

Todellisuuden rajalla

360° video- ja virtuaalilasiteknologian
mahdollisuudet dokumentaarisessa
tarinankerronnassa

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2016
Elias Outakivi

Lahden ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma

OUTAKIVI, ELIAS:

Todellisuuden rajalla
360° video- ja virtuaalilasiteknologian
mahdollisuudet dokumentaarisessa
tarinankerronnassa

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 32 sivua, 2 liitesivua

Kevät 2016

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössä tarkastellaan 360° video- ja virtuaalilasiteknologian käyttämistä dokumentaarisen sisällön tekemisessä. Tavoitteena on löytää teknologian ominaispiirteiden suomia mahdollisuuksia ja hyödyntää niitä lyhyessä dokumenttielokuvassa.

Opinnäytetyö on tehty hanketyönä Maailma Kylässä -festivaalille, missä 360° video- ja virtuaalilasiteknologialla toteutettu dokumentti on yleisön katsottavissa.

Kirjallisessa osiossa vertaillaan perinteisen ja uuden teknologian eroja alan tutkimusten ja teosten kautta. Lisäksi näitä havaintoja käsitellään dokumenttielokuvan tekemisen prosessikuvauksessa.

Asiasanat: dokumenttielokuva, 360° video, virtuaalitodellisuus, tarinankerronta

Lahti University of Applied Sciences

Degree Programme in Communication

OUTAKIVI, ELIAS:

On The Edge Of Reality
Possibilities of 360° video and virtual
reality in documentary storytelling

Bachelor's Thesis in Multimedia Production, 32 pages, 2 pages of
appendices

Spring 2016

ABSTRACT

This bachelor's thesis studies the use of 360° video and virtual reality in the documentary storytelling. The goal is to find possibilities of this new technology and use them in the production of a short documentary film.

The thesis is made as a project for the World Village Festival where the short documentary film will be introduced to the audience.

The theoretical part compares the traditional and the new technologies by the studies and the work from their field. These reflections are also covered in the process overview of the documentary film.

Key words: documentary film, 360° video, virtual reality, storytelling

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	DOKUMENTIN KERRONNALLISET ULOTTUVUUDET	2
2.1	Dokumentin ja fiktion raja	2
2.2	Realismi – Dokumentin ”todenkaltaisuuden pakkomielle”	3
2.3	Todellisuuden ja representaation suhde	8
2.4	Todellisuusvaikutelma – Immersio	11
2.5	Tekijän ja katsojan suhde	13
3	DOKUMENTIN TEKOPROSESSI - HANKETYÖ	15
3.1	Ideasta ennakkotutkimukseen	16
3.1.1	Aihe merkityksellisenä tiedonlähteenä	16
3.1.2	Uuden teknologian hyödyntäminen	17
3.2	Ohjaus	18
3.3	Käsikirjoittaminen	19
3.4	Kuvaus	21
3.4.1	Leikkaus	22
3.5	Tuotanto	24
3.5.1	Aiheen etsiminen	25
3.5.2	Yhteistyökumppanit ja hankkeistaminen	25
3.5.3	Työn eteneminen	27
4	YHTEENVETO	28
4.1	Itsearviointi	28
4.2	Johtopäätökset	29
	LÄHTEET	31
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkastelee 360° video- ja virtuaalilasiteknologian mahdollisuuksia dokumentaarisessa tarinankerronnassa. Opinnäytetyönä teen dokumentaarisen videon hanketyönä Maailma Kylässä -festivaalille, jossa se toimii pohjustuksena festivaaleilla käytävän paneelikeskustelun aiheelle. Ideana on, että festivaaliyleisö pääsee tutustumaan aiheeseen virtuaalilaseilla katsottavan dokumentin kautta.

Opinnäytetyön tavoitteena on vertailla perinteisen ja uudella tekniikalla tehtävän dokumentaarisen tarinan tekemistä niin, että näitä huomioita voidaan tarkastella lopullisen videon avulla. Käytän teoriaosiossa lähteenä alan kirjallisuutta, tutkimuksia ja dokumenttielokuvia mahdollisuuksien mukaan molemmista tekniikoista. Koska 360° videon ja virtuaalilasien mahdolliset sovellukset ovat vasta nousemassa laaja-alaisen tarkastelun kohteeksi, on opinnäytetyön aihe ajankohtainen ja toisaalta kokeellinen.

Opinnäytetyön prosessikuvauksessa keskityn dokumentin käsikirjoittamiseen, ohjaamiseen ja kuvaamiseen. Lisäksi tarkastellaan koko tuotantoprosessin sujuvuutta.

Aiheena dokumentissa on Kiinan ihmisoikeudet, joita käsitellään Suomesta turvapaikan saaneen entisen mielipidevängin tarinan kautta. Yhteiskunnallisesti tärkeän asian käsittely dokumentissa nostaa esiin inhimillistä ja merkityksellistä maailmankuvaa, jonka vaikuttavuutta tarkastellaan uuden teknologian avulla.

Aihe on ajankohtainen ja kyseisen teknologian jatkuva kasvaminen niin media-alan ammattilaisten kuin kuluttajienkin käytössä merkittävä osa 2010-luvun mediassa. Lisäksi koko ajan muuttuva maailma lisää ihmisten tietoa eri kulttuureista, jolloin jokainen on sidoksissa yhteiskunnassa tapahtuviin vääryyksiin ja niiden korjaamiseen. Näiden asioiden käsittely dokumentissa on erinomainen tapa tuoda ihmisille informaatiota, jolle voidaan mahdollisesti tuoda myös lisäarvoa 360° videon ja virtuaalilasien avulla.

2 DOKUMENTIN KERRONNALLISET ULOTTUVUUDET

Tässä osiossa tarkastellaan opinnäytetyöhön liittyvää teoriataustaa. Olen valinnut otsikoiksi mielestäni oleelliset ja kiinnostavat aiheet, joiden asiasisältö liittyy oleellisesti myös prosessikuvauksessa käsiteltäviin havaintoihin. Koska dokumentaarinen tarinankerronta on asiakokonaisuutena jopa väitöskirjan laajuinen aihe ja opinnäytetyössä tarkasteltava teknologia niin uutta, pyrin vertailemaan otsikoiden alla perinteisen ja uudella teknologialla tehtävän kerronnan puolia esimerkkien, alan tutkimuksen ja kokeilemisen kautta.

2.1 Dokumentin ja fiktion raja

”Kaikki elokuvat ovat dokumentteja, mutta kaikki elokuvat eivät ole dokumenttielokuvia.” (Aaltonen 2006, 33.)

Dokumentin kerronnallinen erilaisuus verrattuna fiktion nousee selkeimmin esiin sen perusajatuksista – todellisuuteen viittaamisesta. Siinä missä fiktioelokuva usein jäljentää todellisuutta, dokumenttielokuva perinteisesti esittää todellisuutta. Toki molemmissa lajeissa voidaan käsitellä tarinaa myös niille epätyypillisellä tavalla, esimerkiksi dokumentissa tapahtumien rekonstruointi.

Dokumentissa todellisen sosiaalishistoriallisen maailman käsittely eroaa myös oleellisesti fiktion kuvaamasta mahdollisesta maailmasta, jolla ei ole todellisuuspohjaa. Vaikka molempien lajien kerronnallinen keino, elävä kuva ja ääni, on sama, niiden jäljittelyn kohde on eri. Lisäksi fiktiossa pyritään usein tarinan tilalliseen ja ajalliseen jatkuvuuteen, kun taas dokumentissa kerronnalla voidaan pyrkiä todistamaan tai argumentoimaan käsiteltävää aihetta. (Aaltonen 2006, 32-33.)

Tässä opinnäytetyössä dokumentaariseen tarinankerrontaan lisäulottuvuuden tuo 360° video, sillä oletuksena se mahdollistaa tilallisesti kaiken näkemisen. Kameran sijoituspaikasta riippumatta se kuvaa kaiken ympärillään tapahtuvan, jolloin se luo illuusion totuudellisesta paikasta ja ajasta.

Yhtäläilla kuten fiktiossa lavastuksella, kuvakulmalla, rajauksella ja ihmisillä (näyttelijöillä) vaikutetaan tarinan dramaturgiaan, voidaan dokumentissa ja 360° videossa vaikuttaa todellisuuden representointiin valitsemalla missä ja mitä kamera kuvaa. Vaikutelma totuuden kertomisesta 360° videossa saattaa vain olla vahvempi kuin perinteisellä teknologialla tehdyssä fiktiossa tai dokumentissa, koska katsojalla on vahvempi suhde koko tilaan kuvauspaikalla.

Toisin kuin fiktion tapa saada katsoja subjektiivisesti tuntemaan tai kiinnittämään huomionsa päähenkilön psykologisiin kokemuksiin, dokumentti herättää mielihyvää katsojan tietämisen tason laajentumisen vuoksi. Aikaisempi oletus dokumentista informaation ja näkökulmien luoja ja kriittisen havainnoinnin lisääjänä on kuitenkin muuttunut nyky maailman eri mediamuotojen ja digitaalisuuden lisääntyvän kulutuksen myötä. Nykyään voidaan ajatella olemassa olevan moninaisia maailmoja, joille annamme erilaisia esittämisen muotoja ja tapoja. (Valkola 2002, 57-58.)

