



134

Oppimateriaaleja

Virtuaalitodellisuuden käsikirjoittamisen perusteet

Pentti Halonen

Virtuaalitodellisuuden käsikirjoittamisen perusteet



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto



Pentti Halonen

on toiminut Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemian käsikirjoituksen lehtorina vuodesta 2004. Hän on teatteritaiteen maisteri (Teatterikorkeakoulu), MA (University of Arts, Lontoo) ja MFA (UCLA, Los Angeles).

Halonen on kirjoittanut teatteriin, elokuvaan, televisioon ja radioon sekä työskennellyt näyttelijänä, kääntäjänä ja peliteollisuuden draamakonsulttina.

Euroopan sosiaalirahaston Virtuaalinen elämyslääke -hanke on tukenut oppimateriaalin kirjoittamista.

Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 134

Turun ammattikorkeakoulu
Turku 2020

Kuva etu- ja takakannessa: Pixabay/Enrique Meseguer.

ISBN 978-952-216-767-5 (pdf)
ISSN 1796-9972 (elektroninen)

Jakelu: <http://loki.turkuamk.fi>

Sisältö

Sanasto.....	5
Lukijalle.....	7
1 Virtuaalitodellisuusvideon käsikirjoittamisen lähtökohdat.....	10
1.1 Virtuaalivideon käsikirjoituksen mallintaminen	11
1.2 Virtuaalitodellisuuskello	13
2 VR-videon käsikirjoittamisen erityispiirteet.....	15
2.1 VR-videon sisältö	16
2.2 VR-videon kerronnalliset konfliktitasot	18
2.3 Katsominen vs. osallisuus	23
2.4 Tapahtumapaikat	26
3 Tarinan muodon elementit	30
3.1 Tarinan elementtien järjestys	31
3.2 Kiertosuunnat	36
3.3 Henkilö	38
3.4 Dialogi	41
3.5 Kohtaukset	42
3.6 Kohtausjako	46
3.7 Totuus	47
3.8 Rakenne	48
4 Formaatti: Odyssuksen harharetket	51
4.1 Partituuri	56
4.2 Lineaarinen käsikirjoitusformaatti	57
4.3 360 asteikko	61
5 Virtuaalivideon mahdollisuuksia ja merkityksiä.....	63
Lähteet	65
Lisälukemistoa	65

Sanasto

360 astetta	Kuva-ala kattaa samanaikaisesti kaikki suunnat.
Antagonistinen	Päähenkilön pyrkimyksiä vastustava tai reaktioihin pakottava.
Aristoteelinen draaman teoria	Alku, keskikohta ja loppu seuraavat toisiaan uskottavasti.
Cinéma vérité	Tarina on tallennettu mahdollisimman totuudellisen kaltaiseksi.
Dualistinen malli	Kaksinapainen ajattelu.
Eksteriööri	Ulkotila.
Fiktiivinen	Kuvitteellinen.
Formaatti, sivun-asetteluformaatti	Tekstin asettelu sivulle sääntöjen mukaisesti.
Huulisyntroni	Henkilön suun liikkeiden ja puheen yhteneväisyys.
Immersio	Moniaistillisesti sisälleen kahmaiseva elämys.
Interaktiivinen immersio	Käyttäjän toimintaan reagoiva immersio.
Interiööri	Sisätila.
Istutus	Tarinaa sijoitettu selkeä tai verhottu vihje tulevista tapahtumista.
Lokaatio	Olemassa oleva kuvauspaikka.
Lunastus	Tarinaa aiemmin sijoitetun elementin luonteen paljastaminen.
Montaasikuva	Kahden tai useamman peräkkäisen kuvan kerronnallinen kokonaisuus.
Notaatio	Muistiin merkitseminen myöhempää toistoa varten.
Off screen -dialogi	Kokijan näköalueen ulkopuolelta tuleva samasta maailmasta kantautuva ääni.
Panorointi	Kameran tallentama horisontaalinen liike.
POV, point of view -kuva	Näkökulmakuva.
Primaaliterapia	Perustrauman uudelleen kokeminen.
Protagonisti	Henkilö, jolle toivomme onnistumista.
Sensaatio	Aistimuksen kokeminen ennen sen sisällön havaitsemista.
Tarinallistaminen	Elementtien sijoittaminen dramaturgiseen järjestykseen.
Voice over -ääni	Kuvan tilanteen ulkopuolisesta maailmasta kuuluva ääni.
VR	Virtuaalitodellisuus
VR-kello	Virtuaalitodellisuuskuvan tilanteiden hahmottaminen kellotaulun avulla.
Virtuaalitodellisuus	Rakennettu todellisuus
Yhden kuvan kesto (the average shot length (ASL))	Liikkuvan kuvan leikkauskohtien välisen kuvan keskimääräinen kesto.
Zoomata	Muuttaa kuva-alan rajausta kuvan keston aikana, lähentää tai loitontaa.

Lukijalle

Tämä julkaisu on oppimateriaalia 360 asteen videon käsikirjoittamisen opiskeluun. Oppimateriaali edellyttää lukijansa olevan perehtynyt käsikirjoittamisen perusteisiin ja käsikirjoituksen sivunasetteluformaatin käyttöön. Materiaali auttaa lukijaa hahmottamaan tarinallisen virtuaalivideon käsikirjoittamisen lähestymistapoja ja erityisvaatimuksia. Aihe on uusi, eikä siitä ole vielä paljon tutkimusta.

360-videon käsikirjoittamisen opiskeluun ei ole löydettävissä suomenkielistä materiaalia, joten tämä julkaisu täyttää tätä puutetta. Julkaisu soveltuu kaikille, jotka haluavat tutustua tarkemmin tähän uuteen ja vielä hahmottomaan käsikirjoittamisen ammatin osa-alueeseen opintojensa aikana tai syventääkseen ammatillista osaamistaan virtuaalivideon suuntaan.



KUVA 1.

Amsterdamilainen virtuaalielokuvateatteri. Kuva: Wikimedia Commons / Tero Koistinen, CC BY-SA 4.0.

Siirtyminen puhtaasta tapahtumien tallentamisesta tarinankerrontaan on iso harppaus videokuvaajalle. Tarinankerronnassa tarvitaan välineitä, ja ammattimaisessa tarinankerronnassa tarvitaan ammattimaista välineistöä. Koska virtuaalitodellisuusvideoita joka tapauksessa tehdään paljon, niitä on hyvä alkaa myös suunnitella sisällöllisesti, sillä muutoin niiden kehitys pysähtyy pelkän tallentamisen asteelle.

Ja aina kun lähdetään käsikirjoittamaan, aletaan myös tarinallistaa. On tärkeää pohtia, miten kirjoittajan kannattaa toimia tämän uuden välineen kanssa.

Jotta käsikirjoittajat voivat tehokkaasti ja laadukkaasti kirjoittaa 360 asteen videoita, on välttämätöntä määritellä, mitä tällainen teksti sisältää ja miten se poikkeaa muista tavoista suunnitella liikkuvaa kuvaa. Kuvassa 2 on latinaksi esimerkki elokuvan sivunasetteluformaattista, joka etenee minuutin sivuvauhtia aikajanalla ylhäältä alaspäin. 360 asteen video ei etene näin lineaarisesti, vaan siinä on huomattavan paljon muita ulottuvuuksia, ajan ja paikan variaatioita.

Kuvassa 2 on perinteinen elokuvakäsikirjoituksen sivu. Nämä samat elementit tulisi onnistua sijoittamaan luettavaan muotoon myös virtuaalitodellisuusvideon käsikirjoitukseen: otsikkorivi, toiminnankuvaukset, siirtymät, replikojen nimi ja repliikin sisältö.

EXT. TROIA - NOX

Troia conflagrat. Ubique Danaï Troianique pugnant. Aeneas Anchisam in dorso fert. Ascanius Creusaque amicum sequuntur. Ascanius se dextrae Aeneae implicat. PEDUM SONITUS ampliat.

ANCHISES

Nate! Fuge, nate! Propinquant!
Ardentis clipeos atque area micanti
cerno.

Aeneas haesitat. In obscurum angiportum procedit. Tres Danaï subito viam includunt. Patre etiam in dorso residenti, Aeneas gladium destrinxit et duos Danaos caedit. Anchises tertium Danaum calcitravit. Aeneas gregem numerat.

AENEAS

Ubi Creusa?

Omnes Creusam circumspectant. Abest.

ANCHISES

Nescio! Nuper adest!

AENEAS

Quaero. Amici, curate Anchisas.
Ascani, sta hic.

ANCHISES

Quaero. Amici, curate Anchisas.
Ascani, sta hic.

ANCHISES

Eheu! Matura!

Aeneas quaerens per Troiam maturat.

AENEAS

Creusa! Creusa! Ubi uxor?

Subito umbra apparet: umbra Creusae!

UMBRA CREUSA

Aeneas! Coniunx!

AENEAS

Creusa!

UMBRA CREUSA

Quid tantum insano iuvat indulgere
dolori, O dulcis coniunx? Non haec
sine numine divum eveniunt; nec te
comitem hinc portare Creusam fas,
aut ille sinit superi regnator Olympi.
Iamque vale et nati serva communis
amorem.

KUVA 2.

Käsikirjoituksen sivunasettelun perusmallia latinaksi.

Kuva: Wikimedia Commons / Secundus Zephyrus, PD.

1 Virtuaalitodellisuusvideon käsikirjoittamisen lähtökohdat

Käsikirjoittaminen on ajassa liikkuvan esitettävän materiaalin kirjallista etukäteissuunnittelua. Kaikessa liikkuvasta kuvasta koostuvassa materiaalissa ei kirjallista suunnittelua tarvita, sillä usein kyseessä on todellisuuden tallennus, eikä todellisuuden representaatio. Jos kuvaaja menee kuvaamaan kaniineja, jotka syövät kaalia, kyseessä ei ole operaatio, johon tarvitaan käsikirjoitusta.

Tekijän kannalta olisi toivottavaa, ettei katsoja kyllästy kaniinien todellisuuteen, vaan jää janoamaan lisää, haluaa katsoa sisältöä uudestaan ja näyttää sitä muillekin. Kaniinien kaalinsyöntiä voi katsella aikansa, nauttia sensaatiosta, mutta jossain vaiheessa katsoja ei enää halua katsoa, kun kaniinit syövät kaalia. Katsominen päättyy. Silloin tarvitaan uudenlainen variaatio kaniinien syöntihetkestä.



KUVA 3.

Kaniini näkee kaalin. Kaali kiehtoo kaniinia vastustamattomalla tuoksullaan.

Kuva: Lauri Rantala, CC BY 2.0.

”Jos kuvaaja menee kuvaamaan kaniineja, jotka syövät kaalia, kyseessä ei ole operaatio, johon tarvitaan käsikirjoitusta.”

Tarinallistamisesta on apua silloin, kun todellisuutta lähdetään manipuloimaan, rakennetaan siitä kopio, representaatio. Tarinassa elementtien kesken rakennetaan syy-seuraussuhde. Kun kaniinien aterioinnista tehdään tarina, syntyy tarve hahmotella työ etukäteen. Jos tarinassa esimerkiksi kaali rinnastetaan ihmisen päähän, voi olla hyvä kirjoittaa lista:

- 1) kaniinit näkevät kaalin
- 2) ihmisen pää muistuttaa kaalia
- 3) kaniinit syövät kaalia
- 4) ihminen käyttäytyy aivan kuin hänen päätään syötäisiin.

Asiat seuraavat toisiaan toisistaan johtuen, eivätkä vain aikajärjestyksessä. Kaniinit syövät kaalia kuin päätä, ja niiden ruokailulla on seurauksia ihmiselle.

Yllä oleva nelikohtainen lista on alkeellinen käsikirjoitus. Asiat on hahmoteltu paperille etukäteen. Yksikertaisen käsikirjoituksen voi myös piirtää kuvakäsikirjoitukseksi ja esittää tarinan etukäteen ilman sanoja. Näyttelijälle on kuitenkin hyvä antaa käyttäytymisestä jossain muodossa sanalliset ohjeet, jotka saattavat tässä tapauksessa muistuttaa käsikirjoituksen neljättä kohtaa.

*Sillalla Bertta tuntee kuinka pupujen hampaat iskeytyvät hänen kalloonsa.
Bertta huutaa tuskissaan ja koskettaa päätään.*

Uudet ilmaisumuodot kaipaavat tuekseen uudenlaista lähestymistä. Käsikirjoittamisen työtavat perustuvat aina aiemmin kokeiltuihin käytäntöihin sovellettuina uusiin olosuhteisiin ja välineisiin, papyruksesta ja savitauluista kirjoituskoneiden kautta valmiiseen käsikirjoituspohjaan Celtxissä, FinalDraftissä tai MovieMagicScreenwriterissa.

1.1 Virtuaalivideon käsikirjoituksen mallintaminen

Käsikirjoittaminen asettuu paperille tai tiedostoon jonkinlaisessa sivunasetteluformaattissa, halusimme tai emme. Jotta teksti olisi lukijalle ymmärrettävää, on sovittava mitä sen sisältämät symbolit tarkoittavat. Näytelmäkirjallisuuden yksinkertaisella

sivunasetteluformaatilla on satojen, ellei tuhansien vuosien perinne. Elokuvakäsikirjoittamisen sivunasetteluformaatti on ollut käytössä kohta sata vuotta, heti äänielokuvan synnystä alkaen. Televisiossa on puolestaan käytetty erilaisia formaatteja kaikkina sen vuosikymmeninä, kunnes elokuvakäsikirjoitusformaatti on vallannut myös televisiossa fiktiivisen käsikirjoittamisen sivunasettelumaailman ykköspaikan.

Kun uusia ilmaisumuotoja kehitetään, on tarpeellista kehittää niille myös toimiva ja universaalisti ymmärrettävä sivunasetteluformaatti. Koko tekijätiimin on ymmärrettävä mitä sivulla lukee, onko kyseessä kuvan vai äänen sisältö, millainen kuva on, missä on vasen ja missä oikea, millainen ääni on ja millaisen vaikutelman niiden on tarkoitus luoda tarinankerronnassa, juonenkuljetuksessa ja henkilökuvauksessa.

”Käsikirjoitus ei ole vielä elävä teos, vaan teoksen kromosomisto, pohjapiirros, partituuri ja kartta, jonka pohjalta toteutuksen ammattilaiset luovat teoksensa.”

Uuden ilmaisumuodon alkuvaiheessa on tärkeää kokeilla erilaisia malleja ja löytää paras vaihtoehto. Jossain vaiheessa formaattimallista muodostuu yleisesti hyväksytty ja käytetty, silti jatkuvasti muokkaantuva ja kehittyvä malli, jonka elokuva-alalla työskentelevät tunnistavat ja tunnustavat elokuvakäsikirjoituksen sivunasetteluformaatiksi. Minkäänlaista käsikirjoituksen sivunasetteludirektiiviä ei ole olemassa, eikä mikään taho päätä parhaasta formaattimallista.

Elokuvan ja television formaattimallilla käsikirjoittajien ammattikunta suojelee amatillista identiteettiänsä ja erottautuu harrastelijoista sekä pyrkii pitämään käsikirjoitukset ymmärrettävinä ja luettavina. Ennen kaikkea ammattikunta luo formaattimallilla pohjan ja tukijärjestelmän seuraaville teoksen työvaiheille. Käsikirjoitus ei ole vielä elävä teos, vaan teoksen kromosomisto, pohjapiirros, partituuri ja kartta, jonka pohjalta toteutuksen ammattilaiset luovat teoksensa.

Jotta käsikirjoituksen tarinankerrontaa voidaan arvioida, olisi tärkeää saavuttaa notaatio, jonka lukeminen ei kestä pidempään kuin lopullisen kuviteltavissa olevan, spekulatiivisen teoksen kesto. Lukija ei saisi joutua sanojen vangiksi, vaan hänen pitäisi päästä sanojen saattamana tarinan sisään.

