

Rami Pulkka

Sosiaaliseen mediaan tarkoitetun opetuksellisen pyöräilyvideon esituotanto ja suunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Mediatekniikan koulutusohjelma

Insinööriytyö

21.4.2016

Tekijä Otsikko Sivumäärä Aika	Rami Pulkka Sosiaaliseen mediaan tarkoitettun opetuksellisen pyöräilyvideon esituotanto ja suunnittelu. 51 sivua + 3 liitettä 21.4.2016
Tutkinto	Insinööri (AMK)
Koulutusohjelma	Mediatekniikka
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen media
Ohjaajat	Yliopettaja Erkki Rämö Osastopäällikkö Marek Salermo
<p>Insinööriyössä toteutettiin videoprojekti Helsingin kaupungin kaupunkisuunnitteluvirastolle ja perehdyttiin sen esituotantoon ja suunnitteluun. Videot tulivat käyttöön sosiaalisen median eri kanaviin ja pyöräilynäyttelyyn. Videon tarkoitus on opastaa polkupyöräilijöitä toimimaan oikein erilaisissa liikennejärjestelyissä. Valmiin tuotteen kohderyhmä ovat helsinkiläiset polkupyöräilijät. Projektissa tuotettiin yksi noin kahden minuutin mittainen video, jossa kerrotaan tarina kokonaisuudessaan, ja siitä leikattiin 3-4 lyhempää, noin 15–30 sekunnin videokokonaisuutta erilaisista liikennetilanteista ja -järjestelyistä sosiaalista mediaa varten. Lyhyempiin videoihin lisättiin liikennetilanteiden lisäksi kohtauksia, jotka yhdistävät videot toisiinsa sekä pidempään päävideoon.</p> <p>Insinööriyössä tutkittiin työn pyöräilyvideotuotantoon liittyvää historiaa, kuten sosiaalista mediaa, lyhytelokuvia, draamaa ja erilaisia kameravaihtoehtoja. Videosuunnittelun ja esituotannon taustatietoa lähestyttiin lyhyesti muutamien erilaisten videotuotantotyylien näkökulmasta. Käsikirjoitukseen ja tarinaan panostettiin tuotannossa, ja siihen liittyvää taustatietoa tutkittiin laajasti.</p> <p>Pyöräilyvideotuotannon esituotannossa ja suunnittelussa haluttiin luoda varma pohja kuvauksia ja jälkituotantoa ajatellen. Videokokonaisuuden rakenne muuttui ideoimisvaiheessa lyhyistä opetusvideoista laajempaan muotoon, ja sitä voidaan pitää opetusta ja draamankaarta sisältävänä lyhytelokuvana. Insinööriyössä pyrittiin suunnittelemaan, mitä, milloin ja millä kuvataan. Esituotannossa tehtiin taustatyötä ja ennakkotutkimusta pyöräilyyn liittyvien liikennesääntöjen ja -ratkaisujen, kuvauskaluston, kuvauspaikkojen ja draaman rakenteen käytön suhteen. Suunnittelun osalta päädyttiin ideoimaan videokokonaisuus, jossa olisi tarina opetuksen yhteydessä. Tarinan luontiin käytettiin aikaa, ja siitä tehtiin toimiva ja looginen. Visuaalisesti videoon haluttiin vaihtelevuutta erilaista kamerakalustoa käyttäen. Videon käsikirjoitus rakennettiin vaihe vaiheelta ja tarkoin.</p> <p>Esituotannon ja suunnittelun huolellinen toteutus auttaa videoprojektin muissa vaiheissa. Insinööriyöraportti käsittelee perustiedot videoproduktion esituotannosta, suunnittelusta ja käsikirjoittamisesta. Työ voi toimia apuna, kun suunnitellaan videota sosiaaliseen mediaan, informatiivista lyhytelokuvaa tai tarinaa hyödyntävää opetusvideota.</p>	
Avainsanat	käsikirjoittaminen, esituotanto, suunnittelu, opetusvideo.

Author Title Number of Pages Date	Rami Pulkka Pre-production and planning of cycling video for social media use 51 pages + 3 appendices 21 April 2016
Degree	Bachelor of Engineering
Degree Programme	Media Technology
Specialisation option	Digital Media
Instructors	Erkki Rämö, Principal Lecturer Marek Salermo, Head of Department
<p>The purpose of this final year project was to execute a video production for the City Planning Department of Helsinki and this thesis concentrates on the pre-production and planning of the production. The video in this project was planned to be approximately 2 minutes in length with a full story, which is divided into 3–4 shorter videos that are for social media purposes. The videos will be used in different social media channels and in a cycling related exhibit, and the purpose of the videos is to instruct cyclists to act properly in different situations.</p> <p>The history of the subjects relevant to the cycling video production, such as social media, short films, drama and different camera equipment was studied in this project, and the theory of video planning and pre-production was approached from the angle of different styles of video productions. During the pre-production phase, the script and story were focused on a lot, and these topics were extensively studied.</p> <p>In the pre-production and planning of the cycling video, it was important to make background work to assist in filming and post-production phases. The structure of the video project changed in the planning phase, and the videos that were initially meant to be short educational videos turned out to be an educational short film that includes drama as well. This thesis outlines a plan for what, when and with what will be filmed. Background work and pre-research has been made on traffic rules and arrangements for cyclists, camera equipment, filming locations and use of dramatic structure in a story. The plan was to make a video with a story from an educational perspective. The visual style of the videos should be versatile which will be achieved by the use of different cameras.</p> <p>In general, precise pre-production and planning can be helpful in later stages of video production, and this thesis deals with the basics of pre-production, planning and writing of a script in video production. Because of this, the thesis can be used as an assistance when planning to make a video for social media, a short movie with an informational angle or an educational video that has a story.</p>	
Keywords	pre-production, video planning, script, educational video

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Pyöräilyvideon suunnitteluun liittyvien asioiden historia	2
2.1	Sosiaalinen media	2
2.2	Lyhytelokuvat	4
2.3	Draaman elementtien käyttö videoissa	4
2.4	Toiminta- ja kopterikamerat	5
3	Videon suunnittelu ja esituotanto	8
3.1	Asiakaslähtöinen videotuotanto	9
3.2	Opetusvideoiden ja lyhytelokuvien esituotanto	9
3.3	Sosiaalinen media ja videot	11
3.4	Aikataulutus, kuvauspaikat ja budjetti	11
4	Käsikirjoittaminen	13
4.1	Idea	13
4.2	Draamallinen rakenne	15
4.3	Käsikirjoittaminen	19
5	Pyöräilyvideon esituotanto	26
5.1	Projektin aloitus	27
5.2	Idea ja konsepti	28
5.3	Käsikirjoitus	31
5.4	Taustatyö	33
5.5	Päähenkilöt ja kuvauskalusto	36
5.6	Videon käyttö	42
5.7	Haasteet	43
6	Yhteenveto	45
	Lähteet	48

Liitteet

Liite 1. Pyöräilyvideon synopsis

Liite 2. ”Avaimet pyöräilyyn” -lyhytelokuvan treatment

Liite 3. ”Avaimet pyöräilyyn” -käsikirjoitus

1 Johdanto

Insinööriyössä toteutetaan videoprojekti Helsingin kaupungin Kaupunkisuunnitteluvirastolle, joka toimii tuotannossa yhdessä konsultointiyrityksen Sweco PM Oy kanssa. Videotyöryhmänä ovat neljännen vuoden mediatekniikan digitaaliseen mediaan suuntautuneet insinööriopiskelijat Rami Pulkka, Velipekka Rahkola ja Niklas Törnblom. Videoproduktio on asiakastyö, joka toteutetaan asiakkaan toiveiden mukaan, ja tässä insinööriyössä perehdytään pyöräilyvideotuotannon ensimmäisiin vaiheisiin, eli esituotantoon ja suunnitteluun. Tavoitteena oli tehdä esituotanto huolellisesti ja toteuttaa kattava suunnittelu helpottamaan ja tukemaan videotuotannon muita työvaiheita, kuten kuvausta ja jälkikäsittelyä.

Insinööriyöraportin toisessa luvussa käydään läpi eri alueita pyöräilyvideotuotantoon liittyvien asioiden historiasta, kuten sosiaalisesta mediaa, lyhytelokuvia, draaman elementtien historiaa sekä toiminta- ja kopterikameroiden käyttämistä videotuotannoissa. Historian jälkeen perehdytään videoproduktioiden suunnitteluun kolmannessa luvussa. Toteutettava videokokonaisuus oli lähtökohtaisesti opetusvideo, mutta suunnitteluvaiheen ideoinnissa videosta muodostui laajempi kokonaisuus, ja videokokonaisuus voidaan luokitella useampaan luokkaan kuin pelkäksi asiakkaan tilauksesta toteutettavaksi opetusvideoksi. Näitä elementtejä käydään läpi pääpiirteittäin, ja aiheina ovat asiakaslähtöinen videoproduktio, opetusvideoiden ja lyhytelokuvien esituotanto, sosiaalinen media ja videot sekä aikataulut, budjetti ja kuvauspaikkojen valitseminen.

Suunnittelu ja varsinkin käsikirjoitus on yksi videon tekemisen tärkeimpiä osa-alueita, ja sen laiminlyöminen voi aiheuttaa jälkeinpäin ongelmia. Käsikirjoittamiseen liittyvässä luvussa käydään läpi käsikirjoittamiseen liittyvät eri vaiheet, joita on useita ennen itse käsikirjoituksen luomista ja sen jälkeen. Vaiheet esitellään tarkasti, kuten se, mitä, milloin ja miten tehdään. Käsikirjoitusvaiheiden on tarkoitus rakentaa tarinaa pala palalta, suunnattaessa kaikkia osapuolia miellyttävään kokonaisuuteen. Selvällä käsikirjoituksella voidaan välttää ristiriidat näkemyksien kanssa, kun tuotannossa on mukana eri osapuolia. Käsikirjoituksen tärkeydestä kertoo, että usean työssä käytettävän lähteen mukaan huonolla käsikirjoituksella ei voi syntyä hyvää lopputuotetta.

Käsikirjoitusosion jälkeen esitellään, mitä pyöräilyvideon esituotannossa tehtiin. Pyöräilyvideon esituotanto käydään läpi sen aloituspalaverista siihen vaiheeseen kun lähes

kaikki alkaa olla valmista kuvausta varten. Projektin esituotannon matkan varrelle mahtui ideointia, käsikirjoituksen luomisprosessia, taustatöiden tekemistä, päähenkilöiden suunnittelemista ja valitsemista, kuvauskaluston suunnittelua, videokokonaisuuden käytötapoja ja mitä haasteita projektin esituotannossa koettiin.

2 Pyöräilyvideon suunnitteluun liittyvien asioiden historia

2.1 Sosiaalinen media

Sosiaalinen media on käsitteenä melko uusi, mutta se on levinnyt ja yleistynyt viralliseksi termiksi tietynlaisista verkossa olevista jakelukanavista puhuttaessa. Käsite sosiaalinen media tuli yleiseksi vuonna 2007, kun ennen sitä oli lähinnä puhuttu Web 2.0:sta. Sosiaalisella tarkoitetaan tässä yhteydessä ihmisten kesken tapahtuvaa kanssakäymistä, ja medialla viitataan informaatioon ja kanaviin, joiden kautta informaatiota jaetaan ja välitetään. Sosiaalinen media on viestinnän muoto, joka käyttää hyväksi tietoverkkoa ja tietotekniikkaa, jossa tapahtumat ja sisältö ovat siis käyttäjälähtöisiä ja niihin liittyy vuorovaikutteisuutta. [1, s. 25; 2; 3.]

Sosiaalisen median juuret ulottuvat kuitenkin parin vuosikymmenen päähän. Ominaisuudet kommunikointiin ja kollektiiviseen tuotantoon ovat olleet sisäänrakennettuna internetiin jo alusta alkaen. Jo vuonna 1988 Oulun yliopistossa luotiin myöhemmin laajaan suosioon noussut IRC, jolla pystyi keskustelemaan reaaliaikaisesti kahden eri tietokoneen välillä. Avoimen lähdekoodin ajattelun ansiosta internet on kehittynyt nopeasti alusta alkaen. Tim Berners-Lee julkaisi vuonna 1993 graafisen www-selaimen, jonka julkaisun jälkeen alettiin kehittää erilaisia tekniikoita ja palveluita internetiin. Suuri osa sosiaaliseen mediaan liittyvistä piirteistä kehitettiin 1990-luvun puolivälin paikkeilla, mutta muuan muassa hitaat siirtonopeudet olivat syynä siihen, miksei kehitystä siihen aikaan tapahtunut nopeammin. Vuonna 1995 Microsoft julkaisi MSN Classic -ohjelmiston, joka sisälsi chat-huoneita. Sitä voidaan pitää eräänlaisena merkkipaaluna sosiaalisen median kehityksen kannalta. Muutama vuosi tämän jälkeen, vuonna 1999, julkaistiin MSN Messenger, joka oli suosittu pitkään, mutta jonka esimerkiksi Facebook muiden samankaltaisten palveluiden (Kuva 1) kanssa on laajalti korvannut. [3; 4.]



Kuva 1. Sosiaalisen median eri jakelualustoja [5].

Laajakaistat ja internettalennustila alkoivat tulla yleisemmiksi 2000-luvulle tultaessa, mikä myös nopeutti sosiaalisen median kehitystä. Tämän nopean kehityksen jälkeen sosiaalinen media on noussut ihmisten tietoisuuteen ja käyttöön monella eri tavalla. Yksi näistä muodoista on opetuskäyttö. Esimerkiksi koulukäytössä suomalaisopettajat ovat jo jonkin aikaa käyttäneet opetuksessaan tieto- ja viestintäteknikkaa, minkä lisäksi nykyään opetuskäyttöön ovat tulleet myös sosiaaliset median kanavat, kuten Moodle-opetusalusta. [1, s. 25; 3.]

Oppimista tarkasteltaessa sosiaalinen media tarjoaa laajat mahdollisuudet löytää oppimismateriaalia, ryhmiä, tutkimustuloksia, keskustelua ja muita samaa oppia hakevia. Oppija voi myös osallistua opetuksen tuottamiseen oppimisen sijaan. Esimerkiksi erilaisten tietokoneohjelmien ja niiden tekniikoiden opettamista koskevia videoita voi löytää monesta eri internetpalvelusta. Sosiaalisen median kautta jaettava opetus tukee itsenäistä opiskelua suurelta osin, mutta se on hyvä keino myös vertaisoppimisen kannalta, koska kaikki oppijat voivat myös opettaa toisiaan. Kun ihmiset opiskelevat asioita sosiaalisen median kautta, he voivat olla toisilleen tuntemattomia, mutta kiinnostus samaa asiaa kohtaan yhdistää heitä, ja molempien omista tarpeista johtuva tiedon hakeminen johtaa jatkuvaan oppimiseen. [1, s. 25.]

2.2 Lyhytelokuvat

Lyhytelokuvia on tehty niin pitkään, kuin on tehty elokuvia. Lyhytelokuvien asema kulttuurisesti on vaihdellut 1890-luvulta tähän päivään asti paljon. Kun elokuvia alettiin tehdä 1890-luvulla, kaikki olivat lyhytelokuvia. Vuonna 1895 Lumièren veljekset Auguste ja Louis tekivät alle minuutin pituisia lyhytelokuvia fiktiivisistä yhden kohtauksen tarinoista dokumentaarisiin lyhytfilmeihin. Lyhytfilmejä esitettiin yleisölle maksusta erilaisissa paikoissa, koska elokuvateattereita ei vielä ollut. Tämän ajan lyhytelokuvat sisälsivät vain yhden kohtauksen, eikä niitä editoitu. Tästä lähti elokuvien suosion nousu, joka ulottui joka puolelle maailmaa. Suomessa ensimmäinen lyhytelokuva näytettiin vuonna 1896 Helsingissä. [6; 7.]

Lyhytelokuvat säilyivät kuitenkin pitkään suosittuna, siihen asti, kunnes televisio alkoi ottaa jalansijaa suosittuna esityspaikkana. Television suosion nousu laski lyhytelokuvien tuotannon ja esittämispaikkojen määrää. 1970-lukuun mennessä elokuva-alan tiennäyttäjä lakkasi saamasta elokuvateatterilevitystä lähes kokonaan, ja lyhytelokuvia näytetään pääasiassa vain elokuvafestivaaleilla. Vuosituhannen vaihteessa internet on kuitenkin saanut lyhytelokuvat suurempaan levikkiin. [6.]

2.3 Draaman elementtien käyttö videoissa

Draama on syntynyt jo antiikin Kreikassa. Tämän päivän elokuvat ja videot eroavat tietysti vanhasta teatterista, mutta niissä kuitenkin keskeisinä tekijöinä on samojen tunteiden kokeminen ja inhimillinen eläytyminen. Draamallinen kerronnan muoto on yleisin näytellyn videotuotannon muoto. Suurimmillaan elokuvateollisuudessa draamallinen kerronnanmuoto on ollut 1930–50 lukujen Yhdysvalloissa, ja usein siitä käytetäänkin nimeä Hollywood-dramaturgia. Tätä viihteen muotoa voidaan pitää perinteenä, joka on opettanut ihmiset katsomaan elokuvia, televisiosarjoja ja jopa videoita ylipäätään. Tällaisissa tuotannoissa on tarkoitus luoda mahdollisimman vahva samaistumisen tunne henkilöihin ja tapahtumiin, ja se luodaan käyttämällä mahdollisimman huomaamatonta kuvailmaisuutta, jotta katsojat eivät tuntisi katsovansa esimerkiksi fiktiivistä videota, vaan tunsisivat kaiken olevan totta. Tällainen videoiden luomistapa on nykyaikana jo niin tavallinen juonellisissa videotuotannoissa, että on lähes mahdotonta luoda videota, joka ei myötäile tätä perinnettä tai olisi siitä jollain tavalla tietoinen. [8, s. 51–52; 9, s. 8.]

2.4 Toiminta- ja kopterikamerat

Ei ole täyttä varmuutta, milloin on käytetty ensimmäisen kerran toimintakameraa kuvauksissa. Ei myöskään osata varmasti sanoa, mikä voitaisiin nimetä ensimmäiseksi kameraksi, joka täyttäisi toimintakameran vaatimukset. Kuitenkin erilaisia toimintakameraviritelmiä on ollut jo 1960-luvusta lähtien, ne ovat tänä päivänä suositumpia kuin koskaan, ja vaihtoehtoja löytyy markkinoilta useilta eri valmistajilta. [12; 13.]

