ennen kuin ehdin kuuntelemaan ihmisten kertomukset loppuun.

Welcome to Pine Pointin tarina on mielenkiintoinen, mutta siihen on vaikea uppoutua. Yksityiskohtiin on kiinnitetty paljon huomiota, mutta välillä niitä on jopa liikaa. Dokumentissa on käytetty mielenkiintoisesti aitoa video- ja valokuvamateriaalia sekaisin piirrettyjen kuvien kanssa. Teoksen voi katsoa omaan tahtiin, joko joka kohdan hartaasti lukien tai vain nopeasti selaten. Huomaan itse kiitäväni tarinassa loppuun välittämättä lisämateriaalista. Vaikka ihmiset ovat siirtyneet digitaaliseen maailmaan ja median kulutus on muuttunut, väitän, että kyky keskittyä yhtä aikaa moneen eri asiaan ei ole parantunut. Mielestäni tämän dokumentin heikot kohdat ovat niitä, jolloin ruudulla tapahtuu liian paljon. Kohdat, jolloin sivulla on sekaisin sekä videokuvaa, puhetta, tekstiä ja valokuvia. Tällainen materiaalin käyttö ei palvele katsojaa, vaan pahimmillaan tekee internetdokumentin katsomisesta turhauttavaa, työlästä ja epämiellyttävää.

Katso Welcome to Pine Point osoitteesta: <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>

3.4 Out My Window (2010)

Out My Window on Katerina Cizekin ohjaama laaja internetdokumentti. Dokumentti kertoo tornitaloissa asuvien ihmisten elämistä. Tarinoita on 13 kaupungista ympäri maailmaa.

Dokumenttisivu on tyylikäs. Katsoja saa valita digitaalisesti luodusta kerrostalosta asunnon, jonka ikkunan takana olevista asukkaista hän haluaa tietää enemmän. Talon päällä vilahtaa teksti: ”Yksi talo. Joka ikkuna, eri kaupunki.” Vasemmasta yläreunasta voi nähdä, mihin maahan ja kaupunkiin ikkunat vievät. Yhden ikkunan painaminen avaa ruudulle 360-asteisen näkymän asukkaan kodista. Kuvaa voi pyörittää hiirellä ja joitain kuvassa olevia huonekaluja, esineitä tai ihmisiä voi klikata, jolloin katsoja pääsee käsiksi dokumenttimateriaaliin. Yleensä asunnosta löytyvä materiaali on jokin lyhyt video tai esimerkiksi kollaasi valokuvia ja tekstiä. Katsottavat pätkät ovat usein hyvin lyhyitä, jotkut alle minuutin mittaisia.

Tekijän tavoitteena oli tehdä kokoillan dokumentti tornitaloissa asuvista ihmisistä, mutta esittää materiaali lyhyissä nonlineaarisisissa osissa (Cizek 2011, 90). *Out My Window* on hyvä esimerkki nonlineaarisesta teoksesta. Siinä ei ole mitään ennaltarakennettua juonta, ei alkua, keskikohtaa tai loppua. Kun katsoja tulee sivulle, hän valitsee, mistä ikkunasta tarina alkaa ja mihin se päättyy. Katsomisjärjestyksellä ei ole merkitystä. Teoksen kaikki osiot kuitenkin käsittelevät samaa kattoteemaa, eli tornitaloasumisen kulttuuria, arkea ja ihmisten henkilökohtaisia muistoja. Keskimääräinen sivulla käytetty aika on 10–12 minuuttia ja pisimmillään sivulla vietetään 45 tai jopa 70 minuuttia (Cizek 2011, 90).

Out My Window on projekti, joka sopii verkkoon. Se nitoo yhteen taitavasti tarinoita ympäri maailmaa saman teeman alle. Kaipaisin itse lisää informaatiota etusivun ikkunoihin, jolloin katsojalla olisi jonkinlainen mielikuva asukkaasta, jonka elämään hän seuraavien minuuttien aikana kurkistaa. Ikä, nimi tai ammatti voitaisiin mainita. Eri kaupunkiin pääsee käsiksi myös sivun yläreunasta laskeutuvan kartan avulla.

On hyvä, että videopätkät ja valokuvakollaasit ovat lyhyitä ja niiden kesto näkyy alareunassa. Selatessani verkkoa haluan yleensä tietää, kauanko katsomani video tai kappale kestää, sillä silloin sen katsomiseen voi orientoitua oikealla tavalla. Tämä malli on tuttu lähes kaikilta videopalvelusivustoilta. Halusin sisällyttää omaankin dokumenttiin mahdollisuuden nähdä eri osuuksien keston, mutta halusin sen olevan jokin muu kuin perinteinen liikkuva alapalkki.

Katso Out My Window osoitteesta: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>

3.5 Prison Valley (2010)

Prison Valley on viimeinen tässä opinnäytetyössä esiteltävistä internetdokumenteista. Se on iso projekti ja toteutettu suurella budjetilla. Dokumentti kertoo Amerikan vankiloista toimittaja David Dufresnen ja valokuvaaja Philippe Braultin keräämän materiaalin avulla. Dokumentissa keskitytään coloradolaiseen Cañonin kaupunkiin, jossa on 13 vankilaa ja liki 8000 vankia. Interaktiivisen nettisivun lisäksi Prison Valleystä on tehty 59-minuuttinen TV-dokumentti. (Kinura 2010.)

Dokumentti alkaa neliminuuttisella videolla, jossa kerrotaan Prison Valleystä. Video kiinnittää katsojan huomion ja rakentaa tarinalle kehyksen. Videon jälkeen sivulle pitää tehdä profiili, jotta dokumentin voi katsoa. Profiiliin voi luoda joko erikseen tai sivulle voi kirjautua oman Facebook- tai Twitter-tilin kautta. Prison Valley ottaa sosiaalisen median hyvin huomioon. Jos dokumenttiin kirjautuu Facebook-tilin kautta, se syöttää informaatiota käyttäjän omalle Facebook-sivulle dokumentin eri käänteistä. Tällainen sosiaalisen median mukaanotto voi vahvistaa käyttäjän katselukokemusta merkittävästi, ja se kannustaa käyttäjiä palaamaan alkuperäiselle dokumenttisivulle katsomaan lisää materiaalia (Scott-Stevenson 2011).

Toisin kuin muissa tässä opinnäytetyössä esitellyissä dokumenteissa, Prison Valleyn sivulle voi palata, kirjautua sisään ja jatkaa tarinaa siitä kohdasta, mihin on edellisellä kerralla jäänyt. Käyttäjä voi katsoa kerrallaan vain esimerkiksi kymmenen minuuttia ja palata myöhemmin sivulle katsomaan lisää. Nopealle nettikäyttäjälle ja kärsimättömälle henkilölle tämä on hyvä lisä. Dokumentille on myös kehitetty oma iPhone-sovellus (Kinura 2011).