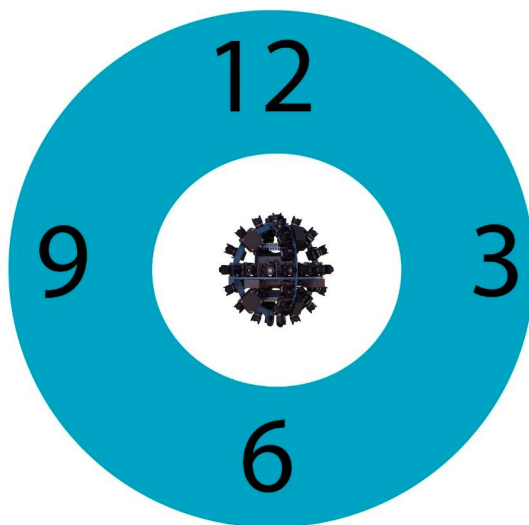
360 asteen virtuaalitodellisuuden käsikirjoittamisen notaatiokoodistoa ei vielä ole käsikirjoittajien killoissa tai liitoissa hyväksytty. Samoin elokuvakäsikirjoitusformaattikin on syntynyt käytäntöjen toistoista, ei virallistettuna päätöksenä. Jokainen teos käyttää vielä omaa formaattimalliaan, joka syntyy projektin tarpeista ja työnjaosta. Käsikirjoitus virtuaalitodellisuuden keinoin esitettävään VR-teokseen voi olla kymmenien metrien mittainen paperirulla tai kryptinen digitaalinen mind map -kudelma. On tarpeen kokeilla sellaisia malleja, joiden käsitteistö sopisi useisiin 360 asteen videoihin ja olisi ymmärrettävissä myös projektin ulkopuolisille ammattilaisille. Tähän tarpeeseen olen suunnitellut VR-kellon.

1.2 Virtuaalitodellisuuskello

Virtuaalitodellisuusvideon käsikirjoittamisen ajattelun lähtökohdaksi suunnittelin VR-kellon. Se osoittaa mistä kuva alkaa ja mitä sijaitsee kuvan alussa ja oikealla ja vasemmalla ja kameran alkuaseman takana.

Kello on ajanmittauksesta ja amerikkalaisista lentosotaelokuvista tuttu mittausväline. Kelloastesuunnistuksessa kello 12 on suoraan edessä, kello 6 on suoraan takana, ja kun on kyse lentokoneesta, kello 6 ALAS, suoraan alapuolella.

VR-kellossani kuva alkaa aina asemasta klo 12. Tämä on katsojan katseen suunnan katoamispiste kuvan alussa. Tästä käyttäjä voi kääntyä joko suuntaan klo 9 tai suuntaan klo 3.



KUVA 4. VR-kello. Kuva: Pentti Halonen, 360Designs & Blackmagic.

Näiden suuntien väliin voi kuvakäsikirjoitusvaiheessa sijoittaa hyvinkin tarkasti kellotaulua seuraten tarvittavat visuaalisten yksityiskohtien kohdennukset.

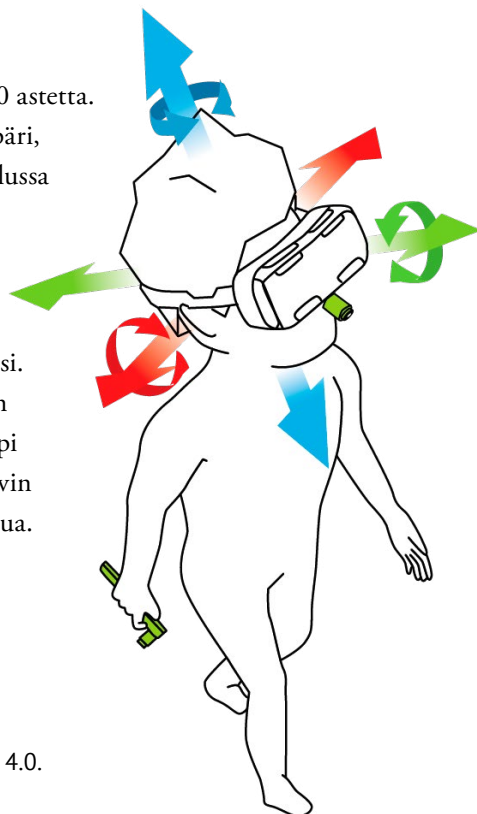
Myös kuvassa tapahtuva liike voi kulkea joko suuntaan klo 9 tai suuntaan klo 3 erilaisissa kulmissa ja liikeradoissa. Käsikirjoittajan ei tarvitse tietää ja määritellä tarkkaa liikerataa, mutta pääasiallinen suunta on kerronnan kannalta tärkeä määritellä.

Lisäksi usein virtuaalivideon käsikirjoitukseen on kirjoitettava myös, mitä näkyy katsottaessa alas tai ylös: maa tai taivas, lattia tai katto.

Mielestäni kellotaulu kuvaa 360 asteen näkymää paremmin kuin 360 asteen asteikkoympyrä, sillä katsojan katsomiskulma on aina suora kulma. Katsoja ei katso kulmassa, vaan suoraan. Katsoja katsoo johonkin, ja katseen kohde voidaan sijoittaa kellotauluun eri sektoreille. Katsomiskulma on kuitenkin aina maailman suhteen 0 astetta eli 360 tai katsojan ja kohteen välisessä kulmassa 180 astetta. Suunnistuksessa astekompassin suuntakehä on jaettu 360 asteeseen, tämä on tyypillisin tapa ilmoittaa suunta (0° = pohjoinen, 90° = itä, 180° = etelä ja 270° = länsi).

Väitän tässä, että on helpompi erottaa oikea vasemmasta, kun annetaan suunnaksi kello 9 verrattuna siihen, että sanotaan suunnaksi 270 astetta. Astemittauksessa aivot kierähtävät kehän ympäri, kunnes saavuttavat oikean lukeman. Kellotaulussa ajatukset kiinnittyvät välittömästi oikeaan pisteeseen.

Väitän, että kellotaulu on helpompi ja universaalimpi suunnannäyttävä kuin kompassi. Väitettä tukee ajatus, että opimme kellotaulun 6-vuotiaina, ja kompassia useat meistä eivät opi koskaan. Toisaalta voidaan pohtia, kuinka hyvin rannekelloton sukupolvi enää tuntee kellotaulua.



KUVA 5.

Pieni mies kokijana operoi eteen, taakse, ylös, alas, oikealle tai vasemmalle.

Kuva: Wikimedia Commons / Ilsladkih, CC BY-SA 4.0.

2 VR-videon käsikirjoittamisen erityispiirteet

Kaikessa käsikirjoittamisessa pitää ensimmäisenä ottaa huomioon toteutuksen väline. Miksi kyseinen väline on valittu? Miksi pitäisi valita VR-toteutus, jos teoksen voisi toteuttaa myös animaationa, monikameratuotantona tai yhdellä kameralla elokuvan tavoin? Välineen valinnassa täytyy olla selkeä motivaatio.

Motivaationa VR-valintaan voi tänä päivänä olla

- A) asiakkaan halu kokeilla jotain uutta
- B) tekijöillä on uuden välineen kokeilemisen halu
- C) tekijöillä on tarinasta lähtöisin oleva tarve hakeutua VR-toteutukseen.



KUVA 6.

Mummo huomaa, että kuvassa sataa lunta.
Kuva: Wikimedia Commons / Colin & Sarah Northway, CC BY 2.0.

Mikäli käsikirjoittamisen motivaationa on vaihtoehto A tai B, on mietittävä, millainen tarina voisi sopia VR-kerrontaan. Vaihtoehdossa C virtuaalitodellisuuskerronta antaa tarinalle mahdollisuuden tulla kerrotuksi.

Uusi väline usein kiinnostaa sellaisenaan. Muutama vuosi sitten alettiin innolla suunnitella, mitä kaikkea voitaisiin tehdä 3D-elokuvamaailmaan, mutta jo nyt on huomattavissa innon hiipumista. Uusi väline ei ensi huuman jälkeen tuonutkaan elokuvaan uutta kerronnallista tasoa. Vaikka elokuvassa saattaa esimerkiksi silloin tällöin syöksyä taistelukeihäs tai tulipallo valkokankaalta katsojaa kohti, voi katselukokemus kokonaisuutena jopa hävitä perinteiselle 2D-näytökselle.

Tällä hetkellä VR-videoiden katselu on vielä teknistä harrastustoimintaa. Matkapuhelimen operoiminen pahvisen tai muovisen virtuaalikatselulaitteen sisällä on edullista, mutta kömpelöä, ja kuvan laatu on huonompaa kuin tavallinen videokuva. Kuva-aiheet jakautuvat löyhästi pääluokkiin luontoelämykset, korkeushuimaukset ja kovaa vauhtia eteneminen.

Luontoelämyksissä katsetta ohjailaan etupäässä horisontaalisesti, korkeushuimauksissa korostuvat vertikaalit. Kovan vauhdin etenemisen liikenahtautta tuottavissa videoissa on käytössä yleensä vain kaksi VR-kellon sektoria: klo 12 osoittaa menosuunnan ja klo 6 näyttää tulosuunnan. Sivusektoreissa on mitä sattuu olemaan.

VR-kerrontaan rakennetaan interaktiivisia pelejä ja tallennetaan vauhdikkaita todellisuusnäkyelmiä. Käsikirjoitettua videomateriaalia on vielä olemassa suhteellisen vähän lukuun ottamatta animaatiototeutuksia.

2.1 VR-videon sisältö

VR-videon käsikirjoitus perustuu aiheeseen. Mistä tarina kertoo? Mikä on videon idea ja sisältö? Kaikki draama kertoo sisäisestä tai ulkoisesta matkasta tai muutoksesta, koska kyseessä on ajassa liikkuva taidemuoto, ja muutos on ajassa liikkumisen välttämätön osatekijä. Aina kun yhdistetään liike ja etenevä aika, syntyy jonkinlainen muutos, vähintäänkin toistuva luoppi.

VR-kuvassa katsoja viedään matkalle toiseen maailmaan. Hänelle ei vain näytetä tuota maailmaa, vaan hänelle väitetään, että hän on itse tuon maailman sisällä. Katsoja ja kuuntelija voi kokea kuvan ja äänen muutokset ympärillään hyvinkin voimakkaasti.

VR-videolla on mahdollisuus herättää katsojassaan tunteita ja fyysisiä aistimuksia, joita hän ei todellisuudessa ole koskaan niin vahvasti kokenut, eikä ehkä haluaisikaan. Tarinan pyrkimys ei kuitenkaan yleensä ole aiheuttaa pelkkää aistiälyä, sensaatiota, vaan myös käsitellä videon aihetta.

Aistielämys on VR-videossa kuitenkin merkittävä väline, jonka avulla kokija saadaan käymään läpi aiheeseen liittyvä matka, kunnes hän lopulta saavuttaa ymmärryksen, ja Aristoteelisen draaman teorian mukaan ajateltuna jopa tunteiden puhdistumisen eli katarsiksen. Aistielämyksen avulla kokija kokee sensaation, mutta aiheen avulla hän ymmärtää kokemaansa ja saa kokemukselleen merkityksiä.



KUVA 7.

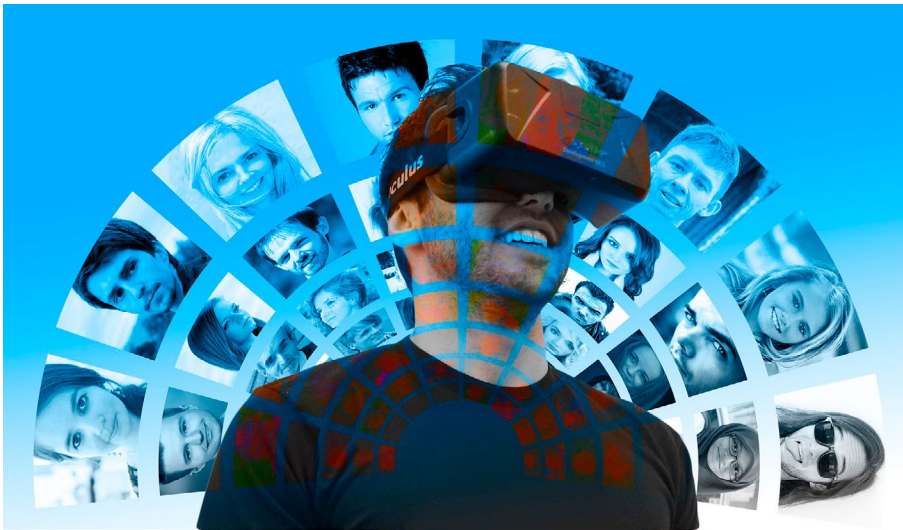
Virtuaalilasien käyttäjä voi kokea interaktiivisen elämyksen voimakkaasti. Kuva: Wikimedia Commons / Piyush maru, CC BY-SA 4.0.

Aiheen on oltava läsnä jokaisessa VR-sensaatiossa. Aihe on se elementti, jonka perusteella aistielämykset valitaan, kun taas juonielementti on se valintamekanismi, jolla nämä elämykset sijoitetaan kokijalle suunniteltuun järjestykseen.

Jokainen draama saa syntynsä omasta aiheestaan, ja kaikkien draaman kanssa työtään tekevien pitäisi tunnistaa tämä aihe ja siirtää se katsojien kokemukseksi. VR-toteutus on aistimuksena niin uusi ja voimakas, että väline helposti peittää aiheet alleen ja tekee niistä toissijaisia. Ensimmäisiä elokuvia katsoessaan ihmiset 100 vuotta sitten olivat niin vahvasti Lumièren veljesten elokuvan junan saapumiskuvan aiheuttaman sensaation vallassa, että he pelkäsivät jäävänsä junan alle. Aivan samalla tavalla ensimmäisissä 3D-elokuvakokemuksissa katsojat väistelivät lähelle tulevia elementtejä. Tällaisessa tilanteessa aiheilla ei ole merkitystä. Elämys hammaslääkärin tuolilla voi riittää VR-teokseksi. Aihe on teoksen toiminta, eivätkä nämä eroa

toisistaan. Aihe on vain se mitä tapahtuu, se mitä tehdään ja sanotaan. Puhtaasti sensationaalisessa teoksessa toiminnan päätyminen on ainoa odotettavissa oleva muutostapahtuma.

Syvennämällä tarinankerrontaan mentäessä aihe kaivautuu pinnan alle, eikä ole enää ainoa nähtävillä oleva toimintaelementti, ja oivallusten ketju mahdollistaa teoksen pidemmän keston. Kokijassa herää aktiivisia kysymyksiä siitä, mitkä voisivat olla esitetyn toiminnan seuraukset teoksen edetessä.



KUVA 8.

Kuvien väliset syy-seuraussuhteet luovat käsikirjoitettavan tarinallisuuden.

Kuva: Pixabay / Gerd Altmann.

VR-kerrontaan luontevasti soveltuvat aiheet ovat uuden välineen syntyvaiheessa luonnollisesti sensationaalisia, vähäulotteisia. Samalla tavoin elokuvan ollessa uusi ilmaisuväline Lumièren veljesten lyhytelokuvassa juna saapuu asemalle, ja se riittää teokseksi. Ja näin on hyvä ollakin. Aina ei tarvita sen kummempaa tarinaa. Käsikirjoitetun VR-videon aikaansaaminen ideasta toteutukseksi voi olla niin suuri työrupeama, ettei se välttämättä kannata, ellei aihe todellakin sitä vaadi.

2.2 VR-videon kerronnalliset konfliktitasot

Aihetasolla luonteva VR-käsikirjoituksen pohja voisi olla esimerkiksi vieraaseen maailmaan joutuminen ja siellä selviytyminen. Vieras maailma on ihmiskunnan



KUVA 9.

Ympäriöivässä maailmassa selviytyminen on ihmisen peruskonflikti.

Kuva: Pixabay / Gerd Altmann.

perusmyyttejä ja mahdollistaa sankarin matkan kaltaisen monomyytin: esimerkiksi matka manalaan, paluu kotiin mystisten merien halki, matka maapallon ympäri, so-
taan lähtö, naimisiinmeno tai kouluun meno ensimmäisenä koulupäivänä.