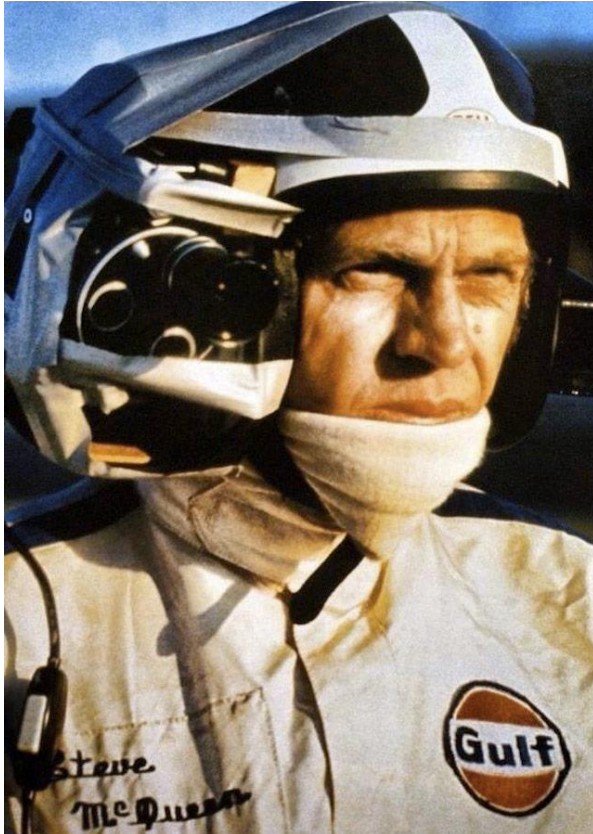
Varmasti ensimmäisiä kertoja kuin toimintakameraa on käytetty, oli vuonna 1961, kun Bob Sinclair työskenteli televisiosarjassa Ripcord, jossa kuvattiin laskuvarjohyppäystä hyppääjien silmistä katsottuna. Sinclair kuvasi alkuun vapaapudotuksia pitämällä kameraa käsissään, mutta huomasi, että kuva saattaa olla liian heiluvaa yleisölle, vaikka kokeilussa oli myös heilumista vähentävät kamerat. Pian Sinclair ymmärsi, että vakain osa hyppääjästä laskun aikana on pää, joten hän alkoi kehitellä tapaa saada kamera kypärään kiinni (kuva 2). [14.]



Kuva 2. Bob Sinclair käytti ensimmäisenä maailmassa eräänlaista toimintakameraa [13; 14].

Muutama vuosi myöhemmin Formula 1 -sarja halusi tuoda jännitystä kuljettajien näkökulmasta vuonna 1966, kun kuljettaja nimeltä Jackie Stewart ajoi F1-radalla kamera kypärään kiinnitettynä. Kameralla ei saatu kuin valokuvia, mutta sitä voidaan silti pitää toimintakameroiden edeltäjänä. Samanlaisessa asiayhteydessä näyttelijä Steve McQueenin kypärään kiinnitettiin kamera teipillä (kuva 3), jotta kilpa-autoilusta kertovaan elokuvaan nimeltä Le Mans saataisiin kuvaa erilaisesta perspektiivistä kilpailujen aikana. Elokuvan kohtaukset johtivat tämän niin sanotun silmistä kuvatun materiaalin laajempaan

käyttöön, ja erilaisia kypäräkameraviritelmiä käytettiin useassa eri moottoriurheilu- ja elokuvayhteydessä. Samaan aikaan Sony huomasi markkinat kevyemmälle helposti kiinnitettävälle kameralle, jota voitaisiin käyttää paremmin tällaiseen tarkoitukseen. 1970-luvun kamerat olivat painavia, joten niiden käyttöä kiinnitettynä kypärään tai johonkin ihmisen kehonosaan pidettiin hankalana ja epämiellyttävänä. [12.]



Kuva 3. Kamera kiinnitettynä kilpa-autoilija Steve McQueenin kypärään [12].

1980-luvulle tultaessa teknologia on kehittynyt, mutta toimintakameroiden käyttö, varsinkin suurissa produktioissa, on edelleen harvinaista. Vuonna 1986 televisioitiin Yhdysvalloissa motocrosskilpailu nimeltä Nissan USGP 500 World Championship, jossa kuljettajan nimeltä Dick Garcia kypärään oli kiinnitetty huomattavasti pienemmän näköinen kamera kuin 1970-luvun tuotannoissa oli. Kamera oli vuonna 1985 julkaistu Canon Ci-10, joka oli noin savukeaskin kokoinen. Ennenkuulumatonta toimintakameran käytössä ennen tätä tapahtumaa oli se, että tällä kertaa kypärässä kiinni olevasta kamerasta lähetettiin suoraa kuvaa lähetysautoon, josta voitiin sitten lähettää suoraa lähetystä kotikatsomoon kuljettajan näkökulmasta. Vuotta myöhemmin Mark Schulze kuvasi vaimonsa Patty Mooneyn kanssa polkupyöräilyvideoita kamera kypärään kiinnitettynä. Videota voi-

daan pitää suurena esikuvana alamäkiyöräily- ja samankaltaisten niin sanottujen extreme-urheiluvideoiden keskuudessa, joita on nykyään satoja jo pelkästään YouTube-palvelussa. [12; 13.]

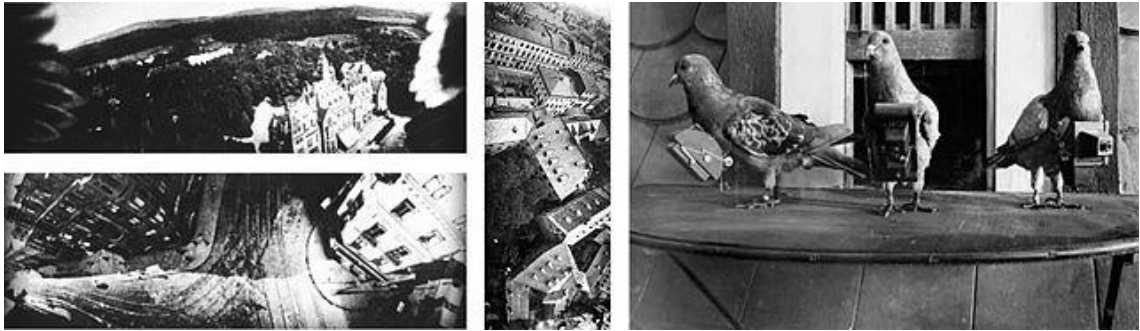
1990-luvulla pieniä kameroita kiinniteltiin amerikkalaisten jalkapallonpelaajien kypärien sisään. Yhden kypärän, joka sisälsi kameran, hinta oli 20 000 \$, joten tuote ei koskaan tullut yleisömenestykseksi. Nykyaikaisen, järkevänhintaisen toimintakameran esitteli vuonna 2004 Woodman Labs, josta tuli myöhemmin GoPro. Sanaa GoPro voidaan pitää nykyään melkein synonyyminä toimintakameroille. Ensimmäinen GoPro-kamera (kuva 4) pystyi ottamaan vain stillkuvia filmille, kunnes vuonna 2006 julkaistiin GoPro Hero Digital, joka on ehkä suurin esikuva nykyisille toimintakameroille. Toimintakameroita käytetään nykyisin paljon kaikenlaisissa videotuotannoissa, kuten esimerkiksi mainoksissa, sosiaaliseen mediaan tarkoitetuissa videoissa sekä auto- ja extreme-urheilussa. [13.]



Kuva 4. Ensimmäinen myyntiin tullut GoPro-kameramalli [13].

Kopterikamerat, joita voidaan kutsua myös nimellä drone, ovat nousseet nopeasti suosituiksi niiden monipuolisen käytettävyyden ja edullisen hinnan takia. Kauko-ohjattavia koptereita on erilaisia, joissakin on kamera valmiina ja joihinkin kamera voidaan liittää itse. Dronea käyttämällä on halvempi kuvata ilmakuvia kuin oikeasta helikopterista, ja kopteria voidaan käyttää muissakin kamera-ajoissa kätevästi. Ilmakuvausta on tehty ensimmäisen kerran jo vuonna 1860, kuumailmapallosta käsin. Parikymmentä vuotta myöhemmin eräät valokuvaajat keksivät kiinnittää kameran leijaan, ja tätä voidaan pitää ensimmäisenä miehittämättömän ilmakuvan ottotapana. Vuonna 1903 eurooppalainen valokuvaaja taas keksi kiinnittää kameran kyyhkyyseen (kuva 5), ja kamera otti kuvia kun

kyyhkyen lensi taivaalla. Ensimmäisen ja toisen maailmansodan aikana otettiin tiedustelukuvia lentokoneesta. [15; 16.]



Kuva 5. Puluun kiinnitetyn kameran ottamia otoksia ja pulut kamerat kiinnitettynä [16].

Kauko-ohjattavan dronen ensimmäinen versio oli käytössä toisen maailmansodan jälkeen, ja niitä on käytetty erilaisissa tiedustelutehtävissä ja Vietnamin sodassa. Ensimmäinen miehittämätön ilma-alus oli Ryan Firebee, jonka ensimmäinen prototyyppi julkaistiin vuonna 1951. Tälle alustyyppille on tehty paljon seuraajia, ja niitä on rakennettu yli 7 000 eri maiden armeijoiden käyttöön. Vaikka kauko-ohjatut ilma-alukset liitetään usein armeijaan, ensimmäisen kaukosäätimen lentoaluksiin patentoi Nicola Tesla vuonna 1898. [17; 18; 19.]

Kun Firebee oli isokokoinen lentokone, siviilikäytössä ilmakuvauksessa käytetään huomattavasti Firebeetä pienempiä quadkoptereita. Quadkopterit ovat nostaneet suosiotaan viimeisen muutaman vuosikymmenen aikana, mutta ensimmäinen neliroottorinen kopterimalli on jo vuodelta 1922. Siinä oli kuitenkin myös neljä ylimääräistä roottoria, jotta lentoalusta pystyttiin hallitsemaan. Seuraava suuri askel quadkoptereiden kehityksessä saavutettiin 1956, jolloin kopteri saatiin toimimaan pelkästään neljällä roottorilla. Kuitenkin vasta muutaman viimeisen vuosikymmenen aikana teknologian kehityksen myötä quadkopterit ovat saavuttaneet suhteellisen pienen fyysisen koon, ja niistä on tullut hinnoiltaan huomattavasti halvempia. Tämä on johtanut siihen, että dronekuvaus on noussut suosituksi kuvaustavaksi myös armeijan ulkopuolella. [17; 18.]

3 Videon suunnittelu ja esituotanto

Videon esituotantoon kuuluu paljon erilaisia liikkuvia ja projektin kannalta elintärkeitä asioita, joita tulee ottaa huomioon videotuotantoa suunnitellessa. Vanha sananlasku ”hyvin

suunniteltu on puoliksi tehty” pätee myös videotuotannon suunnittelussa hyvin, sillä esimerkiksi tarkoin laaditulla aikataulutuksella ja kuvauspaikkojen tarkastelulla etukäteen voidaan aikaa käyttää itse videon kuvaamiseen kuvaustilanteessa, ja näin välttyään ylimääräiseltä, aikaa syövältä ”sähläämiseltä”.

Videotuotannon suunnittelu voidaan jakaa erilaisiin osioihin, jotka käsitellään tarkemmin, mutta vain pääpiirteittäin seuraavassa luvussa. Tärkeimpiä aiheita esituotannon osalta ovat muun muassa taustatyö, ennakkotutkimus, aikataulutus, tuotantosuunnittelu, konsepti ja käsikirjoitus, jota käsitellään luvussa 4.

3.1 Asiakaslähtöinen videotuotanto

Maksavalle asiakkaalle toteutettavat videotuotannot, tai tilauselokuvat, joilla voidaan tarkoittaa mainos-, yritys-, koulutus-, opetus- tai markkinointivideoita, noudattavat usein samanlaisia toimintatapoja ja tyyliä kuin esimerkiksi draamatuotannot. Tilauselokuvan tärkein asia kuitenkin on, että se täyttää tilaajan eli asiakkaan toiveet. Usein asiakkaalla voi olla halu ahtaa video täyteen informaatiota, jolloin se voi menettää kiinnostavuutta, ja tämä on yksi syy, miksi käsikirjoittajan ja muun esituotantoon kuuluvan työryhmän on hyvä olla läsnä videosuunniteluun liittyvissä neuvotteluissa, jotta asiakkaan ja tekijöiden näkemykset ja toiveet voitaisiin saattaa yhteen toimivalla tavalla. Tilauselokuvien tai -videoiden tulisi olla selkeitä ja johdonmukaisia, mutta fiktiivisten elementtien käyttö ja lisääminen järkevissä mittakaavoissa voi lisätä muuten informaatiota sisältävän videon viihdearvoa ja kiinnostavuutta. Vaikka tilausvideotyöt eivät olisikaan niin sanottuja fikti elokuvia, on niissä mahdollista käyttää draaman keinoja tehostamaan tarinaa ja lisäämään mielenkiintoa. [9, s. 98.]

3.2 Opetusvideoiden ja lyhytelokuvien esituotanto

Opetukseen käytettävien videoiden esituotannossa noudatetaan pitkälti samaa kaavaa kuin muissakin tarinaa kertovissa videoproduktioissa. Kaikki lähtee ideasta, jonka jälkeen siirrytään synopsis- ja käsikirjoitusvaiheeseen. Opetusvideotuotannossa pitää kuitenkin pitää mielessä, että videon on tarkoitus opettaa tai ohjata katsojaa, joten siinä on oltava jotakin syvempää tai laajemmin esiteltyä asiaa kuin pelkkä tarinan kertominen.

Opetusvideoita tehdessä on kuitenkin erityisen tärkeää, että videota tekevä työryhmä ymmärtää aiheesta, josta videota luo ja videon kohderyhmästä. Tämä voi joskus vaatia sitä, että työryhmä paneutuu aiheeseen tarkoin opiskellen esimerkiksi siihen liittyvää terministöä. Aiheen tuntemista voi verrata kuvauspaikkojen etukäteen tuntemiseen, koska molemmissa on tärkeää tuntea asioita ennen kuvaustilannetta, jotta itse kuvaustilanne sujuisi jouhevammin ja opetettava tieto olisi totuudenmukaista eikä olettamuksia. [20, s. 4.]

Vaikka pyöräilyvideotuotanto ei olekaan ehkä perinteinen opetusvideo, joissa on opettavia lauseita tekstikentissä tai opetetaan kädestä pitäen tekemään tiettyjä asioita kertojan avulla, kuten videoissa, joita esimerkiksi oppilaitoksissa joskus näytetään opiskelijoille, voidaan pyöräilyvideotuotantoa pitää opetusvideotuotantona. Vaikka pyöräilyvideo on suunniteltu niin, että se sisältää draaman keinoin rakennetun tarinan, on pääpainona kuitenkin katsojan opettaminen ja ohjaaminen pyöräilyyn liittyvien liikennesääntöjen parissa.

Lyhytelokuvissa pitää yleensä saada paljon asiaa pieneen pakettiin. Lyhytelokuva eroaa pitkästä elokuvasta tietysti pituutensa perusteella, mutta niissä on myös kerronnallisia ja rakenteellisia eroavaisuuksia. Useat samat säännöt koskevat silti lyhytelokuvia. Lyhytelokuvissa on yleensä vain yksi päähenkilö, eikä siinä ole sivujuonia. Lyhytelokuvia voidaan tehdä moneen eri genreen, kuten kokeelliseen, fiktiiviseen, draamaan tai dokumentaariseen. Lyhytelokuvilla ei ole määriteltyä pituusrajaa, ja niiden pituudet voivat vaihdella laajasti. Joskus lyhytelokuva voi olla pitkäksi suunniteltu elokuva, jossa ei ole loppujen lopuksi ollut edellytyksiä pitkäksi elokuvaksi. Lyhytelokuvien kesto voi olla minuutista lähes jopa yli tuntiin. [9, s. 50, 53; 10.]

Elokuvatutkija Richard Raskin [21] on tehnyt seitsemän muuttujaa, joilla voidaan mitata lyhytelokuvan toimivuutta. Muuttujat on luotu fiktiivisten elokuvien tueksi, mutta niitä voi käyttää myös muunlaisten lajityyppien analysoimiseksi. Nämä parametrit eivät ole ehdottomia lyhytelokuvassa onnistumisen kannalta, mutta niitä pidetään hyvinä työkaluina suunnitteluvaiheessa. Raskinin parametrit ovat henkilökeskeisyys >< vuorovaikutus, johdonmukaisuus >< yllätys, kuva >< ääni, henkilö >< rekvisiitta ja lavasteet, yksinkertaisuus >< syvyys. [11; 21.]

3.3 Sosiaalinen media ja videot

Videot ovat suuri osa-alue sosiaalisessa mediassa esiintyvistä erilaisista mediatyypeistä. Videoita käytetään paljon yrityksissä ja organisaatioissa niin sisäisessä kuin ulkoisessakin viestinnässä. Audiovisuaalisilla tuotteilla voidaan viestiä tehokkaasti ja laajasti erilaisilla kohderyhmille erilaisia elämyksiä ja näkemyksiä erilaisten jakelukanavien kautta. [22.]

Sosiaalisessa mediassa videotarjonta on todella laajaa. Videoita on älypuhelimilla kuvausta amatööritason videoista ammattilaisten tekemiin mainosvideoihin. Tärkeää on erottua tästä laajasta massasta. Sosiaalisen median ja muun verkon käyttäjät ovat helposti menetettävissä katsojana kriittisyyden ja herkän videon katselun päättämispäätöksen takia. Videon alku on tärkeä osa kokonaisuutta kaikissa videotuotannoissa, jotta katsoja saataisiin heti koukutettua tarinaan, mutta verkossa asia on erityisen tärkeä. Kuten moniin muihinkin tarkoituksiin suunnitelluissa videoissa, on myös sosiaalisen median tuotteissa ensin määriteltävä tavoiteltu lopputulema, kohderyhmä ja se mitä lopputuotteella halutaan viestiä. Suurempia massoja tavoiteltaessa on siis tärkeintä miettiä, miten erotutaan massasta tarinallisesti, teknisesti tai muuten toteutustavan osalta. [22.]

Rakenne on hyvä suunnitella niin, että lopputuote on tarpeeksi lyhyt, jotta katsojan mielenkiinto säilyisi koko videoiden ajan, ja samalla tuotteen on oltava kuitenkin koukuttava ja kiinnostusta herättävä. Klassisen draaman kaaren käyttö lisää tehokkaasti myös sosiaalisen median videoissa jännitettä ja kiinnostavuutta tarinallisen annin avulla. Kuten videotuotantoa tehdessä sen lähes kaikissa muodoissa, nousee tarkka suunnittelu ja käsikirjoittaminen merkittävään osaan tuotannon onnistumisessa. [22.]