Prison Valley on korkealaatuinen internetdokumentti. Sivu toimii moitteettomasti. Teokseen on ehkä haettu inspiraatiota videopelimaailmasta. Jokainen käyttäjä on nimimerkin taakse jäävä hahmo, joka saa kerätä erilaisia johtolankoja dokumentista. Missä tahansa välissä käyttäjä voi palata omaan motellihuoneeseen (välivalikkoon), jossa hän voi tutkia jo katsottua materiaalia tai käydä reaaliaikaista keskustelua muiden samaan aikaan sivustoa selaavien ihmisten kanssa.

Prison Valley on tehty verkkoa paljon käyttäviä ihmisiä ajatellen. Sosiaalisen median mukaan liittäminen kielii siitä, että tekijät ovat olleet ajan hermoilla ja ymmärtäneet miten ihmiset viettävät aikaansa verkossa. Prison Valley -dokumentissa käytetään vielä perinteistä videokuvaa ja valokuvia. Sen suurimmaksi innovaatioksi koenkin käyttöliittymän suunnittelun ja interaktiivisten elementtien hyödyntämisen.

Katso Prison Valley osoitteesta: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

3.6 Yhteenveto esiteltujen internetdokumenttien kerrontatavoista

Materiaalimääränsä puolesta osaa esitellyistä dokumenteista voi verrata kokoillan dokumentteihin, kun taas osan voi katsoa läpi alle 30 minuutissa. Niiden kaikkien muodot eroavat toisistaan. Gaza Sderot ja Out My Window ovat esimerkkejä epälineaarisisista teoksista. Gaza Sderotia on myös mahdollista katsoa lineaarisesti seuraamalla ruudun halkovaa aikajanaa, mutta Out My Window on täysin avoin juonen kulun kannalta. Sen alun ja lopun päättää katsoja.

Welcome To Pine Point, Thanatorama ja Prison Valley -dokumenteissa on selkeä juoni. Niissä on ennalta määriteltä alku ja loppu. Welcome To Pine Pointissa käyttäjä saa vaikuttaa dokumentin rytmiin, mutta ei sen juoneen. Thanatoramassa tarinankulkuun saa välillä vaikuttaa tekemällä erinäisiä valintoja. Molempien dokumenttien sivuilta löytyy myös juonikartat, josta kohtaukset voi katsoa haluamassaan järjestyksessä. Prison Valley on loppujen lopuksi aika suoraviivainen teos, sillä tarinassa ei pääse eteenpäin ilman, että katsoo kohtaukset tietyssä järjestyksessä.

Kaikissa dokumenteissa käytetään realistista videokuvaa ja aitoja valokuvia päähenkilöistä tai tapahtumapaikoista. Ainoastaan Welcome to Pine Pointissa on sekoitettu joukkoon myös käsinpiirrettyä materiaalia, tietokonegrafiikkaa ja animaatiota. Out My Window -dokumentissa asunnoista on rakennettu 360-asteinen näkymä valokuvien

avulla ja Gaza Sderotissa ruutu on jaettu kahtia. Nämä ovat visuaalisesti hienoja ratkaisuja.

Thanatoramassa ja Gaza Sderotissa on vähiten interaktiivisuutta, Welcome to Pine Pointissa ja Prison Valleyssa taas eniten. Welcome to Pine Pointin interaktiivisuus on lähes pelkästään vain eteenpäinnuolen ja erilaisten kuvien klikkailua, Prison Valleyssa se on motellihuonessa eri asioiden tutkimista, kartalla liikkumista ja mahdollista reaaliaikaista keskustelua muiden käyttäjien kanssa.

Edellisistä esimerkeistä koen toimivimmaksi Thanatoraman. Se on aiheeltaan nerokas, yksinkertaisesti toteutettu, eikä siinä ole liikaa materiaalia. Tarinassa on selvä alku ja loppu ja sitä on helppo seurata. Dokumentti on toteutettu vangitsevasti valokuvien, videopätkien ja erilaisten äänimaailmojen avulla. Sivu on kaunis, yksinkertainen ja ennen kaikkea, siellä ei ole liikaa tavaraa. Verkossa katsojan huomio pitää napata heti sivulle tultaessa ja tarina pitää saada nopeasti käyntiin. Tämä toimii Thanatoramassa.

Thanatoramassa on paljon elementtejä, joita halusin omaan työhöni. Halusin panostaa hyvään tarinaan, hyvään juoneen, kauniiseen ulkoasuun, hyviin äänimaisemiin ja yksinkertaiseen käyttöliittymään. Video- ja valokuvamateriaalin sijaan halusin kuitenkin käyttää työssäni jotain muuta kuvitusmenetelmää. Kaikista haitallisimmaksi monissa internetdokumenteissa koen materiaalin runsauden ja sen epäselvän sijoittelun. Tämä ei ole ongelma Thanatoramassa. Halusin Thanatoraman tavoin määritellä teokselleni alun ja lopun, jonka väliin muu materiaali jää selkeästi.

Tämän opinnäytetyön lopusta löytyy lista, johon olen poiminut lisää englanninkielisillä teksteillä katsottavia internetdokumenteja (ks. liite 2).

4 Internetdokumentin luominen

4.1 Aihe

Aihevalinnassa tulee olla tarkka. ”Ensimmäinen kysymys tulisi olla se, mistä dokumentti kertoo ja seuraava kysymys se, miksi sen tulisi olla internetissä. 80 prosenttia koko projektista on sen aihe.” (Knetig 2011, 29.) Arte.tv:llä työskentelevä Knetig kertoo, että kymmenen vuoden aikana he ovat tuottaneet kymmenen internetdokumenttiprojek-

tia ja hylänneet 200. Yksityiskohtaiset suunnitelmat dokumentin toteutustavasta eivät vielä riitä. Tekijöiden ja tuottajien pitää ennen muodon suunnittelemista olla varmoja siitä, mistä dokumentissa on kyse. (Knetig 2011, 29.) Internetdokumentin aihetta valitessa kannattaa miettiä, mitä lisäarvoa verkkojulkaisu antaa ja minkälaisia verkossa toimivia keinoja aiheen käsittelemiseksi voi käyttää.

Valitsin oman dokumenttini aiheeksi sisäkorvaistutteen ja sen vaikutuksen lapsen ja hänen perheensä elämään. Sisäkorvaistute on sähköinen kuulokoje, joka asennetaan leikkauksella. Istute mahdollistaa lähes täysin kuuron ihmisen kuulemisen. Istute pyritään laittamaan mahdollisimman nuorelle henkilölle, sillä mitä vähemmän aikaa ihminen on ollut kuulematta, sitä todennäköisempää on, että hän oppii sujuvan puhekielen. (LapCi 2013.) Päähenkilöinäni olivat ala-asteikäinen tyttö, jolle on leikattu istute molempiin korviin ja hänen äitinsä. Loin haastatteluista ikään kuin kaksi pientä erillistä tarinaa, jotka ovat molemmat kuultavissa dokumenttisivulla. Toinen tarina on lapsen näkökulmasta ja toinen hänen äitinsä. Näitä tarinoita katsoja voi kuunnella ristiin.