Näin myös dokumentaarinen ja fiktiivinen tarinankerronta muuttuu ja rajaa niiden välille voi olla vaikea vetää. Opinnäytetyössäni käsitellään kuitenkin pääosin dokumentaarista tarinankerrontaa, joten tästä eteenpäin teoriataustassa käsitellään juuri dokumentaarisia ominaisuuksia.

2.2 Realismi – Dokumentin ”todenkaltaisuuden pakkomielle”

Realismin vaikutusta ja tapoja on käsitelty dokumenttielokuvan yhteydessä sen syntymisestä asti. Voidaan ajatella dokumentaarisen tarinankerronnan tähtäävän aina mahdollisimman todenkaltaisen maailman kuvaamiseen, mihin myös uudet teknologiat voivat sitä avittaa, mutta todellisuudessa täydellistä todenkaltaisuutta ei tulla ikinä saavuttamaan. (Aaltonen 2006, 31-32.)

Tämän opinnäytetyön 360° videota virtuaalilaseilla katsottaessa voidaan ottaa tarkasteluun erityisesti teknologian rooli: Onko tämä seuraava askel realistisempaan tarinankerrontaan?

Elokuvan realismi syntyy siitä perusolettamuksesta, että katsottava kuva ja ääni toistavat tapahtuman tai paikan liikkeet ja niiden kestot juuri niin kuin ne tapahtuvat. Tosin usko elokuvan esittämistekniikoiden objektiivisuuteen ja todellisuusluonteeseen on kuitenkin ajan saatossa väistynyt.

Dokumentissa on nähty vuosisadan kuluessa muun muassa sellaisia realismin sovelluksia kuin *cinéma vérité*, jossa sen harjoittajat käsittelivät tarinan objektiivisuutta asettamalla itsensä elokuvaan toimimalla ikään kuin provokaattoreina, ja *direct cinema*, jossa tekijä toimi sekaantumattomana sivustakatsojana. (Valkola 2002, 34.)

Käsittelen *cinéma vérité*n ja *direct cineman* periaatteita, koska mielestäni tässä opinnäytetyössä käytettävä teknologia yhdistää jollain tavoin olennaisesti niiden piirteitä. Kuitenkin niin, että tekijän sijasta katsoja ikään kuin asetetaan elokuvaan virtuaalilasien avulla. Tarkoitus on luoda katsojalle todellisen tilanteen tunne tapahtumapaikalta suomalla hänelle mahdollisuus valita mihin hän katsoo. Silti katsoja voi olla vain passiivinen sivullinen, eikä hän voi vaikuttaa tapahtumien kulkuun valinnoillaan tai mielipiteellään.

Toisaalta myös kamera voi kuvaushetkellä toimia provokaattorina kuvattavalle vaikuttamalla todellisiin tapahtumiin tai toimintaan. Tällöin realismin puute voi olla havaittavissa lopullisessa elokuvassa, vaikka teknologialla haluttaisiinkin juuri päästä lähemmäs todenkaltaisuutta.

Teknisten ratkaisujen ja kehityksen lisäksi realismista puhuttaessa voidaan nostaa esiin myös empiirisen ja psykologisen realismin toteutuminen. Koska 360° video- sekä virtuaalilositeknologian yksi oleellisimmista tehtävistä on todentuntuiseen ja kokemukselliseen aistielämykseen pyrkiminen, sillä voidaan myös auttaa katsojaa ymmärtämään esitettyjen asioiden taustalla vaikuttavat tarinat.

Empiirisen ja psykologisen realismin käsitteillä tarkoitan tässä opinnäytetyössä Jarmo Valkolan (2002, 40-41) esittämiä teorioita. Hänen mukaansa empiirinen realismi on yleistettynä osa kuvan ja äänen indeksikaalista suhdetta, jolloin naturalismia vahvistetaan ja esimerkiksi

yksityiskohdat ja miljöö ankkuroivat tarinan tunnistettavaksi todellisuudeksi. Psykologinen realismi alleviivaa inhimillistä havainnointia ja tunteita, jolloin esimerkiksi äärimmäisiä tiloja voidaan käsitellä realismin äärimmäisin keinoin korostamalla tunnetta tai muotoa – ekspressionismin tavoin.

Psykologista realismia voidaan esittää kolmella tavalla: ensimmäiseksi antamalla houkutteleva näkemys yksilön tai ryhmän elämästä, toiseksi käsitellä aihetta yksilön psykologista painetta korostavilla kuvaus-, leikkaus- tai ääniratkaisuilla sekä kolmanneksi viitata katsojan ja eri sosiaalisten tekijöiden empatian muotoihin. Tällöin empatian kautta syntyvä identifikaatio dokumentin aihetta kohtaan toimii voimallisena tarinankerronnan keinona. (Valkola 2002, 41-42.)

Näitä realismin muotoja tulen pohtimaan myös prosessikuvauksessa, sillä myös ne ovat nousseet tarkastelun kohteeksi uudella teknologialla tehtävässä dokumentaarisessa tarinankerronnassa. Juuri empiirinen ja psykologinen realismi korostuvatkin 360° videon ja virtuaalilasien käytön vahvuuksina, sillä niiden on kuvailtu vievän katsojaa lähemmäs jonkun toisen todellisuutta. Tällöin tarina niin kokemuksellisenä kuin informatiivisenäkin lähteenä voi olla vaikuttavampi kuin perinteisellä teknologialla esitettävä tarina. Tuohon toiseen todellisuuteen viitataan tietysti myös uuden teknologian termillä *Virtual Reality* eli *Virtuaalitodellisuus*, jonka todellisuussuhdetta tarkastellaan tulevilla luvuilla.

Yksi tämän hetken 360° video- ja virtuaalilasiteknologian hyödyntäjistä erityisesti dokumentaarisessa tarinankerronnassa on Chris Milk. Hän on korostanut erityisesti, myös Valkolan (2002, 42) esittämää psykologisen realismin, empatia näkökulman käsittelyä uudella teknologialla.

Kuvat toimivat hyperlinkkeinä alkuperäiseen sisältöön:



Esimerkiksi Milkin tekemissä dokumenteissa *Waves Of Grace* ja *Clouds Over Sidra* kuvataan ebola-alueen ja pakolaisleirin tilanteita yhden ihmisen tarinan kautta. Näissä dokumenteissa juuri empatian synnyttäminen uuden teknologian avulla on ollut selkeä päämäärä.

Waves Of Grace:



Clouds Over Sidra:



Milkin keinoin uuden teknologian avulla voidaan välttyä aiheen yleistämiseltä ja dokumentin kohteiden abstrahoinnilta, jolloin katsoja ei enää kykene samaistumaan tai tuntemaan emotionaalista yhteyttä niiden kanssa. Koska tällainen aiheen yleismaailmallistaminen uhkaa nyky maailman mediatulvaan turtunutta katsojaa, empatiaa voi olla vaikea herättää.

Milkin dokumenteissa myös empiirinen realismi on vahvasti läsnä kameran asettelussa ja kuvauskohteissa. 360° kuvaavalla kameralla on se etu perinteiseen verrattuna, että asettamalla se oikeaan kohtaan voidaan vangita tehokkaammin tilan ja paikan tunne. Toisaalta yksityiskohtaisten asioiden havaitseminen saattaa jäädä katsojalta tekemättä ja kuvainformaatiota saattaa olla liikaa, jolloin myös tapahtuman keskipisteestä ratkaisevalla hetkellä pois katsominen on mahdollista.

360° video- ja virtuaalilasiteknologian mahdollisuudet dokumentaarisisessa tarinankerronnassa voidaan ajatella olevan oleellisesti tekemisissä psykologisen realismin kanssa. Kuten Valkola (2002, 45) kuvailee välittömän aistimuksen suhdetta emotionaaliseen todellisuuteen klassisena Hollywood-elokuvan tyylinä, voidaan ajatella tämän uuden teknologian käyttävän samaa mekanismia päämääriensä saavuttamiseksi. Toki myös monet perinteisellä teknologialla tehdyt dokumenttielokuvat saavuttavat onnistuneen lopputuloksen, minkä tunnistaa siitä, että elokuva

kiinnittää huomionsa käsittelemäänsä asiaan eikä itseensä (Valkola 2002, 45).

2.3 Todellisuuden ja representaation suhde

Useimmiten dokumenttielokuva pyrkii avaamaan meille maailman, millaista emme ole ennen kokeneet. Koska ihmiset tulkitsevat informaatiota oman todellisuusperustansa mukaan, dokumenttielokuva voi tarjota katsojalle suuremman mielihyvän representoimalla aiheen kerronnallisesti, kuvallisesti ja informatiivisesti mielenkiintoisella tavalla. (Nichols 2010, 13.)

Kun tarkastellaan dokumenttielokuvan käsittelemän todellisuuden ja representaation suhdetta Nicholsin teorioiden kautta, esiin nousee juuri kerronnalliset asiat, kuten historian uudelleen käsittely, elokuvan aiheen ja tekijän näkökulmat ja informatiivinen sisältö.