3.4 Aikataulut, kuvauspaikat ja budjetti

Aikataulun huolellisella valmistamisella voidaan määrittää jo esituotantovaiheessa tuotantoon kuluva tai tarvittava aika, henkilöstö ja raha. Videotuotannoissa aikataulutuksen hoitaa usein apulaisohjaaja tai tuotantopäällikkö. Aikataulutusta voidaan elokuvatuotannossa luoda järjestyksessä

- käsikirjoituksen lukeminen

- käsikirjoituksen merkitseminen
- käsikirjoituksen purku
- tuotantokaavion suunnittelu
- kuvausten aikataulun tekeminen
- aikataulun hyväksyminen
- budjetointi. [23.]

Budjetin määrittämiseksi on järkevää luoda rahoitussuunnitelma, varsinkin isommissa tuotannoissa, kuten elokuvissa. Opiskelijatuotannoissa kuitenkin usein työskennellään pienillä resursseilla, ja kallis kalustolainaus tai näyttelijöiden palkkaaminen on usein vaikeaa tai mahdotonta. Opiskelijatuotannoissa kannattaa kuitenkin muistaa, ettei resursien vähyys saa tulla liian suureksi esteeksi. Esimerkiksi kalliiden ja vaikeiden kameraajojen sijaan kannattaa ennemmin panostaa ja luottaa tarinan voimaan, koska ideointi ja käsikirjoittaminen eivät maksa mitään. Opiskelijatuotannoissa pienellä rahamäärällä suunnitellessa kannattaa pitää mielessä muutama asia, jotta voidaan tehdä laadukasta jälkeä ilman suurta rahan menoa, kuten kuvauspaikkojen vähäinen määrä, tarinan yksinkertaisuus, tapahtumapaikkojen keskeisten välimatkojen lyhyys ja lisävalaistuksen tarpeettomuus, tarinan sijoittaminen nykyhetkeen ja yhteen vuodenaikaan. [9, s. 97–98; 24; 25.]

Videotuotannoissa luodaan aina esituotantovaiheessa tuotannon budjetointi, jonka avulla odottamattomilta lisäkustannuksilta voidaan välttyä myöhemmissä produktion työvaiheissa. Kuvauspaikkojen tarkastelu etukäteen on kriittisesti tärkeä osa esituotantoa. Videoiden miljöö on aina iso osa tarinaa, visuaalisuutta, teemaa ja aihetta. Etukäteen kuvauspaikkoja tarkastellessa voidaan suunnitella jo valmiiksi, miten kuvaustilanteet organisoidaan kuvauspaikoilla, eikä ikäviä yllätyksiä tule itse kuvaustilanteessa. Olisi myös suotavaa kuvata suunnitelluilla paikoilla koevedoksia, joista selviää, miten ääni ja valo käyttäytyvät videolla. Kuvauspaikkoja lavastamalla voidaan myös luoda illuusio, että tilanne tapahtuu jossain aivan muualla, kuin missä se on kuvattu. [24; 26, s. 93; 27;]

Aaltonen listaa teoksessaan *Seikkailu todellisuuteen* (2011) asioita, jotka kannattaa ottaa huomioon kuvaspaikkoja valitessa. Tällaisia ovat muuan muassa alueen tyypillisten asioiden huomioon ottaminen miljöössä, jossa halutaan kuvata, paikkoihin tutustuminen rytmien ja rutiinien kautta sekä paikan pohtimista äänittämisen ja valaistuksen kannalta. On tärkeää, ettei tyydytä ensimmäiseen mieleen tulleeseen lokaatioon, vaan etsitään ja käydään katsomassa useaa paikkaa miellyttävän lopputuloksen saamiseksi. Usean vaihtoehdon tarkastelun avulla voidaan pohtia eri paikkojen hyviä ja huonoja puolia, niin kuvan kuin äänenkin suhteen. Kuvaspaikan valinnalla voidaan parhaimmillaan saavuttaa tehokeinoja, esimerkiksi dramaturgiassa tai jopa metaforisessa merkityksessä. Tästä syystä kuvaspaikkojen valintaa voidaan pitää merkittävänä esituotannon vaiheena, jonka kanssa ei kannata hosua. [26, s. 94–96.]

4 Käsikirjoittaminen

4.1 Idea

Ilman ideaa ei voi syntyä minkäänlaista lopputuotetta. Idea voi videotuotannoissa syntyä eri tahoilta ja eri tavoin. Asiakaslähtöisissä ja esimerkiksi mainosvideoprojekteissa jonkinlainen idea, tai lähtöasetelma, voi tulla asiakkaan suunnalta. Videotyöryhmä lähtee sitten jalostamaan sitä kohti valmista tarinaa ja käsikirjoitusta.

Kun idea on syntynyt, sitä voidaan laajentaa ja syventää. Kun työskennellään ryhmässä eikä itsenäisesti, voidaan käyttää tapaa nimeltä aivoriihi, joka tunnetaan myös nimellä brainstorming. Aivoriihessä voidaan niin sanotusti lyödä viisaat päät yhteen ja saavuttaa ideoita ja näkökulmia erilaisiin asioihin erilaisten ihmisten yhteistyönä, mikä ei olisi mahdollista jos yksi ihminen vastaisi tuotannon ideoimisesta. Ryhmä voi tuottaa paljon ideoita, ja ryhmäläiset voivat tukea toinen toisiaan. Kun koossa on toimiva ryhmä, yhdistyy eri alueiden osaamista ja asiantuntemusta. Tarkoitus on synnyttää mahdollisimman paljon ideoita, joista sitten aletaan karsia huonoja pois ja jättää käyttökelpoisia ideoita. Aaltonen (2002) listaa teoksessaan *Käsikirjoittajan työkalut aivoriihen* neljä pääkohtaa, jotka ovat seuraavat:

1. Puhu ennen kuin ajattelet.
2. Varasta ja kehitä muiden ideoita.

3. Älä arvostele mitään.
4. Mitä enemmän ideoita, sitä parempi.

Aivoriihen harjoittaminen ideoinnissa ei kuitenkaan ongelmaton tapa toimia. Kun ryhmä ideoi aivoriihessä, hitaammat ja kirjalliseen ilmaisuun tottuneet henkilöt voivat jäädä ideoinnissa varjoon. Myös yhteisymmärrykseen pääsy siitä, onko idea hyvä, voi tuottaa ongelmia. Tavallisesti hyvän idean erottaa huonosta käyttämällä maalaisjärkeä, mutta kun työskennellään ryhmässä, mielipiteitä on yhtä monta kuin ryhmässä on henkilöitäkin. [8, s. 35.]

Mikäli ideoita halutaan arvioida tarkemmin, voidaan käyttää erilaisia menetelmiä, kuten spektrimenetelmää, jossa ideat jaotellaan kahteen osaan, jotka ovat huonot ja hyvät ideat, toiset vasemmalle ja toiset oikealle. Toinen menetelmä on nimeltään ideamerkintä, joka toimii lähes samalla tavalla kuin spektrimenetelmä, paitsi että siinä ei siirrellä sanoja eri puolille, vaan merkitään ideat plus- ja miinusmerkeillä. Kolmas menetelmä on luokituslistat, joissa ideat voidaan sijoitella kuumiin, lämpimiin, viileisiin tai kylmiin sen perusteella, kuinka hyviä ne ovat. Kuumat tarkoittavat parhaita ideoita ja kylmät huonoimpia. Viimeisenä menetelmänä on pistearvioiti, jossa ideat pisteytetään sovitun skaalan mukaan, joka voi olla esimerkiksi yhdestä kymmeneen. Tässä menetelmässä luonnollisesti parhaat yhteen lasketut pisteet saanut idea on voittaja. [8, s. 35–36.]

Ideointi tehdään aivan videotuotannon alkuvaiheessa, joten tässä vaiheessa ei lyödä vielä mitään lukkoon, vaan ideointi voi olla jopa hieman yliampuvaa, koska esituotannon myöhemmissä vaiheissa voidaan tarkentaa ja rajoittaa asioita, joihin loppujen lopuksi halutaan keskittyä ja tähdätä. Kuitenkin jo ideointivaiheessa on hyvä pitää mielessä kysymykset, mikä on videon tavoite ja kohderyhmä, miten videota käytetään, mikä on videon käyttöikä, kuinka pitkä video on ja mitä sen tekeminen maksaa. Idean syntyminen on kuitenkin koko tuotannon alkuun laittava kipinä, joka tarvitaan, että työ voidaan konkreettisesti aloittaa. [8, s. 17–21, 35; 28, s. 12.]

Idean mukana voi mieleen piirtyä myös tietynlainen konsepti, jota halutaan toistaa, jos tuotantoon kuuluu esimerkiksi monta lyhyttä videota, joita esiintyy nykyään laajalti ja helposti ihmisiä tavoittavassa sosiaalisessa mediassa. Tietynlainen konsepti voi sisältää muuan muassa asioita, jotka liittyvät videon tai videoiden värimaailmaan, logojen käyt-

töön, kuvaustyyliin ja esimerkiksi jopa yleisilmeeseen huumorin kannalta. Yleensä kuitenkin kaikissa videoissa on jokin pääkohta, asia, opetus tai vastaava, joka halutaan tuoda esille, ja ideointi ja konseptin ajattelu ovat hyvä tapa tuoda nämä asiat esiin sekä koko työryhmän ymmärrettäväksi jo tuotannon aloitusvaiheessa. [28, s. 12.]

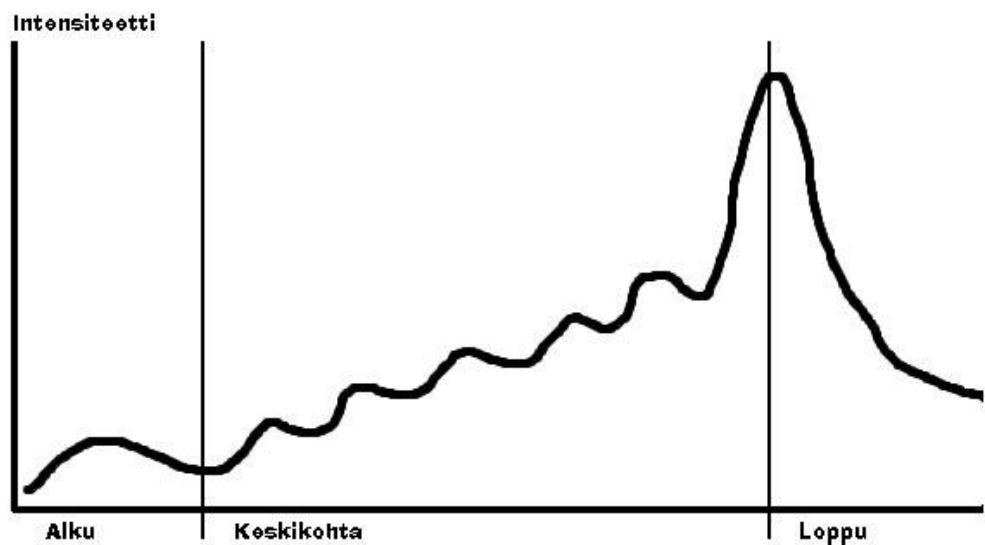
4.2 Draamallinen rakenne

Draamallisella rakenteella tarkoitetaan videotuotannoissa yleisesti lyhyesti ilmaistuna lähestymistapaa, johon on helppo samaistua. Draamallista rakennetta hyödyntävä video sisältää juonen ja tarinan sekä päähenkilön tai -henkilöt, joihin katsoja voi samaistua. Videon tapahtumien välillä on yhteys, ja rakenne on looginen ja suljettu. Draaman keinot ovat tehokkaimpia tapoja välittää viestiä katsojalle, koska ne tehoavat katsojiin. Henkilöiden mukana eläessä voi kokea surua, tuskaa, iloa, onnistumisia tai jännitystä. Draama muotona on psyykkisesti palkitseva, koska esimerkiksi hyvä elokuva voi tuottaa vahvoja mielihyvän tunteita. Elokuvasta jäävä hyvä tunne ei välttämättä jää katsojaan visuaalisten saavutusten tai efektien takia, vaan siksi, että katsoja on pitänyt elokuvan henkilöistä ja tapahtumista. [8, s. 51.]

Draamallisen rakenteen käytön muoto on aina suljettu. Tällä tarkoitetaan sitä, ettei tapahtumien paikkaa voi vaihtaa keskenään hajottamatta kokonaisuutta, tai tapahtumia ei voida lisätä tai poistaa ilman jonkinlaista vahinkoa kokonaisuudelle. Tällöin tapahtuma ei ole kokonaisuuden osa. Kun kokonaisuus alkaa olla draamallisesti valmiissa muodossa, yksityiskohdat nousevat välttämättömiksi. Valmiina tarinan muoto on, kun se on tasapainossa, kuin rakennus, johon ei ole lisätty mitään ylimääräistä. Rakennus, johon lisätään jotain, voi aiheuttaa sen tasapainon heikentymisen. [8, s. 52–53.]

Kunnollinen draamallinen rakenne sisältää sekä juonen että tarinan, jotka ovat eri asioita, vaikka usein ne mielletäänkin lähes samaksi asiaksi. Tarinalla kerrotaan, mistä koko asiassa on kyse, kun taas juonen avulla ratkaistaan, miten se kerrotaan. Yhdestä tarinasta on mahdollista tehdä monta erilaista juonta, ja juonen on oltava sen mittainen, että sen voi muistaa kokonaan. Draamankaarta sisältävän juonen muodostamisessa voi tulla vastaan esteitä, kuten tilanteessa, jossa henkilö pitää saada paikasta tai tilanteesta toiseen loogisesti. Tämä pitää kuitenkin tapahtua myös niin, että katsoja kokee tapahtuman välttämättömäksi, minkä takia asiat ovat henkilöiden teoista seuraavia tapahtumia. [8, s. 53.]

Draaman rakennetta voidaan käyttää kaikenlaisissa videotuotannoissa. Usein elokuvissa aika etenee lineaarisesti, mutta poikkeuksiakin on. Elokuvakerronnallisia rakenteen osia ovat suurimmasta pienimpään näytös, jakso ja kohtaus. Nämä elementit ovat helposti siirrettävissä kaikenlaiseen fiktiiviseen kuvankerrontaan, vaikka nimi viittaakin elokuvaan. Näytökset sisältävät jaksoja ja kohtauksia. Elokuvallisesti katsottuna perusrakenteena pidetään kolminäytöksisyyttä (kuva 6). Kolminäytöksisen osat ovat nimeltään esittely, kohtaaminen ja ratkaisu. [9, s. 20–21.]



Kuva 6. Draamassa on aina alku, keskikohta ja loppu. Tarinan intensiivisyys kasvaa tarinan edetessä, joka purkaantuu lopussa [29].

Näytöksen ensimmäisessä osassa tuodaan esille kaikki tarinan tärkeimmät osaset, eli henkilöt, olosuhteet, lajityyppi ja tilanne. Henkilöt pyritään esittelemään heidän luonteidensa mukaisen toiminnan avulla, minkä jälkeen henkilöistä pitää tulla ilmi erilaista tietoa kokonaisuuden edetessä. Ensimmäisessä näytöksessä on hyvä tuoda esille miljöö, jossa tapahtumat tapahtuvat. Ympäristö luo ihmisten kanssa olosuhteet. Ihmisten keskinäiset suhteet ja suhde ympäristöön luovat olosuhteet, joissa tarina etenee. Olosuhteet myös luovat tarinaan tiettyä tunnelmaa. Lajityypin osalta on tärkeää, että se myös tuodaan katsojan tietoisuuteen heti alussa, eikä lajityyppiä lähdetä jyrkästi vaihtamaan kesken videon. Lähtötilanne on asia, jonka on tarkoitus saada katsoja kiinnostumaan aiheesta heti alkuvaiheissa. Kiinnostava lähtötilanne tempaisee katsojan heti mukaansa, ja tämä on erityisen tärkeää varsinkin sosiaaliseen mediaan tarkoitetuissa videoissa. Alkutilanteen tai alkusysäyksen on oltava dramaattinen tilanne, johon katsoja voi samaistua tai se vetoaa muuten katsojan tunteisiin. [9, s. 34–37.]

Toisen näytöksen kirjoittamisessa on yleensä vähemmän paineita, koska katsojan pitäisi olla jo kiinnostunut ja mukana tarinassa. Toinen näytös voi olla myös hankala kirjoittaa, koska se on kolminäytöksisen rakenteen pisin osa, eikä siinä välttämättä tapahdu mitään suuria tapahtumia tai esiinny minkäänlaisia tunnehuippuja. Tässä kirjoituksen vaiheessa voidaan myös helposti ajautua sivuraiteille, kun aletaan tyhjästä keksiä tunteisiin vetoavia kohtauksia ja hajotetaan kokonaisuutta. Pahimmassa tapauksessa tämä voi johtaa siihen, että käsikirjoitus joudutaan kirjoittamaan alusta. Tässä tapauksessa voi käydä niin, että kolmannen näytöksen suuri huipennus ei voi sittenkään tapahtua toisen näytöksen takia. [9, s. 37.]

Kolmas ja viimeinen näytös on se, mitä katsoja on odottanut. Kolmannessa näytöksessä ratkaistaan ongelmat, mihin katsoja on valmistautunut videon henkilöiden kanssa. Loppuhuipennus sijaitsee yleensä kolmannen näytöksen lopussa, mutta huipennuksen paikan valitsee kuitenkin tarina itsessään. Loppuklimaksia ei voi pakottaa haluttuun kohtaan. Kun tarina pysyy koko ajan liikkeessä, on loppuhuipennus oikealla paikallaan. Viimeisessä näytöksessä jännitys on huipussaan, ja siinä selviää, selviytyykö päähenkilö ongelmien edessä vai ei. [9, s. 37–38.]

Tarina lopetetaan kolmannessa näytöksessä, mutta lopetustyyliä on erilaisia. Tarina voidaan lopettaa suljetulla tai avoimella lopulla. Suljetussa lopussa päätetään kaikki tarinan juonet, ja yleensä tähdätään onnellisiin ja harmonisiin loppuihin, jotka tuovat katsojalle hyvänmielen tunnetta. Avoimessa lopussa kirjoittajan tarkoitus ei ole välttämättä saada katsojan tunnetiloja puhdistettua ja ongelmaa täysin ratkaistua. Silti avoimessaan lopetuksessa ei yleensä jätetä pääjuonta auki, vaan voidaan jättää sivujuoni sulke-matta, mikä jättää katsojalle tunteen, etteivät kaikki asiat selvinneet, vaikka tärkein eli pääjuoni saapui päätökseensä. Tarinan lopetus on tärkeä osa kokonaisuutta, ja katsoja ei saa tuntea, että joutuisi tulleen petetyksi tarinan lopetuksen vuoksi. [9, s. 37–38.]