Verkkojulkaisu mahdollisti dokumenttiini asetelman rinnakkaisista tarinoista, joista katsoja saa valita kuunneltavaksi kohtia joko tytön tai äidin haastatteluista, aktiivisen katselutavan ja monipuolisen kuvitusmahdollisuuden. Halusin käyttää tietokoneella tehtyä tai käsinpiirrettyä grafiikkaa. Tavoitteena oli myös sisällyttää dokumenttiin interaktiivisuutta. Haaveilin siitä, että interaktiivisuus olisi jotain muutakin kuin vain katsojan mahdollisuutta viedä tarinan juonta eteenpäin. Lopulta interaktiivisuus ei kuitenkaan ollut sen erikoisempaa tässä projektissa.

4.2 Työryhmä

Internetdokumenttia ei voi toteuttaa ilman, että työryhmässä on henkilöitä, jotka ymmärtävät, miten internetiin tuotetaan materiaalia. Matthieu Lietartin teoksessa painotetaan yhteistyötä interaktiivisten suunnittelijoiden kanssa ja kehoitetaan hakemaan inspiraatiota oman alan ulkopuolelta (Burns 2011, 43). Inspiraatiota voi hakea animaatiosta, graafisesta suunnittelusta, blogeista, kuvataiteesta ja videopeleistä. Elokuva-ala etsii koko ajan uusia osajia peli-alalta ja syy siihen on yksinkertainen. Etenkin nuoret käyttävät niin paljon aikaa video- ja kännykkäpelien kanssa, että pelitekijöiden taidoista ja tiedoista on tullut arvokasta informaatiota. He onnistuvat kiinnittämään nuorison huomion. (Meurisse 2011, 45.)

Olin yhteydessä pelisuunnittelijoihin oman projektini tiimoilta. Koen peli- ja dokumenttitekijöiden välisen yhteistyön erittäin hedelmälliseksi. Uskon, että pelisuunnittelijat, jotka ovat tehneet jo pitkään interaktiivisia teoksia, voisivat saada hienoja ideoita internetdokumentteihin. Sellainen teos, jossa pelimaailman ideat ja taitava dokumentaarinen tarinankerronta yhdistyvät, saattaisi olla vangitseva katselukokemus. Valitettavasti en saanut omaan projektiini tällä kertaa apua pelialan osaajilta. Monet tapaamani henkilöt olivat kiireisiä omien töidensä kanssa ja osaa tekijöitä internetdokumentin konsepti ei kiinnostanut. Joillakin ei ollut sellaisen tekemiseen tarvittavia taitoja. Muutamat pelisuunnittelijat olivat kuitenkin innostuneita ajatuksesta. Toteutin oman projektini lopulta verkkosuunnittelijoiden kanssa.

Työryhmää kootessa on muistettava, että hyvä elokuvantekijä ei ole välttämättä hyvä verkkosuunnittelija tai hyvä ymmärtämään, millainen käyttöliittymä tai materiaalin sijoittelu toimii internetissä. Näiden asioiden osaajien tiedot ja taidot ovat ensiarvoisen tärkeitä internetdokumenttia tehdessä. Koodaajat ja verkkosuunnittelijat ovat yhtä suuressa roolissa kuin valokuvaajat, kuvaajat tai ohjaajat.

4.3 Tarina

Hyvä tarinankerronta on jokaisen dokumentin ydin. Monissa Matthieu Lietartin teoksen kappaleissa painotetaan sitä, että tarinan on aina oltava etusijalla. Tarina tulee olla jotain, jota ei aluksi tarvitse edes ajatella mihinkään muotoon. Ensin tulee tarina, sitten tulee muoto, oli se sitten internetdokumentti, videopeli, elokuva tai jokin muu. Jos tekijällä on hyvä tarina, niin hänellä on hyvät lähtökohdat teoksen toteuttamiseen. (Burns 2011, 40).

Tom Koch (2011) toteaa, että hienolla teknisellä toteutuksella ei ole merkitystä, jos dokumentissa ei ole hyvää tarinaa. Hänen mukaansa, (internetdokumentin) verkkosivu toimii kuin kirja. Sivun pitää sisällään dokumentin tarinan ja sen pitää olla yhdenmukainen. Jos linkit ja dokumentin eri kohtaukset ovat sivulla sekaisin, tarinasta tulee hajanainen ja dokumentin katselemisesta tulee epämiellyttävä kokemus. (Koch 2011, 29.) Sweeney (2011) kirjoittaa, että on hyvin tärkeää tehdä dokumentista helposti lähestyttävä. Hän mainitsee esimerkiksi juuri Gaza Sderot -dokumentin. Mitä yksinkertaisempi dokumenttisivusi on, sitä suurempi sen yleisö tulee olemaan. (Sweeney 2011, 34.)

4.4 Muoto

Monet eri kirjoittajat Matthieu Lietartin teoksessa kehottavat yksinkertaisuuteen, selvään kerrontamuotoon ja panostamaan miellyttävään käyttäjäkokemukseen. Belle Productions-peliyhtiössä työskentelevän Marc Meurissen mukaan on yleinen virhe ajatella pelin tai internetdokumentin tekemistä pelkkänä tarinan reittisuunnitteluna, jossa yleisö klikkailee sinne ja tänne. Pelaajalla tai käyttäjällä tulee olla tunne siitä, että hän on tarinaa eteenpäin vievä tekijä. (Meurisse 2011, 45.) Tämä on mielestäni yksi avainajatuksista internetdokumenteissa. Tämän takia Thanatorama-dokumentti toimii niin hyvin. Jokaisella katsojalla on tunne siitä, että hän vie tarinaa eteenpäin tekemillään valinnoilla ja että hän on tarinan päähenkilö.

NFB:n verkkotuottaja Hugues Sweeney kertoo (2011), että hänelle on tärkeintä, että toteutettava teos luo kokemuksen, jonka pääosassa on yleisö. Verkossa myös innovatiivisuus on valttia. Uudet ennenäkemättömät ratkaisut kiinnostavat ihmisiä ja niistä parhaimmat voivat saada paljon huomiota. Verkossa pitää olla luova, eikä vain toistaa näkemiänsä malleja ja tapoja (Wolting 2011, 38).

Vinay Venkatraman luonnehtii (2011), että luonnoksen ja maalauksen välillä on paljon eroa ja niiden väliin mahtuu paljon työtä. Hyvän lopullisen muodon löytäminen vaatii sen jatkuvaa uudelleen ajattelua ja suunnittelua. Hän neuvoo rakentamaan internetdokumentin muodon monta kertaa, ennen lopullisen version lukkoonlyömistä. Pidin päiväkirjaa oman dokumenttini eri tekovaiheista, johon kirjasin erilaisia ideoita kuvituksesta ja tarinan etenemisestä. Päiväkirjasta on luettavissa muun muassa dokumentin muodon ja kuvituksen kehitys, joka on monien erilaisten ideoiden summa. Päiväkirjasta löytyy myös paljon sellaisia ideoita, joita en ikinä toteuttanut.