Koska dokumenttielokuva on aina tekijänsä tuote, hänellä on tietyt mahdollisuudet, mutta myös vastuu sisällön käsittelyssä. Nichols (2010, 7) korostaakin yhtenä dokumentin vahvana ominaisuutena todellisuuden luovaa käsittelyä, jonka merkitys korostuu representaatioissa.

Uusi teknologia tietysti mahdollistaa uusia tapoja tutkia todellisuuden representaatiota. 360° video- ja virtuaalilasiteknologian ehkä selkein representaation mahdollisuus on katsojan vieminen helposti toiseen todellisuuteen, jossa voidaan vahvistaa tarinan vaikuttavuutta luomalla selvä ero nykyhetken eli katsojan oman todellisuuden sekä historian eli dokumentin aiheen välille.

Toisaalta voidaan ajatella myös kerronnallisesti esteettisten innovaatioiden vähentämisen vaikuttavan dokumentin todellisuuden hahmottamiseen niin, että se katsonnallisena kokemuksena tuntuu todellisemmalta. Dokumentit ovat aina hyödyntäneet erilaisia kerronnallisia ratkaisuja, mikä on lisännyt niiden todellisuuden tulkinnan asteita. Nämä liittyvät ihmisten tapaan uudistaa omaa sosiaalista todellisuuttaan jatkuvasti, jolloin myös

monimutkaisempien representaatioiden tulkinta saattaa vaikeutua.
(Valkola 2002, 70-71.)

Näin voidaan ajatella myös uuden teknologian luomat representaation mahdollisuudet joskus liian vaikeaselkoisiksi. Tällöin tietysti tekijän vastuu dokumenttiprosessissa korostuu. Opinnäytetyössä käytettävällä teknologialla luotu representaatio on pyritty Valkolan esittämän esteettisten innovaatioiden vähentämisen idean mukaan pelkistämään, jotta todellisuusvaikutelma olisi tasapainossa aiheen kanssa.

360° video- ja virtuaalilaseknologia luo mielestäni hyvän representaatiomahdollisuuden sellaisille asioille, joita perinteisellä teknologialla on pyritty käsittelemään muun muassa kuvakoolla, kameraliikkeillä ja leikkauksella. Näitä ovat tilan ja liikkeen hahmottaminen dokumentin representoimassa todellisuudessa, minkä uusi teknologia yksinkertaistaa tuomalla katsojan usein keskelle tapahtumaa. Tämä ei tietenkään kaikissa tilanteissa toimi ja sen vaarana on muuttaa kerronta tylsäksi.

Esimerkkinä voidaan käyttää New York Timesin dokumenttia The Displaced:

360° kuvassa voidaan tarkastella hahmoa läheltä, mutta kiinnittää huomiota myös ympäristöön, sillä virtuaalilaseilla katsoja näkee myös informaation, joka jää esimerkkikuvan ulkopuolelle:



Perinteisellä teknologialla kohtaus tulisi jakaa esimerkiksi lähikuvaan, joka kuvaisi hahmon tunnetta:



Ja kokokuvaan, josta näkisimme myös ympäristön paremmin:



Mielestäni representaation suhde todellisuuteen on usein siis tekijän ja katsojan jakama tila, jossa he kohtaavat ja vuorovaikuttavat aiheen tarinan kautta. Tekijän on huomioitava katsoja käsittelemällä todellisuutta luovasti, unohtamatta informaation tai tarinan selkeyttä, ja katsojan on toisaalta luotettava tekijän kerrontaan, mutta myös avattava mielikuvituksensa sille.

2.4 Todellisuusvaikutelma – Immersio

Todellisuusvaikutelma ei perinteisesti kuulu dokumentaarisen tarinankerronnan osa-alueisiin muuten, kuin edellä käsitellyissä luvuissa realismin ja todellisuuden representaation puitteissa.

Immersiota käsitellään enemmän peliteollisuudessa ja sillä viitataan pelaajan uppoutumista pelitodellisuuteen jopa niin vahvasti, ettei hän tiedosta ympäröivän maailman läsnäoloa. Immersion saavuttamiseen ei tarvita virtuaalitodellisuutta, vaan sillä kuvataan henkilökohtaista syventymistä pelin kokemiseen. (Salminen 2014, 19.)

Tässä opinnäytetyössä käsittelen immersiota 360° video- ja virtuaalilaseknologian näkökulmasta, sillä virtuaalilasien vaikuttavuus syntyy toiseen aikaan ja paikkaan siirtymisestä. Toisin kuin peleissä, missä on mahdollisuus toimia ja vaikuttaa tapahtumiin, dokumentissa tavoitteena on upottaa katsoja tarinaan. Koska video ja dokumentaarinen kerronta luovat joitain rajoituksia voidaan immersion luomisen keinoina käyttää esimerkiksi empiirisen ja psykologisen realismin ominaisuuksia.

Pelkän katsomisen varaan rajattu virtuaalilaseilla koettu elämys nostaa esiin tietysti katseeseen ja visuaaliseen kokemiseen liittyvät tekijät. Toki dokumenttielokuvassa myös äänellä on useimmiten merkitystä.

Katse mittaa tunnetiloja ja sosiaalisia ulottuvuuksia, jolloin kerronnalliset keinot perustuvat näkö- ja kuulohavainnon muodostamiin mielteisiin kerronnan edistämiseksi. Useimmiten ihmiset muodostavat näistä havainnoista automaattisesti analogioita ruumiilliseen tilaan ja välittömään sosiaaliseen ympäristöön. Perinteisellä teknologialla toteutettavan dokumenttielokuvan ilmaisullisia keinoja näiden analogioiden muodostamiseen ovat olleet muun muassa kuvakoot, kuvakulmat, kameraliikkeet, leikkaus, zoomaus ja erilaiset visuaaliset vääristymät. (Haaparanta, Klemola, Kotkavirta & Pihlström 2009, 18-20.)

360° video- ja virtuaalilaseknologian avulla tapahtuva kerronta tapahtuu lähtökohtaisesti aiheen paikan ja henkilön kautta. Koska tällä teknologialla

tehtävän dokumenttielokuvan katsoja on useimmiten sidottu melko suureen kuvalliseen informaation määrään, täytyy hänelle antaa aika tarkastella sitä. Tällöin esimerkiksi kameraliikkeet, nopeat leikkaukset tai vääristymät voivat toimia tehokeinona kerronnassa, mutta heikentää katsojan immersiota.

Yksi immersion pilaava ja yleisesti kokemukseen heikentävästi vaikuttava tekijä on ihmisen tasapainoelimen ja näköaistin saaman erilaisen informaation aiheuttama pahoinvointi. Jos esimerkiksi virtuaalilaseilla tarkasteltavassa videossa tapahtuu vuoristorata-ajelu, mutta todellisuudessa katsoja seisoo paikoillaan tasaisella maalla, voi hän tulla pahoinvoivaksi. Jokaiselle näin ei tietenkään tapahdu ja äärimmäisyyksissä sitä voi käyttää jopa tehokeinona.

Yksi mielenkiintoinen seikka immersiota luodessa on tietysti, vahvan visuaalisuuden lisäksi, muiden aistien aktivoiminen. Vaikka esimerkiksi psykologisen realismin keinoin saamme katsojan tuntemaan empatiaa dokumentin aihetta kohtaan, onko visuaalisessa kerronnassa mahdollista huomioida muita aisteja?

Kuten Granö (2013, 69) vertaa kuvien katsomista kokemuksena hyvin etäiseksi verrattuna muiden aistien luomaan kuvaan ympäristöstä, voidaan pohtia virtuaalitodellisuudessa visuaalisesti koettujen, mutta muihin aisteihin liittyvien ärsykkeiden vaikutusta immersion kokemiseen.

Myös tilan ja siihen liittyvien aistimuksien kokeminen on tärkeässä osassa immersiota puhuttaessa, koska todellisuudessa ihminen on aina jollain tavalla vuorovaikutuksessa ympäristöönsä.

Kulttuurin voidaan ajatella olevan ymmärrettävissä sen suhteesta sosiaaliseen, materiaaliseen ja historialliseen kontekstiinsa. Tällöin myös aika ja paikka ovat keskeisiä. Esimerkiksi humanistisessa maantieteessä on korostettu tilan keskeisyyttä kulttuurisen maailman ymmärtämisessä, jolloin pyritään siihen, että yhdistetään ympäristöä tarkkaileva sekä elävä, tunteva, muistava ja arvottava ihminen. (Granö 2013, 70.)

Mielestäni immersion vahvuus syntyy siis katsojan ymmärryksestä hänen tarkkailemaansa ja kokemaansa todellisuutta, tai dokumenttielokuvassa representaatiota, ja sen tilan ominaisuuksia kohtaan.

2.5 Tekijän ja katsojan suhde

Tekijän ja katsojan suhdetta voidaan käsitellä niin dokumenttielokuvan kerronnallisen, muodollisen, sisällöllisen kuin teknistenkin ominaisuuksien kautta. Voidaan puhua esittämisaspektista, jolla tarkoitetaan katsojan puhuttelemista sekä tekijän ja katsojan välistä vuoropuhelua (Aaltonen 2006, 209).