Näytöksiä voi olla myös eri määrä kuin kolme, mutta näissä tapauksissa voidaan puhua poikkeuksista peruskaavasta. Vaihtoehtoja peruskaavalle on runsaasti, esimerkkinä ovat yksi- ja kaksinäytöksisyys. Yksinäytöksisessä draamassa on vain yksi näytös, joka kat-taa koko tarinan. Siinä ei ole erikseen esittelynäytöstä, joten toiminta alkaa suoraan, ja myös ongelma on jo olemassa ennen tarinan alkua. Yksinäytöksinen draama on kuin pitkä kolmas näytös, ja loppu saattaa tulla yhtäkkiä. Kaksinäytöksisessä kirjoituksessa on hieman enemmän pelivaraa kuin edellä mainitussa. Henkilöitä voidaan avata hieman enemmän ja tarinan jännitystä tuoda hieman enemmän portaittain esiin. [9, s. 39–40.]

Jaksoja voidaan käyttää kahden näytöksen välisenä siltana tai näytöksen osina. Jaksot saattavat muodostua peräkkäisistä kohtauksista, joita yhdistää yhteinen idea. Kohtauksia pidetään tärkeimpinä elokuvakerronnan yksikköinä, ja ne ovat näytösten sisällä. Ne kertovat päätarinan sisällä pieniä tarinoita, jotka rytmittävät päätarinaa. Silloin voidaan puhua kohtauksesta, kun tapahtumissa on sama paikka ja aika. Jommankumman vaihtuessa vaihtuu myös kohtaus. Kohtauksen funktiona on viedä tarinaa eteenpäin, eikä kerronta saa pysähtyä kohtausten välissä tai niiden aikana. Kohtaukset ovat tärkeitä käsikirjoittamisen osia, koska yksittäiset kohtaukset ovat kuitenkin asioita, jotka jäävät helposti katsojan mieleen. Kohtaus sisältää alun, keskikohdan ja lopun, kuten tarina. Draaman kaaren tulisi siis löytyä onnistuneesta kohtauksesta. [9, s. 20–21, 43, 45.]

Kohtauksia voidaan tehostaa esimerkiksi konfliktilla, informaatiolla tai niin sanotulla cliffhangerilla, jolla tarkoitetaan koukkua, jonka tarkoitus on saada katsoja haluamaan nähdä jatkoa. Kohtaukset voidaan myös lokeroida niiden tarkoitusten mukaan. On olemassa esittelykohtauksia, avainkohtauksia, kuljetuskohtauksia ja suvantokohtauksia. Esittelykohtauksissa nimen mukaan esitellään jokin asia, kuten paikka tai aika. Avainkohtauksissa kerrotaan tarinasta, esimerkiksi sen aiheesta tai teemasta. Avainkohtauksia voidaan sijoittaa eri paikkoihin tarinassa, sen alkuun, loppuun tai suuriin huipennuksiin. Kuljetuskohtauksen tarkoitus on selittää siirtymiä, kun siirrytään paikasta toiseen tai ajassa eteenpäin. Suvantokohtauksen on tarkoitus antaa katsojalle tauko, jos sitä on edeltänyt esimerkiksi paljon jännittäviä kohtauksia. Suvantokohtauksen jälkeen jännitys alkaa taas nousta. [9, s. 45–48.]

Toimivassa draamassa täytyy esiintyä elementtejä, jotka pitävät mielenkiintoa yllä. Yksi tällainen käsite on käänne. Käänteet pitävät katsojan mielenkiinnon yllä ja tarinan liikkeessä. Käänteissä henkilöiden toimintatavat muuttuvat, mikä muuttaa myös tarinan kulua. Henkilöillä on usein päämääriä, joita he tavoittelevat. Tällaisia voivat olla pääsy johonkin paikkaan, aikaan tai tunnetilaan. Käänteissä henkilöt joutuvat yllättäen muuttamaan toimintatapojaan tai reittejään. Draamallista rakennetta käytettäessä tapahtumien tulisi olla syy-seuraussuhdetta myötäileviä, jonka avulla jokainen kohtaus on yhteydessä toisiinsa ja kaikki kohtaukset kuljettavat omalta osaltaan tarinaa eteenpäin. Tapahtumat siis ovat aina jonkin toisen tapahtuman aiheuttamia. Syy-seuraussuhdetta voidaan myös kutsua nimellä kausaliteettisuhde. [9, s. 23–24.]

Muita draaman luomiseen käytettäviä keinoja voivat olla erehdyksestä tai virheistä johtuva virhetoiminta eli hamartia. Hamartiassa henkilö tekee virheen, joka voi aloittaa koko

tarinan tai muuttaa tarinan kulkua huomattavasti. Hamartiaa käytetään paljon draaman keinojen luomiseen erilaisissa tuotannoissa. Tunnistaminen eli anagnorisis on keino, jossa henkilö oivaltaa jonkin tarkoituksen tai miten asiat ovat, ja näin hän välttää viime hetkillä jonkin ikävän asian tapahtumisen. [9, s. 24–25.]

Yksi keino synnyttää draamaa tuotantoon on ylimielisen hahmon kirjoittaminen. Ylimielisyyttä voi esiintyä päähenkilössä, mutta useimmiten sitä esiintyy enemmän sivuhenkilöissä, mikä johtaa usein heidän tuhoonsa. Päähenkilön osalta on usein niin, että hahmo on alkujaan ylimielinen, mutta muuttuu tapahtumien seurauksena nöyremmäksi. Ylimielisyyteen voidaan yhdistää hamartia, jonka seurauksena tapahtumissa henkilö tekee ylimielisyydestä johtuvan virheen, jota hän ei ilman tätä luonteenpiirrettään tekisi. Esineiden ja asioiden osalta tarinaan voidaan käyttää istutus-lunastustapahtumia. Näissä tapauksissa esine tai asia pitää esittää katsojille melko varhaisessa vaiheessa, ja kun tämä asia esitellään ensimmäistä kertaa, puhutaan istutuksesta. Kun myöhemmissä, ehkä jopa ratkaisevissa draaman vaiheissa asia otetaan esille, puhutaan lunastuksesta. [9, s. 24–25.]

Yksi käytetyimpiä draaman muotoja varsinkin Hollywood-elokuvissa on sankarin matka, joka voidaan sijoittaa kolminäytöksiseen draamaan. Sankari on tarinan päähenkilö, joka on valmis uhraamaan omat tarpeensa muiden puolesta, ja hänen on oltava samaistuttava hahmo. Sankareita voi olla paljon erilaisia. Sankari voi esimerkiksi olla perinteinen elokuvista tuttu maskuliininen mies tai tavallisen oloinen urotekoihin yltävä nainen. Sankarin tarinassa yleensä seikkailu ja toiminta tapahtuvat toisessa näytöksessä. Sankarin matka voidaan jakaa elokuvissa vaiheisiin tavallinen maailma, kutsu seikkailuun, kutsusta kieltäytyminen, oppi-isän tapaaminen, ensimmäinen portti, testit, ystävät ja viholliset, kohti pyhintä, tulikoe, palkinto, paluumatka, uudelleensyntymä ja paluu muuttuneena. [9, s. 62, 73–80.]

4.3 Käsikirjoittaminen

Käsikirjoituksen laatiminen asiakastyössä on monivaiheinen prosessi, jossa on huomiotavaa eri ihmisten mielipiteitä, ja se pitää toteuttaa vaiheittain, jotta saadaan kaikkia miellyttävä lopputulos. Jouko Aaltonen (2002) listaa teoksessaan Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas tärkeät vaiheet käsikirjoituksen teossa seuraavanlaisesti:

1. aihe, päälause
2. näkökulma
3. tyylilaji
4. synopsis
5. treatment / kohtausluettelo
6. käsikirjoitus.

Synopsis

Kun luodaan projektiin liittyvä synopsis, on tärkeää saada selville asioita liittyen seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä?
- Miksi?
- Milloin?
- Kenelle?
- Miten?

Kun edellä mainittuihin kysymyksiin on saatu asiakkaan puolelta tai työryhmän sisällä vastaukset, voidaan alkaa edetä seuraavaan esituotannon vaiheeseen. Synopsista voidaan pitää videon sisällön tiivistelmänä, hahmotelmana tai luonnoksena. Siitä tulisi myös tulla ilmi tarinassa esiintyvät henkilöt, ja synopsis luodaan lähinnä rahoittajan tai asiakkaan luettavaksi, koska tarkoitus olisi antaa lukijalle yleinen käsitys, mitä videolla olisi tarkoitus olla ja millä tavoin se on toteutettu. [30.]

Synopsiksesta on kuitenkin myös hyötyä muillekin kuin tilaajalle, koska sitä voidaan käyttää hyväksi työryhmän sisällä käsikirjoitusta luodessa. Synopsiksen tarkoituksena voidaan pitää tarinan myymistä asiakkaalle, tai sitten se voi vain toimia apuvälineenä, kun aletaan miettiä videotuotannon teemaa tai rakennetta. Lähtökohtaisesti synopsisista luodessa selviää luultavasti myös, onko koko ideassa edellytyksiä siihen, että se muuttuisi toimivaksi käsikirjoitukseksi. On huomattavasti parempi huomata idean kantavuuden puute jo alkuvaiheessa kuin vasta sitten, kun käsikirjoitusta on jo tehty esimerkiksi noin kaksi kolmasosaa. Tässä vaiheessa videotuotantoa ei ole vielä tarkoitus esittää tai luoda mitään kuvallista tai muuten kovinkaan yksityiskohtaista tarinaa, koska ne saattaisivat rajoittaa käsi- ja kuvakäsikirjoitusta. [9, s. 88; 30.]

Synopsis ei ole kovinkaan pitkä. Leino (2003) toteaa teoksessaan Sanoista eläviä kuvia: käsikirjoittajan opas, että synopsis on pituudeltaan yhdestä kahteen liuskaa, ja usein se saadaan mahtumaan yhteen liuskaan. Oikeaoppinen synopsis on kirjoitettu proosamuotoon, ja sen pitäisi sisältää suorasanaista tekstiä, jossa ei ole vielä tapahtunut kohtausjakoa eikä siinä ole minkäänlaista dialogia. Tällä suorasanaisuudella päästään siihen, ettei kokonaisuus peitä vielä yksityiskohtia, joita tarkennetaan ja hiotaan myöhemmissä vaiheissa. [9, s. 88; 30]

Videotuotannon rakenteen työstämisen aloituksessa voidaan käyttää erilaisia strategioita. Aaltonen (2002) mainitsee teoksessaan Käsikirjoittajan työkalut kaksi perusstrategiaa, jotka ovat henkilökeskeinen ja juonikeskeinen lähestymistapa kirjoitustyötä aloittaessa. Aaltonen mainitsee myös, että kirjoittaminen voidaan tuki aloittaa myös monella muulla tavalla. Yhtä ja ainoata oikeata tapaa kirjoittamistyön aloitukseen ei ole, vaan työskentely voidaan aloittaa tarinasta, henkilöistä tai teemasta. [8, s. 104–105.]

Treatment

Synopsiksen tekemisen jälkeen voidaan tehdä treatment, joka on periaatteessa synopsisin ja käsikirjoituksen välimuoto tai eräänlainen laaja tiivistelmä, joka on synopsisista yksityiskohtaisempaa ja josta tulee esiin draama ja sen elementit. Treatment on kirjoitus, joka sisältää kaikki samat osat kuin synopsis, tarinan kokonaisuudessaan ja juonen kaikki käänteineen, yleensä kuitenkin vielä ilman tarkkaa kohtausjakoa tai -järjestystä, dialogia tai selostustekstiä. Kuitenkin hyvinkin erilaisia tekstejä voidaan kutsua treatmenteiksi, koska joissakin kirjoituksissa voi olla esimerkiksi dialogia, tosin pienessä määrin,

ja mielellään vain silloin, kun se on tarinan ymmärtämisen kannalta tärkeää. [8, s. 108–109; 9, s. 89; 31.]

Treatmentia voidaan myös kutsua eräänlaiseksi tapahtumaselostukseksi, jossa asia kerrotaan preesensissä ja proosamuotoon kirjoitettuna. Tämä esituotannon vaihe ei välttämättä vielä tarkenna esimerkiksi kohtausjärjestystä, vaan sen tehtävänä on hahmottaa tarinaa pääpiirteittäin, mihin voi kuulua myös päähenkilöiden päämäärien ja suhteiden esittely. Treatmentin pituus voi vaihdella muutamista liuskoista kymmeniin liuskoihin. Treatmentia tehtäessä on vielä helposti huomattavissa, mikäli tarinassa on rakenteellisia ongelmia, epäjohdonmukaisuuksia joko henkilöissä tai juonessa, koska treatment on vielä pelkistettyä tekstiä, eivätkä yksityiskohdat kerää liikaa huomiota. [8, s. 108–109; 9, s. 89; 31.]

Treatmentin tekemisen aikana kannattaa ottaa huomioon asioita, joita siitä tulisi ilmetä. Näitä asioita ovat

- keskeinen konflikti
- tarinan aihe
- päähenkilöt
- kliimaksi
- konfliktin ratkaisu.

Synopsis voitiin kirjoittaa ilman mitään kronologista järjestystä, mutta treatment kirjoitetaan aikajärjestykseen, esimerkiksi alku – keskikohta – loppu. Treatmentvaihe on kuitenkin eräänlaista synopsisen muovausta, joten tällainen seuraava askel suunnittelussa on looginen. Treatmentin tekemisessä oiotaan usein videoihin liittyvien esituotantojen aikana. Tämä ei ole suositeltavaa, koska sillä voi olla kauaskantoisia vaikutuksia tuotannon jälkipuoliskolla. Editointivaiheessa voidaan huomata kriittisiä rakenteellisia ongelmia, jotka voivat ajaa tuotantotiimin tekemään uusia ja uusia versioita käsikirjoituksesta, mikä tarkoittaa siinä vaiheessa tuotantoa turhaan hukattua aikaa ja resursseja. [8, s. 109; 31.]

Käsikirjoitus

Kun pohditaan, millainen on hyvä käsikirjoitus, Aaltonen (2002) listaa sellaisia asioita kuin selkeys, konkreettisuus, samaistuttava päähenkilö ja draamallinen rakenne tarinassa tai juonessa. Käsikirjoitus ei saisi mielellään sisältää liikaa adjektiiveja, vaan paljon verbejä ja substantiiveja. Kirjoituksen tulisi tuoda esiin tilanteiden ja tunnelmien rakentamiseen liittyviä ratkaisuja. Käsikirjoitus ei kuitenkaan ole itsenäinen tuote, vaan sen laatu ja arvo määräytyy valmiista ohjelmasta. Hyvä ohjelma tarkoittaa lähes aina, että myös käsikirjoitus on ollut hyvä, ja huono käsikirjoitus tuottaa myös lähestulkoon aina huonoa ohjelmaa. Käsikirjoitusta voidaan pitää koko tuotannon kivijalkana, jonka varaan tuotanto rakennetaan. Tässä esituotannon vaiheessa rajataan ohjelman sisältö ja hahmotellaan tarinan rakenne, koska ne ovat kriittisiä asioita, jotka täytyy tehdä ennen kuvaamista. [8, s. 12–13, 114.]

Käsikirjoituksella on erilaisia tehtäviä, jotka voidaan jakaa osiin. Käsikirjoituksen on hahmotettava tarinan ja tuotannon kokonaisuus. Sen avulla ohjaaja ja itse käsikirjoittaja ymmärtävät tarinan muodon ja sisällön, ja epäoleelliset asiat jäävät pois. Siitä huomaa viimeistään, toimiiko tarina kokonaisuudessaan. Kirjoituksen avulla myös tärkeä kommunikaatio tilaajan ja tekijöiden välillä selkeytyy ja kaikki ovat sisällöstä samaa mieltä. Kommunikaatio myös työryhmän sisällä on tärkeää, ja käsikirjoituksen avulla kaikki hahmottavat sisällön ja kuvaaja ja ohjaaja esimerkiksi voivat toimia sujuvammin yhteen. Tuotannon kannalta kirjoitus tuo suunnitteluun tärkeitä asioita. Sen avulla voidaan määrittää, paljonko rahaa ja aikaa tuotantoon tarvitaan, minkä jälkeen voidaan tehdä kuvausaikataulu ja kustannusarvio. [8, s. 13–14.]

Käsikirjoitusvaiheeseen päästään treatmentin jälkeen, ja tässä vaiheessa ei vielä luoda mitään kuvallista, se tapahtuu vasta kuvakäsikirjoitusvaiheessa. Käsikirjoituksessa kerrotaan kaikki kameran edessä tapahtuva toiminta tarkasti, kokonaisuus on jaettu kohtauksiin, ja niistä löytyvät myös dialogi ja mahdollinen selostusteksti. Tässä vaiheessa ei ole tarkoitus vielä kertoa teknisiä tuotannon asioita, kuten kuvakulmia ja kameran liikkeitä. Nämä asiat jätetään ohjaajan tehtäviksi, jonka on tarkoitus miettiä kuvakerronnalliset ja tekniset ratkaisut kuvaamisen kannalta. [8, s. 114.]

Käsikirjoitus ei saa nojata kirjalliseen tai kielelliseen ilmaisuun, informaation on tultava esiin kohtauksissa erilaisten elokuvakerronnallisten asioiden kautta. Informaation tulisi myös tulla esiin niin, että katsoja ei sitä huomaa, kuten esimerkiksi toiminnan kautta.

Dialogin ja selostustekstien kautta informaatio tuntuu ehkä pakotetummalta, ja se menee katsojalle huonommin perille. Lyhyessä ajassa katsojalle on välitettävä paljon tietoa, ja käsikirjoitusvaiheessa on tarkoitus ratkaista, miten ja milloin se tehdään. Varma tapa saada informaatio katsojalle on toisto, mutta sitä ei saa olla liikaa, jotta katsoja ei pidä sitä asioiden pakkosyöttämisenä. [8, s. 115–116.]

Alku on yksi tärkeimpiä tekijöitä videoissa. Sen pitää herättää katsoja ja vangita tämän mielenkiinto. Alun pitää olla tehokas, katsojaa puhutteleva, toiminnallinen ja uteliaisuutta herättävä. Alussa paras tapa on mennä suoraan asiaan. Aloitus voidaan tehdä eri tavoin, ja mahdollisuuksia ovat vahva konflikti, henkilön päätös, toiminnan käännekohta, ennakointi, lupaus tulevasta ongelmasta, jonkin tärkeän asian peliin laittaminen, teaser, ilmoitus tai otsikko, epätavallinen miljöö, käsittelytapa, yhdistelmä tai näkökulma sekä palapeli. [8, s. 119–120.]