Toinen klassinen matkamuoto on matka omaan minuuteen, kaivautuminen sisään-
päin. Tällaisessa tarinankerronnassa turvaudutaan allegorioihin, metaforiin ja sym-
boleihin visualisoimaan ihmissilmältä näkymättömiä abstraktiotasoja, joissa voi-
daan primaaliterapian kaltaisesti kaivautua nykyhetkestä menneisyyteen ja mielen
sisään. Voidaan kulkea jopa henkilön sikiövaiheeseen asti, trauman syntyhetkeen.
Tällaisen sisäisen maailman visualisointiin VR-videot voisivat luoda ennenäkemät-
tömiä tasoja.

Jotta liikkuvien kuvien sarja voi olla tarina, siinä tarvitaan konflikti tai konflikteja.
VR-tarinassa konflikti antaa monia mahdollisuuksia siepata kokija mukaan.

Erilaisia konfliktimuotoja



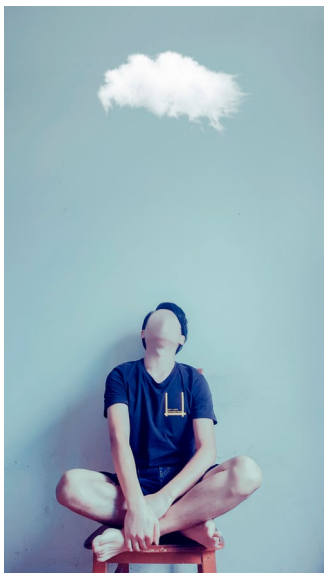
KUVA 10.

Häkki kahlitsee linnun
pyrkimykset.

Kuva: Pixabay / Gerhard G.

Henkilö vs. järjestelmä

Tällaisessa konfliktiperustassa kokija on saattava samastumaan päähenkilöön ja hänen pyrkimyksiinsä. Päähenkilön ympärillä on oltava elementtejä, jotka edustavat järjestelmää. VR-toteutus antaa luonnostaan mahdollisuuden rakentaa maailma piirityksen ja vankeuden muotoon. Keskushenkilö on keskellä, kokija on siellä hänen seurassaan. Kaikkialla hänen ympärillään seisoo antagonistinen (päähenkilön pyrkimyksiä vastustava tai reaktioihin pakottava), keskushenkilön toimintaa määräävä järjestelmä moninaisine ilmenemismuotoineen. Keskushenkilön pyrkimyksenä on päästä pois VR-kellon keskipisteestä kohti omaa suuntaansa, mutta kerta toisensa jälkeen uusi VR-kello vangitsee hänet järjestelmän sisään.



Henkilö vs. oma itse

Keskushenkilöä ympäröivät hänen omat antagonistiset esteensä, ominaisuutensa ja puutteensa. Tällaisessa 360 asteen painajaismaisessa kuvassa kokija on asetettava toivomaan keskushenkilöön muutosta, vapauttavaa oivallusta. Keskushenkilö on kykenemätön kohtaamaan rakentamansa vankeilakehän ulkopuolista maailmaa.

KUVA 11.

Henkilö vs. oma itse. Kuva: Pixabay/52Hertz.



Henkilö vs. normit

Keskushenkilöä ympäröivät kulttuurinormit ilmaistaan muiden henkilöiden kautta. Tällaisessa tarinassa keskushenkilö on häntä ympäröivien ihmisten, jopa läheisten ihmisten, vankina.

KUVA 12.

Henkilö vs. normit.

Kuva: Pixabay/skeeze.

Henkilö vs. olosuhteet

Kun koko maailma ympärillä joutuu pahan valtaan, kokijan on helppo samastua keskushenkilöön ja tuntea hänen tuskansa. Tämä konfliktimuoto voi aiheuttaa suurta ahdistusta katsojassaan ja kokijassaan, varsinkin jos samastuminen on syvää ja henkilökohtaista.



KUVA 13.

Henkilö vs. olosuhteet.

Kuva: Pixabay/SirachoteP.



Henkilö vs. luonto

Luonnon ympäröimä henkilö liittyy vahvasti VR-videoiden maailmaan ainakin välineen alkukehitysvaiheessa. Luonto on suuri ja se on kaikkialla. Jotta tilanne olisi konfliktinen, luonnon on toimitettava keskushenkilön toiveita vastaan.

KUVA 14.

Henkilö vs. luonto. Kuva: Pixabay/freakwave.



Henkilö vs. elementit

Tuli, maa, vesi ja ilma ovat luontevia VR-todellisuuden antagonistteja suuren kokonsa ja hallitsemattomuutensa takia.

KUVA 15.

Henkilö vs. elementit.
Kuva: Pixabay/joakant.

Henkilö vs. henkilö

Perinteinen 180 asteen vastakkain aseteltu henkilökonflikti on hankalasti avattavissa 360 asteen VR-kerrontaan. Antagonistisen henkilön on jollakin tasolla oltava läsnä kaikkialla VR-kellon alueilla, jotta kokija ei joudu joutuisi kääntämään päätään jatkuvasti puolelta toisella, kuin seuraisi tennisottelua tasakylkisen kolmion kulmasta käsin. Takaa-ajo, pako ja kilpailu ovat luontevia muotoja henkilöiden väliseen VR-tarinaa, sillä ne käyttävät tilaa koko laajuudeltaan.



KUVA 16.

Henkilö vs. henkilö.
Kuva: Pixabay / Björn Eichenauer.



Ryhmä vs. henkilö

Ryhmämuotoinen keskushenkilö jakaa huomion isommalle VR-kellon alueelle, jossa monta päähenkilöä voi toimia samanaikaisesti. Antagonistisen henkilön on jälleen oltava todella suuri, moninaisesti läsnä kaikkien keskushenkilöiden kohdattavissa.

KUVA 17.

Ryhmä vs. henkilö. Kuva: Pixabay / Chul Kim.



Ryhmä vs. ryhmä

Ryhmien välinen taistelu sopii perusasetelmaltaan hyvin VR-kelloon. Moninaisessa kilvoittelussa on paljon katsottavaa joukkueitoiminnasta nauttivalle kokijalle.

KUVA18.

Ryhmä vs. ryhmä.

Kuva: Pixabay / Frank Liebmman.

Ryhmä vs. yliluonnollinen voima

Kauhun tunnetta katsojassa herättävä ryhmätoiminta yliluonnollista vihollista vastaan soveltuu luontevasti VR-kelloon. Vihollinen voi olla missä tahansa VR-kellon alueella ja voi myös ilmestyä sinne äkillisesti luonteensa ja ominaisuuksiensa mukaisesti.

KUVA 19.

Ryhmä vs. yliluonnollinen voima.

Kuva: Pixabay / Victoria Borodina.



2.3 Katsominen vs. osallisuus

Mykkäfilmin alkuaikoina yleisö ei heti ymmärtänyt olevansa katsojia, vaan he luulivat olevansa osallisia elokuvan toiminnassa. Virtuaalitodellisuus pyrkii rikkomaan tämän katsojan ja osallistujan välisen rajan ja pyrkii antamaan vaikutelman syvemmästä fyysisestä osallisuudesta kuin pelkässä katsomiskokemuksessa on mahdollista yleensä saavuttaa.



KUVA 20.

L'arrivée d'un train à La Ciotat (1895). Katsoja muuttuu osalliseksi reagoidessaan kuvaan fyysisesti. Kuva: Wikimedia Commons / frères Lumière, PD.

Unien näkijän kaltaisesti liikkuvan kuvan teoksen katsoja ja kuulija haluaa usein kokea asioita, joita toivoo tai pelkää. On hyvä miettiä, missä katsoja mielellään olisi osallisena. Tuntuuko jännittävältä olla osallisena perheriidassa tai perheväkivaltatilanteessa? Mikä on Aristoteleen Runousopissaan esittelemän ja suositteleman kauhistuttavan teatterikohtauksen viitteellisen kokemisen ja virtuaalimaailman tarjoaman immersioivemmän, kauhistuttavassa osallisena olemisen tuottaman nautinnon välinen ero? Osallistuminen sotapeliin tai pakopeliin on simulaatio kauhistuttavasta elämäntilanteesta.

Osallistuja ymmärtää kuitenkin leikkivänsä. Hänen aikomuksensa ei ole tappaa, eikä hän ole kuolemanvaarassa. Yksilöiden välillä on suuria eroja kauhistuttavan kokemuksen simulaation sietokyvyssä. Kaikki eivät nauti huvipuistojen kieputuslaitteista, benjihyppämisestä tai sadomasokismista.

VR-video on leikki tai peli, joka antaa mahdollisuuden aistia saavuttamatonta kauheutta ja kauheutta. Osallistuminen voi olla aistimusta syvempi prosessi. Havainto

voi muuttua fyysiseksi ja henkiseksi kokemukseksi, mikä on VR-toteutusten houkutus ja olemassaolon syy. Kokijalle pitäisi pystyä tarjoamaan poikkeuksellista kau-
neutta ja kauheutta, sellaista simuloitua osallisuutta, johon elokuva, televisio, radio
tai teatteri ei kykene.

Vaarana on, että käsikirjoittaja haluaa katsojan seuraavan ennalta määrättyä pa-
norointia (kameran liikkeen seuraamisen kaltaista horisontaalista liikettä) liian
voimakkaasti. Käsikirjoittaja määrittelee ”kultaisen polun”, jota pitkin kulkemal-
la elämys on paras, ja muita polkuja kulkemalla elämys on huonompi. Tämä sotii
välineen perusajatusta vastaan. Välineen tulisi olla tarinankerronnalle välttämätön
edellytys, ei latistava haitta. Katsojan tulisi liikuttaa päätään saadakseen täyden ko-
kemuksen ja elämyksen, muutoin VR-tekniikka on turhaa. Pelkkä virtuaalitodelli-
suuskellon klo 12:een tuijottaminen olisi rakennettava epäonnistuneeksi katseluko-
kemukseksi, jota katsojan tulisi välttää. Materiaalin suunnissa klo 9 ja klo 3 pitäisi
olla jotain kiinnostavaa ja houkuttelevaa ilman että toinen reitti on pelkkää ”hui-
jausta” ja täytemateriaalia.

Jos VR-kohtausten sarja on kuin laaja-alainen diaesitys, väsyy katsoja nopeasti, eikä
jaksa enää liikuttaa päätään. Pään liikuttaminen ja liikkuvan kuvan katsominen
VR-laseilla aiheuttavat hyvinkin helposti pahoinvointioireita, eikä päättä haluta lii-
kuttaa turhaan. Toisaalta kameran horjahteleva liike voi aiheuttaa katsojalle pahoin-
vointia, vaikkei hän itse liikuttaisikaan päätään. Katsoja voi myös helposti turhau-
tua, jos hän epäilee, että takana olisi ehkä jotain, mutta ei sitten olekaan, kun hän
kääntyy katsomaan.

VR-videota ei tarvitse välttämättä katsoa seisaaltaan. Pyörivällä tuolilla istuminen on
hyvä vaihtoehto varsinkin, jos teos on pitempi. Istuva katsoja on kuitenkin laiskempi
kuin seisova: miksi kääntyä, jos ei ole pakko? Liikkuvan kuvan katsomisen yksi nau-
tinto on siinä, ettei tarvitse tehdä mitään, ainoastaan reagoida emootioilla tai ajatuk-
silla. Katsoja ei hakeudu liikkuvan kuvan pariin tehdäkseen jotain, vaan ainoastaan
aistiakseen jotakin. Kun zombit ehkä lähestyvät takaa, istuva katsoja ajattelee:

*So not. Ihan sama, onko siellä zombeja. Zombit eivät ole todellisia, eivätkä ne
voi vahingoittaa minua. Katson nyt näitä zombeja, jotka ovat edessäni.*

Pelillistä virtuaalielämystä pelaava kokija osallistuu, katsova kokija ei tee mitään.
Mikäli VR-teos edellyttää vuorovaikutusta liikkeen avulla, kokemus on toiminnal-
linen ja aktiivinen suoritus.



Harvat taidelajit motivoivat kokijaansa seisaallaan. Esimerkiksi taidenäyttelyissä seistään, mutta ei kauaa, vaan kuljeksitaan näyttelytilassa. Kevyen musiikin konserttisaakaan ei useimmiten seistä ihan paikallaan, vaan esimerkiksi tanssitaan. Yleensä taidetta nautitaan istuen. Seisomaan pakottaminen vaikuttaa myös teoksen kesto.

Myöhemmin tässä tekstissä esiintyvä formaattimalliesimerkki Odyссеuksen harharetkistä perustuu perinteiseen elokuvan (ja usein pelienkin) kolmannen persoonan perspektiiviin. Katsoja on kameran paikalla ja näkee sen mitä hänelle on kuvattu. Katsoja on ikään kuin ylimääräinen hahmo maisemassa; hahmo, jota muut henkilöt eivät näe, mutta hän näkee ne henkilöt, jotka hänelle näytetään.

Ensimmäisen persoonan perspektiivissä katsoja on kerronnassa sisällä oleva henkilö. Kuva on POV-kuvaa (point of view), joka on jonkun määriteltävissä olevan henkilön tai elementin näkökulmaa esitettyihin tapahtumiin. Tällä henkilöllä voi olla myös näkyviä osia kuten kädet, jalat, osa vartaloa. Se, mitä tämä henkilö näkee peilistä ja muista heijastavista pinnoista, on harkittava erikseen. Tähän ensimmäisen persoonan henkilöön esityksen henkilöt ja elementit voivat olla kontaktissa, jos näin halutaan, ja tähän kontaktiin voi rakentaa interaktion.

Perspektiivi voi olla myös ihmistä suurempi, kaikkitietävä Jumala-perspektiivi, jolloin henkilö on koko VR-kamerapatteristo ja liikkuu halutulla tavalla, ilmojenkin halki.

Kaikissa näissä perspektiiveissä katsoja on kameran paikalla, kameran paikka määrittää katsojan mahdollisuudet. Persoonaperspektiiveistä tarinan rakenteesta luvussa 3.3.

2.4 Tapahtumapaikat

Elokuva on ”teatterin lapsi”, ja siihen on alusta lähtien sovellettu kolmen seinän toteutusta niin lokaatiokuvauksissa kuin studioissa. Yksi seinä on yleensä auki ja siellä seisoo kameraryhmä, maskeeraaja, apulaisohjaaja, asuntovaunu, puomimies ja kaikki mahdolliset paikalle tuodut kuvan ulkopuoliset välineet ja kuvasta pois tuodut



KUVA 21. 360 astetta ihmisten liikehdintää Rooman Pantheonissa.

Kuva: Wikimedia Commons / Marcus Obal, CC BY-SA 3.0.

tavarat. Perinteisesti myös ohjaaja työskenteli kameran lähetytvillillä, mutta nykyään hän istuu usein eri huoneessa monitorin ääressä tarkkailemassa kuvaa.

Leikkaustradition kautta käsikirjoittajat ovat kuitenkin velvoitettuja kirjoittamaan toimintaa myös neljännelle seinälle. Kaiken ei tarvitse tapahtua rintamarivissä, vaan myös ovesta kameran takaa voi joku edellisen kuvan toimintaa tarkkaileva henkilö kurkistaa omassa vastakuvassaan, jonka kuvaamista varten kuvaussuunta käännetään hänen suuntaansa ja koko kuvausryhmä vaihtaa paikkaa. VR-käsikirjoituksessa tällainen yhden kameran tuotannoissa tavallinen lyhyiden kuvien jatkuvuusmontaasi ei ole mahdollista. Emme voi näyttää erikseen jotakuta kurkistamassa. Joku voi toki kurkistaa, mutta kaikki katsojat eivät sitä näe.

VR-videon käsikirjoituksessa tulisi ottaa huomioon lokaation erityisvaatimukset. Kaikki suunnat ovat kuvaussuuntia koko kuvan keston ajan, joka hetki. Kaikkien suuntien tulee olla kiinnostavia ja katsomiskelpoisia. Luonnolliset, dokumentaariset tilat antavat tähän suotuisan mahdollisuuden. Kaikki luonnon muovaamat alueet ovat olemassa 360 asteen näkymissä. Kun paikalle tuodaan ihmisen rakentamaa miljöötä, syntyy valintatilan näkymän sopivuudesta tarinan aikaan, paikkaan, tunnelmaan ja kerrontaan.