Dokumenttielokuvan merkitys muodostuu ehkä paremmin unohtamalla tekijä ja korostamalla itse dokumentin ja katsojan suhdetta:

”Ne [dokumentit] analysoivat ongelmia ja ehdottavat niihin ratkaisuja. Ne pyrkivät vakuuttamaan katsojansa esittämällä näkökulmia historialliseen todellisuuteen ja samalla ne pyrkivät vakuuttamaan katsojansa esittämänsä näkökulman oikeellisuudesta. [...] Ne havainnoivat, kuvailevat tai runollisesti maalailevat tilanteita ja niiden välisiä vuorovaikutussuhteita.” (Valkola 2002, 141.)

Tosin on muistettava tietysti dokumentin vahva suhde tekijäänsä, mutta tarinankerronnan välineenä dokumentti rakentaa myös omaa merkitystänsä.

Useat dokumentaristit tuntuvatkin luottavan tekotapaan, jossa katsojaa tai kohderyhmää ei ajatella etukäteen vaan tehdään dokumenttielokuva oman kiinnostuksen ja innostuksen mukaan. Kun heittäydytään ja annetaan aiheen viedä, innostus näkyy lopputuloksessa. Tällöin luotetaan siihen, että kun itse kiinnostuu, myös katsoja kiinnostuu. (Aaltonen 2006, 211.)

360° video- ja virtuaalilasiteknologiaa käytettäessä katsojan ja tekijän suhde ei aiheen sisällöllisessä käsittelyssä, kerronnassa tai muodossa välttämättä näy, mutta teknisesti ero on mielestäni huomattava.

Virtuaalilaseja käytettäessä katsoja ikään kuin tuodaan elokuvaan sisään ja katsojan tilaelämys on niin huomattavan erilainen verrattuna perinteisen

teknologian tarjoamaan elämykseen, että tämä on huomioitava tekemisessä. Juuri siksi tällä uudella teknologialla tehtäessä katsoja huomioidaan teknisesti koko tekoprosessin ajan. Toisaalta tekijä voi asettaa myös itsensä katsojan rooliin ja näin sisällöllisesti käsitellä aihetta dokumentissa omasta lähtökohdastaan.

Tekijän näkökulmasta sisältö on se mitä halutaan tuoda katsojalle nähtäväksi – tekijän intentio toimii dokumentin ensisijaisena lähteenä. Muodolla tarkoitetaan dokumenttielokuvan tyyliä tai rakennetta, mitä tarkastellessa myös todellisuusnäkökulma on vahvasti läsnä. Sisällön ja muodon ideat ovatkin usein valmiina ennen dokumentin varsinaista kuvaamista, mutta nekin saattavat muuttua tekoprosessin aikana. Niiden molempien käsittelyyn liittyy myös eettisiä kysymyksiä, jotka tekijän on huomioitava. (Aaltonen 2006, 215-220.)

Sisällöllisesti ja muodollisesti koen 360° video- ja virtuaalilasiteknologian noudattavan samanlaisia piirteitä kuin perinteinenkin dokumentaarinen tarinankerronta. Se noudattaa samanlaisia lainalaisuuksia ajatellen aiheen käsittelyä, oli kyse sitten tiedon tai tunteen välittämisestä.

Sisältö ja muoto ilmentävät siis tekijän tarkoituksellista toimintaa, mutta niiden katsojassa herättämät tunteet eivät välttämättä ole rakennettu dokumenttiin sisään. Parhaimmillaan tekijän itsensä kokema emotionaalinen suhtautuminen ja eläytyminen välittyy dokumentin tekemiseen, mistä katsoja voi tunnistaa tunteet ja samaistua niihin. (Aaltonen 2006, 222.)

Voidaan ehkä ajatella tekijän ja katsojan suhteenkin rakentuvan muuttuvan tiedollisen ja tunteellisen informaation varaan. Tällöin molempien osapuolten on oltava tietoisia jatkuvasta teknologisesta ja sisällöllisestä kehityksestä sekä niihin liittyvistä kulttuurillisista ja sosiaalisista piirteistä.

”Dokumenttien katsojien vaatimusten muuttuessa ja lisääntyessä myös dokumenttien sisällöllinen, tyyllinen ja esteettinen kehitys saa uusia näkökulmia osakseen.”
(Valkola 2002, 144.)

3 DOKUMENTIN TEKOPROSESSI - HANKETYÖ

Tässä osiossa käsittelen opinnäytetyönä tehdyn lyhyen dokumenttielokuvan tekoprosessia, joka 360°video- ja virtuaaliliasiteknologian käyttämisen myötä on oleellisesti erilainen verrattuna perinteisen videoteknologian käyttöön. Otsikot olen jaotellut dokumentin aiheeseen, käytännön tekemiseen ja tuotantoon liittyviin alueisiin, joita tarkastelen ensisijaisesti oman kokemuksen ja tekemisen kautta. Lisäksi pohdin dokumentin teon ohessa teoriaosiossa käsittelemiäni huomioita.



360° videotekniikkaa on mahdollista soveltaa monenlaiseen tarinankerrontaan. Kuvakaappaukset New York Timesin ja VRSEn julkaisemilta 360° videoilta.

3.1 Ideasta ennakkotutkimukseen

Itse kiinnostuin 360° video- ja virtuaalilasiteknologiasta juuri niiden tarinankerronnallisten mahdollisuuksien takia. Tietysti kiinnostus dokumentaariseen tarinankerrontaan johdatteli minua tarkkailemaan uuden teknologian vaikutusta juuri tähän aiheeseen, mutta ensisijaisesti halusin vain kokeilla tarinan kertomista uudella tavalla.

Itselleni tärkeä asia tarinankertojana on käsitellä ympäröivän maailman ilmiöitä ja ihmisiä. Siksi jo alkuvaiheessa dokumenttielokuvan tapa selvittää, kertoa ja jopa vaikuttaa oli mielestäni oikea tie viedä opinnäytetyön ideaa eteenpäin. Dokumentin keinoin koen saavani avata aihetta itselleni selventävällä sekä omia ajatuksia käsittelevällä tavalla myös muille aiheesta kiinnostuneille. Tietysti hanketyönä tehtävä opinnäytetyö tuo käsittelyyn myös tavoitteellisen näkökulman, mikä tukee dokumentin sisällöllistä vaikuttavuutta.

Kun olin päättänyt käsitellä 360° video- ja virtuaalilasiteknologiaa juuri dokumentaarisen tarinankerronnan keinoin, aloin etsiä aihetta dokumenttiin. Perinteisen dokumenttielokuvan tekoprosessiin verrattuna teknisten ja esittävien tapojen ehdoilla rakennettu sisältö poikkeaa totutusta. Minulle se taas toimi luonnollisena tapana opinnäytetyön luonteen takia.

Toisaalta jo hyvissä ajoin oli selvää, että juuri dokumenttielokuvan erityispiirteet kiehtovat minua uuden teknologian tarkastelussa. Tästä johtuen en kokenut räätälöiväni sisältöä teknologisten asioiden ehdoilla, vaan käsitteleväni aihetta dokumentaarisen ilmaisun keinoin kokeellisesti 360° video- ja virtuaalilasiteknologian avulla.

3.1.1 Aihe merkityksellisenä tiedonlähteenä

Koska dokumenttielokuvan yksi vahvimista, ei välttämättä pakollisista, piirteistä on sen tapa käsitellä sosiaalishistoriallista maailmaa, koin myös opinnäytetyössäni tehtävän dokumentin aiheen olevan olennainen osa

prosessia. Lisäksi minua kiinnosti myös aiheen merkittävyyden tarkastelu uuden teknologian avulla.

Esimerkiksi teoriaosiossa käsitelty empiirinen ja psykologinen realismi ovat 360° video- ja virtuaalilasiteknologian kokemisessa merkittävässä osassa. Siksi myös aiheen merkittävyys korostuu, koska katsoja saavuttaa paremman kokemuksen silloin, kun hän on uppoutunut aiheen todellisuuteen. Voidaan siis päätellä teknologian ja aiheen toimivan yhdessä tuon kokemuksen, immersion, aikaansaamiseksi.

Tietysti voidaan odottaa myös tekijän ratkaisujen vaikuttavan lopputulokseen, mutta dokumentin sosiaalishistoriallisesta näkökulmasta ajatellen tekijän on oltava rehellinen aihetta käsitellessään. Tällöin myös aiheen valinnalla on oleellisesti merkitystä.

Minulle olikin tärkeää löytää tasapaino aiheen sekä 360° video- ja virtuaalilasiteknologian käsittelyn välille niin, että saatoin tehdä jotain sisällöllisesti tärkeää sekä teknisesti kokeellista ja kiinnostavaa opinnäytetyötä varten.

3.1.2 Uuden teknologian hyödyntäminen

Millaisia hyödyntämismahdollisuuksia uusi teknologia, verrattuna perinteiseen, sitten tarjosi ja miten niitä käytettiin opinnäytetyönä syntyneessä dokumentissa? Aiheuttiko se kenties ongelmia?

Myöhemmissä luvuissa käsittelen erikseen käsikirjoittamisen, kuvaamisen, ohjaamisen sekä tuotannolliset seikat, joten kirjoitan tässä huomioita teknologian yleisistä ominaisuuksista.