Tein dokumenttini tarinan täysin valmiiksi ennen kuin aloin toteuttamaan dokumenttisivun ulkoasua ja käyttöliittymää. Minulla oli jo tarinaa työstäessäni ajatuksia ja hahmotelmia dokumentin muodosta. Halusin kuitenkin ensiksi keskittyä siihen, että tarina itsessään oli ehyt ja hyvä. Pyrin alusta lähtien siihen, että omasta dokumenttisivustani tulisi helppokäyttöinen ja yksinkertainen. Ajattelin sen olevan kannattavaa, koska interaktiiviset dokumentit ovat Suomessa vielä aika tuntemattomia. Halusin myös, että sivusta tulisi visuaalisesti kaunis ja dokumentin katsominen olisi miellyttävä kokemus. Kaunis ulkoasu kiinnittää katsojan huomion internetissä. Verkkosivujen yleinen ilme on omasta mielestäni aika viimeistelemätön ja sekava.

4.5 Yleisö

Hyvä dokumentintekijä tuntee yleisönsä. On tärkeää tuntee julkaisualustan käyttäjien toiveet ja käyttötavat ennen työn toteutusta. Tällä tavalla sille tuotettu materiaali on katsojien mielestä hyvää ja toimivaa. Verkon käyttötapoja on monenlaisia, joten internetdokumentin teossa kannattaakin ajatella juuri teoksen kohdeyleisön toiveita ja käytötottumuksia.

Internetdokumentin tekijän on myös tiedettävä, mistä yleisön voi tavoittaa. Verkko luo mahdollisuudet teoksen laajaan leviämiseen ja yhteistyöhön muiden sivujen kanssa. Verkon vaarana on kuitenkin se, että yleisö sirpaloituu entisestään. Kun katsojat jakaantuvat yhä pienempiin ryhmiin kiinnostuksenkohteidensa mukaan, laajaa huomiota voi olla vaikea saavuttaa. (Sorensen 2008, Scott-Stevensonin mukaan 2011.) Scott Stevensonin (2011) mielestä juuri tämän takia tarkan kohdeyleisön määrittäminen on ensimmäinen askel tehokkaaseen verkkomainontaan (Scott-Stevenson 2011).

Sosiaalinen media on nykyään materiaalin levittämisen kannalta erittäin tärkeä keino. Internetdokumenttia voidaan mainostaa verkossa ennen sen julkaisua, esim. Facebookissa, Twitterissa tai dokumenttiin liittyvässä blogissa. Erilaiseen verkkomainontamiseen ja blogin pitämiseen voidaan palkata erikseen tietty henkilö. Yleisölle suunnatun materiaalin julkaisussa tulee kuitenkin olla säännöllinen ja täsmällinen. Jos tekijät lupaa lisätä blogiin joka viikko tietoa dokumentinteosta kulussien takaa, niin siten on myös tehtävä. (Krinsky 2011, 48.) Jos yleisölle lupaa jotain, on lupauksesta myös pidettävä kiinni.

Muita keinoja internetdokumenttien levittämiseen ovat erilaiset festivaalit, jotka ottavat vastaan interaktiivisia teoksia. Tällaisia ovat muun muassa IDFA-festivaali ja Sheffield Docfest. Myös Prix Europa-festivaalilla on oma kilpailusarja verkkojulkaisuille. Lisäksi jotkut aiheesta tietoa levittävät blogit julkaisevat sivuillaan internetdokumentteja, kuten i-Docs ja IDFA-Doclab.

5 Korvaava-internetdokumentti (2013)

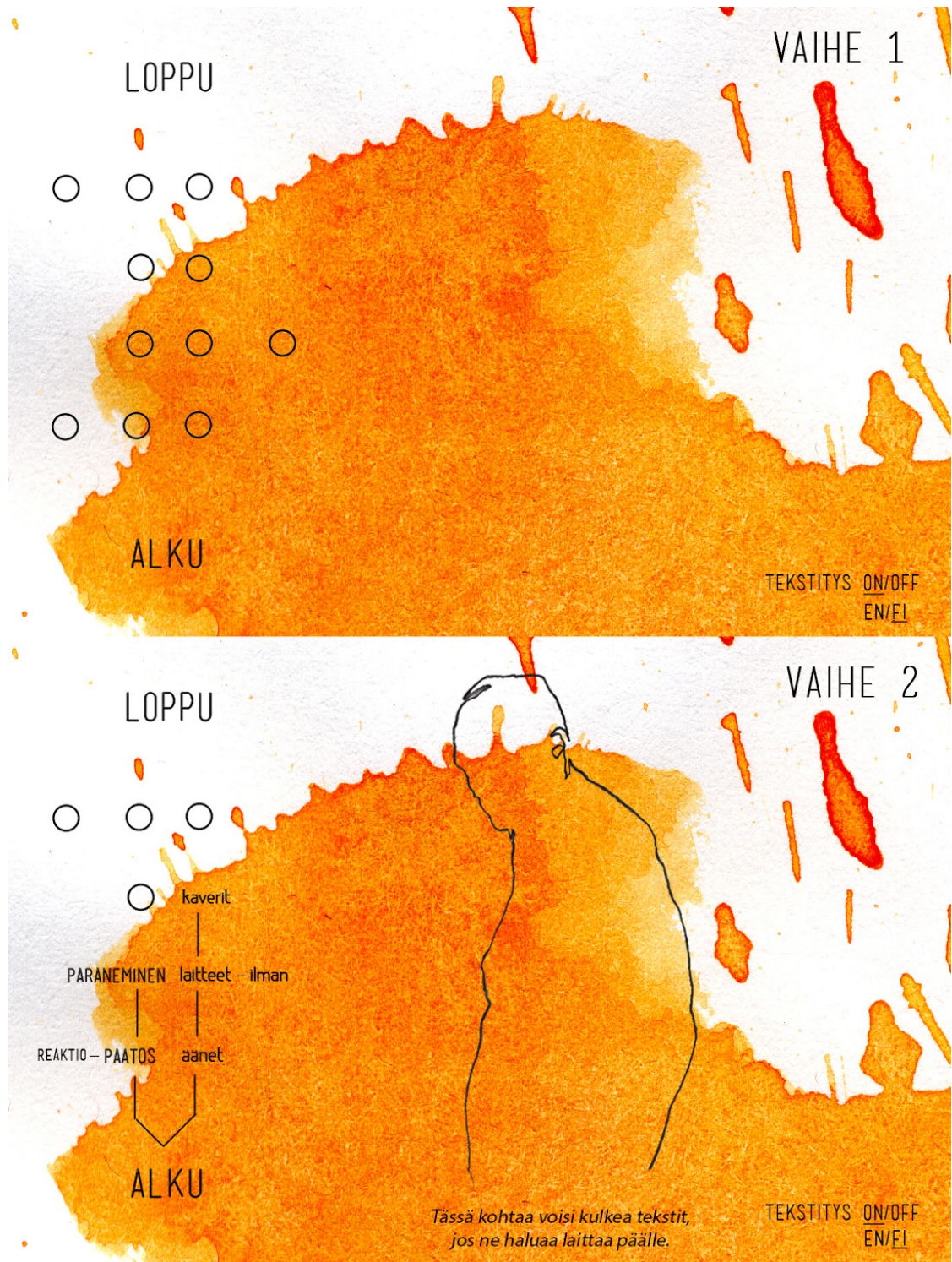
Toteutin tämän opinnäytetyön osana internetdokumentin nimeltä Korvaava (eng. Audible), johon olen viitannut jo aikaisemmin. Internetdokumentti julkaistiin Ylen verkkosivuilla ja etusivulla 9.9.2013. Dokumentti on tarina kuurosta työstä, joka elää nykyään kuulevana korvaimplanttien avulla. Tarinaa pääsee seuraamaan sekä tytön että hänen äitinsä näkökulmasta. Dokumentti on jaettu kolmeentoista eri kohtaukseen, joista puolet on äidin ja puolet tytön.