Ihmisen rakentamista eksteriööreistä luonnon miljöiden kaltaisia ovat liikennepaikat, risteykset, asemat, ostoskeskukset, aulat, pihat ja torit. Ihmisten virta näissä paikoissa on kuin eläinten liikehdintää luontomaisemassa. Kaikki suunnat ovat olemassa, mutta ne eivät välttämättä ole kuvausryhmän hallinnassa. Työtekijät joutuvat maastoutumaan pois kuvasta ja ohjausta vailla olevat dokumentaariset ihmiset liikkuvat jalan tai liikennevälineillään eläimien tavoin, minne haluavat. Hallitsematon katse kameraan tuhoaa illuusion fiktion todellisuudesta rikkomalla oletetun neljänneksen seinän katsojan ja tarinan väliltä, ellei tätä nimenomaan haluta, kuten cinéma véritéssä, jossa ohjattu katse kameraan voi luoda illuusion dokumenttielokuvasta.

Interiöörit ovat helposti hallittavissa, mutta ne ovat helposti ahtaita, eivätkä kaikki tilan kohdat ole välttämättä kiinnostavia. Liian iso interiööri kadottaa mahdollisuuden yksityiskohtien havaitsemiseen, ellei valintana ole interaktiivinen zoomailu. Jotta interiööri toimii joka suunnastaan, se täytyy rakentaa täyteen mielenkiintoista katseltavaa. Yksityiskohtien runsaus ei kuitenkaan saa toimia esteenä tarinankerronnalle. Interiöörin täytyy viedä tarinaa eteenpäin ja arkkitehtuurin täytyy ilmaista tarinan aihetta. Emootioita ja oivalluksia herättävä arkkitehtuuri voi olla suuri kerronnallinen elementti VR-käsikirjoituksessa: lumottu linna, kummitustalo, mummon kammari, kuolemanselli, lapsuudenkoti, avaruusasema.

Jos nyt kirjoittaisin VR-videokohtauksen huoneeseen, jossa istun, joutuisin ottamaan huomioon monta seikkaa. Huoneessa on nyt vain yksi henkilö, joka näppäilee näppäimistöä. Kuvan näkökulmapiste kannattaisi sijoittaa tämän henkilön ja oven väliin. Ovesta ”maailma tulee sisään” ja ovesta voi myös poistua. Siinä välissä on jännite. Ovi on odotuksia herättävä elementti. Sijoitan henkilön nyt virtuaalikellon kohtaan 12 ja oven sijoitan kohtaan klo 6. Henkilön takana on ikkuna. Huone on pitkänomainen, joten koko alue klo 1–5 on pelkkää valkoista seinää lähellä kameraa ja täysin käyttökeltontonta tarinankerronnallisesti: seinässä ei ole eikä tapahdu mitään. Jotta klo 3:n sektorilla olisi käyttöä, siihen on kirjoitettava jotakin. Ehkä toinen ovi? Sisäikkuna toiseen huoneeseen? Muistiinpanoja sarjamurhasta? Kuva-arvoitus? Tikkataulu?

Toinen pitkä seinä klo 7–11 sisältää niukasti toimistokalusteita ja hieman tarpeistoa. Tämä valtava alue ei myöskään kelpaa VR-videon kuva-aiheeksi. Jos tehtävänäni olisi nyt kirjoittaa VR-videokohtaus tähän huoneeseen, joutuisin yhdistämään kohtaukseen realismia ja fantasiaa. Pitkät valkoiset sivuseinät pitäisi muuttaa portaaliksi toiseen, kuvitteelliseen maailmaan. Ne voisivat kuvittaa asioita, joita tapahtuu näppäilevän henkilön pään sisällä. Yhdistäisin tähän kohtaukseen liikkuva kuvaa toisesta todellisuudesta green screen -toteutuksen kautta: toiseen seinään henkilön toiveet ja toiseen pelot, toiseen seinään mennyt ja toiseen seinään tuleva. Tällainen neljän erilaisen seinän VR-kello antaisi mahdollisuuksia kuljettaa kahta tai kolmea tarinaa rinnakkain, ja seuraava VR-kello voisi viedä tarinan joko fantasiamaailman sisään tai ovesta ulos siellä odottavaan maailmaan.

Jos huone olisi neliskulmainen, voisin tuoda huoneeseen vaikkapa ruokapöydän ja asettaa kameran sen keskelle. Tässä asetelmassa voisin kirjoittaa vähintään kolmelle näyttelijälle kokonaisen kamarinäytelmäelokuvan reaaliajassa yhteen ainoaan

pitkään VR-kelloon. Kaksinapainen VR-kello on liiaksi tennispelin kaltainen heilurielämys katsojalle. Tästä syystä tarvitaan kolme keskeistä elementtiä, näytelmän kyseessä ollessa kolme näyttelijää (vrt. japanilainen tatami shot, jossa kamera pysyy aina samalla matalan ruokapöydän korkeudella kuvaamassa usein ruokailuhetkiä (The Criterion Collection. 2012. The Ozu Shot).

Liikkuva VR-kamera antaa mahdollisuuden vauhdin, liikkeen, putoamisen, lentämisen ja sukeltamisen kaltaisille fyysisille osallistumisille. Matkan kuvaus VR-videon käsikirjoituksena voi olla muodoltaan vaikkapa takaa-ajo, pako, pakkosiirto, etsintä, eksyminen, tutkimusmatka tai harhailu.

Paikkaan sidottu VR-video voi kertoa tietyssä paikassa tapahtuvat muutokset ja prosessit ja näyttää paikassa elävät, käyvät, syntyvät ja kuolevat henkilöt. VR-video voi luoda historiallisen jatkumon, joka kestää monta katselukertaa. Paikka voi muuttua omalla tavallaan, ja myös henkilöhahmojen elämä ja motivaatiot voivat vaihtaa suuntiaan. Liikkumaton VR-kamera näyttää kauneuden tai kauhun ympärillään liikkuvien, muuttuvien ja toimivien elementtien kautta. Elementit voivat lähestyä, kiertää ympäri, karata, hyökätä, tai olla ottamatta kokijaa huomioon millään tavalla. Paikkaan sidottu VR-video voi antaa käsikirjoittajalleen suuria draamataiteellisia mahdollisuuksia elämä muuttuvien syklien syvään tarkasteluun ilman, että liikutaan minnekään.

3 Tarinan muodon elementit

Yhdestä ainoasta jalustalta kuvastusta VR-kellosta voi tehdä monta erilaista tarinamuotoa. Tarina voi olla ajassa liikkuvaa kuvaa, joka alkaa ja päättyy. Kokija ehtii nähdä sen minkä ehtii ja pyrkii olemaan paikalla parhaina hetkinä ja VR-kello päättyy, kun kuvamateriaali on esitetty. Tällainen yhden oton teos voi olla kokoillan näytelmä tai minuutin mittainen tilanteen kuvaus. Teos on auki kokijalleen keston ajan, ja kokemus on samanmittainen kuin teos.

Tätä muotoa voisi kutsua *elokuvamaiseksi maailmanpyöräksi*. Pyörä pyörähtää ja kokija on kyydissä ja katselee mitä haluaa. Kun aika on loppu, dramaturginen matka on käyty ja elämys ohi. Musikaalinumero on nähty ja kuultu, tanssi on tanssittu, näytelmä on näytelty.

Toinen muotovaihtoehto on *pelinomainen joulukalenteri*. VR-kello on auki ja saatavilla määrittelemättömän ajan, ja kokija pyörähtelee VR-kelloa pitkin kiinnostuksensa mukaan. Jotkin liikkuvat elementit käyttäytyvät luupinomaisesti ja voivat muuttua kokijan kuluttaman ajallisen keston tai kokijan toiminnan perusteella, kunnes kaikki tarvittavat kalenterin luukut ovat auki ja joulu voi tulla.

Kolmas muotovaihtoehto on *kuvataiteellinen niitty*. VR-kellossa saa oleskella kuinka kauan haluaa, mutta elementit eivät suuresti muutu. Elementit liikkuvat satunnaisgeneraattorin mukaan varioituen jonkun verran, mutta eivät aiheuta dramaturgisia muutoksia.

Kun VR-kelloja luodaan useampia peräkkäin, näiden VR-kellojen muodot voivat varioida saman tarinan aikana. Kuvataiteellinen niitty -VR-kello voi olla juuri se elementti, jonka kokija tarvitsee jouduttuaan kokemaan manalan kuumottavan elokuvamaisen maailmanpyörän. Kokijan on kuitenkin tiedettävä, millaiseen VR-kelloon hän on astunut, ettei dramaturgian puute niityllä turhauta pelihimoista eläytyjää.

Teoksen kokonaismuoto ja aihe on hyvä esitellä ensimmäisen VR-kellon yhteydessä. Kokijan on hyvä tietää, toivotaanko häneltä interaktiivisuutta vai onko hänen syytä rauhoittua valmiin teoksen äärelle. Teoksen toimintalogiikka on tehtävä kokijalle

selväksi. ”Maton saa vetää jalkojen alta” eli aiemmin käytettyä kaavaa saa rikkoa vain huolellisesti valikoidussa dramaturgisessa huippukohdassa.

3.1 Tarinan elementtien järjestys

Käsitteellistämisen tarkoituksena on tarinan rakentamisessa luoda ensin järjestys, sitten kaaos ja sitten uusi järjestys. Tarinan kautta kuljetaan kohti uutta harmoniaa ja sopusointua. Mikäli tarina koostuu useasta perättäisestä, sisäkkäisestä, päällekkäisestä tai allekkaisesta VR-kellosta, on tärkeää luoda tarinan intensiteetin vaihtelun mukaisia VR-kelloja:

- a) VR-kello, jossa harmonia hajoaa,
- b) VR-kelloja, joissa konflikti ja kaaos vallitsevat ja
- c) VR-kello, jossa uusi sopusointu saa vallan.

Konfliktin ja kaaoksen VR-kellot ovat hurjia, intohimoisia ja tasapainottomia matkoja manalaan. VR-elementin avulla pystytään tuomaan katsoja keskelle riitaa, sotaa, taistelua, vaaraa, katastrofia, konfliktia, emootiota, esteitä, vaikeasti ratkaistavia arvoituksia, vaikeuksia nähdä ja kuulla, luonnonilmiöitä, suurta liikettä moneen eri suuntaan ja monesta eri suunnasta, vääristyneisyyttä, hallitsemattomuutta ja yllätyksiä.

Virtuaalitodellisuus antaa mahdollisuuden samastua näkökulmaan subjektiivisesti. Lähellä oleminen voi aiheuttaa voimakkaita säälin ja myötälämisen tunteita. Toisaalta isojen kokonaisuuksien näkeminen voi puolestaan antaa mahdollisuuden tuottaa katsojalle objektiivista perspektiiviä näyttämällä tilanteen kaikki osapuolet.

Ihmiskunnan ensimmäiset, paleoliittisen ajan tarinat olivat kuvauksia vaarasta ja sen hallitsemisesta. Kyseessä oli nimenomaan metsästyksen liittyvä pelko. Yksinäisen metsästäjän VR-kello näkyvyyttä peittävässä maastossa on yksinkertaisuudessaan erinomainen esimerkki virtuaalitodellisuuteen soveltuvasta kohtauksesta. Ympäristöllä on potentiaalisia saaliseläimiä ja uhkia. Kaikki suunnat ovat fyysisesti läsnä, mikään suunta ei ole ehdottoman turvallinen.

Tähän fyysiseen arkkitarinaan voisi ajatella jännittävän virtuaalitodellisuuden kietyvän. Katsoja ei etukäteen tiedä mitä kuvassa on, ennen kuin hän katsoo kuvan kaikki 360 astetta, kurkistaa kaikkialle, joutuu kääntämään selän mahdolliselle vaaralle, ja kokee aidon jännityksen ja käänteen, kun kuvaan ilmestyy jotain yllättävää, mutta uskottavaa.

Mikäli vain yksi reitti on katsojalle suositeltava ja mahdollinen, on VR-kellojen käyttö turhaa. Tekijät voivat rakentaa matkan VR-kameraa käyttäen tai muilla kameroilla ja esittää valmiin matkan katsojalle.

Kaikessa tarinankerronnassa kokemus etenee ajassa. Ärsykkeet seuraavat toisiaan jonkinlaisessa järjestyksessä. VR-kokemuksessa teoksen aika, rytmi, tempo, toistuvuus, ärsykkeet ja informaatio vaihtelevat kokijan mukaan. Jokaisella tarinalla ja jokaisella VR-kellolla on kuitenkin ennalta sovittu alkukohta. Erityisesti keskikohta, mutta myös loppu, saattavat sen sijaan vaihdella.

Jokainen VR-kello alkaa kuitenkin kohdasta klo 12. Kyseessä on VR-kellon alkusysäys ja kokonaisessa teoksessa peräkkäisten VR-kellojen sarjan alkusysäys. Miksi tarina alkaa tästä? Mitä näemme ensimmäisenä? Mitä kuulemme ensimmäisenä? Ymmärrämmekö tarinan perusristiriidan? Mihin oletamme, pelkäämme, toivomme tarinan tästä jatkuvan? Tässä vaiheessa teos tekee sopimuksen kokijansa kanssa tarinan aiheesta.

Aluksi on tehtävä päätös siitä, kuinka samankaltaisen elämyksen jokaisen katsojan on tarkoitus saada VR-teoksesta. Muuttaako klo 9:n kautta kulkeminen tarinan aivan toiseksi kuin mitä se olisi ollut, jos katsoja olisi kääntynyt klo 3:n kautta? Entä jos katsoja muuttaa suuntaa ja palaa takaisin?

Teoksen tekijöillä on yleensä jotain kerrottavaa, siitä syystä heillä on yleensä mielessään yksi tarina. Tarinan voi kuitenkin kertoa lukemattomilla eri tavoilla ja juonikonstruktiolla.

VR-todellisuus tarjoaa automaattisesti vaihtoehtoja tarinankerrontaan. Kuinka monta tarinaa teokseen mahtuu? Sisältyykö teokseen usean tarinasäikeen kuljetus eteenpäin samanaikaisesti siten, että viitseliäs kokija ehtii mukaan näihin kaikkiin?

Ensimmäisessä VR-kellossa voi olla useita alkusysäyksiä. Useampi tarina voi alkaa kellossa samanaikaisesti. VR-teoksessa on myös tärkeää esitellä, miten uutta välinettä käytetään kyseisessä teoksessa: mitkä ovat katsomisen säännöt ja mistä katsoja saa ne selville.

VR-taide on aikaan sidottua taidetta samalla tavalla kuin liikkuva kuva ja esittävät taiteet. VR-taiteessa aika on kuitenkin osittain tai kokonaan sidottu katsojaan. VR-elämys vaihtelee katsojan ja katsomiskerran mukaan. Teoksen toiminnallinen sisältö voi vaihtua, lisääntyä, vähentyä tai painottua eri tavoin.

Tekijöiden on päätettävä jo käsikirjoitusvaiheessa, vaihtuuko teoksen tyyli käyttäjän valintojen mukaan. Teos voi tarjota esimerkiksi päivän ja valon polut, valheen ja totuuden vaihtoehdot, hauskan ja vakavan tien. Klo 12 sektori on kahden tien risteys. Nämä tiet voivat johtaa eri teostyyliihin, jos näin halutaan. Tämä dualistinen malli soveltuu erityisen hyvin teoksiin, joissa katsoja tekee myös muita valintoja kuin pelkästään katseensa suunnan. Katsoja voidaan houkutella astumaan ovesta sisään, kynnyksen yli seuraavaan VR-kelloon – paikkaan, josta ei ole paluuta.

VR-kellon sisäinen dramaturgia kulkee pisteestä klo 12 pisteeseen klo 6 tai takaisin pisteeseen klo 12, joko pisteiden klo 9 tai klo 3 tai molempien kautta.

Dramaturgiset valinnat liittyvät tarinan elementtien sijoittamiseen johonkin järjestykseen. VR-kelloon kootaan asiat, jotka soveltuvat nähtäviksi, kuultavaksi ja koettaviksi kyseistä VR-kelloa edeltävän ja sitä seuraavan VR-kellon väliseen siirtymävaiheeseen.



KUVA 22.

Choice – choice. Pixabay / Gerd Altmann.