Dokumentin tekoprosessissa on luontaista aloittaa suunnitteluvaiheesta. Koska itselläni ei ollut aikaisempaa kokemusta 360° videon tekemisestä ja yhdistämisestä katsottavaksi virtuaalilaseilla, aiheutti se jonkin verran selvitystyötä ja tutkimusta.

Ilmeisimmät kysymykset liittyivät käytäntöön: mistä sopiva kuvauskalusto, ohjelmisto ja virtuaalilasit ja miten ne toimivat? Käytännössä, kyseisen teknologian uutuudesta johtuen, laitteita ja materiaalia kyllä löytyy, mutta niiden hinta ja laatu vaihtelee vielä kehitysvaiheessa olevista elokuvateollisuudelle tarkoitetuista kymmenientuhansien eurojen kameroista pahvisiin älypuhelimeen asennettaviin virtuaalilaseihin.

Kun sopivien laitteiden saatavuus oli varmistunut, varsinainen sisällön ja teknologian yhteensulauttaminen oli edessä. Aikaisemman kokemuksen puutteesta johtuen työ oli pitkälti käytännön ja ideoiden yhdistämisen kokeilua ja toimivuuden testaamista. Tämä oli varmasti opinnäytetyön suurin haaste, mutta samalla myös sen ongelmanasettelu – miten 360° video- ja virtuaalilasiteknologiaa voidaan hyödyntää dokumentaarisessa tarinankerronnassa?

Opinnäytetyön tekemisessä käytin Ricoh Theta S 360° videokameraa ja Samsung Gear VR -virtuaalilaseja Samsung Galaxy S7 laitteen kanssa. Gear VR on Oculuksen ja Samsungin kehittämä kuluttajaystävällinen virtuaalitodellisuutta hyödyntävä laite, jota käytetään Oculuksen ohjelmistolla. Ricoh Theta S 360° videokamera on myös edullinen ja helppokäyttöinen 360° kuvaava laite, jonka helppokäyttöisyys pudottaa hieman kuvanlaatua, mutta oli hyvin sopiva tähän projektiin.

3.2 Ohjaus

Lähtökohtaisesti tässä työssä, jota tein lähinnä yksin ja omia päämääriä opinnäytetyön muodossa tavoitellen, en ajatellut eri työvaiheita tai rooleja erottelevasti. Työ kulki joustavasti vaiheesta ja roolista toiseen, mutta opinnäytetyön kirjallisen osion takia jaoin prosessikuvauksessa käsikirjoituksen, kuvauksen ja ohjaamisen roolit erillisten otsikoiden alle.

Vaikka tuotannollisesti nämä roolit sulautuvat yhteen joustavasti ja jokainen rooli linkittyy toiseen, aiheutti tämä myös pientä pohdintaa onnistuneen lopputuloksen takaamiseksi. Useamman mielipiteen ja

näkemyksen yhdistäminen kun toimii usein paremmin kuin yhden ihmisen rajoittunut näkökulma.

Ohjaajana kiinnitin tietysti huomioni kokonaisuuteen sekä hanketyön tavoitteellisuuden takia myös asiakkaan kanssa tehtävään yhteistyöhön, vaikkakin sisällöllisesti sain hyvin vapaat kädet toteuttamiseen.

Alusta asti halusin löytää tasapainon sisällön ja teknologian välille niin, ettei kerronta kärsi kummankaan kustannuksella. Tässä opinnäytetyönä syntyneessä dokumentissa koin ohjaajan roolin enemmän tiettyjen elementtien yhdistäjänä kuin näkemyksen esittäjänä tai tarinankertojana.

Dokumentaarisen luonteen mukaisesti myös improvisaatiolla oli osansa tekoprosessissa, sillä kuvauspaikat, henkilöt ja heidän tarinansa olivat minulla tiedossa vain osittain eikä niissä aikataulun takia ollut kovin paljon joustoa. Tätä en kokenut kuitenkaan huonoksi asiaksi, vaan se saattoi jopa tuoda dokumenttiin sisällöllistä lisäarvoa.

Kun ajattelin 360° video- ja virtuaalilasiteknologian mahdollisuuksia dokumentin tekemisessä, huomiot keskittyivät aika yksinkertaisiin ja tuttuihin liikkuvan kuvan tuotannon asioihin: kuvakoot, liike ja tila. Niihin liittyvistä ratkaisuista kirjoitan enemmän Kuvaus-osiossa.

Sisällöllisesti halusin kuitenkin saavuttaa tunnelman, jossa katsoja samaistuu tilassa ja liikkeessä tapahtuvaan ajatukseen. Ikään kuin ne aiheen ja päähenkilön mielenmaisemana toisivat merkityksen myös uuden teknologian oleellisille mahdollisuuksille. Toisin sanoen uusi teknologia mahdollistaisi näiden seikkojen erilaisen käsittelyn.

3.3 Käsikirjoittaminen

En noudattanut kovin orjallisesti minkäänlaista käsikirjoittamisen mallia tai sitovia suunnitelmia. Minulle alusta asti tärkeää oli aiheeseen paneutuminen ja teknologian mahdollisuuksien kokeileminen. Lisäksi muuttuvat asiat, kuten haastattelukielen muuttuminen suunnitellusta

englannista kiinaksi, ja kuvauspaikkojen tuntemattomuus, loivat liikkuvuutta käsikirjoitukseen.

Vahvimmat ja pitävimmät käsikirjoitussuunnitelmani liittyivät Lapissa tapahtuneiden kuvausten ulkokuviin, jotka toteutuivatkin melko onnistuneesti. Minulle oli alusta asti selvää, että jonkinlainen kontrasti Kiinan ja Suomen välillä oli saatava mukaan kerrontaan, koska Kiinaan minulla ei ollut mahdollisuutta lähteä kuvaamaan. Tavoittelin päähenkilön mielenmaisemaa myös noilla ulkokuvilla.

Lisäksi aiheen rankka tausta oli oleellinen osa tarinaa, joten päähenkilön henkilökohtainen kokemus oli saatava dokumenttiin. Sen koin toimivan parhaiten käyttämällä haastattelusta pelkkää ääntä, voice over - kerrontana. Tällöin psykologisen realismin tunnelmaa luotaisiin kuvan, 360° video- ja virtuaalilasiteknologia, ja kertojan, eli päähenkilön, äänen avulla.

Kun materiaali oli valmiina leikkauspöydällä aloin miettimään tarinan kulkua ja rytmiä. Ensimmäinen huomio liittyi varmasti 360° kuvaan ja sen tilallisiin ja toiminnallisiin elementteihin. Katsoja vaatii aikaa havaitakseen tilan ja tapahtuman ominaisuudet, miksi yritin koko ajan pitää mielessä kerronnan rauhallisuuden.

Vaikka dokumentin todellinen draama syntyy päähenkilön kokemuksista, halusin uudella teknologialla myös saavuttaa jonkinlaisen merkityksen katsojan henkilökohtaiselle kokemukselle. Ikään kuin asettamalla ristiriitaa kuvattavien tilojen ja maisemien rauhallisuuden ja tavallisuuden sekä todellisten raakojen tapahtumien välille.

Tämä oli mielestäni hyvä tapa käsitellä tarinaa virtuaalilasien tuottaman immersion ja todellisuuden representoinnin näkökulmasta, vaikka dokumentissani en ehkä ihan päässyt tuohon haluamaani syvällisyyteen. Se saattoi johtua kiinankielisestä kerronnasta, koska tällöin osa tarinan informaation seuraamisesta tapahtuu tekstityksen kautta, eikä katsoja silloin ehdi keskittyä 360° videon kuvalliseen informaatioon. Tämä aiheuttikin paljon miettimistä.

Ensinnäkin puheen ja tekstityksen rajaus vain äärimmäisen oleellisiin asioihin oli haastavaa, lisäksi 360° video- ja virtuaalilasitekniologia toi tekstityksen sijoittamiseen, lukemiseen ja ajoitukseen haastetta.



Näkymä tekstityskokeilusta leikkausohjelmassa.



Näkymä tekstityskokeilusta 360° video-ohjelmalla.

3.4 Kuvaus

Kuvauksella halusin luoda ja kokeilla monipuolisia todellisuuden ja representaation vertailua. Halusin yrittää kuvata myös ihmisen muihin

kuin näkö ja kuuloaisteihin liittyviä aistiärsykyksiä, jolloin virtuaalilaseilla katsottaessa ne mahdollisesti toisivat lisäarvoa katsojan kokemukseen.

Koska minulla oli rajattu teknologiset mahdollisuudet, yritin pitää myös kuvauksen mahdollisimman yksinkertaisena. Vaikka halusin tuoda myös kokeellisia asioita mukaan dokumenttiin, päädyin lopuksi aika perinteisiin ratkaisuihin niiden todistetun toimivuuden takia.