Pidin monista niistä ideoista kiinni, joita olin projektin alussa jo suunnitellut. Ensimmäisenä tein äänitykset päähenkilöiden kanssa heidän kotonaan ja leikkasin syntyneestä materiaalista noin 15-minuuttisen valmiin tarinakokonaisuuden. Raakamateriaalia oli kaiken kaikkiaan noin kaksi tuntia. Yritin leikata haastattelupätkät siten, että sekä äidin että tyttären tarinat toimivat omina kokonaisuuksinaan ja että kuuntelujärjestyksellä ei olisi merkitystä. Toteutimme äänisuunnittelun Kai Rantalan kanssa Ylellä. Tuottajina dokumentissa toimivat Hannu Karisto ja Tanja Iikkanen.

Halusin tehdä dokumenttisivusta selkeän ja yksinkertaisen Thanatorama-dokumentin henkeen. En halunnut sivulle mitään ylimääräistä ja halusin pitää kokonaisuuden puhtaana ja hengittävänä. En myöskään halunnut käyttöliittymän olevan liian monimutkainen.

Olin päättänyt jo projektin alkuvaiheessa, että en halunnut käyttää kuvitukseen perinteistä valokuva- tai videokuvamateriaalia. Sain idean vaihtuvista vesiväritaustoista ja niiden päälle piirtyvistä herkistä käsinpiirretyistä kuvista. Halusin vesiväritaustojen olevan todella läheltä kuvattuja, jotta paperin tekstuuri ja vesivärien roiskeet näkyisivät kunnolla. Halusin piirrettyjen kuvien olevan yksinkertaisia ja minimalistisia siluetteja.

Sivun vasempaan laitaan suunnittelin juonikartan, jonka avulla käyttäjä voisi kulkea tarinassa eteenpäin. Määrittelin teokselle etukäteen alun ja lopun. Tarina ei ole siis täysin nonlineaarinen. Tarinassa ei myöskään pääse eteenpäin, jos ei katso edellisiä kohtauksia loppuun. Yhden kohtauksen kuuntelu vapauttaa aina uuden osuuden kuultavaksi. Tämä oli tietoinen valinta, sillä halusin käyttäjien katsovan dokumentin kaikki eri kohdat kokonaan. Olin hyvin nopeasti varma siitä, miltä halusin jutun näyttävän. Ensimmäinen luonnos dokumentin visuaalisesta ilmeestä onkin hyvin lähellä lopputulosta (ks. kuvio 1.)



Kuvio 1. Korvaava-internetdokumentin ensimmäisiä hahmotelmia tarinan etenemisestä ja visuaalisesta ilmeestä. Taustakuva ja piirretty kuva ovat otettu internetistä ja ne eivät ole minun tekemiäni. Näitä kuvia ei ole tarkoitettu julkaistavaksi. Olen tehnyt ne itselleni ja tuottajilleni havainnollistaviksi malleiksi. Kuvitusidea on omani ja juonikartat ja muut tekstit kirjoittamiani.

Kuvitin dokumentin siskoni, Riikka Koivulan kanssa. Suunnittelimme hänen kanssaan ensin mitä värejä halusimme taustoissa olevan. Kuuntelimme dokumentin eri kohtauksia ja koitimme valita jokaiseen kohtaan sopivan värin. Maalasimme yhdessä erilaisia muotoja kolmellatoista eri värillä hyvälaatuisille paperiarkeille. Kävin kuvauttamassa arkit ystävälläni studiotiloissa, jotta saisin niistä mahdollisimman tarkkaresoluutioiset kuvat. Lopulliset taustat ovat lähelle zoomattuja pieniä osioita alkuperäisistä maalauksista (ks. kuviot 2. ja 3.)



Kuvio 2.

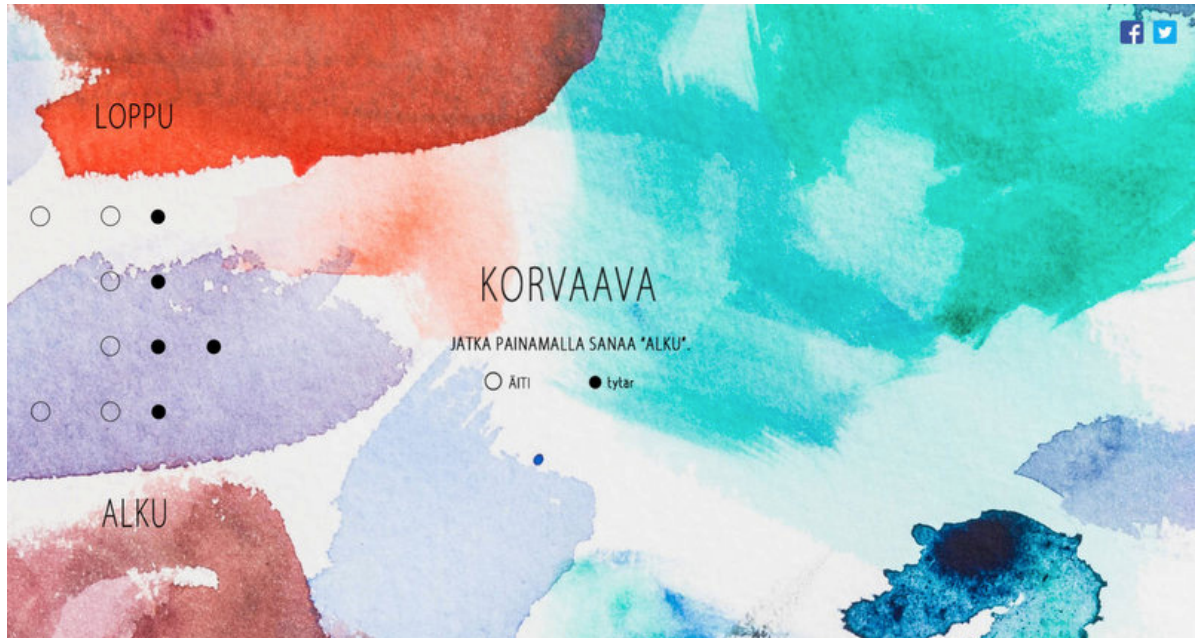


Kuvio 3. Yläpuolella alkuperäinen maalattu arki (kuvio 2.) ja dokumentissa käytetty taustakuva, joka on lähikuva ylemmästä.