Käsikirjoittaessa voidaan noudattaa niin sanottua perusformaattia, jota käytetään yleisimmin elokuvaa käsikirjoittaessa. Yleisesti perusformaattia noudattaessa yksi liuska tekstiä vastaa noin yhtä minuuttia valmista videota. Perusformaatin käsikirjoitus voidaan jakaa eri osiin. Kirjoitus aloitetaan kansilehdellä, jossa lukee käsikirjoituksen ja sen kirjoittajan nimi. Tämän jälkeen vuorossa on henkilöluettelo, jossa esitellään tarinan keskeiset henkilöt, ja kerrotaan perustiedot heistä. Seuraavana ovat kohtaukset, jotka jaetaan myös eri osiin. Kohtauksien kirjoittamisessa osat ovat järjestyksessä ensimmäisestä viimeiseen *kohtausotsikko, parenteesi ja dialogi*. Kohtausotsikko on kolmessa eri osassa, EXT tai INT, paikka ja aika. EXT- ja INT-termeillä tarkoitetaan ulko- tai sisäkuvausta. Paikka kirjoitetaan EXT- tai INT-termin jälkeen, ja se on merkittävä käsikirjoitukseen selkeästi. Aika tulee tämän jälkeen. Aika tulee vähintään jakaa kahteen, joko päivään tai yöhön. Aika voidaan myös jakaa tarkemmin neljään, jolloin aikana voi olla aamu, päivä, ilta tai yö. [9, s. 90–92.]

Kohtausotsikon jälkeen on parenteesin vuoro. Tässä vaiheessa on tarkoitus kertoa paikan lavastus lyhyesti ja siellä tapahtuva toiminta. Henkilöt esitellään tässä vaiheessa muuan muassa ulkomuodon ja vaatetuksen osalta lyhyesti, ja kun henkilö esiintyy tarinassa ensimmäistä kertaa, kirjoitetaan hänen nimensä kokonaan isoin kirjaimin. Tärkeä sääntö on, ettei kohtausta aloiteta koskaan dialogilla, koska on tärkeää, että lukija tietää ennen puhetta, mitä hän näkee. Myös kohtaus olisi suotavaa lopettaa parenteesiin eikä

dialogiin, mutta kohtausten lopussa asiassa voidaan kuitenkin tehdä poikkeuksia. Parenthesin rytmityksessä toiminta ja lyhyt kuvailu toimivat puheen rytmittäjänä, ja ne pitävät kohtauksen toimivana. [8, s. 120; 9, s. 93–94.]

Dialogit tulevat parenteesin jälkeen tai niiden väliin. Pääsääntönä voidaan pitää, että pitkiä dialogeja on syytä välttää ja dialogi erotetaan parenteesista aina yhdellä tyhjällä rivillä. Dialogilla on tarkoitus välittää informaatiota, kuljettaa juonta eteenpäin, luoda ilma-
piiriä ja karakterisoida. Dialogissa perusyksikkö on repliikki, jolla hahmo voi esittää reaktion eri tilanteisiin tai toisiin ihmisiin tai viitata juoneen tai seuraavaan kohtaukseen. [8, s. 120; 9, s. 93–94.]

Käsikirjoitukseen voidaan edellä mainittujen lisäksi kirjoittaa myös monologia, selostustekstiä sekä grafiikkaa tai animaatiota. Käsikirjoitus voidaan tehdä erilaista palstarakenteita käyttäen. Perusformaatti noudattelee yhden palstan rakennetta, joka on erityisen helppolukuinen. Kirjoitus voidaan kuitenkin tehdä myös kaksipalstaiseksi, jossa sivut on jaettu kahteen osalta keskeltä. Tässä tyyliässä vasemmalle puolelle kirjoitetaan toiminta ja asiat, joka kuvassa näkyy, ja oikealle äänit ja dialogi. [8, s. 122–128.]

Kuvakäsikirjoitus

Kun käsikirjoitus on hyväksytysti laadittu, voidaan luoda kuvakäsikirjoitus, eli storyboard, joka voi helpottaa kuvaustilannetta. Kuvakäsikirjoituksen toteutetaan, jotta työryhmä pysyy jo etukäteen hahmottelemaan, miten kuvaustilanteessa tullaan toimimaan ja miten kohtaus toteutetaan visuaalisesti. Kuvakäsikirjoituksesta vastaa yleensä joko ohjaaja tai kuvaaja, tai sitten molemmat yhdessä. Perimmäisenä tarkoituksena kuvakäsikirjoitusta tehdessä on miettiä, miten kohtauksen sisältö saadaan jaettua tehokkaimmin katsojalle. [8, s. 138–139.]

Kuvakäsikirjoitusta tehdessä ei tarvitse olla taitava piirtäjä, koska tärkeintä piirretyissä kuvissa on, että ne välittävät ajatuksen lukijalle ja niistä saa selvää. Kuitenkin visuaalisesti onnistunut kuvakäsikirjoitus voi välittää lukijalle jo tunnelmaa, jota videossa tavoitellaan. Tämä on tärkeää, jos idea joudutaan myymään asiakkaalle storyboardin kautta. Storyboardissa pitää kuvailla paljon yksityiskohtia, joiden avulla jokaiselle tuotannon osapuolelle selvää tarvittaessa, minkälaista videota ollaan tekemässä. [8, s. 138–139.]

Storyboardissa kuvat numeroidaan, minkä perään voidaan kirjoittaa kuvakoko, mahdollisesti tapahtuvat kamera-ajot sekä lyhyesti tapahtuvasta toiminnasta. Kuvako'issa käytetään lyhenteitä YK (yleiskuva), LKK (laaja kokokuva), KK (kokokuva), LPK (laaja puolikuva), PK (puolikuva), PLK (puolilähikuva), LK (lähikuva) ja ELK (erikoislähikuva). Samaan yhteyteen voidaan merkitä myös tapahtuman arvioitu kesto. Kaikki ääniin liittyvä, kuten repliikit, voidaan kirjoittaa toiminnan alapuolelle hieman sisennetysti tai muulla tavalla, jolla ne erottuvat toiminnasta. Äänet on mahdollista myös laittaa kokonaan omalle palstalleen, jolloin storyboardista tulee kolmipalstainen. [8, s. 138–139.]

Kuvakäsikirjoituksen jälkeen voidaan tehdä vielä ohjauksäkäsikirjoitus, jota voidaan kutsua nimin *kuvauskäsikirjoitus* ja *ohjaajan käsikirjoitus*. Tässä vaiheessa kohtausten rakenne ja toteutus on jo ratkaistu ja ohjaaja on miettinyt valmiiksi videon mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Ohjauksäkäsikirjoitus voidaan tehdä eri tavoin, mutta esimerkiksi elokuvaohjaaja Francis Ford Coppola käyttää viisijakoista tyyliä, jonka kohdat ovat lyhyt sisällöllinen selvitys, henkilöiden karakterisointi, ajoitus kohtausten tärkeyden mukaan, kohtausten tunnelma, valaistus ja lista mahdollisista virheistä. Ohjauksäkäsikirjoituksen jälkeen voidaan myös tehdä vielä jälkikäsitteilyä ajatellen leikkauskäsikirjoitus. Leikkauskäsikirjoitus voi olla erityisesti tarpeen, jos syystä tai toisesta ennakkosuunnitelmat eivät ole pitäneet paikkansa, kaikkea suunniteltua ei ole pystytty kuvaamaan tai on kuvattu jotain, mitä ei ollut käsikirjoitettu. Leikkaajalle tehty käsikirjoitus tehdään usein kaksipalstaiseksi, ja siihen voi lisätä kommentteja ja huomioita materiaalista, koska se on tarkoitettu vain leikkaajan luettavaksi. [8, s. 144–147.]

5 Pyöräilyvideon esituotanto

Pyöräilyvideoprojektin esituotanto saatiin aluilleen joulukuun 2015 alkupuolella pidetyssä aloituspalaverissa, josta lisää luvussa 5.1 Projektin aloitus. Videoprojektin työryhmänä toimivat neljä vuotta Metropoliasa mediatekniikkaa opiskelevat Rami Pulkka, Velipekka Rahkola ja Niklas Törnblom. Työn tilaaja oli Helsingin kaupungin Kaupunkisuunnitteluvirasto, joka käytti konsultointiapunaan Sweco PM Oy:n edustajaa.

Pyöräilyvideo oli siis tilaustyö, ja asiakas tilasi työssä opetusvideota. Video muodostui kuitenkin esisuunnittelun myötä draaman keinoja käyttäväksi opetusvideon ja lyhytelokuvan risteytykseksi, ja sen myötä esituotannossa otettiin oppia molempiin videotuotantoihin liittyvistä aineistoista. Tärkeintä kuitenkin videoissa oli opetus, ja sitä yritettiin tuoda

esiin efektien, kuten esimerkiksi hidastusten avulla videoprojektin kokonaissuunnittelussa, kuitenkin liikaa tyrkyttämättä opetustarkoituksia. Tarina ja draaman käyttö olivat tuotannossa mielenkiintoa herättämässä ja kokonaisuutta täydentämässä.

Projekti lähti kohtalaisen hitaalla tempolla liikkeelle, koska joulukuun oli lähestymässä, mikä tarkoitti, että asiakkaat ja työryhmä lähtisivät jo seuraavalla viikolla joululomalle ja projektia päästäisiin kunnolla aloittamaan vasta tammikuun puolella. Projektin alustavaksi valmistumisajankohdaksi ajateltiin maaliskuun loppua 2016. Tässä luvussa kuvataan, miten tilausvideon esituotanto hoidettiin.

5.1 Projektin aloitus

Projektin alkupalaveri pidettiin 9.12.2015. Siinä olivat läsnä videotyöryhmä, ohjaava opettaja, Swecon edustaja ja Helsingin kaupungin Kaupunkisuunnitteluviraston edustaja. Aloituspalaverissa haluttiin selvittää videoon tai videoihin liittyvät perusasiat:

- Miksi video toteutetaan?
- Mikä on videon tavoite?
- Mikä on kohderyhmä?
- Mitkä ovat käyttötavat?
- Kuinka pitkiä videot ovat?
- Mikä on budjetti?
- Mikä on aikataulu? [30.]

Aloituspalaverin aikana vastaukset saatiin lähes kaikkiin haluttuihin kohtiin, ja niihin kohtiin, jotka jäivät vielä epäselviksi, työryhmä pyysi asiakasta selvittämään vastaukset seuraavan kokoukseen mennessä. Videon toteutuksen syyksi selvisi se, että Helsingin kaupunki haluaa opettaa pyöräilijöille, miten käyttäytyä pyöräliikenteessä. Näin ollen videon päätavoitteena oli opastaa pyöräilijöitä, tavoittaa helsinkiläistä yleisöä ja olla toteutettu

rennolla otteella, jotta vältettäisiin niin sanottujen perinteisten opetusvideoiden kankeus. Videoiden kohderyhmänä tulisi olla kaikenikäiset Helsingissä polkupyörää liikkumisvälineenä käyttävät ihmiset.

Asiakkaan olisi tarkoitus käyttää videoita lähinnä sosiaalisessa mediassa, kuten Facebookissa, YouTubeissa ja Instagramissa. Videoiden oli tarkoitus tulla myös näyttille Pyöräliikenne Helsingissä -tapahtumaan Helsingin keskustassa sijaitsevaan info- ja näyttelytilaan. Näyttely on avoinna 14.4.–1.10.2016, ja videoiden oli tarkoitus olla esillä näyttelyssä heti aloituspäivästä lähtien, joten projektin viimeinen takaraja suunniteltiin alun perin tätä päivää ajatellen. Takarajaksi asetettiin alustavasti ensimmäisessä kokouksessa 31.3.2016 tai viimeistään näyttelyn alkamisajankohta.

Lyhyissä videoissa päädyttiin melko lyhyisiin kestoihin. Videot oli suunniteltu lähinnä sosiaaliseen mediaan, niiden pituuksiksi sovittiin noin 15–30 sekuntia. Videoiden määrää ei vielä varmistunut, koska budjettiasiaista ensimmäisellä kokouksella ei vielä ollut täyttä selvyyttä. Kuitenkin jo tässä vaiheessa pystyttiin arvioimaan, että videoita tullaan tekemään 3–6 sen perusteella, mitkä asiakkaan mielestä olivat tärkeitä aiheita pyöräilyliikenteeseen ja käyttäytymiseen liittyen.

Ensimmäinen palaveri antoi työryhmälle paljon pohjaa videoprojektin suhteen, ja projektiin liittyvää ideointia voitiin aloittaa. Seuraava kokous sovittiin vasta seuraavan vuoden, 2016, alkupuolelle. Seuraavaan kokoukseen oli tarkoituksena saada asiakkaalta jonkinlainen käsikirjoituspohja, jonka sitten videotyöryhmä ottaisi käsittelyyn. Videotyöryhmälle annettiin jatkosuunnittelun osalta aika vapaat kädet, kunhan tietyt aiheet ja teemat esiintyisivät videoilla.

5.2 Idea ja konsepti

Asiakaslähtöisissä videoissa lähtötilanne on usein se, että asiakas esittelee pääpiirteisen idean, jota videotyöryhmä lähtee sitten jatkojalostamaan. Niin oli tässäkin projektissa. Asiakas antoi työryhmälle eväät, joiden avulla ideaa lähdettiin muodostamaan. Asioita, joita videossa piti olla, olivat tietyt liikennetilanteet ja ratkaisut. Näitä olivat muun muassa vasemmalle kääntyminen, pyörätasku (kuva 7), pyörätie (kuva 8), pyöräkaista (kuva 8) ja sekaliikennekäyttäytyminen. Videoiden haluttiin olevan lyhyitä kokonaisuuksia ja niissä olisi hyvä olla jokin yhdistävä tekijä, kuten konsepti, josta katsoja tunnistaa niiden

olevan samaa sarjaa. Myös videoiden yleisilmeestä asiakkaalla oli näkemys, ja he eivät halunneet, että hahmot olisivat esimerkiksi liian trendikkäitä.



Kuva 7. Pyörätasku, eli pyöräilijöille varattu odotustila liikennevaloristeyksessä. Kuvaajana Velipekka Rahkola.



Kuva 8. Pyörätie ja pyöräkaista. Kuvaajana Velipekka Rahkola.

Kun asiakkaalta oli saatu perimmäinen idea tuotannon sisältöön, työryhmä aloitti ideoinnin aivoriihen muodossa. Aivoriihien pitäminen ideoinnissa oli työryhmälle tuttua aiemmista samankaltaisista projekteista, ja näissä kokoontumisissa noudateltiin perinteisen aivoriihen mallia. Tärkeitä tuotantoa ideoidessa oli myös pitää koko ajan mielessä, että videon pitää soveltua sosiaaliseen mediaan. [8, s. 35.]

Ensimmäinen työryhmän kokoontuminen tuotti muutamia ideoita, joista kuitenkin kukaan työryhmästä ei ollut heti vakuuttunut, kun idea heitettiin ilmaan. Hyvä idea saa kuitenkin kuulijassa heti jonkin reaktion aikaiseksi, ja ensimmäisen aivoriihen ideoiden kanssa näin ei käynyt. Ensimmäisellä ideomiskerralla kuitenkin saatiin asiaa eteenpäin ja päädyttiin jo ratkaisuihin, joita tarinan luomisen suhteen päätettiin toteuttaa, mikäli asiakas ne hyväksyy. Yksi tällainen ratkaisu oli, että tehdään yksi pitkä tarina, josta sitten pätkitään pienempiä kokonaisuuksia sosiaaliseen mediaan.

Toinen ideasuunnittelun aivoriihi tuotti tarinan suhteen tulosta. Työryhmä oli ehtinyt paneutua tarkemmin tuotannon suunnitteluun, ja draaman käytön erilaisiin mahdollisuuksiin tarinassa, joten ideointi helpottui huomattavasti. Ideoinnissa hankalaksi osoittautui päähenkilön motiivin miettiminen. Ideoita päähenkilön matkan tavoitteesta ilmeni reilusti, mutta useat sisälsivät asetelun, jossa oli kiire päästä paikasta A paikkaan B. Kiirettä ei kuitenkaan haluttu tuoda mukaan henkilön toimintaan, koska tarkoituksena on opettaa liikennekäyttäytymistä, eikä hosuminen sopisi kuvaan. Kuitenkin tavoitteena oli, että päähenkilöllä on jokin tarkoitus, miksi hän pyöräilee, eikä hän olisi liikenteessä vain pyöräilyn ilosta.

Työryhmä alkoi ideoida tarinaa, jossa esiintyisi kaksi henkilöä yhden sijaan ja jossa jostain syystä toinen henkilö haluaisi tavoittaa toisen henkilön. Toista henkilöä tavoittelevalla henkilöllä olisi tällöin tarkoitus matkalleen, eikä hän menisi kellonaika ainoana motiivinaan. Tässä vaiheessa keksittiin, että hahmo, jota tavoitellaan, voisi pudottaa maahan huomaamattaan jotain, jonka toinen henkilö kuitenkin huomaa ja poimii maasta. Tämän jälkeen hän lähtee saavuttamaan toista hahmoa palauttaakseen pudonneen esineen. Pudonneen esineen pitäisi kuitenkin olla jokin henkilökohtainen ja tärkeä asia hahmolle, ja esineen mietintään käytettiin tovi. Ideoita tuli lompakoista matkapuhelimeen, mutta avainlippu (kuva 9) oli kuitenkin se, mikä tuntui kaikista järkevimmältä, ja tuotannon ideointi oli valmis. Työryhmän mielestä tarinan idea oli samaistuttava, looginen, tarinapohjainen mutta kuitenkin opetusta ja neuvontaa sisältävä kokonaisuus, koska hahmon tavoittellessa toista hahmoa voitaisiin esitellä liikenneasiat matkan varrella.



Kuva 9. Alkukohtauksen hahmottelua. Kuvaajana Velipekka Rahkola.

5.3 Käsikirjoitus

Kun ideoinnin suhteen kokonaisuus alkoi olla halutussa muodossa, työryhmä alkoi työstää synopsisista seuraavaa asiakastapaamista varten. Synopsiksesta tehtiin lyhyt ja ytimekäs, ja sillä oli tarkoitus myydä työryhmän visio asiakkaalle. Synopsis tehtiin Google Drive -palvelussa sijaitsevaan työryhmän sisäiseen fläppitauludokumenttiin, josta se olisi helppo esittää asiakkaille.

Synopsis sisälsi tarinan pääpiirteet, mutta siinä ei kuitenkaan ollut vielä tarkempia yksityiskohtia kuten tapahtumapaikkoja. Siinä kuitenkin haluttiin tuoda esiin, mitä kohderyhmää tarinalla tavoitellaan, miten sitä voidaan käyttää ja minkälainen rakenne tarinassa on. Vaikka Aaltonen (2002) mainitsee teoksessaan, että synopsiksia kannattaa olla useampia mukana, kun ideaa esitellään asiakkaalle, työryhmän kovan itseluottamuksen vuoksi tarinan toimivuudesta päädyttiin tekemään tapaamiseen vain yksi versio. Tarinan synopsis oli pelkistetty ja helposti muokattavissa, jos asiakkaalta tulisi palautetta ja he esimerkiksi haluaisivat muuttaa jotain tilanteiden järjestystä tai mitä tilanteissa tapahtuu.