360° kuvaavalla kameralla kuvaamisen suurimpia haasteita oli turhan informaation eliminoiminen kuvasta. Esimerkiksi kuvaajan itsensä poistaminen kuvasta, varsinkin ulkokuvissa, aiheutti välillä juoksemista kauas kamerasta tai kuvauspaikkojen vaihtamista. Lisäksi erilaisten kuvakokojen kuvaaminen kiinteällä teknologialla, ei erilaisia objekteja, linsejä, jne., aiheutti pohdintaa ja improvisointia kuvauspaikoilla.

Tunnelman luominen ja vangitseminen tapahtuikin pääosin kameran sijoittamisen tai kuvauslokaation avulla. Lisäksi kuvattavien henkilöiden toiminta, liike, katse ja olemus luovat 360° video- ja virtuaalilasiteknologiaa käytettäessä merkittävän osan informaatiosta, toimi se sitten kerronnallisesti tunteellisena tai tiedollisena informaationa.

3.4.1 Leikkaus

Leikkauksessa haastavinta oli oivaltaa pienet seikat, jotka erottavat dokumentin katsomisen näytöltä ja virtuaalilaseilta. Esimerkiksi kuvakoot ja siirtymät vaikuttavat virtuaalilaseilla katsottaessa hyvin erilaiselta rytmin ja tilan suhteen. Tällaiset ongelmat voi toki ratkaista teknologisilla vaihtoehdoilla, mutta koska käytössäni oli rajatut mahdollisuudet, pidin työtavat yksinkertaisina. Työstin materiaalia Adoben Premiere ja After Effects -ohjelmilla, siirsin testimateriaalin virtuaalilasilaitteelle ja tarkastin ratkaisujen toimivuuden. Toki kokonaisvaltainen ammatillinen osaaminen helpotti myös työstämistä, mutta useat ratkaisut oli silti tehtävä uuden teknologian ehdoilla.



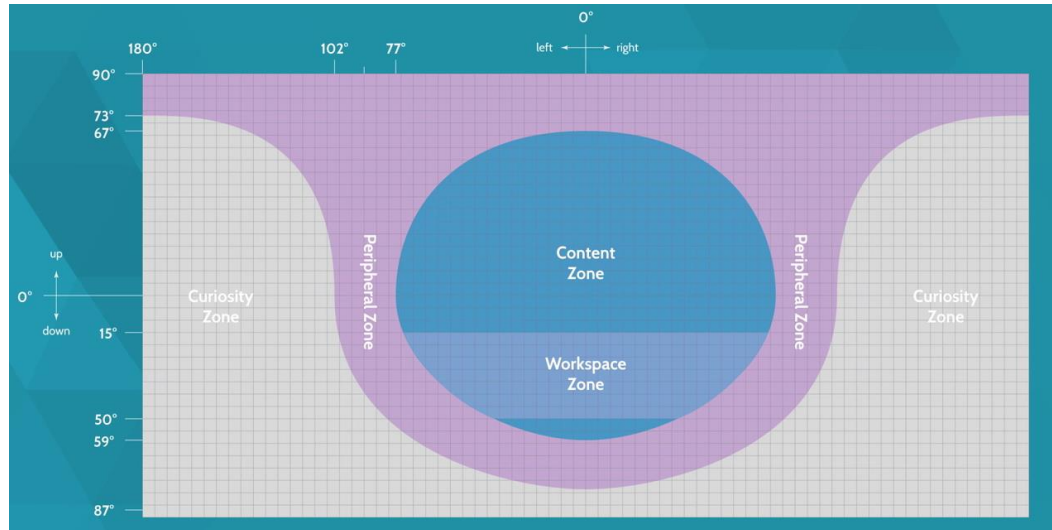
Näkymä dokumentista leikkausohjelmasta.



Näkymä dokumentista 360° video-ohjelmasta.

Koska käyttämilläni jälkituotanto-ohjelmilla 360° kuvaa tarkastellaan litteäksi venytettynä versiona, käytin apuna virtuaalitodellisuuden tutkijan Alex Colganin luomaa havaintokarttaa. Se osoittautui erinomaiseksi avuksi useimmissa leikkaukseen liittyvissä teknisissä ja osittain sisällöllisissäkin ratkaisuisissa.

Vaikka tämä Leap Motionissa esitelty Coganin kuva on tarkoitettu lähinnä interaktiivisen sisällön suunnitteluun virtuaalilaseilla työskenneltäessä, se havainnollistaa mielestäni hyvin myös 360° videon sisällön katsomista:



3.5 Tuotanto

Opinnäytetyön tein hanketyönä Maailma Kylässä -festivaalille. Hanketyönä syntyi lyhyt dokumenttielokuva 360° video- ja virtuaalilasiteknologiaa hyödyntäen. Ideana on, että festivaaliyleisö pääsee tutustumaan virtuaalilaseilla katsottavan dokumentin avulla festivaaleilla käytävän paneelikeskustelun aiheeseen – Kiinan ihmisoikeuksiin.

Tuotannollisesti opinnäytetyönä tehty lyhyt dokumenttielokuva oli melko yksinkertainen, tosin sen eri vaiheisiin liittyi joitain tekemisen ohessa ilmenneitä ongelmia. Ne saatiin kuitenkin ratkaistua aktiivisella otteella, missä minulla oli erinomaisena apuna muutamat yhteistyökumppanit. Suurimman vastuun projektista kannoin luonnollisesti itse, mutta sisällöllisesti oli antoisaa, että tarvittaessa yhteistyökumppanit olivat valmiita auttamaan tai antamaan palautetta.

Koska halusin hankkeistaa opinnäytetyöni, mikä osoittautui niin aiheen valinnassa kuin itse opinnäytetyöprosessissakin arvokkaaksi, aloitin esituotannollisen työn melko aikaisin muun muassa yhteistyökumppanien etsimisellä. Idean tasolla toki myös opinnäytetyöprosessi kulki siinä

rinnalla ja varsinainen tuotanto alkoi Tammikuussa 2016, kun olin saanut Maailma Kylässä -festivaalin innostumaan ideastani ja lisäksi hyväksytettyä sen vastuopettajillani.

Minulle tuotannollisesti tärkeintä oli löytää kiinnostava aihe ja saada dokumentti yleisön nähtäväksi, koska nämä yhdistämällä dokumentilla olisi jokin merkittävyys projektissa.

3.5.1 Aiheen etsiminen

Kun olimme sopineet toimeksiantajani kanssa yhteistyöstä, alkoi varsinainen dokumentin aiheen etsiminen. Olin jo tätä ennen tehnyt joitain tiedusteluja ja etsinyt aihetta, mutta Maailma Kylässä -festivaalin suuri verkosto ja monipuolinen ohjelma tarjosi hyviä ja erilaisia vaihtoehtoja.

Festivaalin teemojen, Asia ja oikeudenmukaisuus, mukaan lähdimme kartoittamaan vaihtoehtoja dokumentin aiheeksi. Molempien osapuolten mielestä festivaaleilla esitettävä dokumentti toimisi parhaiten liittyessään johonkin festivaaleilla tapahtuvaan esitykseen, keskustelutilaisuuteen tai teemoihin.

Kun joidenkin aihekokeilujen jälkeen Kiinan ihmisoikeuksiin liittyvän paneelikeskustelun tuottajat lähtivät innostuneesti mukaan projektiin, tiesimme olevamme oikealla polulla. Aihevallinnasta olen itse edelleen vakuuttunut, koska siinä yhdistyi niin hyvin eri osapuolten yhteinen päämäärä.

Koska minulle oli tärkeää tehdä vakuuttavan ja mielenkiintoisen sisällön, 360° video- ja virtuaalilasiteknologian sekä toimeksiantajan toivomusten mukainen dokumenttielokuva, aihevalinta osoittautui onnistuneeksi.

3.5.2 Yhteistyökumppanit ja hankkeistaminen

Yhteistyökumppaneina minulla oli Maailma Kylässä -festivaali, Falun Gong -oppijärjestelmän suomalaisia harjoittajia, Lahden Kaupunginkirjasto sekä tietysti dokumentissa tarinansa jakava Chen Zhenping ja hänen tyttärensä.

Yhteistyökumppaneiden tarjoama apu oli sisällöllisesti merkittävä ja tuotannollisesti ajatellen aktiivinen ja avoin viestintä heidän kanssaan olikin hyvin tärkeää. Näin varmistettiin jokaisen osapuolen ymmärrys projektin etenemisestä ja siihen liittyvistä asioista.

Hankkeistamisen koin erittäin myönteiseksi, sillä se käytännössä tarjosi minulle opinäytetyöhön kiinnostavan aiheen, asiantuntija-avun, tavoitteellisuuden sekä mahdollisuuden esittää tekemäni dokumentti yleisölle. Nämä seikat mahdollistivat dokumentin sisältöön panostamisen eri tavalla ja sitoutti myös minut itseni siihen paremmin.