Oikean taustakuvakohdan valitsemisessa tuli olla tarkka. Halusin, että taustoissa oli tarpeeksi tilaa kuvituskuville ja että ne kehystäisivät kuvia hyvällä tavalla. Koitin olla valitsematta samanlaisia kohtia maalauksista.

Grafiikoiden piirtämiseen meni pidempi aika. Suunnittelimme jälleen siskoni kanssa, minkälaiset kuvituskuvat sopisivat dokumentin eri kohtiin. Tunsin ja muistin dokumentin tarinan tässä vaiheessa jo niin hyvin, että minun oli helppo keksiä sopivia kuvia eri koh-
tauksille. Siskoni piirsi pyynnöstäni minulle monia versioita eri ideoista. Lopulta meillä oli lähes kaksisataa A4-paperia erilaisia hahmotelmia kasassa. Saimme kuitenkin lopul-
ta kaikki kuvat valmiiksi niin, että olimme jokaiseen tyytyväisiä.

Tein paljon kuvankäsittelytyötä tätä projektia varten. Olen valinnut sopivat kohdat vesi-
väripapereista, muokannut niitä ja käsinpiirrettyjä kuvia, piirtänyt juonikartan ja kirjoitta-
nut ja suunnitellut kaikki tekstit. Erottelin kaikki käsinpiirrettyjen kuvien piirtoviivat yksit-
täisiksi, jotta sain kuvat piirtymään ruudulle pikkuhiljaa viiva kerrallaan sopivassa tah-
dissa puheen kanssa. Dokumentin ulkonäön suhteen ei jouduttu tekemään lähes yh-
tään kompromisseja. (ks. kuviot 4.-7.)



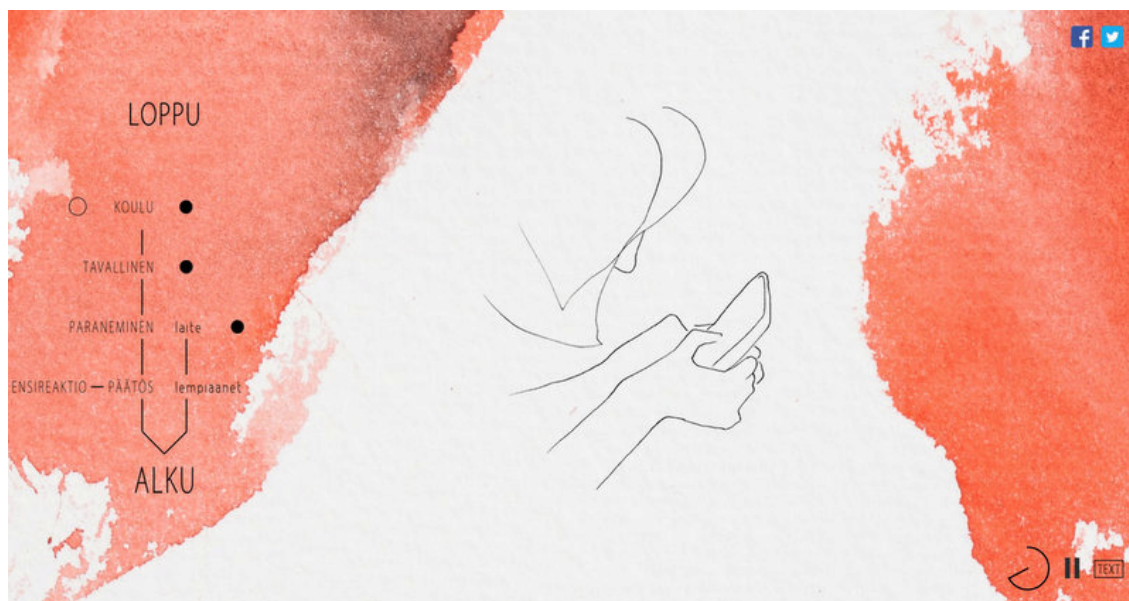
Kuvio 4. Dokumentin alkuasetelma suomeksi katsottuna. Vasemmalla puolella juonikarttaa kulkee äidin tarina ja oikealla tytön. Dokumentti alkaa painamalla "Alku"-sanaa. Oikeaan yläkulmaan lisäksi linkit dokumentin jakamiseen sosiaalisissa medioissa.



Kuvio 5. Prologin eli Alku-kohdan näkymä dokumentissa. Käsiniirretyn kuvan viivat piirtyvät yksi kerrallaan ruudulle muodostaen kokonaisen kuvan. Juonikartassa etenevät mustat viivat indikoivat kunkin kappaleen kestoa. Kun kappale päättyy ja viiva saavuttaa uuden pallon, se muuttuu painettavaksi linkiksi (sanaksi) ja sen voi kuunnella.



Kuvio 6. Kaverit-kohtauksen kuvitus. Tässä kuvassa käyttäjä on kuunnellut pelkästään tytön tarinaa eteenpäin, sillä vasemman puolen kappaleet ovat vielä lukittuja. Kappaleita voi kuitenkin kuunnella myös ristiin, eli alussa ei ole pakko valita seuraako ensin toisen puolen loppuun ja vasta sen jälkeen kuuntelee toisen.



Kuvio 7. Tavallinen-kohtauksen kuvitus. Oikealla alakulmassa olevasta TEXT-napista saa suomenkieliset tekstit päälle. Pause-napista dokumentti pysähtyy. Kello indikoi kunkin kappaleen kestoä. Kello piiryy pelkästä viivasta täydeksi ympyräksi sitä mukaa kun kappale etenee kohti loppua.

Dokumenttisivun koodaajat löytyivät projektiin melko myöhäisessä vaiheessa. Olin ottanut yhteyttä moniin potentiaalsiin tekijöihin, mutta sopivia ihmisiä juttuun oli hankala löytää. Päädyin yhteisen tuttavän myötä juttelemaan Mikko Leinolle ja Samuli Kaipiaiselle (Viiksipojat Oy), jotka innostuivat projektistani. He ryhtyivät rakentamaan dokumenttisivua kanssani. Tässä vaiheessa kaikki materiaali oli jo lähes valmista, äänet, kuvat, taustat ja grafiikat odottivat vain paikalleen pistämistä. Minulla oli jo selvät suunnitelmat dokumentin kulusta ja ulkonäöstä ja se nopeutti sivujen rakentamista.