Synopsis luotiin niin, että se olisi myös helppoa pilkkoa lyhyempiin videoihin. [8, s. 40–41.]

Kun idea ja synopsis esiteltiin asiakkaille, riski, että mukana oli vain yksi synopsis, kannatti tällä kertaa, ja se sai hyvän vastaanoton. Ideaa asiakkaat kehuivat ja se sai hyväksynnän. Synopsis oli myös pääosin asiakkaiden mielestä hyvä. Synopsis oli jaettu neljään eri osaan, ja viimeinen osio oli ainut, johon asiakas halusi pieniä muutoksia. Loppu oli vielä kohtalaisen avoin synopsiksessa, ja se oli ainut kohta, josta työryhmäkään ei ollut päässyt vielä yksimielisyyteen. Työryhmä muutti loppua ja kirjoitti seuraavaan tapaamiseen lopullisen version, jonka myös asiakas hyväksyi.

Synopsista alettiin muovata tarkempaan muotoon treatmentissa. Treatmentia lähdettiin rakentamaan juonikeskeistä lähestymistapaa noudattaen. Treatment on mahdollista tehdä monella eri tapaa, mutta työryhmä eteni tässä käsikirjoittamisen vaiheessa perinteistä polkua pitkin eli kirjoitti koko tarinan dokumenttiin. Dokumentista selvisi tarinan kulku kokonaisuudessaan, siinä ei ollut vielä dialogia eikä sitä ollut jaettu vielä kohtauksiin. Treatmentia tehtäessä videolle määriteltiin alustava työnimi, Avaimet pyöräilyyn.

Treatmentin jälkeen alkoi itse käsikirjoituksen luominen. Koska esityö oli tällä kertaa hoidettu hyvin ja siihen oli käytetty aikaa, käsikirjoituksen tekeminen meni sujuvasti. Tätä insinööriyötä varten opiskellut tiedot käsikirjoittamisesta auttoivat hahmottamaan ja toimimaan tehokkaammin sekä kirjoittamaan käsikirjoituksen oikeanlaiseen muotoon. Käsikirjoitus tehtiin niin sanottua perinteistä formaattia käyttäen, jossa kirjoitus tehtiin yhden palstan kirjoitustyyliä. Itse käsikirjoituksesta tuli noin kahden liuskan mittainen, jos mukaan ei lasketa kansilehteä eikä henkilöluetteloa. Kokonainen tarina yritettiin saada mahdumaan noin kahteen minuuttiin, ja käsikirjoitus onnistuttiin pitämään oikean mittaisena, koska käsikirjoituksen perusformaattissa yksi liuska, tai sivu, vastaa noin minuuttia valmista videota. [8, s.127; 9, s. 90.]

Tarinan käsikirjoitus rakennettiin kolmen näytöksen malliin, ja siinä käytettiin hyväksi myös sankarin matkan elementtejä. Käsikirjoitusta analysoitiin Aaltosen Käsikirjoittajan työkalut (2002) -kirjassa esitettyjen rakenteellisten arvioiden pohjalta. Työryhmän mielestä kirjoituksessa oli muuan muassa samaistuttava päähenkilö, hänen päätavoitteensa esitellään heti tuotannon alkuun, vastavoimia, informaatio tarjotaan oikeilla hetkillä, kohtaukset eivät ole liian pitkiä, kohtauksilla on syynsä kokonaisuuden kannalta, kokonaisuus on looginen ja se etenee koko ajan. [8, s. 67–71, 134–135; 9, s. 90.]

Pyöräilyvideossa käsikirjoitusta rakentaessa piti myös ottaa huomioon, että liikennetilanteisiin liittyvät, pyöräilyä koskevaa informaatiota välittävät kohtaukset toimivat omina kokonaisuuksinaan. Kohtaukset piti siis rakentaa niin, että toiminta kohdistui liikenteellisiin ratkaisuihin ja varmistaa, että ne tulevat esiin. Kohtaukset rakennettiin niin, että ne toimivat tarinan osana, mutta kuitenkin välittävät informaatiota, joka on koko videon perustarkoitus.

Käsikirjoituksen jälkeen kuvakäsikirjoituksen loi ohjaaja Velipekka Rahkola. Kuvakäsikirjoitus luotiin piirtämällä yksinkertaisia kuvia kohtauksista. Kuvien ei tarvinnut olla visuaalisesti parhaasta päästä, koska idea ja tarina oli jo myyty asiakkaalle, vaan yksinkertaiset kuvat toimivat tässä tapauksessa vain ohjaaja Velipekka Rahkolan ja kuvaajien Rami Pulkan ja Niklas Törnblomin apuna kuvaustilanteessa.

5.4 Taustatyö

Pyöräilyvideoprojektissa taustatyötä jouduttiin tekemään aiheen, kaluston, vuodenaikojen ja kuvauspaikkojen osalta. Taustatyö haluttiin tehdä tarkasti, jotta kuvaukset menisivät ongelmitta ja kaikki saataisiin kuvattua ilman lisäkuvauspäiviä.

Aiheen osalta, eli pyöräilyyn liittyvien liikennesääntöjen kanssa, jouduttiin tekemään hieman taustatutkimusta. Yksi työryhmän jäsen tiesi tilanteisiin liittyvät liikenteelliset ratkaisut ja kuinka niissä käyttäydytään, koska hän pyöräilee itse paljon. Kaksi muuta jäsentä eivät pyöräile, joten esimerkiksi pyörätasku oli käsitteenä aivan uusi. Asiakas tarjosi kuitenkin jo projektin alkuvaiheilla työryhmälle tietoa erilaisista termeistä ja järjestelyistä, joten perehtyminen kävi helposti, eikä siihen tarvinnut käyttää liikaa aikaa.

Kuvauskalustossa taustatyötä jouduttiin tekemään hieman enemmän, kuin mitä työryhmä oli aiemmissa tuotannoissa tehnyt. Tähän suurin syy oli, että kuvauksissa oli päätetty käyttää kopterikameraa, jonka lainsäädännölliset ja yleiset asiat olivat kaikille vieraita. Työryhmä oli alun perin elänyt ajatuksessa, että kopterilla saa lentää kuka vain, mutta varhaisessa vaiheessa selvisi, että kopteriin, joka on miehittämätön ilma-alus, tarvittiin siihen luvat hakenut pilotti. Tämä muutti hieman suunnitelmia, mutta Metropolian kautta löytyi henkilö, joka saataisiin järjestettyä paikalle kuvauspäivinä kuvaamaan kopterikameraosuudet.

Kuvauspaikkojen osalta ei tarvinnut miettiä sen enempää ääniasiaa, koska videossa ei ole dialogia kuin vasta loppukohtauksessa. Kuvauspaikkojen valoisuus katsottiin myös riittäväksi, kun työryhmä kävi paikan päällä katsomassa suunniteltuja kuvauspaikkoja. Video kuvataan keväällä ulkona, joten ei nähty tarvetta käyttää kohtauksissa lisävalaistusta. Kuvauspaikkojen osalta piti miettiä myös paikkoja, jotka kävisivät tarinan kanssa yhteen. Ei olisi loogista, että hypittäisiin kaupungin laidalta toiselle, koska kun video tehtäisiin helsinkiläisille, monet varmasti tunnistaisivat lokaatiot. Tämä aiheutti työryhmälle päänvaivaa kuvauspaikkoja selvittäessä, koska piti ottaa myös huomioon, että reitillä olisi kaikki halutut liikennetilanteet. Kopterikuvaamisen mahdollisuus piti ottaa myös huomioon joitakin kuvauspaikkoja valitessa.

Reitillä pitäisi siis olla sekaliikennettä, pyöräkaista, pyörätie, risteys, jossa olisi pyörätasku, ja suojatien ylityksiä. Asiakkaan suunnalta oli jo tullut tuotannon alkuvaiheilla kuvauspaikkaehdotuksia, mutta ne olivat vähän ympäri kaupunkia. Työryhmä suunnitteli kokouksessa reittiä Google Mapsin avulla. Maps-palvelusta pystyttiin etukäteen katsomaan paikkojen sopivuutta ilmakuvista, ja niistä näki myös tienmaalaukset, joiden avulla reittiä hahmoteltiin. Kun reitti oli alustavasti suunniteltu kokouksessa, työryhmä jalkautui katselemaan sopivia kuvauspaikkoja. Työryhmä käveli reitin läpi ja valokuvasi paikat, jotka olisivat hyviä videolle. Kuvat esitettiin seuraavassa asiakastapaamisessa, ja reitti sai hyväksynnän. Reitiltä haluttiin myös saada visuaalisesti hyvännäköistä kuvaa, ja valituilla kuvauspaikoilla se oli mahdollista (kuva 10, 11 ja 12).



Kuva 10. Alkukohtauksiin suunniteltuja kuvauspaikkoja. Kuvaajana Velipekka Rahkola.



Kuva 11. Kuvauspaikkoja, joissa on tarkoitus käyttää kopterikameraa meren päällä lentäen. Kuvaajana Velipekka Rahkola.



Kuva 12. Loppukohtaukseen suunniteltuja paikkoja. Kuvaajana Velipekka Rahkola.

Kun paikat olivat asiakkaan hyväksymät, työryhmä päätti vielä varmistaa paikkojen sopeutuvuuden kuvaukselle suorittamalla testikuvausta sovitulla reitillä. Tarkoitus on että reitti mennään alusta loppuun, työryhmä noudattaa ohjaajan laatimaa kuvakäsikirjoitusta tarkasti ja kokeilee samalla kuitenkin erilaisia vaihtoehtoja, esimerkiksi kuvakokojen ja kamera-ajojen osalta. Aikataulujen vuoksi testikuvauksia työryhmä ei kerennyt tekemään tämän insinööriyön kirjoituksen aikana, joten vasta suunnitelma testikuvauspäivästä on valmiina. Testikuvauspäivänä työryhmän on tarkoitus ottaa tuotannon ulkopuolinen henkilö sijaisnäyttelijäksi. Testikuvauksissa on tarkoitus käyttää sovittua kuvauskalustoa helikopterikameraa lukuun ottamatta, ja tällä voidaan varmistaa, että kaluston käyttö on jokaisella ryhmän jäsenellä hallussa itse kuvaustilanteessa.

Testikuvauspäivänä on tarkoitus kokeilla myös kuvakäsikirjoituksen kuvakulmia paikan päällä. Jos tässä vaiheessa huomataan jonkin asian toimimattomuus, voidaan vielä

tehdä muutoksia lopulliseen kuvaussuunnitelmaan. Testikuvauksen ja itse videon kuvauksen välillä on aikaa muutama viikko, ja tämä aika voidaan tarvittaessa käyttää käsikirjoituksen ja paikkojen muutosten tekemiseen.

5.5 Päähenkilöt ja kuvauskalusto

Päähenkilö on keskeinen osa tarinaa. Kun kokonaistuotantoa on tarkoitus pätkiä pienempiin osiin sosiaalista mediaa varten, on tärkeää, että jokainen leikattu lyhyempi video yhdistyy toisiinsa ja kokonaiskuvaan. Yksi yhdistävä tekijä on, että samat henkilöt esiintyvät jokaisessa videossa, minkä lisäksi teema, grafiikka ja muu yleisilme toimivat yhdistävinä tekijöinä.

Videon alkuvideoinnissa päädyttiin siihen, että videossa olisi yksi päähenkilö, joka voisi mahdollisesti olla hieman epäurheilullinen ja koominen mieshenkilö. Kun työryhmä ei saanut kokonaisuutta kuitenkaan toimimaan haluamallaan tavalla yhden päähenkilön ympärille rakennettavalla tarinalla, päähenkilöasia muuttui. Kun aivoriihien tuloksena saatiin kaikkia osapuolia miellyttävä tarinapohjainen idea, päädyttiin videossa käyttämään kahta päähenkilöä. Hahmo 1, eli toinen päähenkilö, olisi videolla enemmän näkyvä, mutta myös hahmo 2 on tärkeä hahmo videon kokonaisuuden kannalta, joten häntä ei voi pitää sivuosahahmona, ja näin päädyttiin kahteen päähenkilöön.

Kun päätös kahdesta päähenkilöstä oli tehty, oli aika alkaa miettiä, millaisia henkilöitä hahmot olisivat. Yksi asiakkaan toive hahmoja mietittäessä oli, että kasvot voisivat olla tutut yleisölle esimerkiksi sosiaalisen median maailmasta, jotta video saisi enemmän katsojia. Synopsis rakennettiin ajatuksella, että enemmän ruutuaikaa saava hahmo 1 olisi nainen ja kiinnostettava hahmo 2 mies. Tällä ajatuksella oli tarkoitus välttää kliseistä tiilannetta, jossa mies on sankari ja nainen pelastettava. Asetelma kuitenkin muuttui toisinpäin saatavilla olevien näyttelijöiden myötä treatmentvaiheessa. Hahmo 1 oli lopulta mies ja hahmo 2 nainen.

Asiakkaan toiveena päähenkilöitä mietittäessä oli, että hahmot, tai ainakin toinen hahmoista, voisi olla sentyyppinen henkilö olemukseltaan, jota ei välttämättä yhdistetäisi pyöräilyyn, esimerkiksi pukeutumisen perusteella. Tästä toiveesta syntyi ajatus kokouksessa pidetyssä aivoriihessä, että naishahmo voisi olla jakkupukuinen bisnesnainen

josta saisi kuvan, että hän käyttäisi tavallisesti omaa autoa liikkumiseen. Idea oli kaikkien kokouksen osapuolien mielestä hyvä, joten toisen hahmon konsepti lyötiin lukkoon.

Tässä vaiheessa mieshenkilölle ei enää mietitty sen suurempaa tyyliä tai konseptia, vaan lähdettiin miettimään hahmoa käytettävissä olevien näyttelijöiden kautta. Tässä vaiheessa oli jo selvää, että hahmoa näyttelevän henkilön tulisi olla jostain katsojille tuttu, ja tämä kuuluisuusnäkökulma ja käytettävissä oleva budjetti rajoittivat jonkin verran sopivan henkilön valintaa. Asiakkaalta tuli eräässä kokouksessa ehdotus helsinkiläisestä jääkiekkoilijasta, joka on suosittu hahmo myös jääkiekon ulkopuolella. Hän oli jonkin aikaa ensisijaisena vaihtoehtona suunnittelutyötä tehtäessä päähenkilön osan näyttelijäksi.

Kuitenkin työryhmän jäsenen tuttu, josta oli aiemmin jo ollut puhetta henkilöä mietittäessä, tuli puheeksi ja häntä kysyttiin rooliin. Hän oli näytellyt ennekin, ja tästä syystä työryhmä päätyi pyytämään häntä päärooliin. Henkilöltä saatiin myöntävä vastaus ja pääosanäyttelijä oli saatu. Tässä vaiheessa ei enää nähty tarpeelliseksi miettimään hahmoa tarkemmin, vaan näyttelijä saisi näytellä hahmon omalla tavallaan. Tässä vaiheessa saatu pääosanäyttelijä oli sosiaalisesta mediasta tuttu kasvo. Hän edusti erästä videoblogiryhmää, jolla oli paljon seuraajia ja jonka videoita on keuhuttu eri medioissa.

Kuitenkin pari viikkoa ennen suunniteltua kuvauksien aloittamista päähenkilöä esittäväksi kaavailtu näyttelijä joutui perumaan esiintymisensä videossa kiireiden vuoksi, mikäli video kuvattaisiin huhtikuun 2016 aikana. Peruminen tuli työryhmän kannalta pahaan paikkaan, koska siinä tilanteessa uusi, yleisölle tuttu kasvo piti löytää nopeasti. Työryhmä aloitti heti uuden pääosaesittäjän etsinnän, koska tuotantoa ei saataisi kuvattua suunnitellussa aikataulussa ilman pääosanäyttelijää.

Tämän insinööriyön kirjoituksen aikana uutta miespääosaesittäjää ei ollut vielä löytynyt. Työryhmä oli aluksi luottavainen sen suhteen, että sopiva henkilö löytyisi ennen huhtikuun 2016 viimeistä viikkoa, koska ajatuksia ja ehdotuksia pääosanäyttelijästä oli tullut jo esiin. Miespäähenkilön ulkoinen olemus tai näyttelijätaidon taso ei tulisi muuttamaan käsikirjoitusta, sillä vuorosanoja käsikirjoituksessa ei juurikaan ole. Jos uutta näyttelijää ei löytyisi, kuvaukset siirtyisivät vähintään viikolla, koska alun perin pääosaan kaavailtu näyttelijä olisi käytettävissä toukokuun alussa.

Jo videoprojektin esituotannon alkuvaiheessa videotyöryhmällä oli ajatus, että videoiden teossa pyritään käyttämään erilaisia kuvausmenetelmiä ja erilaista kamerakalustoa. Käsikirjoittaessa ja kuvakulmien ja paikkojen suunnittelussa ajateltiin myös erilaisten kamerakalustojen soveltuvuutta. Erilaisten kameroiden ja usean kameratyyppin käyttö toisi videoon jotain omaa, minkä avulla se eroaisi muista samankaltaisista informatiivisista, lähinnä internetissä julkaistavista videoista. Videolla käytettäisiin myös perinteikkäänppää kamerakalustoa, mutta niin sanottuja erikoiskameroita työryhmä päätti käyttää tuomaan erilaisia kuvakulmia.

Työryhmä ei itse omistanut tarpeeksi hyviä järjestelmäkameroita tuotannon tekemiseen, joten kamerat oli tarkoitus lainata Metropolia Ammattikorkeakoulusta. Työryhmä varasi päivän siihen, että se tutkisi Metropolian kalustoa, ja sitä mitkä laitteet sopisivat tuotannon tarpeisiin parhaiten. Työryhmä suunnitteli aluksi ottavansa kaksi samanlaista kameraa, molemmille kameramiehille samanlaiset. Tärkeää oli myös että, saataisiin kuvattua paljon kuvia sekunnissa sisältävää materiaalia, eli kameralla pitäisi pystyä kuvaamaan 60 fps Full HD -videokuva. Kameroita valittaessa oli heti alkuun selvää, että käytettäisiin mieluummin järjestelmäkameroita kuin videokameroita. Järjestelmäkamerat olivat työryhmälle tuttuja aikaisemmista projekteista, ja niiden käyttö olisi suurelta osin hallussa jo valmiiksi. Tämän lisäksi järjestelmäkameroita voidaan kuljettaa paikasta toiseen kätevämmiin niiden koon ja painon ansiosta.