Kun opinäytetyönä tehty dokumentti julkaistiin Maailma Kylässä -festivaalin ohjelmistossa, konkretisoitui myös hanketyön merkitys:



MAAILMA KYLÄSSÄ
WORLD VILLAGE FESTIVAL

28.–29.5.2016 | La 11–20 Su 11–18
Kaisaniemen puisto & Rautatientori, Helsinki

OHJELMA

UUTISET

FESTIVAALI-INFO

YHTEISTYÖTAHOILLE

VAPAAEHTOISILLE

Ohjelma-aikotaulu | Musiikki | Lastenohjelma | Puhelohjelma | Kirjallisuusohjelma | Elokuvat | Teemaesitokset | Muu ohjelmaa



Elias Outakivi

Tukahdutettu totuus - Mielipidevangin tarina (FIN/CHN)

Dokumentti

La 28.5.2016 11.00–20.00 Mahdollisuuksien tori -teltta
Su 29.5.2016 11.00–18.00 Mahdollisuuksien tori -teltta

Lyhyt dokumentti tarkastelee 360° video- ja virtuaaliteknologian avulla ihmisen välittömän olemuksen sekä tiedollisen ja tunteellisen todellisuuden suhdetta. Voidaanko teknologian avulla saavuttaa ymmärrettävämpi kuva maailmasta, joka on meille vieras tai erilainen?

Dokumentissa Chen Zhenping kertoo tarinansa. Hän viului vakaumuksensa vuoksi toistakymmentä vuotta Kiinan vankiloissa ja pakkotyöleireillä. Hän sai vankeustuomion Falun Gongin harjoittamisesta. Chen Zhenping on nyt turvassa Suomessa ja haluaa kertoa avoimesti kokemistaan väryyksistä, joista tuhannet Falun Gong -harjoittajat edelleen kärsivät Kiinassa.

Dokumentti on Elias Outakiven opinäytetyö Lahden Ammattikorkeakoulun Muotailiinstituutista. Opinäytetyö tehtiin hanketyönä Maailma kylässä -festivaalille.

Astu sisään Zhenpingin tarinaan [Mahdollisuuksien tori -teltan](#) keskellä.

Chen Zhenping on mukana paneelikeskustelussa [Kiinan rikokset ihmisyyttä vastaan](#) Taigalavalla lauantaina 28.5. klo 21.15.

Tuottaja: [Kega](#), [Elias Outakivi](#)

Elokuvat

[Kaikki](#) [Lauantai](#) [Sunnuntai](#)

Human Harvest (CHN)
La 28.5.2016 20.00–21.15
Taiga-lava

Jack in the land of Transpinyas (PHI/FIN)
Su 29.5.2016 11.00–12.30
Taiga-lava

Jihad: A Story of the Others (GBR)
La 28.5.2016 11.00–12.15
Taiga-lava

Tukahdutettu totuus - Mielipidevangin tarina
La 28.5.2016 11.00–20.00
Mahdollisuuksien tori -teltta

Tukahdutettu totuus - Mielipidevangin tarina
Su 29.5.2016 11.00–18.00
Mahdollisuuksien tori -teltta

3.5.3 Työn eteneminen

Työ eteni hyvin aikataulussa kun käytännön asiat oli saatu sovittua yhteistyökumppanien kanssa. Ongelmiakin silti ilmaantui, mutta jälleen kerran aktiivinen ongelmanratkaisuasenne auttoi hyvin eteenpäin.

Suurin este etenemiselle oli ehdottomasti dokumentin kielelliset rajoitteet. Alkusuunnitelmista poiketen, tai informaation väärästä tulkinnasta johtuen, haastattelukielenä toimi kiina englannin sijasta. Tämä aiheutti minulle tekijänä haasteita niin käsikirjoittamisen, tekstittämisen kuin leikkaamisenkin osalta. Tästä syystä jälkituotanto hidastui ja venyi huomattavasti:

Vk 9-10 Käsikirjoitus. Kuvaukset ja haastattelut. Kirjallinen osio.

Vk 11 Materiaalin työstäminen. Mahdollisesti lisäkuvituksen tekeminen. Kirjallinen osio.

Vk 12 Leikkaaminen. Kirjallinen osio.

Vk 13 Äänityö. Kirjallinen osio.

Vk 14-16 Kirjallinen osio valmiiksi. Valmiin dokumentin esittäminen yhteistyökumppaneille, mahdolliset muutokset.

Vk 17 Presentaation tekeminen. Dokumentti valmis.

Tästä alkuperäisestä aikataulusuunnitelmasta jouduin poikkeamaan niin, että viimeistelin leikkauksen saatuani dokumentin haastattelun käännöksen vasta viikoilla 15-16. Äänityö puolestaan siirtyi viikolle 17 ja dokumentin esittäminen yhteistyökumppaneille siirtyi Toukokuun puolelle. Tästä johtuen en voinut myöskään käsitellä opinnäytetyön kirjallisessa osiossa valmiin tuotteen esittelyä asiakkaalle.

Muilta osin aikataulu toimi hyvin ja vaikka viivästymisistä aiheutui pientä turhautumista, yritin käyttää ajan hyödyksi muun muassa sisällöllisten seikkojen ja aiheen yleisen tutkimisen parissa.

4 YHTEENVETO

Kokonaisuutena opinnäytetyö oli suuri ja opettavainen urakka. Välillä tuntui, että olin valinnut opinnäytetyöksi liiankin kunnianhimoisen projektin. Itselle käytännössä uusi teknologia ja todella laaja aihe haastoivat tietysti tekemistä niin hanketyönä tehdyn dokumentin kuin itse opinnäytetyöosuudenkin kanssa.

Onneksi pystyin kuitenkin rajaamaan tekemistäni niihin alueisiin, jotka koin kiinnostaviksi ja merkittäviksi. Koko ajan kehittyvän media-alan mukana uutta ja sovellettua viestintää voi olla välillä vaikea asettaa mihinkään suhteeseen todellisen ja oleellisen maailman kanssa, mutta itse näen tässä opinnäytetyössä käytettävän teknologian mahdollisuudet ja tulevaisuuden hyvin monipuolisena.

En usko 360° video- ja virtuaalilasiteknologian nopeasti tai voimakkaasti muuttavan ihmisten suhtautumista juuri dokumentaariseen tarinankerrontaan, mutta sillä on muun muassa immersioista puhuttaessa oleellinen merkitys jo esimerkiksi peliteollisuudessa.

Toisaalta dokumentaarisen tarinankerronnan luonteen takia uusi teknologia sopeutuu hyvin esimerkiksi tutkimukselliseen tarkasteluun myös tässä opinnäytetyössä esitettyjen realismin, todellisuuden representaation ja esittämisaspektin kautta. Toki näitä tutkimuksellisia käsitteitä on hyvin muokattu ja sovellettu jo vuosikymmeniä käytäntöön. Uusi teknologia kuitenkin mahdollistaa uuden tavan kokea, tehdä ja nähdä.

4.1 Itsearviointi

Vaikka opinnäytetyön kirjallista osiota palauttaessa itse dokumentti on vielä viimeistelyä vaille valmis, olen kokonaisuutena tyytyväinen työskentelyyni aiheen parissa. Aiheen valinta täyttää mielestäni erinomaisesti opinnäytetyöltä vaadittavat kriteerit ja ainakin ajankohtaisuudellaan se on olennainen osa mediassa tapahtuvaa ainaista muutosta.

Erityisen tyytyväinen olen työn hankkeistamiseen ja yhteistyökumppanien löytämiseen, sillä tärkeä osa ammatillista osaamista on kyky jalostaa omat ideat toteutuskelpoisiksi sekä muita tekijöitä ja käyttäjiä kiinnostaviksi konsepteiksi. Tämä oli tietysti alusta asti yksi päämääristäni.

Vaikein osa opinnäytetyöprosessia oli varmasti kuvaustilanteissa ja suunnitteluvaiheessa yksin toimiminen. Vaikka välillä kysyin mielipiteitä ja neuvoja ystäviltä, yhteistyökumppaneilta ja ohjaavalta opettajalta, yksin työskentelyn haastavin puoli oli luotettavan tekijäryhmän puuttuminen. Toisaalta yksin tehdessä myös ongelmanratkaisukyky ja työskentelytavat kehittyivät opinnäytetyöprosessin aikana.

Olen tyytyväinen, että pääsin dokumenttia tehdessäni testaamaan ideoitani, ja osasta toteamaan niiden toimimattomuuden. Tulevaisuudessa voin haastaa itseäni niiden parissa ja jatkaa niiden kehittämistä muissa projekteissa. Dokumenttiin sain kuitenkin haluamani sisällöllisen tunnelman ja aiheen.

Opinnäytetyön kirjallisen osion teoriataustaan toivon löytäneeni oleelliset tiedot. Koska kokonaisuus on niin laaja, valitsin mielestäni mielenkiintoiset ja merkittävät aihealueet käsiteltäviksi. Oman ammattitaitoni edistymisen lisäksi, toivon jonkun muunkin saavan niistä ideoita tulevaisuuteen.

4.2 Johtopäätökset

Puhuttaessa 360° video- ja virtuaalilasiteknologian mahdollisuuksista dokumentaarisessa tarinankerronnassa, en näe mitään rajoituksia tai esteitä sen käyttämiselle. Enemmän koen sen mahdollistavan uusien ja kiinnostusta herättävien tapojen käytön jo valmiiksi pirstaleisessa mediakentässä. Teknologian uutuus tietysti viehättää ja kiinnostaa, mutta toisaalta aihe on niin laaja, että sen tutkiminen, soveltaminen ja käyttäminen jatkunee vielä pitkään ennen kuin edes kunnolla ymmärrämme sen ominaisuuksia.