Tekstitin jutun kääntäjän (Laura Liimatainen) avulla ja ajastin tekstit kulkemaan oikein puheen kanssa. Tein tekstit myös suomeksi, jotta kuulovammaiset ihmiset voisivat katsoa dokumentin. Tein vaadittavia muokkauksia ja lisäyksiä tiedostoihin koodaajien pyynnöstä. Leino ja Kaipainen tekivät paljon työtä dokumentin eteen ja oli ilo työskennellä heidän kanssaan niin tiiviisti.

Dokumentti julkaistiin Ylen nettisivuilla syyskuun alussa, ja se oli myös muutaman päivän Ylen etusivulla. Dokumentista kirjoitettiin myös arvostelu Helsingin Sanomiin (ks liite 1.), ja siitä kirjoitettiin englanninkielisessä i-Docs blogissa marraskuussa 2013 (osoite: <http://i-docs.org/2013/11/06/audible-big-steps-finlands-web-documentary-scene/>).

Dokumentti on otettu vastaan hyvin. Se on saanut paljon positiivista palautetta ja monet ovat olleet innoissaan uudesta tekotavasta ja dokumentin visuaalisesta ilmeestä. Ylen sivuilla dokumenttia on kommentoitu muun muassa näin:

Mullistavan hieno dokumentti, joka on toteutettu upealla ja innovatiivisella tavalla. Dokumentin audiopuoleen painottunut tyyli tukee ja kunnioittaa aihetta ja päähenkilöä upealla tavalla ja pistää kuuliinkin pohtimaan omaa kuulokokemustaan uudella tavalla. Kiitos! (nimim. Aisteinen 9.9.2013.)

Tosi hienosti toteutettu juttu! Varmasti tarjosi selkeää ja ymmärrettävää informaatiota niillekin joille kuuloasiat eivät ole niin tuttuja. Hienosti aisti tästä sen mikä merkitys kuulolla on ihmisen elämälle! Kaiken kruunasi se, että dokumentti on tekstitetty suomeksi joka on monelle kuulovammaiselle, myös implantoiduille tärkeä asia niin tv:ssä kuin internetin videoissakin! Kiitos! (nimim. Huonokuuloinen 9.9.2013)

Äärettömän kauniisti ja herkästi toteutettu dokumentti kuulosta ja kuulovammasta. Haastateltavat onnistuneesti löydetty ja tarinaa on ihana seurata. Innovatiivista se, että voi kuunnella lapsen tai äidin puhetta. Oivaltavaa. Kuvitus ja sen asettainen esiintulo tukee intensiivistä kuuntelua. Panee ajattelemaan :) (nimim. Ulla 9.9.2013)

Päähenkilöni olivat kiitollisia ja otettuja dokumentista. Minulle on tekijänä tärkeää, että dokumentissa mukana olleet henkilöt ovat tyytyväisiä lopputulokseen ja että heistä on tuntunut hyvältä olla osa projektia.

Katso Korvaava-dokumentti osoitteesta: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2013/09/05/korvaava-internetdokumentti-kuurosta-joka-kuulee>

6 Yhteenveto

Internetdokumentit ovat suosiotaan kasvattava dokumentinlaji, joka tulee kehittymään vielä paljon yhä digitalisoituvassa maailmassa. Väitän, että niiden tekeminen ja julkaiseminen ei ole vain ohikiitävä vaihe. Interaktiivisille internetdokumenteille on nykyään hedelmälliset olosuhteet levitä, kehittyä ja laajentua. Verkko on jatkuvasti läsnä ihmisten elämässä. Se löytyy useimmilta sekä kotoa, laukusta että taskusta ja sinne pääsy on mahdollista lähes kaikissa tilanteissa. Myös lapset totuttelevat aikaisemmin verkkokäyttöön kuin ennen. Näin laajasti kulutettavan julkaisualustan sisältöön panostetaan yhä enemmän, ja uskon internetdokumenttien olevan osa tätä kehitystä. Verkkoon toteutetaan myös interaktiivisia fiktioteoksia, joita ei tässä opinnäytetyössä kuitenkaan käsitelty.

Haluaisin nähdä tulevaisuudessa yhä enemmän pelisuunnittelijoiden vaikutuksen internetdokumenteissa. Pelimaailmasta löytyy varmasti sellaisia elementtejä ja ideoita, jotka tekisivät dokumenttien katselukokemuksista vielä vangitsevampia ja mielenkiintoisempia.

NFB:n vuonna 2013 julkaisema internetdokumentti *A Journal Of Insomnia* on vielä yksi esimerkki internetdokumenttien ainutlaatuisista katselutavoista. Dokumentti kertoo unettomuudesta ja katsojan on niin sanotusti uhrattava yksi yö teoksen katsomiseen. Katsojan on kirjattava sivulle oma sähköpostiosoitteensa, puhelinnumerosa ja varattava tapaaminen jonkun dokumentissa esiintyvän päähenkilön kanssa. Tapaamisajan saa päättää itse, mutta sen pitää olla kello 20–03 välisenä aikana. Päätettynä ajankohdana joku dokumentin päähenkilöistä soittaa annettuun puhelinnumeroon ja kertoo, että sähköpostista löytyvällä linkillä dokumenttia pääsee katsomaan. Dokumenttisivu aukeaa katsojalle kahden tunnin ajaksi. Sivulle on kerätty vuoden ajan ympäri maailmaa ihmisten kokemuksia unettomuudesta. Materiaali on koottu ihmisten omien webkameroiden avulla. Tunteet on myös voitu kirjoittaa tai piirtää. Tällaiset ideat kielivät siitä, että tulemme näkemään tulevaisuudessa vielä kekseliämpiä ja mielikuvitukseksikaampia toteutustapoja internetdokumenttien kentältä.

Oma internetdokumenttini *Korvaava* on vielä aika yksinkertainen teos verrattuna tässäkin opinnäytetyössä esiteltyihin kansainvälisiin töihin. Yksinkertaisuus on kuitenkin perusteltua, sillä kuten aikaisemmin tässä opinnäytetyössä on mainittu, mielestäni kotimainen yleisö on hyvä totuttaa internetdokumenttigenreen toteuttamalla ensin helposti katsottavia töitä, jotka eivät vaadi katsojalta liikoja.

Olen kirjoittanut työpäiväkirjani ensimmäiseen merkintään lyhyen kuvauksen siitä, millaisen halusin internetdokumenttini olevan: ”Dokumentin tulisi olla helppo kokea, katsoa ja kuunnella. Sen ei tulisi vaatia erityisen hyviä tietokoneen tai verkon käyttämisen taitoja. Haluaisin sen olevan visuaalisesti kaunis, minimalistinen, puhdas, rauhoittava, jollain tapaa tunteita herättävä, mielenkiintoinen ja raikas.” (28.2.2013) Koen onnistuneeni tässä itselleni yli puoli vuotta sitten asettamassa tavoitteessani hyvin.

Lähteet

Burns, Caitlin (2011). Transmedia storytelling. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmaker, 40-41*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Cizek, Katerina (2011). Out my window. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers, 90-91*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Gaudenzi, Sandra (2012). *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple*. Tohtorin tutkinto. Goldsmithin yliopisto. New Cross, Lontoo: yliopisto. [verkkodokumentti]. <http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg_panel-yr3_2009_ch1.pdf> (20.3.2013).