VR-kellon sisäinen dramaturgia kulkee pisteestä klo 12 pisteeseen klo 6 tai takaisin pisteeseen klo 12, joko pisteiden klo 9 tai klo 3 tai molempien kautta. Järjestysvaihtoehdot ovat:

12–3–6–9–12 – katsoja näkee kaiken myötäpäivään ja palaa alkuun
12–9–6–3–12 – katsoja näkee kaiken vastapäivään ja palaa alkuun
12–9–6–9–12 – katsoja näkee puolet vastapäivään ja palaa alkuun
12–3–6–3–12 – katsoja näkee puolet myötäpäivään ja palaa alkuun
12–3–6 – katsoja näkee puolet myötäpäivään ja jatkaa seuraavaan
12–9–6 – katsoja näkee puolet vastapäivään ja jatkaa seuraavaan
12–3–12 – katsoja näkee neljäsosan myötäpäivään ja palaa alkuun
12–9–12 – katsoja näkee neljäsosan vastapäivään ja palaa alkuun

Esimerkki: Mies, jänis, kana ja kukko

Kokeillaan kahta eri reittiä yksinkertaisessa tilanteessa niityllä vastapäivään:

12–3–6–9–12 – katsoja näkee kaiken ja palaa alkuun.

- klo 12: Mies vaanii metsästä, suunta niitylle päin. Lähtee kohti sektoria klo 7.
- klo 9: Jänis pelästyy, kun mies juoksee ohi.
- klo 6: Mies syöksyy kanan luo ja nappaa kanan.
- klo 3: Kukko syöksyy kohti sektoria klo 7.
- klo 12: Jänis kurkkaa pensaasta kohti sektoria klo 7.

Jos tämä vastapäiväinen tilanne katsotaankin myötäpäivään, syntyy tällainen tarina: 12–9–6–3–12 – katsoja näkee kaiken ja palaa alkuun.

- klo 12: Mies vaanii metsästä niitylle päin. Lähtee kohti sektoria klo 7.
- klo 3: Kukko katselee ympärilleen, näkee jotain, järkyttyy ja syöksyy kohti sektoria klo 9.
- klo 6: Kana tepastelee tyytyväisenä taustalla. Kukko kaartaa osuakseen mieheen. Mies nappaa kanan ja juoksee etäisyyteen kana mukanaan. Kukko kaartaa perään.
- klo 9: Jänis hiipii kohti sektoria klo 12.
- klo 12: Jänis pääsee perille ja kurkkaa pensaasta kohti sektoria klo 7.



KUVA 23.

Kukon katse on tarkka ja valpas. Kuva Pixabay / Xuân Tuấn Anh Đặng.

Tällaisessa neljän henkilön ja kahden ison toiminnan VR-kellosa on paljon toimivia osia ja muuttuvia elementtejä. Kuinka nopeasti mies juoksee, entä kukko? Mitkä ovat kukon ja miehen liikeradat? Mihin suuntaan ja millä etäisyydellä kana tepastelee? Jos katsoja jää katsomaan kanan ryöstöä hän näkee, kuinka kukko juoksee miehen ja kanan perään molemmissa kiertosuunnissa. Lopun leppeä hetki jäniksen

seurassa jää monelta kokematta, ellei jänis jää paikalleen kurkkimaan siihen asti, kun mies, kana ja kukko ovat jo juosseet horisonttiin.

Tässä esimerkissä molemmat aktiiviset hahmot, mies ja kukko, suuntaavat kohti kutakuinkin samaa sektoria. Katsojan toivotaan jäävän seuraamaan jommankumman hahmon liikettä. Tällöin hän on paikalla, kun kana napataan. Näkökulma on näissä vaihtoehtoissa eri. 1. Kukko menettää kanansa. 2. Mies saa kanan. Kliimaksi osuu samaan kohtaan, mutta on näkökulmaltaan vastakkainen.

Toiminta tässä kohtauksessa on liian nopeaa. Katsoja joutuu pyörimään liian lujaa, ellei kuvakoko ole suhteellisen laaja, jotta juoksumatkaa olisi riittävästi. Liikkeiden ajoitus ja sijoitus vaativat sekunnintarkkaa hahmojen toiminnan orkestraatiota kailta teoksen valmistukseen osallistuvilta. VR-lasit aiheuttavat joillekin huimausta, joten liikkeen tempo ei saa olla liian nopea. Minuutin hidas pyörähdys on sopiva katsomisvauhti hitaimmillekin pyörimisliikkeessä kääntyville katsojille.

Edellä kuvattu esimerkkitarina soveltuu vain täysiä VR-kellon kierroksia katsoville kokijoille. Puolikas kierros tai neljännes täydestä kierroksesta ja paluu alkupisteesseen VR-kellossa jättää kokijalle ulkopuolisuuden tunteen. Äänimaailmalla tätäkin kokemusta voi kuitenkin tukea ja kohottaa kiintoisammaksi. Henkilöillä voi olla myös dialogia keskenään.

3.2 Kiertosuunnat

Katsojan kääntymissuunta horisontaalisessa tasossa on joko myötäpäivään tai vastapäivään. Aikaa mittaava kello kulkee myötäpäivään, joten sen voisi olettaa olevan luonteva kulkusuunta ihmiselle. Myös latinalaisten aakkosten lukusuunnan voisi ajatella määrävän tapaamme katsoa asioita vasemmalta oikealle. Kulkusuunnan valinta on kuitenkin hyvin henkilökohtainen päätös, jota toki voidaan liikkeellä, visuaalisilla ärsykeillä ja äänillä katsojalle ehdottaa.

Valintaan saattaa vaikuttaa myös katsojan oikea- ja vasenkätisyys. Kaarrettaessa oikealle, myötäpäivään, oikeakätisen ihmisen oikea käsi on sisäkaaren puolella, joten itsepuolustus on vaikeampaa. Tämä on yksi syy siihen, miksi oikeakätinen ihminen kaartaa luonnostaan mieluummin vastapäivään, vasemman käden puolelle. Silloin oikea, dominoiva, asetta kantava itsepuolustuskäsi on ulkokaarella ja pystyy näin reagoimaan vihollisen hyökkäyksiin.

Ilmiötä on tutkittu erityisesti supermarkettien kohdalla. Ihminen ostaa keskimäärin enemmän, jos hän saa kulkea vastapäivään (Harrison 2008). Tällöin hänen dominoiva oikea kätensä suorittaa ostoksia kaupan ulkokehällä ja vasen käsi pitelee kääryä. Samasta syystä herrasmies taluttaa morsiantaan aina vasemmassa käsipuollessaan, jotta hän voi torjua hyökkääjät paremmalla kädellään. Tätä vastapäivään kiertämisen luonnollista tarvetta oikeakätisille voitaisiin tutkia myös VR-teosten kulkusuuntien yhteydessä.

Katsoja on luonnostaan itsekäs ja laiska. Tähän perusluonteeseen liittyy peleihin rakennettu jatkuvan palkitsemisen rytmitys. Ihminen ei osallistu interaktioon ilman palkintoa. Katsoja ei käänny, ellei hän tiedä, että kääntymineen lisää hänen nautintoaan, antaa hänelle palkintoja.



KUVA 24.

Asiakas matkalla maitokaapille. Kuva: Pixnio / Leon Brooks, PD.

Katsojan katse seuraa liikettä. Henkilöiden ja elementtien liikkeen avulla katseen kiertosuuntaa voidaan ohjailla. Katsoja haluaa ehkä tietää, mihin henkilö on menossa. Toisaalta katsoja saattaa myös haluta tietää, mistä henkilö on tulossa.

Supermarkettien interiöörien liikenteen ohjauksessa sisääntuloaukko on aina mahdollisimman kaukana maitokaapista, jotta asiakas joutuisi kulkemaan koko arkkitehtuurin läpi ostaakseen sen, mitä ostaa. Samaa ajattelua tulisi käyttää myös VR-kellon dramaturgisessa sommittelussa. Tärkein elementti pitää sijoittaa mahdollisimman kauas sisääntuloaukosta, klo 12 pisteestä, joko pisteeseen 6 tai yllättäen pisteeseen 12. Näin katsoja saadaan kokemaan myös teoksen herkäät, syvät, ajatukselliset kuljetukset. Tällöin kokemus ei ole pelkkää läpijuoksua ovesta sisään ja ulos juonen ratkaisun perässä.

Yksi vaihtoehto on kopioida VR-kelloa hitaasti kohtausta kohtaaukselta vastapäivään. Tällöin useammat VR-kellot sijoittuvat samaan kuvauspaikkaan. Kamerakin voi olla jopa samassa pisteessä, mutta klo 12 siirtyy VR-kello VR-kellon perään hitaasti vastapäivään. Edellisen VR-kellon klo 12 onkin seuraavan VR-kellon klo 1. Näin voidaan käyttää koko 360 asteen lavastus hyödyksi, ja jokaiselle kohtaaukselle saadaan hieman erilainen lokaatio. Tätä tarvitaan, jos kohtaukset ovat staattisia. Kohtauksen aikana voi tapahtua pientä siirtymistä vastapäivään.

Tätä samaa kiertämistä voidaan hyödyntää myös VR-kellojen välisessä leikkauksessa. Uuden VR-kellon klo 12 ei ole aivan tapahtumien ydin, vaan katsoja houkutellessaan kääntymään katsomaan tilannetta sektorissa klo 11. Näin katsoja saa elävämman kokemuksen lokaatiosta, vaikka se pysyisikin kaikissa VR-kelloissa kokonaisuudessaan samana.

3.3 Henkilö

Tarinankerronnassa henkilö on keskeisessä asemassa. Kuka toimii? Kuka on toiminnan subjekti? Kuka on tarinan objekti, kenelle tämä tarina tapahtuu, kuka on antagonistisen vastavoiman objekti, kuka on protagonist (se henkilö, jolle toivomme onnistumista)? Yleensä draama kertoo henkilöstä, jolla on motiivi toimia tietyllä tavalla. Tähän henkilöön katsojan on tarkoitus samastua, ja tämän henkilön kohdalta katsojan pitäisi välittää niin paljon, että hän jaksaa katsoa koko teoksen ja liikuttuu loppuratkaisusta.

Keskeisin henkilö, päähenkilö, sankari, on yleensä teoksessa paljon läsnä ja varsin-kin tarinan jälkimmäisellä puoliskolla aktiivisena toimijana. Alussa henkilöllä on vielä lupa hapuilla ja etsiä maailman lainalaisuuksia ja parhaita toimintatapoja. VR-todellisuudessa keskushenkilön käsikirjoittamisessa on omat erityispiirteensä. Jos kokija näkee päähenkilöstä vain kädet tai selän, on samastuminen hyvin erilaista kuin useimmissa elokuvassa.



KUVA 25.

Kokija katsoo lunttilappua keskushenkilön silmin yksikön ensimmäisessä persoonassa.
Kuva: Wikimedia Commons / Hariadhi, CC BY 2.5.

Jos kokija on fyysisesti sijoitettuna yksikön ensimmäiseen persoonaan, keskushenkilön näkökulmaan (POV = point of view -näkökulma), hän ei koe samastumista henkilöön, vaan tilanteeseen. Hän kokee tilanteet henkilökohtaisesti eikä toisen henkilön näkökulman kautta. Tässä vaihtoehdossa jokaisen katsojan kokemus poikkeaa suuresti toisen katsojan kokemuksesta. Kokija näyttlee itse pääroolin, eikä siinä välissä ole esiintyjää.

Selän takana kurkkiminen tekee keskushenkilöstä johdattajan, mentorin. Hän näyttää kokijalle maailman ja ”juoksee sinne edeltä”.



KUVA 26.

Katsomme yhdessä taivaalle keskushenkilön kanssa hänen olkansa takaa yksikön kolmannessa persoonassa. Kuva: Unsplash / Matese Fields.

Jos keskushenkilö toimii VR-kellossa vain yhdessä kohdassa, vaikkapa sektorilla klo 4½, keskushenkilö ei ole nähtävillä muilla sektoreilla. Mikäli halutaan kertoa tarina keskushenkilön kautta, on näiden muiden sektoreiden oltava vahvassa vaikutussuhteessa sektorilla klo 4½ oleskelevaan keskushenkilöön. Muut sektorit suuntaavat huomiota, ääntä, toimintaa, uhkaa ja toiveita keskushenkilöön. Muiden sektorien elementit ovat hänestä riippuvaisia ja hän niistä. Muussa tapauksessa muut sektorit ovat täytemateriaalia, ja teos toimisi yhtä hyvin perinteisellä kerrontavälineellä.

Samastuminen keskushenkilöön tapahtuu hänen tekojensa ja valintojensa kautta. Kokijan olisi päästävä mukaan näihin valintahetkiin. Ne on lavennettava täyttämään kuvan kaikki sektorit, jotta kokija näkee ja ymmärtää valintaprosessin. Tällöin hän voi aktiivikysymyksillä itse pohtia valintojen mielekkyyttä ja todennäköisyyttä.

Interaktiivisessa kohtauksessa teos voi myös ottaa kontaktin suoraan käyttäjänsä. Tällöin kokemus muuttuu dialogiksi käyttäjän ja henkilöiden välillä.



KUVA 27.

Keskushenkilö torjuu kokijaa kädellään yksikön toisessa persoonassa tietoisena kokijan edustaman henkilön läsnäolosta. Wikimedia Commons / Gautam Riibhu, CC BY-SA 4.0.

3.4 Dialogi

Dialogin kirjoittaminen tuottaa lähtökohtaisesti erityistä pohdittavaa VR-videon käsikirjoittamiseen. Kyseessä on usein ainakin dialogin alussa off screen -dialogista (kokijan näköalueen ulkopuolelta tuleva samasta maailmasta kantautuva ääni). Äänen suunta voi olla vaikeasti löydettävissä, mikäli äänilähde on epämääräinen, kuunteluolosuhteet epätäydelliset ja kokijan katse suunnattuna muualle. Kuunnelmanomaisessa dialogissa (äänen lähde on kuvassa näkyvän maailman ulkopuolella) repliikit on erotettava selvästi toisistaan, jotta kuulija tietää kuka puhuu missäkin vaiheessa. Nopeaa naturalistista dialogia ilman huulisyntonia on hankala seurata.

Mikäli dialogin kuulija on kohtauksen VR-kellon asteikolla oikeaan aikaan oikeassa paikassa ja näkee huulisyntronin alkavan henkilön kasvoilla, ei ongelmaa ole. Kokija voi päättää, jääkö hän katsomaan henkilön puhuvan, vai tarkistaako mahdollisen kuulijan sijaintia puhuvan henkilön katseen suunnassa.

Jos dialogia käy useampi kuin yksi henkilö ja kokijalle halutaan antaa mahdollisuus katsoa kulloinkin puhuvaa päätä, kannattaa kirjoittaa repliikkien alkuun ja loppuun ns. vauhdinottosanoja, joiden aikana kokija voi kääntyä katsomaan toivottuun suuntaan. Nämä vauhdinottosanat voidaan myös kirjoittaa sopimaan päällekkäin edellisen puhujan repliikin lopun kanssa, mikä voi lisätä illuusiota luonnollisesta puheesta. Kahden vastakkaisilla VR-kellon puolilla vaihtovuoroisesti puhuvan henkilön dialogia pitäisi kuitenkin välttää. Kokijaa ei pidä pakottaa siirtymään puolelta toiselle tiuhaan tahtiin tai tasarytmillä.

Ajatusääni tai kaikkietietävä kertoja puheen tuottajina soveltuvat luontevasti VR-todellisuuteen ja voivat ankkuroida kokijan vaikeuksista seuraamaan kokonaisuutta halutulla tavalla. Voice over -ääni on kirjoitettava niin, että se ei liity suoraan esitetävään kuvamateriaaliin, sillä kukin kokija näkee eri asiat eri järjestyksessä ja voice over -äänen tulisi olla heille kaikille yhtä nautittavaa ja hyödyllistä. Ei myöskään kannata ajaa kokijaa etsimään äänen lähdettä kuvamateriaalista ja pettymään, kun ketään ei olekaan näkyvillä.

Huulisynkroniin kirjoitettavien repliikkien kannattaa olla sen verran pitkiä, että kokijalla on mahdollisuus halutessaan kääntyä ja katsoa puhujaa. Lyhyet ja nasevat repliikit eivät ole suositeltavia, ellei kyseessä ole esimerkiksi kaoottinen taistelukohtaus, jossa lyhyitä huudahduksia kuullaan eri henkilöiltä.