Toisaalta varmasti on edessä myös keskustelu uuden teknologian sovellusten eettisyydestä, moraalista sekä psyykkisistä ja fyysisistä

vaikutuksista ihmiseen. Oletettavasti koko joukkotiedotuksen olemassaolon ajan näistä asioista on puhuttu, mutta 2010-luvulla asia on nostettu huomattavasti suurempiin mittaluokkiin muun muassa sosiaalisen median vaikutusten osalta, vaikka esimerkiksi pitkäaikaistutkimuksia niin uudesta asiasta ei vielä ole.

Kuten pirstaloituneessa mediakentässä useimmin käy, en usko että 360° video- ja virtuaalilasiteknologia tulee syrjäyttämään muita medioita, vaan jakamaan sitä rajoitettua käyttäjien aikaa ja huomiota muiden tekijöiden rinnalla.

Vaikuttamismahdollisuuksista puhuttaessa näen sen lähtökohdat useita mediasovelluksia vahvempina. Mitä syvemmin simulaatiomaailma tuodaan ihmisten normaalien aistien havaittavaksi, sitä paremmin uskon heidän myös kuuntelevan, katsovan, tulkitsevan ja toimivan oman kulttuurisen ja sosiaalisen tietoisuuden mukaan informaatiota vastaanottaessaan. Tämä taas mahdollistaa myös heille vieraan tai pelottavan asian parempaa käsittelyä ja ymmärtämistä uuden teknologian avulla.

Nämä vaikuttamismahdollisuudet ovat juuri dokumentaarisessa tarinankerronnassa oleellisia seikkoja 360° video- ja virtuaalilasiteknologiaa käytettäessä. Tällöin dokumentin aiheen, tavoitteen, tekijän ja katsojan suhteiden sekä tilan ja tapahtuman käsittelyyn on kiinnitettävä huomiota.

Mielestäni tämä toimii hyvin kuvittelemalla katsoja aktiiviseen rooliin kameran tilalle. Näin saamme vuorovaikutuksen dokumentin sisällön ja todellisuuden sekä katsojan tiedollisen ja tunteellisen havainnon välille.

LÄHTEET

Aaltonen, Jouko 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa – Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Väitöskirja. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. Helsinki: Like.

Granö, P., Keskitalo, A. & Ronkainen, S. 2013. Visuaalisen Kokemus – Johdatus Moniaistiseen Analyysiin. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus. Vantaa: Hansaprint Oy.

Haaparanta, L., Klemola, T., Kotkavirta, J. & Pihlström, S. 2009. Kuva. Suomen Filosofisen Yhdistyksen tutkijakollokvion esitelmiin perustuvat artikkelit. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Nichols, Bill 2010. Introduction to Documentary (2nd Edition). Yhdysvallat: Indiana University Press.

Valkola, Jarmo 2002. Dokumentin Teoria ja Estetiikka Digitaalisen Median Aikakaudella. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino. Jyväskylä: Cineart.

Leap Motion. Alex Colgan – VR interface design and the future of hybrid reality [Verkojulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Saatavissa:

<http://blog.leapmotion.com/vr-interface-design-future-hybrid-reality>

Milk, Chris 2015. How Virtual Reality Can Create The Ultimate Empathy Machine [Verkojulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. TED Talks. Saatavissa:

https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine

New York Times. Virtual Reality Application [Verkojulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Saatavissa: <http://www.nytimes.com/newsgraphics/2015/nytvr/>

Salminen, Eero 2014. Virtuaalitodellisuus ja immersio peleissä.

Opinnäytetyö [Verkojulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Metropolia

Ammattikorkeakoulu. Saatavissa:

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/75292/EeroSalminen_Insin_oorityo.pdf?sequence=1

VRSE Works – A Virtual Reality Studio [Verkkajulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Saatavissa: <http://vrse.work>

Kuvalähteet:

Sivu 6. Milk, Chris 2015. How Virtual Reality Can Create The Ultimate Empathy Machine [Verkkajulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. TED Talks.

Saatavissa:

https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine

Sivu 6-7. VRSE Works – A Virtual Reality Studio [Verkkajulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Saatavissa: <http://vrse.work>

Sivu 9-10. New York Times. Virtual Reality Application [Verkkajulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Saatavissa:

<http://www.nytimes.com/newsgraphics/2015/nytvr/>

Sivu 24. Leap Motion. Alex Colgan – VR interface design and the future of hybrid reality [Verkkajulkaisu] [Viitattu 21.4.2016]. Saatavissa:

<http://blog.leapmotion.com/vr-interface-design-future-hybrid-reality>

LIITE 1 TOIMEKSIANTOSOPIMUS

LAMK Lahden ammattikorkeakoulu
Lahti University of Applied Sciences

OPINNÄYTETYÖN TOIMEKSIANTOSOPIMUS (TKI opintopisteet)

TOIMEKSIANTAJA	
Toimeksiantaja	Maailma kylässä -festivaali, Kepad ry
Toimeksiantajan yhteyshenkilö	Nike Wilkinson
Lähiosoite	Elinäenkatu 25-27 (5 krs.)
Postinumero ja -toimipalkka	00510 HELSINKI
Y-tunnus	0621340-2
Toimipisteiden kotikunta	Helsinki
Puhelin	09-584233
Sähköposti	info@kepa.fi
OPINNÄYTETYÖN TEKIJÄT	
Nimi/nimet ja tunnukset/tunnukset	Elias Outakivi 1202186
Ryhmätunnus/-tunnukset	05MUL12
Koulutusala ja koulutus tai pääaine	Media-alan koulutus / Multimediatuotanto
Puhelin/puhellimet	+358 44 0711 087
Sähköposti/postit	elias.outakivi@gmail.com
OHJAAJA	
Ohjaava opettaja	Antti Heinonen
Puhelin	0401547115
Sähköposti	antti.heinonen@lamk.fi
Koulutusala	Media-alan koulutus
OPINNÄYTETYÖ	
Opinnäytetyön nimi	Opinnäytetyö tutki 360° kamera- ja virtuaalitekniiikan mahdollisuuksia dokumentaarisisessa tarinankerronnassa.
Opinnäytetyön tavoite	Opinnäytetyön tavoitteena on vertailla perinteisen ja uudella tekniikalla tehtävän dokumentaarisen tarinan tekemistä. Opinnäytetyönä teen dokumentaarisen videon hanketyönä Maailma Kylässä - festivaalille, jossa se toimii pohjustuksena festivaaleilla käytävän paneelikeskustelun aiheelle. Ideana on, että festivaalilyleisö pääsee tutustumaan aiheeseen virtuaalilaseilla katsottavan dokumentin kautta.

SOPIMUS TOIMEKSIANNOSTA

- Työelämä maksaa opinnäytetyön tekemisestä opiskelijalle tai ammattikorkeakoululle
- Työelämän edustajat ohjaavat aktiivisesti opinnäytetyön tekemistä
- Työyhteisö hyödyntää tuloksia toiminnassaan
- Opinnäytetyöt ovat julkisia asiakirjoja;
salassa pidettävä materiaali poistetaan toimeksiantajan pyynnöstä ennen julkaisua
- Opiskelija toimittaa toimeksiantajalle erillisen raportin opinnäytetyöstä

Muut selvitykset opinnäytetyön kustannuksista, tekijänoikeuksista, aikataulusta ja muista erikseen sovituista yksityiskohdista voidaan liittää tämän sopimuksen liitteeksi.




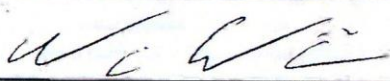
Liitteitä yhteensä _____ sivua.

- Toimeksiantajan tietoja ei saa tallentaa ammattikorkeakoulun yritysrekisteriin.

Tällä sopimuksella toimeksiantaja ja opiskelija sopivat, että opiskelija suorittaa opinnäytetyöksi määritellyn tutkimuksen tai kehittämistyön toimeksiantajalle.

Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön opinnäytetyön tekemiseen tarpeelliset tiedot ja antamaan tarvittavaa asiantuntijaohjausta.

ALLEKIRJOITUKSET

OPISKELIJA	
Paikka ja päiväys	Lahti 2.3.2016
Allekirjoitus ja nimenselvennys	 Elias Outakivi
OPISKELIJA	
Paikka ja päiväys	
Allekirjoitus ja nimenselvennys	
OHJAAJA	
Paikka ja päiväys	21.3.2016 LAHTI
Allekirjoitus ja nimenselvennys	 Artti Heino
TOIMEKSIANTAJA	
Paikka ja päiväys	3.3.2016 HELSINKI
Allekirjoitus ja nimenselvennys	 Miko Wilkinson

Tätä sopimusta on tehty kaksi (2) samansisältöistä kappaletta, joista yksi toimitetaan ammattikorkeakoulun opintotoimistoon tilastointia ja arkistointia varten ja yksi jää toimeksiantajalle.

Kopio sopimuksesta toimitetaan ohjaavalle opettajalle ja jokaiselle opinnäytetyön tekijälle. Sopimuksen kappaleista vastaavat opinnäytetyön tekijä/tekijät.

Päivitetty 21.4.2015