Työryhmä aloitti kaluston tutkimisen Metropolian Trail-palvelun kautta, jossa kalusto on nähtävillä. Nopeasti selvisi, ettei Metropolialla ole, ainakaan Leppävaaran toimipisteessä, järjestelmäkameroita, jotka olisivat täyttäneet työryhmän tarpeet videokuvauksen suhteen. Tässä vaiheessa käännyttiin Metropolian henkilökunnan puoleen, ja asialle saatiin varmistus. Tämä tarkoitti, että sopivaa kameraa pitäisi yrittää saada muuta kautta. Metropolian kautta toiseksi kameraksi kuitenkin otettiin Canon 5D Mark III (kuva 13), joka oli työryhmälle tuttu aikaisemmista videotuotannoista. Kamerasta tiedettiin jo, että sitä käyttämällä on mahdollista saada tarkkaa ja hyvää kuvaa, mutta hidastuksia vaativissa kohtauksissa ja kuvakulmissa sitä ei voitaisi käyttää, koska Mark III tallentaa videokuva maksimissaan 30 kuvaa sekunnissa. Linsseiksi Mark III -kameraan alustavasti valikoituivat Canon 24–105 mm 4.0L ja Canon 35 mm 1.4 (kuva 13).



Kuva 13. Canon 5D Mark III -kamera, Canon 24–105 mm 4.0L -objektiivi ja Canon 35 mm 1.4 -objektiivi [32; 33; 34].

Toinen järjestelmäkamera, jonka pitäisi kuvata 60 fps Full HD -videokuva, varmistui pyöräilyvideotuotannon työryhmän käytettäväksi viikkoa ennen etukäteen suunniteltuja kuvauspäiviä. Toisen käytettävän kameran malliksi varmistui Sony A7s II -järjestelmäkamera (kuva 14), ja objektiivina tässä kameramallissa tulee olemaan Sony FE 24–20 mm f/3.5-6.3 OSS -objektiivi.



Kuva 14. Sony A7s II -järjestelmäkamera [35].

Toimintakameran käyttö toisi videoihin asiakkaiden haluamaa teemaa, jota esiintyy useissa sosiaaliseen mediaan tarkoitetuissa videoissa. Teemasta asiakas käytti sanaa Tube-tyyppinen video, joka herättää varmasti jokaisessa kuulijassa jonkinlaisen mielipi-

teen, mutta periaatteessa sillä tarkoitettiin, että video ei mielellään olisi kokonaan vaakaasti kuvattu elokuvatyylinen tuotos. Toimintakameraa tullaan käyttämään videoissa kiinnitettynä pyörän eri osiin. Toimintakameramalliksi työryhmä valitsi GoPro Hero 4 Black -kameran (kuva 15), joka oli videotuotannon suunnitteluhetkellä yksi parhaita GoPro-malleja. GoPro-kamerat käyvät tuotannon laatuun hyvin pienen kokonsa ja helpon eri paikkoihin kiinnitettävyytensä takia, ja kamera pystyy ottamaan paljon kuvia sekunnissa, minkä avulla voidaan myös luoda sujuvia hidastuksia tarvittaessa.



Kuva 15. GoPro Hero4 Black-toimintakamera [36].

Videon haluttiin myös kamera-ajaja, jotka olisivat mahdollisia toteuttaa, mikäli käytäisiin pelkästään järjestelmäkameraa. Jotta videoon saataisiin monipuolisia kohtauksia, päätettiin apuna käyttää kopterikameraa. Näin kohtauksissa kuvaan olisi mahdollista helposti saada tilanteita, joissa molemmat pyöräilijät näkyvät yhtä aikaa, ja hienoja maise- miäkin saataisiin taustalle kameran liikkuesssa.

Äänentallennuksen osalta päädyttiin käyttämään kahta erilaista äänityslaitetta, jotka olivat haulikkomikrofoni ja digitaalinen nauhoitin, jota kutsutaan usein myös zoomiksi. Valituiksi kalustoksi äänimaailman nauhoittamiseen olivat RØDE Videomic Pro (kuva 16) ja Tascam DR-40 (kuva 16). Mikrofonit tulevat kiinnitettyinä kameroiden päällä oleviin telineisiin, ja ne äänittäisivät taustamelua kuvaustilanteista. Myös loppukohtauksen dialogia saataisiin äänitettyä näillä laitteilla.



Kuva 16. Tascam DR-40 -digitaalinen nauhoitin ja Røde-haulikkomikrofoni [37; 38].

Videon materiaalista haluttiin enemmän käsivaratyylisiä kuin tasaista ja paikallaan olevaa, mutta ilman minkään tuen käyttämistä kuvasta tulisi kuitenkin todella helposti liian heiluvaa ja tärisevää. Käsivarakuvaukseen eivät sopisi perinteiset kolmijalat, joten niiden käyttö kuvauksissa suljettiin alustavasti pois. Kuitenkin kun kameranlinsskejä tutkittiin tarkemmin, selvisi, ettei 35 mm -objektiivissa ollut kuvanvakaajaa. Tästä syystä kolmijalan käyttö olisi melkein välttämätöntä, ja kalustoon lisättiin yksi kolmijalka. Yksi vaihtoehto kameroille olivat myös monopodit, jotka antaisivat hieman liikkumavaraa, mutta tällä kertaa päätettiin käyttää pääkamerassa olkapäälle asetettavaa videokuvaustukea eli rigiä. Rig antaisi vapautta liikkumisessa ja kamera-ajoissa, ja kuvasta tulisi tasaisempaa kuvaajan liikkuessa ja yleisesti käsivaralta kuvatessa. Rig on DSLR:n valmistama, ja siihen on mahdollista kiinnittää kameran lisäksi muitakin välineitä. [39.]

Metropoliassa ei ollut saatavilla kuin yksi olkatuki, joten toiseen kameraan päätettiin ottaa kokeiltavaksi steady stick-työkalu, jolla kameraa saadaan tuettua ja liikuteltua sulavasti ilman tärinää ja suuria heilahduksia. Kuvaajat eivät olleet ennen käyttäneet tämän tapaista tukea, joten sen hyöty kuvanlaadun suhteen selviäisi vasta harjoituspäivänä. Erillisiä valoja työryhmä ei päättänyt käyttää, joten lisävalaistusta tuomaan tarkoitettua kalustoa ei lainattu kuvauspäivää varten, vaan oli tarkoitus käyttää pelkästään luonnonvaloa. Ohjaaja Velipekka Rahkola ilmaisi jo varhaisessa suunnittelun vaiheessa halunsa saada kuvaustilanteeseen erillisen näytön, josta hän voisi katsella pääkameran kuvaa. Metropoliasta päätettiin lainata tätä tarkoitusta varten Ikan-merkkinen, 5.7-tuumainen HDMI-johdolla kameraan kytkettävä näyttöpäätte.

Yhteenvedona työryhmän kuvauskalustoksi valikoitui kalusto, jota on helppo liikutella ja käyttää. Kuvauskaluston osalta muutokset ovat vielä mahdollisia, ja sen sopivuus tuotannossa selviää viimeistään, kun työryhmä tekee harjoituskuvauksen suunnitellulla reitillä.

5.6 Videon käyttö

Projektissa on tarkoitus luoda yksi pidempi videokokonaisuus ja noin 3–4 lyhyempää videota sosiaaliseen mediaan käytettäväksi. Pidempi videokokonaisuus tulee myös vähintään Helsingin kaupungin ja liikennesuunnitteluviraston YouTube-kanaville ja Facebook-sivuille. Kuitenkin lyhyemmät, noin 15–30 sekunnin mittaiset videot on tarkoitettu lähinnä sosiaalisen median eri jakelualustoille.

Lyhyemmät videot on tarkoitus luoda pätkimällä pitkä video osiksi ja lisäämällä niihin joidakin omia komponenttejaan, kuten intro, joka tulee hieman lyhennettynä jokaisen lyhyemmän kokonaisuuden alkuun. Tämä siksi, että katsoja saa käsityksen, mistä videossa on kyse, vaikka ei olisi nähnyt aikaisempia osia. Videoihin on tarkoitus saada sosiaalisen median maailmasta tai muuta kautta tunnettu kasvo pääosaan, jonka avulla videoille yritetään saada enemmän yleisöä ja levikkiä.

Videot tulevat esille 14.4.–1.10.2016 järjestettävään Pyöräliikenne Helsingissä-näyttelyyn. Näyttely järjestetään Helsingin Kampissa sijaitsevassa info- ja näyttelytila Laiturissa (kuva 16). Näyttelyssä on tarkoitus lanseerata Helsingin uusi pyöräilyliikenteen suunnitteluun liittyvä filosofia liikennekasvatuksen ja pyöräliikenteen suunnittelun osalta kaikille helsinkiläisille. Näyttelyssä on mahdollista päästä kokeilemaan uusia pyöräreittejä polkupyöräsimulaattorissa, pelata pyöräliikennepelejä ja päästä tutustumaan uusiin baanoihin. [40.]



Kuva 17. Videokokonaisuus tulee esille info ja näyttelytila Laituriin [41].

5.7 Haasteet

Projektin haasteiksi listattiin ensimmäisessä kokouksessa sääolosuhteet, valoisuus ja videoiden pitäminen lyhyinä, koska niiden pitäisi kuitenkin sisältää opettavaa ja hyödyllistä informaatiota. Sääolosuhteiden kanssa suurimmaksi haasteeksi listattiin lumi, joka peittää videolla tärkeitä tiemerkinlöjä, ja videot oli kuitenkin tarkoitus toteuttaa alkuvuodesta 2016. Myös budjetin suhteen koettiin haasteita, koska kuten usein opiskelijatuotannot, pyöräilyvideo tultaisiin toteuttamaan lähes nollabudjetilla.

Kun projektiin liittyvistä kuvausaikataulujen suhteen päädyttiin ratkaisuun siirtää kuvaus keväämmälle, lumi ja synkkyys eivät enää olleet ratkaisevia haasteita. Itse aika oli käydä ongelmaksi, kun yhdeksi suurimmaksi haasteeksi nousi kuitenkin helikopterikameran käyttö ja siihen liittyvät tiukat säännökset. Tämä osoittautui joitakin kohtauksia suunniteltaessa ongelmaksi.

Metropolia on varovainen koptereilla lentelyn suhteen, joten liikenteen ja ihmisten yläpuolella lentäminen ei ole sallittua. Tämä johti siihen, että yhdessä kolmesta suunnitellusta lentopaikasta kuvaus ei onnistuisi, eli pyörätaskuja koskevassa kohtauksessa ei kopteria tultaisi käyttämään. Kaksi muuta paikkaa, joissa kopteria suunniteltiin käytettävän, olivat Hakaniemen sillan ja kauppatorin alueet. Näissä paikoissa kopteria voisi lentää veden yllä, ja näin voitaisiin välttyä vaaratilanteilta, kuten että kopteriin tulisi vika ja se putoaisi jonkun päälle. Näissäkin paikoissa toimitaan säävarauksella, koska laiteella ei saisi lentää sateessa eikä tuulessa. Tätä insinööriyötä kirjoittaessa työryhmä ei ole

vielä saanut kopterikameroita hallinnoivalta opettajalta varmistusta, sopivatko paikat lentämiseen. Jos paikkojen osalta saadaan kielteinen vastaus, kopterikamerakohtauksien puuttumiset eivät onneksi vaikuta tarinan kulkuun, vaan ilmakekuvaus olisi ollut tuomassa vain visuaalisesti näyttävyyttä ja erilaisia kuvakulmia.

Kuvauspaikkojen suunnittelu oli haasteellista, mutta työryhmän onneksi videon ohjaaja Velipekka Rahkola tunsu Helsinkiä ja Helsingin pyöräilyverkostoa kiitettävän hyvin. Tämän tiedon takia kuvauspaikat saatiin järjestettyä loogisesti ja kaikki tarvittavat kohtaukset saatiin käsikirjoitukseen.

Kun suunnittelutyötä tehtiin tunnollisesti noudattaen erilaisia luettuja suunnittelun ja käsikirjoituksen oppeja, unohtui yksi tärkeä asia, jota työryhmä ei missään vaiheessa kuvitellut unohtavansa. Tämä oli polkupyörät. Niklas Törnblom eikä Rami Pulkka omistaneet polkupyöriä, ja Velipekka Rahkolalla oli yksi pyörä, joka ei kuitenkaan sopisi ehkä päähenkilön olemukseen, mutta olisi kuitenkin hätätapauksessa käytettävissä. Tuotantoon tarvittaisiin siis vähintään yksi pyörä lisää. Asia kuviteltiin helpoksi, mutta siihenkin jouduttiin kuitenkin käyttämään hieman aikaa. Pyörät löytyivät lainaksi lopulta kaveripiirien avulla.

Pääosanäyttelijöiden osalta kohdattiin suurimpia vastoinkäymisiä tuotannon suunnittelussa. Toisen henkilön piti olla tuttu henkilö yleisölle, ja kuten opiskelijatason tuotannoissa usein, budjetti ei ollut suuri, mikä rajoitti näyttelijöiden hakua merkittävästi. Tuotantoon oli alustavasti saatu jo mukaan sosiaalisesta mediasta tuttu kasvo, mutta hän joutui perumaan aikatauluongelmien vuoksi esiintymisensä videon pääosassa, tai vaihtoehtoisesti kuvauksia jouduttaisiin siirtämään. Tämä hankaloitti esituotantoa, koska uusi, tunnettu kasvo piti saada projektiin mukaan nopeasti, jotta pysyttäisiin suunnittelussa aikataulussa. Pääosanäyttelijän poisjäämisestä videon suunniteltuihin kuvauksiin oli aikaa vain muutama viikko.

Aikataulutuksessa vastaan tuli myös vastoinkäymisiä. Kun kuvauspäiviä oltiin sopimassa ja kaikki näytti sujuvan hyvin, tuli jo edellä mainittuja ongelmia. Koska oli sovittu, että valmista kuvaa asiakas haluaa nähdä vasta toukokuun ensimmäisen viikon jälkeen, kriittistä viivästystä ei vielä ollut päässyt tapahtumaan, vaan asiat ehdittäisiin hoitaa vielä kuntoon, ennen kuin tulisi todella kiire. Aikataulutus ei onnistunut tässä tuotannossa täysin niin kuin alun perin haluttiin, mutta työryhmä sai paljon oppia aikataulutuksesta ja sen

järjestelystä. Ideointi- ja käsikirjoitusosuudet kuitenkin onnistuttiin saamaan valmiiksi aikataulussa.

6 Yhteenveto

Suunnittelua ja esituotantovaihetta voidaan pitää monella tavoin vähintään yhtä tärkeänä videotuotannon vaiheena kuin itse kuvausta ja jälkikäsitteilyä. Hyvän etukäteen suunnitellun tuotanto-ohjelman luominen auttaa niin itse kuvaustilanteessa kuin leikkausvaiheessa, ja niissä molemmissa voidaan säästää aika, rahaa ja hermoja, kun esityö on tehty huolellisesti.

Sosiaalisen median juuret ovat jo 1980-luvulla, mutta huippuunsa sosiaalinen media, ainakin suosionsa osalta, on noussut vasta 2000-luvulla. Sosiaalisen median tarkoituksena on ihmisten keskeinen interaktio sekä tiedon ja median jakaminen. Suosittuja sosiaalisen median kanavia ovat muuan muassa Facebook, Twitter, Instagram ja videoiden osalta YouTube. Videoiden käytössä sosiaalisessa mediassa on tärkeää, että jo alku-kohtauksissa katsojan huomio kiinnitetään ja saadaan hänet katsomaan video. Sosiaalisessa mediassa videoita on miljoonia, ja tästä massasta pitää pystyä erottumaan teknisillä, tarinallisilla tai muilla muista eriävillä ratkaisuilla. Videoiden tulee olla myös tarpeeksi lyhyitä, koska nykyajan trendinä on, ettei kukaan jaksa katsoa pitkiä videoita.

Opetusvideoita tehdessä on otettava huomioon, että niissä on tarkoitus opettaa katsojaa tai syventää jotain asiaa tai aihetta. Koko tuotanto ei siis saa olla viihteellistä, esimerkiksi draamaa hyväksikäyttävää sisältöä, vaan siitä pitää löytyä jokin punainen lanka. Tämä voi tarkoittaa, että videota koostavan työporukan on oltava perillä opetettavasta aiheesta, mikä voi joskus tarkoittaa sitä, että videon tekijöiden on opiskeltava ja perehdyttävä opetettavaan aiheeseen. Opetusvideoon voi tuki tuoda mukaan viihteen ja draaman elementtejä lisäämään sen kiinnostavuutta, mutta kun kyse on opetusvideosta, siinä pitää olla myös jotain opetusta katsojalle. Vaikka pyöräilyvideo ei ole ehkä ihan perinteinen opetusvideo, voidaan sen tarkoituksena kuitenkin pitää opettavaisena. Kaiken tarinan ja toiminnan taustalla on kuitenkin tarkoitus valistaa, neuvoa ja opettaa katsojaa, kuinka käyttäytyä pyöräilijöiden erilaisissa paikoissa ja tilanteissa.

Lyhytelokuvat noudattelevat paljon samoja sääntöjä kuin pitkät elokuvat, mutta eroja voi pituuden lisäksi olla rakenteessa. Lyhytelokuvilla on pitkät perinteet elokuvateollisuudessa, mutta niiden suosio ja arvostus on vaihdellut ajan kuluessa. Lyhytelokuvia voidaan luoda moneen eri genreen, ja lyhytelokuvia suunniteltaessa voi käyttää hyödyksi esimerkiksi Raskinin parametreja.

Kaikki videotuotannossa lähtee ideoinnista, joista edetään kirjallisempiin vaiheisiin. Kun idea on syntynyt, voidaan alkaa työstää käsikirjoitusta vaihe vaiheelta. Eri käsikirjoituksen vaiheista voidaan oikoa, mutta se ei tietenkään ole suotavaa, koska näissä tapauksissa hämmennystä ja ongelmia voi syntyä myöhemmissä tuotannon vaiheissa. Huolellisesti ja oikeaoppisesti tehdyllä käsikirjoituksella voidaan varmistaa, että kaikki ovat perillä siitä, mitä, miten ja milloin tehdään, eikä esimerkiksi tilaustöissä asiakkaan ja tekijöiden välille synny ristiriitoja.