VR-kello on myös mahdollista jakaa erillisiin interaktiivisiin dialogisektoreihin. Eri suunnissa voi olla käynnissä eri dialogi, joka nousee kuuluviin tai voimistuu, kun kokija suuntaa katseensa sen suuntaan. Kokija voi tällä tavoin valita, ketä hän kuuntelee ja sulkea korvansa joltain toiselta henkilöltä.

3.5 Kohtaukset

Kohtauksen tehtävänä on viedä tarinaa ja henkilöä eteenpäin. Koko VR-kellon alueen on oltava osa kohtauksen kokonaisuutta. Pelkkää lavastusta, maisemaa tai tarpeistoa ei ole järkevää kuvata, ellei tällä kuvalla ole tarinaa eteenpäin vievää funktiota. Tästä 360 asteen kokonaisuudesta huolimatta jokaisen kuvan ei ole tarkoitus olla peli ja arvoitus, ellei juuri tämä ole teoksen tarkoitus. Katsojan tehtävä on kokea teos ja saada siitä elämys ja oivallus. Kaikki 360-materiaali ei ole pelikerrontaa. Jokaisen kohdeyleisön edustajan olisi saatava jokaisesta VR-kellon kierroksestaan aktiivista ajateltavaa ja tunnettavaa seuraavaa VR-kelloa varten.

Käsikirjoittajan on arvioitava, mikä on kunkin VR-kellon kannattelema materiaali-määrä. Kuinka paljon tunnetta, yllätyksiä, oivalluksia, istutuksia (tarinaan sijoitet-tuja selkeitä tai verhottuja vihjeitä tulevista tapahtumista) ja lunastuksia (istutusten dramaturginen hyödyntäminen myöhemmin tarinan kulussa) mahtuu yhteen VR-kelloon. Käsikirjoittajan on siis etukäteen määriteltävä VR-kellon kesto. Kuinka kauan katsojan on tarkoitus tai mahdollisuus katsoa kyseistä VR-kelloa? Onko VR-kello valmiiksi ajastettu päättymään, vai vaikuttaako katsojan interaktiivisuus kel-lon katsomisen keston? Kuinka monta VR-kelloa tässä teoksessa on, yksi vai sata?

Elokuvassa yhden kuvan kesto (the average shot length (ASL)) (Salt 2017) on keski-määrin viidestä kuuteen sekuntia. Sen verran katsoja on tottunut katsomaan yhtä rajausta, yhtä suuntaa. Tällä tempolla yhteen VR-kelloon mahtuu noin 24 huomioi-tavissa olevan erilaista kuvasuuntaa:

Klo 12

Klo 12½

Klo 1

Klo 1½

Klo 2

Klo 2½

Klo 3

Klo 3½

Klo 4

Klo 4½

Klo 5

Klo 5½

Klo 6

Klo 6½

Klo 7

Klo 7½

Klo 8

Klo 8½

Klo 9

Klo 9½

Klo 10

Klo 10½

Klo 11

Klo 11½

Tästä voitaisiin vetää se johtopäätös, että perinteisellä elokuvakerronnan tempolla yhden VR-kellon katsomisaika olisi noin 120 sekuntia. VR-kellon kuvasto kuitenkin muistuttaa jatkumona enemmän panorointia kuin montaasikuvien sarjaa. Kuvat liukuvat ja liittyvät jopa saumattomasti toisiinsa. Näin ollen katsomisen tuottama informaatio ja elämys eivät kasva samaa tahtia kuin elokuvassa montaasin avulla. Peräkkäisten kuvien informaatioarvo voi olla pienempi, koska kuvien välinen muutos on pienempi. Puolitetaan kuvien katselun kesto tässä hypoteettisessa VR-kellossa 60 sekuntiin, sisältäen 12 kpl viiden sekunnin rajauksia:

Klo 12

Klo 1

Klo 2

Klo 3

Klo 4

Klo 5

Klo 6

Klo 7

Klo 8

Klo 9

Klo 10

Klo 11

Yhtä VR-kelloa katsotaan tässä hypoteesissa keskimääräisellä elokuvan katselutempolla noin yhden minuutin ajan.

Yhden minuutin mittaisessa VR-kellossa olisi näin ollen minimissään 12 selkeästi uutta informaatiota, elämystä, näkökulmaa, istutusta ja/tai lunastusta antavaa kuvan osaa. Perinteisessä liikkuvan kuvan kuvauksessa voidaan puhua kuvan sisäisestä leikkauksesta. Yhdessä VR-kellon kuvajatkumossa on 12 eri kuvaa. Jos kuvassa tapahtuu muutoksia, kuvien määrä lisääntyy ja VR-kellon katsomiskesto pitenee. Minuutin katselua kestävä tusinan kuvan VR-kello muodostaa rakenteeltaan kuta-kuinkin muuttumattomien kohteiden kuvasarjan.

Mikäli henkilö, esine tai miljöö muuttaa olemustaan kuvassa, voidaan VR-kellon kesto lisätä kuvan sisäisen leikkauksen näkökulman perusteella aina viidellä sekunnilla uutta rajausta kohti. On tärkeää, että katsoja näkee tämän muutoksen. Katsoja voi olla selin ja katsella muualle, sinne missä toivottavasti on elämystä antavaa materiaalia. VR-kellon kuvien sekuntikesto voidaan siis lisätä, kun voidaan laskea, että katsomisen todennäköinen toteutumistapa vaatii lisää kestoja. Lisää sekunteja

kertyy, kun on todennäköistä, että katsoja katsoo liikkuvan esineen tai ihmisen suuntaan tai kun esine tai ihminen siirtyy katsojan näkökenttään. Elämys syntyy, kun liike nähdään. Tälle näkemistodennäköisyydelle tulisi rakentaa käytäntöä tukeva todennäköisyyslaskenta.

Joissakin tapauksissa VR-katsomissuunta merkitään räikeästi kuvaan sijoitettavalla nuolella:

”Katso tuonne, sinne tulee kohta jotakin.”

Kokija on saattanut tottua tällaiseen ”liikennemerkkiopastukseen” pelimaailmassa. Elokuvan leikkauksessa huomiopisteellä maksimoidaan katsojan todennäköistä näkemisen ja huomioimisen onnistumista. Silti esimerkiksi aloittelevien elokuvantekijöiden elokuvissa tässä voidaan epäonnistua. Katsojan huomio suuntautuukin kankaan tai ruudun toiseen pisteeseen ja hän seuraa aivan toista syy-seuraussuhdejatku-moa, eikä sitä mistä piti päästä huomiopisteleikkauksen kautta seuraavaan kuvaan. Tällaisissa tilanteissa montaasin hienovarainen jatkuvuus epäonnistuu.

Jatkumon rakentaminen vaatii paljon työtä ja taitoa. VR-käsitteilyssä kaikki jatkumon syntyyn tarvittava materiaali on koottava VR-kelloon, jonka katsomisen todennäköistä tempoa, rytmiä ja suunnanvaihdoksia on vaikeampi määritellä etukäteen. Elokuvaleikkauksen keinoja voidaan varsinaisesti käyttää vain VR-kellojen vaihdosten yhteydessä niiden välisenä siirtymänä.

VR-kellon sisällä tapahtuvilla liikkeillä, teoilla ja äänillä on jatkumo. Kuva liikkuu katsojan pään mukaan, joten kyse on jonkinasteisesta panoroinnista. Ääni jatkuu ja äänen suunta voi vaihtua katsojan pään asentojen mukaan. Panoroinnissa henkilöt ja esineet sekä niiden näkyminen, liikkuminen, katoaminen ja ilmestyminen ovat pääosin VR-kellon suunnittelijoiden ja toteuttajien hallinnassa. Klo 9 on aina klo 10:n ja klo 8:n välissä, mutta se kumpi tulee ensin, klo 10 vai klo 8, ei ole täysin varmaa. Joitain todennäköisyyksiä tälle voidaan laskea, mutta varmuutta on vaikea saavuttaa. Todennäköisyys ei ole täysin hallittavissa, vaan se sijoittuu haarukkaan. Käsitteilyt kannattaa kirjoittaa VR-toteutusta varten vain, jos tämä todennäköisyyden haarukka ei ole pelkästään hyväksyttävissä oleva harmittava epätarkkuus, vaan on jopa toivottava ominaisuus tarinankerronnan kannalta.

VR-toteutus ei saa rakentua sellaiseen kompromissiin, että *olisi hyvä, jos kaikki katsojat näkisivät merkittävän käännekohdan, mutta kaikki eivät näe sitä, ja se täytyy vain*

sitten hyväksyä. Jos käännekohta on tarinan kokonaisuuden kannalta välttämätön, jokaisen katsojan pitää nähdä se. Katsoja ei saa poistua VR-kellosta ennen kuin hän on nähnyt merkittävän käännekohdan. Tarina ei saa karata katsojalta eikä katsoja tarinalta.

Ainoa varma paikka näyttää kaikille katsojille sama kuva samassa aikajatkumossa on uuden VR-kellon klo 12 sektorin noin 3 ensimmäistä sekuntia. Aikajatkumosta on siis VR-kellon sisällä pakko tinkiä. Syy-seuraussuhteet on rakennettava niin, että ei ole väliä, tapahtuuko klo 2:een sijoitettu merkittävä käännekohta katselukokemuksen alussa vai lopussa. Samalla kuvalla voisi olla myös eri jatkumofunktio riippuen siitä, milloin katsoja näkee sen. Mikäli klo 2 nähdään VR-kellon alkuvaiheessa, se ei toimitakaan vielä merkittävänä käännekohtana, vaan iso käännekohta on sijoitettu vasta sektoriin klo 11.

3.6 Kohtausjako

Samoin kuin elokuvassa, kohtaus vaihtuu VR-käsikirjoituksessa, kun aika tai paikka vaihtuu. VR-kohtauksessa paikka on iso, se on kaikkialla kokijan ympärillä haluttuun etäisyyteen asti. Mikäli VR-kamera siirtyy kuvan keston aikana, myös kohtauksen paikka siirtyy sen mukana. Varsinaisia yksittäisiä kuvia ei ole, vaan katsoja valitsee, mitä kuvaa hän katsoo, ja muut kuvat ovat häneltä sillä välin näkymättömissä. Silti ne ovat olemassa, ne on käsikirjoitettava ja kuvattava.

VR-kalustolla kuvattu materiaali ei vaadi VR-tekniikalla esittämistä, mikäli katsojalle ei haluta antaa valtaa valita katseensa suuntaa.

Katsojan huomiota ohjataan elokuvassa liikkeen, valon, äänen ja huomiopisteen avulla. Katsoja saadaan pidettyä elokuvassa hyvinkin kurinalaisesti ”ruodussa”. VR-kuva voidaan myös tuottaa katsojalle valmiiksi ja esitellä valmiina kuvastona. Tässä tapauksessa näytetään vain ne kuvat ja suunnat, jotka tekijät ovat valinneet näytettäväksi. Katsoja ei katso teosta VR-lasien kautta, vaan perinteiseltä valkokankaalta tai ruudulta.

VR-kalustolla kuvattu materiaali ei vaadi VR-tekniikalla esittämistä, mikäli katsojalle ei haluta antaa valtaa valita katseensa suuntaa. Tällaisessa tapauksessa ei tarvitse

kirjoittaa kuin alueet, joita aiotaan käyttää esityksessä. Näin voidaan saada aikaan voimakkaitakin elämyksiä empaattisesta aistiperspektiivistä.

VR-kohtaus on yhden VR-kuvan eli VR-kellon keston mittainen. Kuvan ajallisen keston voi määritellä valmiiksi tai katsoja voi jäädä seuraamaan kutakin kuvaa niin pitkäksi aikaa, kun hän haluaa.

Kohtauksen vaihtuminen tarkoittaa sitä, että VR-kamera on siirretty eri paikkaan, jossa on oma 360 asteen näköalansa ja uusi klo 12 sektori, josta uusi kuva alkaa. Tämä uusi kohtaus voi olla jatkumoa edelliseen VR-kelloon jonkin visuaalisen huomiopisteen kautta. Katsoja ei kuitenkaan välttämättä näe eikä koe tätä huomiopisteiden yhteyttä, jos hän oli juuri katsomassa toisaalle. On siis houkuteltava kaikki katsojat katsomaan yhteen kohtaan tai hyväksyttävä toisistaan poikkeavat montaasielämykset.

Lisäksi voidaan käyttää siirtymäefektejä kuten elokuvassa: Koko kuvamateriaali voi siirtyä seuraavaan kuvaan mustan, valkoisen tai muun värin kautta, kuvat voivat liukua ristiin jonkin liikkuvan ja staattisen kuvaelementin kautta, kuvat voivat vaihtua vääristymien läpi, vedenpinnan alle, tai jotain muuta siirtymään soveltuvaa visuaalista ja äänellistä tapaa käyttäen.

3.7 Totuus

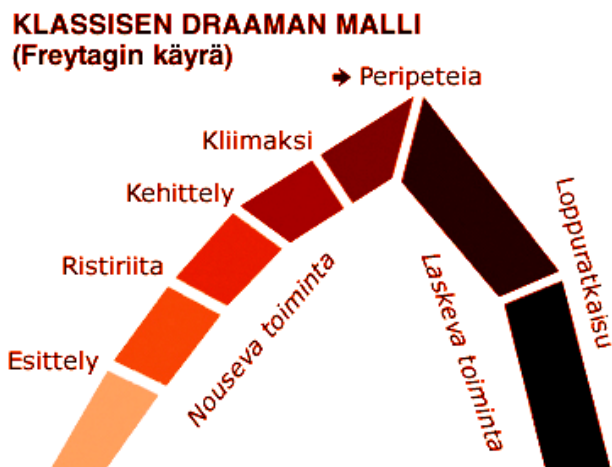
Aristoteelisen kerronnan päämääränä on alkuun istutetun salaisuuden totuuden valkeneminen lopussa. Lopussa henkilö ja/tai katsoja tajuaa, mikä oli se totuus, joka oli tarkoitus paljastaa. VR-kerronta antaa heti ensimmäisessä VR-kellossa mahdollisuuden piilottaa asioita. Tarinan kätkemä totuus voidaan sijoittaa näkyviin, mutta katsoja ei saisi huomata sitä. Kohtauksen sisäinen totuus voidaan puolestaan sijoittaa muualle kuin alkukuvassa näkyvään klo 12 sektoriin. Vaihtoehtoisesti totuus voidaan sijoittaa nimenomaan klo 12 sektoriin, mutta katsoja tajuaa sen vasta matkattuaan koko VR-kellon kuvamaailman ympäri.

Kohtauksen sisään voidaan rakentaa interaktio siten, että totuus tulee kuvaan näkyville vasta siinä vaiheessa, kun katsoja näkee sen, mitä tekijät ovat tarkoittaneet hänen näkevän kohtauksen lopussa. Katsoja voi kuitenkin tehdä matkan klo 6:een joko klo 9:n tai klo 3:n kautta. Katsojalla voi olla eri kokemus ja eri tieto kuvasta hänen saapuessaan klo 6:een. Interaktion avulla katsoja voidaan johdatella

kulkemaan koko VR-kellon kaikki alueet ennen kuin hänelle tarjotaan näkyviin kuvaan kätkeyty totuus. Katsojan kokemusmatka on erilainen riippuen siitä, mitä reittiä hän on VR-kellon tarjoaman kuvastomatkan kulkenut.

Totuuden selvittämiseen soveltuva VR-kellojen jatkumo voisi olla esimerkiksi ta-kaumarakenne. Mennyttä hetkeä tutkitaan kello kerrallaan, jotta saataisiin selville totuus siitä, mitä menneisyydessä todella tapahtui.

3.8 Rakenne



KUVA 28.

Freytagin käyrä klassisesta draaman mallista.

Kuva: Elokuvantaju / Antti Raike ja Karri Laitinen.