Gifreu, Arnau (2011). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. [verkkosivu] <<http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>>

Kinura (2010). Prison Valley's story is shaped by user engagement and interaction. [verkkosivu] <<http://thepixelreport.org/2010/12/10/prison-valleys-story-is-shaped-by-user-engagement-and-interaction/>> (15.4.2013)

Knetig, Alexander (2011). Ten key tips for your webdoc. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers, 29*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Koch, Tom (2011). Ten tips for your web docs. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers, 30-32*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Krinsky, Tamara (2011). Building your audience. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers, 48-49*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Lapci Ry. *Sisäkorvaistute (SI)*. [verkkosivu] <http://www.lapci.fi/1.html> (12.3.2013)

Lietart, Matthieu (toim.) (2011). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers*. Brysseli, Belgia: Not so Crazy! Productions

Meurisse, Marc (2011). Tips from the gaming industry. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers, 45-46*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Moakley, Paul (2011). Multimedia Heartbreaker: The National Film Board of Canada. TIME Lightbox. [verkkosivu] <http://lightbox.time.com/2011/06/22/multimedia-heartbreaker-the-national-film-board-of-canada/#2> (8.11.2013)

Pauwels, Paul (2011). Where are we going to? Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers, 20-21*. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Radshaw, Elizabeth (2011). Pitching at Hotdocs Festival. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers*, 66-67. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Sarini, Alexis & Villers, Louis (2011). A very short history of webdocs. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers*, 18-19. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Scott Stevenson, Julia (2011). The interactive documentary in a cross-platform, community context. Academia.edu. [verkkosivu]
<http://www.academia.edu/1519595/The_interactive_documentary_in_a_cross-platform_community_context> (7.11.2013)

Sonnen, Caspar (2011). Storytelling Tips. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers*, 35-36. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Venkatram, Vinay (2011). Interaction design. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers*, 43. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Wolting, Femke (2011). Interactive Storytelling. Teoksessa Matthieu Lietart (toim.). *Webdocs. A survival guide for online filmmakers*, 38-39. Bryssel, Belgia: Not So Crazy! Productions.

Arvostelu Korvaava-dokumentista

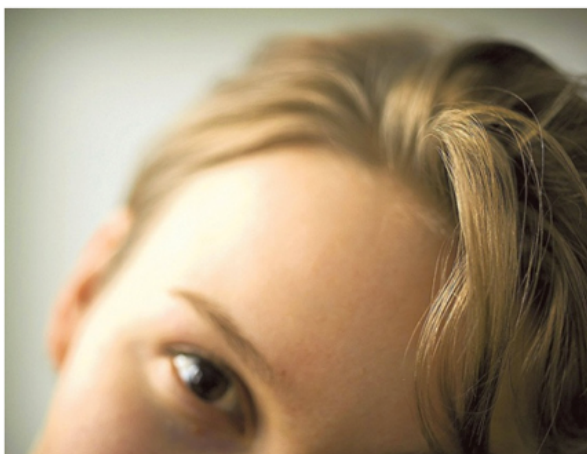
Sampsa Oinaalan arvostelu Korvaava-internetdokumentista. (HS 12.10.2013)

HELSINGIN SANOMAT RADIO JA TV
LAUANTAINA 12.10.2013

NETTIDOKUMENTTI

Tytär sai implantin ja kuulon

Sampsa Oinaala



Katri Koivula teki uuden nettidokumentin.

YLE

Korvaava
Käsikirjoitus ja ohjaus Katri Koivula
beta.yle.fi/korvaava

Katri Koivula teki viime keväänä sosiaalisessa mediassa levinneen, neurologista ASMR-ilmiota tutkineen dokumentin Kihelmöintiä. Hän jatkaa nettidokumentin kehittelyä uudessa teoksessaan Korvaava, joka on myös Koivulan päättötöy Metropolia-ammattikorkeakoulussa.

Dokumentin aihe on vetävä. Se kertoo nuoresta syntymäkuurosta naisesta, joka sai kuulon sisäkorvaistutteen eli kuuloimplantin avulla. Kyseessä on leikkauksella asennettava tekninen laite, jonka saa nykyisin 90 prosenttia kuurona syntyvistä lapsista.

Korvaava kertoo saman tarinan äidin ja tyttären näkökulmasta. Äiti kertoo huo-lestaan ja pohdinnoistaan sekä riemustaan, kun tytär saikin kuulon ja oppi sen myötä myös puhumaan.

Tyttären tarina on omakohtaisempi. Siinä nousevat pintaan lempiäännet ja koke-mukset. Huvittava ajatus on, että hän voi myös halutessaan kytkeä kuulonsa pois päältä.

KORVAAVA vaatii seuraajaltaan aktiivisuutta eri tavalla kuin televisio tai radio. Tarina tarjoillaan palasina, joiden järjestykseen netinkäyttäjät voi itse vaikuttaa. Dokumenttiin voi kytkeä päälle myös englanninkielisen tekstityksen.

Pohjimmiltaan Korvaava on audiodokumentti, joka koostuu klassisista radioele-menteistä, puheesta ja äänistä. Se on visualisoitu yksinkertaisilla animaatioilla. Sisältö olisi helppo muuttaa perinteiseksi radiodokumentiksi esimerkiksi limittä-mällä äidin ja tyttären tarinat toisinsa.

Nettidokumentti itsenäisenä ilmaisumuotona jäänee näillä eväillä lopulta kurio-siteetiksi. Sen sijaan tämänkaltaiset visualisoinnit voisivat hyvinkin tuoda lisäar-voa radioteosten nettikuunteluun.

Lisää internetdokumentteja verkossa

Suuria näkyviä tuotantotaloja internetdokumenttikentällä ovat ainakin NFB, eli National Film Board of Canada, ja ranskalainen Arte.tv. Tässä opinnäytetyössä esitellyt dokumentit Prison Valley ja Gaza Sderot ovat Arte.tv:n tuotantoa, Welcome To Pine Point ja Out my Window -dokumentit NFB:n. Alla olevasta listasta löytyy lisää internetdokumentteja, joita on mahdollista katsoa englanniksi.

Filmmaker In Residence: <http://filmmakerinresidence.nfb.ca>

Collapsus: <http://www.collapsus.com>

Montreal en 12 Lieux: <http://www.mtl12.com>

The Empty House: <http://www.theemptyhousewebdoc.com>

Planetgalata: <http://planetgalata.com>

GDP: <http://gdp.nfb.ca/intro>

Soul Patron: <http://www.soul-patron.com>

Breves de Trottois:

<http://paris-ile-de-france.france3.fr/brevesdetrottoirs/index.php/en/#/home>

NFB:n sivuilla on oma osionsa interaktiivisille dokumenteille, lisää esimerkkejä heidän tuotannostaan voi katsoa osoitteesta: <http://www.nfb.ca/interactive/>