Elokuvakäsikirjoitus pyritään klassisimmillaan jakamaan neljään yhtä suureen osaan, joista yksi on alku, kaksi ja kolme muodostavat keskikohdan ja neljäs osa on loppu. Tämä rakenteellinen nelijako soveltuu myös kohtauksiin ja kuviin. Kaikki ajassa liikkuvat elokuvalliset kestot alkavat, kehittyvät ja loppuvat. VR-kellossa on alku, se ensimmäinen kuvanrajaus, johon katsoja tulee. Tämä voi olla kaikille sama, mutta interaktiivisesti reagoivassa kerronnassa se voi olla myös eri riippuen katsojan tekemistä valinnoista.

VR-videossa voisi klassisen rakenteen perusteella olla neljä VR-kelloa:

VR-KELLO A = ALKU, ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

VR-KELLO B = KESKIKOHTA PUOLIVÄLIN KRIISIIN SAAKKA, TOISEN NÄYTÖKSEN ENSIMMÄINEN PUOLISKO

VR-KELLO C = KESKIKOHTA PUOLIVÄLISTÄ ETEENPÄIN, TOISEN NÄYTÖKSEN TOINEN PUOLISKO

VR-KELLO D = LOPPU, KOLMAS NÄYTÖS

Perinteistä elokuvakäsikirjoituksen kulkua noudattaen näiden neljänneksien dramaturginen sisältö voisi olla esimerkiksi seuraava:

VR-KELLO A = ALKU, ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

TAVALLINEN MAAILMA, STATUS QUO (henkilön elämäntilanne ennen seikkailun alkua)

AVAUSKOUKKU (koukkaa katsojan mukaan)

TÄRÄHDYS tai JÄRÄHDYS (henkilön arki järkkyy)

LOUKUN SARANA (henkilö lähestyy seikkailun kynnystä)

TAISTELUASEMAT (henkilö arvioi hyvä ja pahan jakautumista maailmassaan)

ANSA LAUKAISTAAN (henkilö pakotetaan seikkailuun)

VR-KELLO B = KESKIKOHTA PUOLIVÄLIN KRIISIIN SAAKKA, TOISEN NÄYTÖKSEN ENSIMMÄINEN PUOLISKO

180° ASTEEN KÄÄNNÖS TARINASSA

EI OLE ENÄÄ PALUUTA ENTISEEN ELÄMÄÄN

VAIHTOEHTOJA EI ENÄÄ OLE

UUSI MAAILMA ON ALKANUT

KONFLIKTIA TARKENNETAAN

YMMÄRRYS ON VIELÄ PINNALLISTA, TOTUUTTA EI OLE VIELÄ SAAVUTETTU

VR-KELLO C = KESKIKOHTA PUOLIVÄLISTÄ ETEENPÄIN, TOISEN NÄYTÖKSEN TOINEN PUOLISKO

EI ENÄÄ VOI MENNÄ PAHEMMAKSI

VALTAVA MENETYS

ANTAGONISTI ON VOIMAKKAAMPI KUIN KOSKAAN

ENEMMÄN MENETETTÄVÄÄ KUIN KOSKAAN
KAIKKI KÄÄNTYY VIELÄKIN PAHEMMAKSI
TOTUUS TIEDETTÄÄN

VR-KELLO D = LOPPU, KOLMAS NÄYTÖS

ANTAGONISTI KOHDATAAN ANTAGONISTIN KENTTÄPUOLISKOLLA
TOTUUDEN YMMÄRTÄMINEN
SUURI ORKESTROITU KLIIMAKSI
KAIKKI LANGAT VEDETTÄÄN YHTEEN
KATSOJA PALKITAAN
JOKAINEN KOHTAUS ON KULKENUT JUURI TÄTÄ KLIIMAKSIA
KOHTI
TEEMA PALJASTETAAN LOPULLISESTI: VIIMEINEN KATSE TEEMAAN
UUSI JÄRJESTYS SAAVUTETAAN
ELÄMÄ PALAA NORMAALIIN
UUSI JÄRJESTYS ON ERILAINEN KUIN ENTINEN
KATSOJA YMMÄRTÄÄ UUDELLA TAVALLA

4 Formaatti: Odysseuksen harharetket

Yleensä suunniteltu käsikirjoitussisältö päättyy lopulta tekstimuotoon. Virtuaalitodellisuuden kirjoittamisessa pitää kirjoittaa useille kameroille, eikä katsojan ohjailu huomiopisteiden ja leikkauksen avulla ole samalla tavalla mahdollista kuin esimerkiksi elokuvassa. On kirjoitettava monta elementtiä näkyviin ja tapahtumaan samanaikaisesti. Tämän suunnittelu vaatii tuekseen formaatin, johon voi kirjoittaa monta kaistaa ilman, että kirjoittajan ajattelu kääntyy kaaosmaiseksi.

Mielestäni VR-käsikirjoituksen elementtien simultaanisuus vaatii formaattimallikseen monipalstaisen pohjan. Hahmottelin taulukoon yhden mahdollisen formaattimallin, jota voisi kokeilla VR-videon käsikirjoittamisessa. Olen jakanut siinä VR-kellon isoihin sektoreihin niiden keskipistesijainnin mukaan. Ensimmäisen neljänneksen keskipisteenä on klo 12. Toiminnankuvaukset normaalilla tekstillä ja dialogi ja muut äänet ISOILLA KIRJAIMILLA.

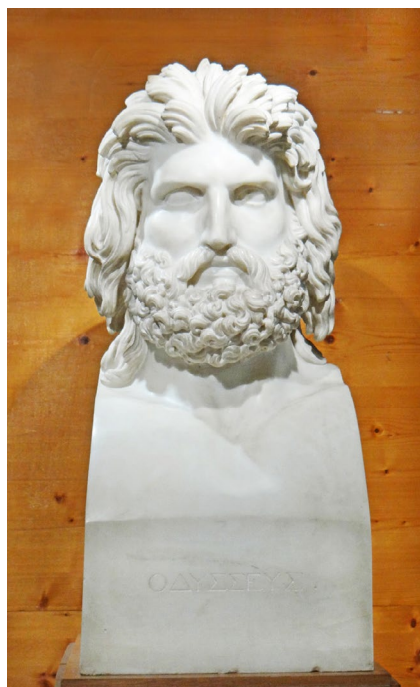
Formaattimalli voi perustua esimerkiksi 360 asteen sektoriajatteluun, nuottiorkestraatioon, lineaariseen perinteiseen käsikirjoitusformaattiin tai yhdistelmään näistä. Kirjoittamani formaattimalli on yhdistelmä entisten aikojen TV-formaattia kaapeine palstoineen ja isoine ISOINE KIRJAIMINEEN. Kirjoitusaluslana on nelipalstainen taulukko A4 vaakamuotoisella orientaatiolla.

Formaattimallin tekstisisällöksi on valittu dramatisoimaani runotekstiä Odysseuksen harharetkistä.

KUVA 29.

Odysseus katsoo laivaansa päättäväisenä.

Kuva: Wikimedia Commons / Jean-Pierre Dalbéra, patsas: David d'Angers, CC BY 2.0.



TAULUKKO 1.

Formaattimalli. Pentti Halosen formaattimalli 360-videon käsikirjoittamista varten.

EXT. ITHAKAN KUNINKAAN LINNA - PÄIVÄ

KLO 12 SEKTORI	KLO 9 SEKTORI	KLO 3 SEKTORI	KLO 6 SEKTORI
Ithakan kuningas Odysseus seisoo selin Ithakan kuninkaanlinnaan ja katsoo klo 7 suuntaan. Odysseus lähtee kävelemään klo 7 suuntaan. Odysseus kaartaa Penelopen ohitse klo 9 kautta, mutta on kuin ei näkisi tätä.	Penelope tuijottaa Odysseusta. PENELOPE: EI MIKÄÄN KANSA OLE LUONUT EEPILLISTÄ RUNOELMAA, JOKA KERTOMUKSEN VÄLITTÖMÄSSÄ LUONTEVUUDESSA, VILKKAUDESSA JA TEMPAAVASSA VOIMASSA OLISI ILIADIIN JA ODYSSEIAAN VERRATTAVISSA. NIIN KIRKASPIIRTEINEN JA HAVAINNOLLINEN ON NIISSÄ KUVAAUS, ETTÄ VIELÄ NYTKIN LUKIJA ON MILTEI NÄKEVINÄÄN HENKILÖIDEN ELÄVINÄ LIIKKUVAN SILMÄINSÄ EDESSÄ.	Koira istuu maassa. Koira katsoo Odysseusta. Koira juoksee Odysseuksen luokse klo 9:ään ja seuraa häntä.	LAIVOJEN KÖYDET NATISEVAT. Odysseuksen laivaa lastataan terävyysalueen ulkopuolella. Odysseus poimii maasta kepin. ODYSSEUS: ARGOS! Koira, Argos, katsoo Odysseusta. Odysseus heittää kepin klo 9 suuntaan. Argos juoksee kepin perään.

KLO 12 SEKTORI	KLO 9 SEKTORI	KLO 3 SEKTORI	KLO 6 SEKTORI
	PENELOPE: HÄVITETTYÄN TROIAN PYHÄN KAUPUNGIN KÄÄNSIVÄT KREIKKALAISET LAIVANSA KOTIA KOHTI. MONIA SEIKKAILUJA HE SAIVAT KOEKA, KEN JOUTUI HAAKSIRIKKON, KENEN KOTI OLI HÄVITETTY, KENELLE TAAS OLI JOKU MUU ONNETTOMUUS TAPAHTUNUT. SUURI OSA OLI KUITENKIN VUOSIEN KULUESSA SAAPUNUT KOTEIHINSA; VIISAS ODYSSEUS YKSIN YHÄ KIERTELI MERIÄ KATKERASTI IKÄVÖIDEN KOTIINSA.		Odysseus kävelee laivaansa kohti klo 6 suuntaan ja ulos terävyysalueelta.

EXT. ITHAKAN KUNINKAAN LINNAN IKKUNA - PÄIVÄ

KLO 12	KLO 9	KLO 3	KLO 6
Penelope juo kahvia ja tuijottaa ulos ikkunasta. PENELOPE: JUMALATKIN SÄÄLIVÄT MAAILMALLA AJELEHTIVAA UROSTA; POSEIDON VAIN KANTOI VIHAA JA VAINOSI HÄNTÄ, KUNNES HÄN VIHDOIN SAAPUI KOTIRANNALLEEN.	Ulkona paistaa yliluonnollinen aurinko	Ulkona paistaa yliluonnollinen aurinko	Ikkunasta näkyy valon keskellä kultainen horisontti terävyysalueen ulkopuolella. HERA: NYT OLI POSEIDON LÄHTENYT KAUS ETIOPIAN MAAHAN KANTAMAAN KANSAN UHRAAMAA JUMAL'UHRIA. HÄNEN SIELLÄ PARHAILLAAN NAUTTIESSAAN HERKULLISTA ATERIAANSA, KOKOONTUIVAT TOISET JUMALAT OLYMPON SALEIHIN ZEUN LUO.

INT. OLYMPON JUMALTEN SALIT - PÄIVÄ

KLO 12	KLO 9	KLO 3	KLO 6
ZEUS istuu valtaistuimellaan ja selailee tablettitietokonetta. ZEUS: ON IKÄVÄTÄ, ETTÄ IHMISET AINA SYYTTÄVÄT KAIKISTA ONNETTOMUUKSISTAAN JUMALIA, SILLOINKIN, KUN HE ITSE OVAT TEHNEET RIKOKSIA.	HERA istuu pienemmällä valtaistuimella seppelä päässä ja kerii kultalankaa kerälle. Hera kiskoo lankaa kiukkuisena. Hera kiskoo rajusti lankaa.	Kirkaskatseinen ATENE tekee läksyjä kirjoituspöydän ääressä. ATENE: OLET OIKEASSA, JA USEIMMITEN HE OVAT ITSE ANSAINNEET RANGAISTUKSEN. MUTTA SYDÄNTÄNI KIRVELEE SE TUSKIEN TAAKKA, MIKÄ JALON ODYSSEUN HARTEILLE ON LASKETTU. PAKOTETTUNA ELÄMÄÄN KAUKAISESSA SAARESSA KESKELLÄ AAVAA VALTAMERTA HÄN ON JO KAUAN SAANUT KÄRSIÄ KOTI-IKÄVÄÄ. JULMAN ATLAS-JÄTTILÄISEN TYTÄR, IHANAMUOTOINEN KALYPSO SIELLÄ METSÄISESSÄ SAARESSA ASUU, KAHLEHTIEN	Pitkäsarvinen LEHMÄ pitää Heran kultalankavyvyhtiä sarvissaan ja liikuttaa päätään, jotta Heran keräämä kultalanka kiertyisi kauniisti. Lanka juuttuu lehmän sarviin. Lehmä saa päänsä hyvään asentoon ja lankaa soljuu taas Heran kerimänä.

KLO 12	KLO 9	KLO 3	KLO 6
ZEUS: LAPSI, LAPSI! OLISINKO MINÄ UNOHTANUT ODYSSEUN, JUMALAIN VERTAISEN, MUITA KUOLEVAISIA VIISAAMMAN. EN TOKI. MUTTA POSEIDON ON VIHANNUT HÄNTÄ SIITÄ ASTI KUIN HÄN TÄMÄN POJAN, KYKLOPI POLYFEMON, SILMÄN PUHKAISI. HÄN EI SALLI UROON KOTIRANTAAN SAAPUA. NEUVOTELKAAMME	Hera saa viimeiset langat kerittyä.	ATENE (jatk.): LUONAAN UROSTA JA KOETTAEN LUMOSANOIN SAADA HÄNET UNOHTAMAAN KOTINSA ITAKAN. MUTTA ODYSSEUS, JOKA EI MUUTA OLE AJATELLUT, KUIN SAADA NÄHDÄ SAVUN NOUSEVAN KOTOISILTA SAARILTANSA, IKÄVÖI NYT TOIVOTTOMANA KUOLEMAA. OI, SINÄ SUURI ZEUS, EIKÖ HÄNEN KOHTALONSA LIIKUTA SYDÄNTÄSI? ONHAN HÄN SINULLE UHRIT KANTANUT, MIKSI VIHAAT HÄNTÄ?	Kultalanka loppuu.

KLO 12	KLO 9	KLO 3	KLO 6
ZEUS (jatk.): NYT, MITEN AUTAMME HÄNET JÄLLEEN KOTIINSA.	HERA: POSEIDON LUOPUKOON VIHASTAAN; EIHÄN HÄN VOI YKSIN JUMALIA VASTUSTAA.		

Muita formaattikokeiluja pohdiskeltaviksi

Tällä hetkellä VR-käsikirjoitukselle ei vielä ole minkäänlaista vakiintunutta formaattia. Jokainen kirjoittaja luo oman formaattinsa, kunnes jossain vaiheessa alalla saavutetaan konsensus parhaasta mahdollisesta muotoilusta. Johtava yhdysvaltalainen käsikirjoitustekstinasetteluohjelma Final Draft on tuonut markkinoille yhden ehdotuksen formaattimallista mallipohjassaan, joka on lisäominaisuus heidän käsikirjoitusohjelmaansa (Vargas 2018). Tämä malli pohjautuu perinteiseen elokuvakäsikirjoitusformaattiin ja siinä kuljetaan ylhäältä alaspäin yhdellä palstalla (Vargas 2018).

Alla on näkyvissä muita variaatioita yksi- ja monipalstaisista VR-käsikirjoituksen formaattimalleista. Tässä kehitysvaiheessa kukin käsikirjoittaja voi vielä kokeilla omia versioitaan ja yhdistelmiä parhaaksi katsomallaan tavalla. Tärkeintä on, että rahoittajat ja teosta toteuttava työryhmä ymmärtävät kaikki formaatin samalla tavalla ja saavat käsikirjoituksen luettuaan käsityksen siitä, mitä käsikirjoittaja on heille myymässä tai heiltä tilaamassa.

4.1 Partituuri

Tässä vaihtoehdossa käytetään pohjana musiikkipartituureista tuttua neljän soittimen simultaanisuuden merkitsemistapaa (Charles 2015):

The image shows three hand-drawn musical staves, each representing a different scene or location. The staves are labeled A, B, C, and D. The first staff (A) is titled 'THERAPY SESSION' and shows a sequence of events: 'EST LARRE HOUSE', 'DEFENDING PRISON', 'ROSE and ALEX', and 'ROSE and ALEX in the car'. The second staff (B) is titled 'PRODUCTION OFFICE' and shows 'Alex walking in the office' and 'walking'. The third staff (C) is titled 'LOBBY' and shows 'Alex walking in the lobby' and 'walking'. The fourth staff (D) is titled 'THERAPY SESSION' and shows 'Alex walking in the lobby' and 'walking'. The staves are color-coded: red for 'THERAPY SESSION', yellow for 'PRODUCTION OFFICE', and blue for 'LOBBY'. The staves are also labeled with 'THERAPY SESSION' and 'PRODUCTION OFFICE'.

KUVA 30.

Partituurimalli. Kuva: Raindance / Baptiste Charles.

4.2 Lineaarinen käsikirjoitusformaatti

Tämä formaattimalli (Tuason 2015) on variaatio ylhäältä alas yhdellä palstalla etenevästä elokuvakäsikirjoitusmallista. Tämän kaltaisia formaattimalleja on käytetty myös peliteollisuudessa.

3am
A Virtual Reality Horror Short
Written by Ian Tuason

Ian Tuason
info@dimensiongate.com

FADE IN:

INT. BEDROOM - NIGHT

THE 360° camera (CENTRAL POV) sits in the center of a dimly lit bedroom

FORWARD POV - MARY - female, 25, blonde - sleeps soundly under the covers of a queen size bed. On the night stand beside her sits a digital clock displaying the time-- 2:59am. A closed closet door looms by the foot of the bed.

REVERSE POV - a portrait painting of a little girl. Her face is emotionless and her eyes stare upwards.

LEFT POV - an empty floor.

RIGHT POV - a music box figurine sits atop the dresser.

Beat.

The tune of a music box plays from the RIGHT POV (the music plays from the right headphone speaker)

The music box begins to play as the figurine rotates.

The digital clock shows 3:00am.

The closet door opens by itself.

The blanket on top of MARY is pulled off her slightly by an invisible force.

MARY opens her eyes and slowly raises her head.

She looks at the rotating figurine.

She looks at the digital clock showing 3:00am.

The sound of children whispering resonates throughout the room.

MARY
(creeped out)

Hello?

A little girl's laughter sounds from the LEFT POV

A faint image of a little girl dances and spins then disappears from the LEFT POV.

MARY yelps and hides her head under the covers.

A WHISPER (V.O.)
behind you.

The girl in the painting from the REVERSE POV is now looking straight ahead, her eyes wide in terror, her mouth gaping open.

The hissing of whispers heightens, drowning out the tune from the music box.

Then suddenly—silence.

MARY slowly peeks her head out from under the covers.

She sits up. A look of relief washes over her face.

There are no more whispers, just the gentle sound of the music box.

She stares at the open closet door.

SWOOSH!

An invisible force throws the blanket off of MARY.

The force violently pulls MARY's leg, dragging her to the foot of the bed.

MARY SCREAMS.

JUMP CUT TO

MARY wakes up from her nightmare, jolting up to a sitting position on her bed.

She looks around—there's no one there. The closet door is closed.

The music box figurine no longer plays its tune.

The painting is back to its original image.

MARY relaxes. It was just a dream.

Mary looks at the clock beside her showing 2:59am

The closet door creaks open.

CUT TO BLACK

END

KUVA 31.

Lineraarinen malli. Kuva: Dimensiongate / Ian Tuason.

4.3 360 asteikko

Tämä 360 asteikko -malli muistuttaa hyvin paljon omaani. Siinä VR-kuva on jaettu neljään astesektoriin, ja aika etenee ylhäältä alaspäin, kuten yksipalstaisessa elokuva-käsikirjoitusformaattissakin (SpeedVR 2017).

INT. BAR - DAY

A bar full of the worst scoundrels around. Drunks drink their worries away to the bottom of their mugs, whispered conspiracies and sordid tales fill the air, every trigger finger hanging ready for the wrong type to stroll in and cause a stir.

0-90 ° / FR	90-180 ° / BR	180-270 ° / BL	270-360 ° / FL
<i>TED, the local drunk sheriff stumbles in to a bar, mumbling and aiming fingers as blood spills from his side.</i> <i>TED grabs a nearby ale, forwards in anger</i>	<i>The Barman's moustache bristles as he reaches for the charred shotgun hanging beneath the vine bottles</i>	<i>A table of 3 slips back to the wall, avoiding TED's path.</i>	<i>BLACK PETE leans on a piano, clearly unfazed as the lawmaker approaches in menace.</i> <i>BLACK PETE ducks as the ale splatters across the timber wall</i>

0-90° / FR	90-180° / BR	180-270° / BL	270-360° / FL
<i>TED</i> <i>You goddam slimy dog, think you come back to ma town without 'purcussion</i>			
	<i>BARMAN</i> <i>Sheriff, I don't want no trouble in my bar naw.</i>		
			<i>BLACK PETE</i> <i>Glorious day for some lawmaking, Sheriff. See you's got the badge to be deliverin'.</i>

KUVA 32.

Horisontaalinen malli. Kuva: SpeedVR.

Tässä nelipalstainen malli avattuna lineaariseksi yksipalstaiseksi tekstiksi:

INT. BAR - DAY

A bar full of the worst scoundrels around. Drunks drink their worries away to the bottom of their mugs, whispered conspiracies and sordid tales fill the air, every trigger finger hanging ready for the wrong type to stroll in and cause a stir.

F/R: TED, the local drunk sheriff stumbles in to a bar, mumbling and aiming fingers as blood spills from his side.

TED

You goddam slimy dog, think you come back 'ere without 'percussion

B/R:

The Barman's moustache bristles as he reaches for the charred shotgun hanging beneath the vine bottles

BARMAN

Sheriff, I don't want no trouble in my bar nav.

B/L:

A table of 3 slips back to the wall, avoiding TED's path.

F/L:

BLACK PETE leans on a piano, clearly unfazed as the lawmaker approaches in menace

BLACK PETE

Glorious day for some lawmaking, Sheriff. See you's got the badge to be deliverin'.

KUVA 33.

Vertikaalinen malli. Kuva: SpeedVR.

5 Virtuaalivideon mahdollisuuksia ja merkityksiä

Virtuaalivideo antaa tarinankerrontaan mahdollisuuksia, joita ei ole vielä tutkittu. Suuri kerronnan kokonaisvaltaisen elämyksellisyyden immersiopotentiaali on vielä kartoittamatta ja kokeilematta. Tarinan kokemisen ennenkuulumattomat nautinnot odottavat vielä kokijaansa. Virtuaalivideo saattaa olla seuraava askel 3D-elokuva-elämyksistä kohti todellisempaa elävää kuvaa, jälleen kerran uuden ja korkeamman simulaatiotason tarinallisuutta.

Aristoteleen mukaan taide on elämän jäljittelyä. Virtuaalitodellisuus on yksi uusi jäljittelyn tekniikka. Piirretty todellisuus, kerrottu todellisuus, näytelty todellisuus, kuvattu todellisuus, tallennettu todellisuus ja virtuaalitodellisuus ovat kaikki metaforien, symbolien, merkitysten, aistien ja kuvitelmien avulla jäljiteltäviä mahdollista, todennäköistä ja uskottavaa todellisuutta. Jäljittelyn päämäärä on kuitenkin yhä ja aina sama: kun saamme kokea jäljittelyä, ymmärrämme paremmin jäljittelyn kohdetta eli elämää.



KUVA 34.

VR-videon kokeminen ilman silmille asetettavia laitteita olisi immersiiivisempi elämys. Kuva: Wikimedia Commons / Maintechuser, CC BY-SA 4.0.

Matka kiveen piirretystä porosta virtuaalitodellisuuteen on ollut pitkä. Poron kuvan avulla kivikauden ihminen halusi hallita poroa, vaikuttaa poroon, taikoa ja noitua poron itselleen. Interaktiivisessa immersiossa tämä jäljittelytaiteen hallinta-aspekti palaa jälleen käyttäjänsä hyppysiin, varsinkin jos hyppysissä on peliohjaimia.

Katsoja voi kuitenkin taikoa aidonkin tuntuisen sapelihammaskissan pois näkyvistä kääntämällä lihansyöjälle yksinkertaisesti päänsä putoamatta silti pois teoksesta. Mikäli VR-kellossa on vaihtoehtoisia poistumisreittejä erilaisiin VR-kelloihin, on katsoja tilanteen, jos nyt ei hallitsija, niin ainakin valitsija.

Katsoja on vielä kaukana siitä, että hän saisi poron tekemään oikeassa elämässä mitä hän haluaa käyttäen avukseen poron taiteellista jäljitelmää. Katsoja ei voi syödä poroa, eikä sapelihammaskissa voi syödä katsojaa, mutta selvästikin sellaista fantastista päämäärää kohti immersiiiviset taiteet tuntuvat kehittyvän: jäljittely pyritään tekemään niin täydelliseksi, että katsoja voisi päästä tarinan sisään, ottaa elämykset haltuun ja kokea asiat, joita ei uskaltaisi oikeasti kokea ja saada itselleen tunne-elämyksen.

Taiteen ja viihteen eskapistinen luonne soveltuu hyvin virtuaalivideoon. Katsoja voi sulkea aistejaan entistä tehokkaammin muulta informaatiolta ja aistia yksinomaan teosta. Teoksen reunat eivät näy, muita ääniä ei kuulu. Immersiosta puuttuu kuitenkin vielä haju, maku ja tuntoaisti. Täydellisen immersion käsikirjoittamiseen tarvitaan käsikirjoitusformaattia, joka koostuu kolmiulotteisista tasoista, jotta kaikki aistit saadaan käsikirjoitettua mukaan. Ehkä vielä joskus ihminen saa syödäkseen piirtämänsä ja noitumansa, vastaan panemattoman, pullean poron.

Lähteet

- Charles, B. 2015 Virtual Reality Filmmaking Toolkit: Write It. Raindance. Viitattu 17.4.2017 <https://www.raindance.org/virtual-reality-filmmaking-toolkit/>.
- Harrison, P. 2008. The science of supermarket psychology. Viitattu 5.6.2020 <https://tribalinsight.wordpress.com/2008/08/19/supermarket-psychology/>.
- Raika, A. 2004. Klassisen draaman malli: Puoliväli. Elokuvantaju. Viitattu 5.6.2020 <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/puolivali.jsp>.
- Salt, B. 2017. Moving into Pictures. THE NUMBERS SPEAK. Viitattu 5.6.2020 <http://cinemetrics.lv/distrib.pdf>.
- SpeedVR. 2017. How To Write For 360 VR Films. Viitattu 5.6.2020 <http://speedvr.co.uk/360-vr-filmmaking/how-to-write-for-360-vr-films/>.
- Tuason, I. 2015. Screenwriting for Virtual Reality. Dimensiongate. Viitattu 5.6.2020 <https://www.dimensiongate.com/single-post/2015/05/12/Screenwriting-for-Virtual-Reality>.
- Vargas, E. 2018. Immersive Writing with the Evette Vargas Immersiveplay. Final Draft. Viitattu 5.6.2020 <https://info.finaldraft.com/how-to-write-for-vr>.
- Vargas, E. 2018. The Evette Vargas Virtual Reality Template Tutorial. Final Draft. Viitattu 5.6.2020 <https://youtu.be/DcavVLXDe3Y>.

Lisälukemistoa

- Bosworth, M.; Lakshmi S. 2018. Crafting Stories for Virtual Reality. Abingdon-on-Thames: Routledge.
- Bucher, J. 2017. Storytelling for Virtual Reality: Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives. Abingdon-on-Thames: Routledge.
- Edwards, S. 2017. Virtual Reality Is Here to Stay and It Needs Screenwriters. Screenwriting Magazine. Viitattu 5.6.2020 <https://screenwritingmagazine.com/2017/02/04/virtual-reality-stay-needs-screenwriters/>.
- Encyclopaedia Britannica. Cinéma vérité - French film movement. Viitattu 5.6.2020 <https://www.britannica.com/art/cinema-verite>.
- Finnish Virtual Reality Association. 2017. Virtuaalitodellisuus Suomessa. Viitattu 5.6.2020 <http://www.virtuaalimaailma.fi/>.
- Google. Google Spotlight Stories. 2017. Viitattu 5.6.2020 <https://atap.google.com/spotlight-stories/>.
- Kervinen, S. (toim.) (2019) PAVAn jäsenille tarjolla 360 VR-opintoja. Oulun AMK. Viitattu 5.6.2020 <http://pava.fi/blogi/2019/pavan-jasenille-tarjolla-360-vr-opintoja/>.

Landry, P. 2017. Virtual Reality and 360 Film Screenwriting For Writers. Script Mag. Viitattu 5.6.2020 <https://scriptmag.com/career/virtual-reality-360-film-screenwriting-writers>.

Larjomaa, K. (toim.) 2017. VR-hypen musta aukko: missä sisällöt? Helsinki Script -käsikirjoittajatapahtuma. Viitattu 5.6.2020 <http://web.uniarts.fi/cifinland/www.cifinland.fi/en/newsroom/vr-hypen-musta-aukko-missä-sisällöt.html>.

Linn, W. 2019 Joseph Campbell's Monomyth: A Brief History and Introduction. No Film School. Viitattu 5.6.2020 <https://nofilmschool.com/joseph-campbell-monomyth>.

The Primal Center. What is Primal Therapy? Viitattu 5.6.2020 <http://www.primaltherapy.com/what-is-primal-therapy.php>.

Reyes, M. 2017. Screenwriting Framework for an Interactive Virtual Reality Film. Università degli Studi di Genova. Viitattu 5.6.2020 <https://openlib.tugraz.at/download.php?id=5e6b52c99fbfa&location=medra>.

Rodriguez, S. 2020 Hacking XR: Virtual Reality and Immersive Media Production. MIT. Viitattu 24.8.2020 <https://www.hackingvr.mit.edu/>.

Vatanen, P. 2017. Entä jos Helsinki olisi kuin Aleppo? – “Niin lähellä maanpäällistä helvettiä kuin voi ajatella” Yle. Viitattu 5.6.2020 <http://yle.fi/uutiset/3-9462839>.

Watson, Z. 2018. Virtual Reality needs talented writers. BBC. Viitattu 5.6.2020 <https://www.bbc.co.uk/blogs/writersroom/entries/9b263473-5eb2-4009-a9e0-08ddc880a8fa>.

Whitacre, A. (toim.) 2016. Virtual Reality Meets Documentary: A Deeper Look. MIT. Viitattu 5.6.2020 <https://cmsw.mit.edu/video-virtual-reality-meets-documentary/>



Virtuaalitodellisuuden katsoja viedään toisen maailman sisään. Siellä hän kokee kuvan ja äänen muutokset mahdollisimman voimakkaina tunteina ja aistimuksina. Tarinan pyrkimys ei kuitenkaan ole aiheuttaa pelkkää aistielämystä, vaan myös kertoa jotakin.

Käsikirjoittaminen on ajassa liikkuvan esitettävän materiaalin kirjallista etukäteissuunnittelua. Virtuaalitodellisuutta käsikirjoitetaan kuten liikkuvaa kuvaa, mutta työssä otetaan huomioon taidemuodon erityisvaatimukset: tapahtumia on kaikkialla, katsoja voi päättää kuvan keston ja katseensa suunnan.

Virtuaalivideon tekijätiimin on ymmärrettävä mitä kuvassa tapahtuu, onko kyseessä kuvan vai äänen sisältö, millainen kuva on, missä on vasen ja missä oikea, millainen ääni on ja millaisen vaikutelman niiden on tarkoitus luoda tarinankerronnassa, juonenkuljetuksessa ja henkilökuvauksessa.

Tämä oppimateriaali käy läpi virtuaalitodellisuuden ominaispiirteet käsikirjoittajan näkökulmasta ja antaa työvälineitä virtuaalivideon käsikirjoituksen suunnitteluun ja toteutukseen.

”Käsikirjoitus ei ole vielä elävä teos, vaan teoksen kromosomisto, pohjapiirros, partituuri ja kartta, jonka pohjalta toteutuksen ammattilaiset luovat teoksensa.”

ISBN 978-952-216-767-5 (pdf)
ISSN 1796-9972 (elektroninen)

www.turkuamk.fi

ISBN 978-952-216-767-5



9 789522 167675