Draaman elementtien käytöllä videoihin voidaan saada mukaan tietynlaista tunnetta, jota pelkällä ääni- ja kuvamaailmalla ei välttämättä voitaisi luoda, ainakaan niin helposti. Draama on syntynyt jo antiikin Kreikan teatterissa, joista se on luonnollisesti siirtynyt teatterista paljon saaneeseen audiovisuaaliseen tuotantoon. Draaman käytöllä tuotantoon voidaan saada jännitystä, syy-seuraussuhteita, konflikteja, tunnetta ja muita tunteita herättäviä asioita. Kaikissa videoissa on tärkeää saada katsoja kiinnostumaan tuotteesta ja kookuttumaan niin, että hän haluaa katsoa videon loppuun asti.

Käsikirjoituksen lisäksi tärkeää on tuntea kuvauspaikat jo ennen kuvaustilannetta, jotta tiedetään muuan muassa paikan valon ja äänen käyttäytyminen etukäteen. Tällä voidaan estää se, että kuvauspaikka ei vastaisi odotuksia ja jouduttaisiin tyytymään huonompaan lopputulokseen kuin odotettiin tai lykkäämään kuvausta paikan siirron ja mahdollisen uuden käsikirjoituksen luomista varten. Aikataulutus on myös asia, jolla tuotantoa voidaan hallita alusta alkaen. Tarkalla aikataulutuksella voidaan säästää tietysti aikaa, mutta myös rahaa, kun tiedetään esimerkiksi kuvauspäivät ja osataan laskea etukäteen, paljonko kuvaukseen tulee menemään budjetista.

Pyörävideoprojektissa kaikki ei mennyt täysin suunnitelmien mukaan esituotantoasteella. Alkuun mietitty aikataulu venyi niin työryhmän kuin asiakkaidenkin vuoksi. Kuitenkin videoprojektin deadline oli venyvä, koska alkuperäisten suunnitelmien mukaan kuvausten ja jälkituotannon oli suunniteltu valmistuvan maaliskuun 2016 loppuun mennessä. Parempi kuitenkin, että tähän ratkaisuun päädyttiin visuaalisesti katsottuna,

koska Suomen loskainen kevät ei olisi ollut luultavasti visuaalisesti kovin näyttävä, eikä tarkoitus ollut kuvata loskassa kaatuilevia pyöräilijöitä.

Kuvausten venyminen mahdollisti myös huolellisemman tuotannon suunnittelun ja valmistelun. Esituotantoa ei varmasti olisi tehty näin huolellisesti, mikäli kuvaukset olisi pitänyt saada alulle jo vuoden ensimmäisinä kuukausina. Näin oli aikaa perehtyä tähän insinööriyöhön käytettyyn materiaaliin ja käyttää tätä opittua tietoa hyväksi. Aikaisemmin, kun työryhmä oli toteuttanut kouluvideotuotantoja, oli synopsis- ja treatmentvaiheissa oiottu. Tällä kertaa myös kuvauspaikat oli katsottu valmiiksi. Kuvauspaikat siis käytiin katsomassa ja valokuvaamassa reilusti ennen kuvauksia, ja työryhmä sopi vielä tekevänsä harjoituskierroksen, josta tulee varmasti ilmi, jos paikoissa tai suunnitelluissa otoksissa ja kuvakulmissa on ongelmia.

Hyvin tehdystä suunnittelusta huolimatta kuitenkin törmättiin pariin ongelmaan, joihin ei uskottu törmättävän. Kun keskityttiin tarinan luomiseen, kaluston ja päähenkilöiden valitsemiseen, unohdettiin miettiä esimerkiksi, mistä kaksi polkupyörää saataisiin henkilöille. Tämän ongelman kuitenkin työryhmä sai loppujen lopuksi aika helposti ratkaistua, mutta tilanne toimi hyvänä esimerkkinä, kun suunnittelutyötä tehdään tarkasti ohjeiden mukaan ja unohdetaan itsestäänselvyyksinä pidettyjä pieniä yksityiskohtia tuotannon suunnittelussa.

Työryhmä oli kaiken kaikkiaan pyöräilyvideota koskevaan esituotannon tasoon tyytyväinen, muutamaa vastoinkäymistä ja joidenkin asioiden hidasta etenemistä lukuun ottamatta. Suunnittelu ja esituotanto yritettiin tehdä kaikin puolin hyvin tätä työtä tehdessä saatujen oppien avustuksella, mutta joissakin kohdissa ehkä jäätiin pikkuisen tavoitteista, kun tavoitteena oli hoitaa kaikki niin sanotusti ”viimeisen päälle”. Kaiken kaikkiaan esituotantoon kuului paljon asioita, joita piti ottaa huomioon, ja siihen käytettiin paljon aikaa. Toivottavasti tämä tulee tuotannon jälkeen myös videokokonaisuuksista ilmi.

Lähteet

- 1 Toikkanen, Tarmo. 2012. Laatu E-oppimateriaaleihin – E-oppimateriaalit opetuksessa ja oppimisessa. Verkkodokumentti. Opetushallitus. <http://www.examenkommissionerna.fi/download/144415_Laatu_e-oppimateriaaleihin_2.pdf>. Luettu 26.3.2016.
- 2 Sosiaalinen media 2. Verkkodokumentti. Peda.net. <<https://peda.net/oukoukumpu/kummun-koulu/5-9-luokat/oppiaineet2/atk2/9-atk/paa/sosiaalinen-media-2>>. Luettu 26.3.2016.
- 3 Hintikka, Kari A. Sosiaalinen media. Verkkodokumentti. Jyväskylän yliopisto. <<http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media>>. Luettu 26.3.2016.
- 4 Seppälä, Petteri. Sosiaalisen median historia. Verkkodokumentti. <<https://dat10petteri.wikispaces.com/Sosiaalisen+median+historia>>. Luettu 26.3.2016.
- 5 White, Amber. Is social media real life? Verkkodokumentti. <<http://theodysseyonline.com/arkansas-little-rock/is-social-media-real-life/380635>>. Luettu 7.4.2016.
- 6 Lyhytelokuva. Verkkodokumentti. Elokuvapolku. <<http://elokuva-polku.kavi.fi/fi/elokuva-polku/elokuvakerronta/lyhytelokuva>>. Luettu 7.4.2016.
- 7 Elokuvan historia. Verkkodokumentti. Elokuvaopas. <<http://www.elokuva-opas.com/historia/>>. Luettu 7.4.2016
- 8 Aaltonen, Jouko. 2002. Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 9 Leino, Tomi. 2003. Sanoista eläviä kuvia: käsikirjoittajan opas. Helsinki. Kustannusyhtiö Otava.
- 10 Lyhytelokuva tänään ja eilen. Verkkodokumentti. Elokuvapolku. <<http://elokuva-polku.kavi.fi/fi/elokuva-polku/elokuvakerronta/lyhytelokuva-tanaan-ja-eilen>>. Luettu 7.4.2016.
- 11 Lyhytelokuvan analyysi. Verkkodokumentti. Elokuvapolku. <<http://elokuva-polku.kavi.fi/fi/elokuva-polku/elokuvakerronta/lyhytelokuvan-analyysi>>. Luettu 7.4.2016.
- 12 Boyd, Nicole. 2014. Head gear – The evolution of the helmet cam. Verkkodokumentti. Video&filmmaker. <<http://videoandfilmmaker.com/wp/index.php/features/head-gear-evolution-helmet-cam/>>. Luettu 26.1.2016.

- 13 History and evolution of action cameras. 2015. Verkkodokumentti. Pevly.com. <<http://pevly.com/action-camera-history/>>. Luettu 26.1.2016.
- 14 Ripcord! 2011. Verkkodokumentti. Parachutist. <<http://parachutistonline.com/feature/ripcord>>. Luettu 26.1.2016.
- 15 Rising, Jordan. 2015. Drone Vs Helicopter – Part 1: How Drones are Changing the Aerial Video Industry. Verkkodokumentti. Flight evolved. <<http://flight-evolved.com/drone-vs-helicopter/>>. Luettu 7.4.2016.
- 16 Neal, Meghan. 2014. A Brief History of Pre-Drone Vintage Aerial Photography. Verkkodokumentti. Vice Media LLC. <<http://motherboard.vice.com/blog/a-brief-history-of-pre-drone-vintage-aerial-photography>>. Luettu 7.4.2016.
- 17 Drones: a history of flying robots. Verkkodokumentti. Nesta. <<http://www.nesta.org.uk/drones-history-flying-robots>>. Luettu 7.4.2016.
- 18 Tarantola, Andrew. 2013. The Ryan Firebee: Grandfather to the Modern UAV. Verkkodokumentti. Gizmodo. <<http://gizmodo.com/the-ryan-firebee-grandfather-to-the-modern-uav-1155938222>>. Luettu 7.4.2016.
- 19 VanDomelen, J. 2012. Tesla's Take on Unmanned Vehicles. Verkkodokumentti. Mentor Graphics. <<https://blogs.mentor.com/jvandomelen/blog/2012/06/26/tesla%E2%80%99s-take-on-unmanned-vehicles/>> Luettu 7.4.2016.
- 20 Sartjärvi, Ilkka. 2014. Toimiva opetusvideo. Insinööriyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu.
- 21 Raskin, Richard. 2011. Story design in the short fiction film. Verkkodokumentti. <http://www.film-e-good.org.il/upload/infocenter/info_images/27112011112111@Short%20film%20handout.pdf>. Luettu 12.4.2016.
- 22 Teinilä, Yrjö. 2014. Miten suunnitellaan tehokas online-video. Verkkodokumentti. Viestijät. <<http://viestijat.fi/miten-suunnitellaan-hyva-ja-tehokas-online-video/>>. Luettu 4.4.2016.
- 23 Aikataulu. Verkkodokumentti. Elokuvantaju. <<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/aikataulu.jsp>>. Luettu 5.4.2016.
- 24 Rahoitussuunnitelma. Verkkodokumentti. Elokuvantaju. <<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/rahoitussuunnitelma.jsp>>. Luettu 5.4.2016.
- 25 Esituotanto. Verkkodokumentti. Elokuvantaju. <<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/esituotanto.jsp>>. Luettu 5.4.2016.

- 26 Aaltonen, Jouko. 2011. Seikkailu todellisuuteen – Dokumenttielokuvan tekijän opas. Like Kustannus.
- 27 Lavastus ja kuvauspaikat. Verkkodokumentti. Elokuva-polku. <<http://elokuva-polku.kavi.fi/fi/elokuvapolku/alakoulu/lavastus-ja-kuvauspaikat>>. Luettu 27.3.2016.
- 28 Halonen, Noora. 2011. Asiakaspohjaiset videotuotantoprojektit. Insinööriyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu.
- 29 Ranta, Pekka. 2002. Videon peruskurssi pv 4. Verkkodokumentti. <<http://pranta.mbnet.fi/vidper4.htm>>. Luettu 6.4.2016.
- 30 Turtiainen, Kimmo. 2010. Käsis – Videon käsikirjoittaminen ja tuotantoprosessi. Verkkodokumentti. <<https://digikulttuuri.files.wordpress.com/2010/09/kc3a4sikirjoitus1.pdf>>. Luetti 30.3.2016.
- 31 Treatment. Verkkodokumentti. Yle. <<http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/kirjoita/kirjoittajan-tyokalut/treatment.htm>>. Luettu 26.3.2016.
- 32 Rockwell, Ryan; Rockwell Katie. Canon 5D Mark III. Verkkodokumentti. Ken Rockwell. <<http://www.kenrockwell.com/canon/5d-mk-iii.htm>>. Luettu 8.4.2016.
- 33 Canon EF 24-105mm introduction. Verkkodokumentti. Camera labs.<<http://www.cameralabs.com/reviews/Canon24105mmL/>>. Luettu 8.4.2016.
- 34 Rockwell, Ryan; Rockwell Katie. 2012. Canon 35mm f/1.4 L. Verkkodokumentti. Ken Rockwell. <<http://kenrockwell.com/canon/lenses/35mm-f14.htm>>. Luettu 8.4.2016.
- 35 Miller, Jason. 2016. Sony A7s II review. Verkkodokumentti. Videomaker. <<http://www.videomaker.com/article/r02a/18492-sony-a7s-ii-review>>. Luettu 20.4.2016.
- 36 GoPro - HERO4 Black 4K Action Camera. Verkkodokumentti. Best Buy. <<http://www.bestbuy.com/site/gopro-hero4-black-4k-action-camera/8374078.p?id=1219329115701>>. Luettu 8.4.2016.
- 37 Tascam DR-40. Verkkodokumentti. Gear Nuts. <<http://www.gear-nuts.com/store/detail/DR40>>. Luettu 8.4.2016.
- 38 VideoMic Pro. Verkkodokumentti. RØDE. <<http://www.rode.com/microphones/videomicpro>>. Luettu 8.4.2016.

- 39 Leppänen, Jussi. Videokuvaus digijärkkärillä. Verkkodokumentti. Suomen Luonnonvalokuvaajat. <<https://www.luontokuva.org/index.php/nettijutut/40-lehti/nettijutut/186-videokuvaus-digijarkkarilla>>. Luettu 6.4.2016.
- 40 Pyöräliikenne Helsingissä. Verkkodokumentti. Helsingin kaupunkisuunnitteluvirasto. <<http://laituri.hel.fi/nayttelyt/158>>. Luettu 8.4.2016.
- 41 Ratikkanäyttelyssä kurkistetaan joukkoliikenteen tulevaisuuteen. Verkkodokumentti. STT Viestintäpalvelut Oy. <<https://www.sttinfo.fi/tiedote/ratikkanayttelyssa-kurkistetaan-joukkoliikenteen-tulevaisuuteen?publisherId=18478821&releaseId=39295562>>. Luettu 8.4.2016.

Pyöräilyvideon synopsis

Kun työryhmä oli saanut pyöräilyvideon tarinan suhteen ideoidun tehtyä, seuraavan asiakaskokoukseen tehtiin synopsis, jolla suunnitellun tarinan pääpiirteet esiteltiin.

1. Tarinan luominen - Sankarin synty

- Kaksi pyöräilijää pyöräilevät toisiaan vastaan pyörätiellä
- Hahmo 2 pudottaa huomaamattaan avaimensa
- Hahmo 1 huomaa tämän, poimii avaimen, lähtee hahmon 2 perään.

2. Sankarin ensimmäinen taistelu

- Hahmo 1 pyrkii saavuttamaan pyöräilevän hahmon 2
- (Tässä tapahtuu suurin osa pyöräilyääntöjen esille tuonnista)

3. Sankarin takaisku

- Hahmo 2 kerkeää tien yli liikennevaloista (risteyksen pitkä käänнос)
- Kun taas Hahmo 1 joutuu pysähtymän punaisiin valoihin (pyörätasku + risteyksen vasemmalle kääntyminen).

4. Sankarin uudelleen syntyminen ja loppuratkaisu

- Hahmo 2 taluttaa polkupyörän suojatien yli
- Kun taas Hahmo 1 pyöräilee pyörätien jatkeen yli
- Tällöin Hahmo 1 saavuttaa hahmon 2
- Loppuhuipennus avoin.

Avaimet pyöräilyyn –lyhytelokuvan treatment.

Velipekka Rahkolan ja Rami Pulkan kirjoittama treatment, asiakkaan hyväksymän synopsisin pohjalta. Pyöräilyvideon nimi vaihtui tässä vaiheessa suunniteltuun työnimeen.

Treatment

Liisa pyöräilee Kalliossa päämääränään Suomenlinnan lauttalaituri. Polkiessaan hän huomaamattaan pudottaa avaimensa kadulle ja jatkaa eteenpäin. Pyörätiellä vastaantuleva Make huomaa tilanteen ja pysähtyy noukkimaan avaimet maasta. Make päättää palauttaa avaimet Liisalle, joten hän lähtee pyörällään Liisan perään ja toivoo tavoittavansa hänet pian.

Liisa saapuu liikennevalolliseen risteykseen, josta hän kääntyy vasemmalle vihreiden, valojen yhä palaessa. Make ehtii nähdä Liisasta vilauksen ja seuraamalla Liisaa Makekin päättää kääntyä risteyksestä vasemmalle. Valitettavasti liikennevalot ovat ehtineet vaihtua jo punaiseksi, joten Maken täytyy pysähtyä risteykseen.

Liikennevaloista päästyään, Make suuntaa edelleen Liisan perään samalla katseellaan etsien tätä. Pian Make huomaa jälleen vilauksen Liisasta, joten Make jatkaa nopeasti pyöräilemällä Liisan perään. Kasvaneen välimatkan vuoksi Liisa on ehtinyt jo pidemmän matkan päähän.

Liisa ja Make ovat suunnanneet Hakaniemen sillalle päin, jolloin Make jälleen huomaa Liisan. Liisa vain on tien toisella puolella. Liisa jatkaa polkemistaan eteenpäin ja Make pyrkii saavuttamaan hänet. Make pyrkii löytämään nopeasti suojatien, jotta hän pääsisi tien toiselle puolelle ja saamaan Liisan kiinni. Liisa sattuukin samaan aikaan jatkamaan matkaa Pohjoisrannan pyörätielle. Maken vielä tuskaillessa tienylitystä jän vihdoinkin löytää suojatien, jonka ylittää. Tällöin Make huomaa välimatkan jälleen kasvaneen.

Liisa polkee pyörätietä eteenpäin, pian jo Kolera-altaan ympäri. Make on saavuttanut Liisaa, mutta vielä on matkaa.

Lopulta Liisa saapuu lauttalaiturille ja ryhtyy lukitsemaan pyöräänsä polkupyörätelineeseen. Tällöin hän huomaa, ettei hänellä olekaan pyörän avaimiaan taskussa. Samalla hetkellä Make saapuu Liisan luokse ja nousee pyörältään. Make toteaa avainten kuuluvan Liisalle ja Liisa kiittää Makea.

Avaimet Pyöräilyyn -käsikirjoitus



Avaimet Pyöräilyyn

Rami Pulkka, Velipekka Rahkola, Niklas Törnblom

Henkilö 1 - Sankari

Henkilö 1 on nimeltään Make. Make kulkee paikasta toiseen polkupyörällään ja tilanne jossa hän voi olla avuksi, sattuu hänen kotimatallaan. Make on normaalin näköinen ja oloinen nuori mies. Make ei tunne Liisaa entuudestaan, mutta haluaa palauttaa Liisan pudottamat avaimet tälle.

Henkilö 2 - Autettava

Henkilö 2 on Liisa. Liisa on nuori ja tyylikäs, smart casual asusteissa liikkuva bisnesnainen. Hän vaikuttaa ensisilmäyksellä siltä, että liikkuisi usein autolla, pyöräilyn sijaan. Liisa on matkalla Suomenlinnaan ja hän pyöräilee Kauppatorille, lähtevän lautan laiturille. Liisa ei tunne Makea entuudestaan.

INTRO
HELSINGINKATU, BRAHEN KENTÄN YMPÄRISTÖ
EXT PÄIVÄ

MAKE lähestyy kameraa, ja häntä vastaan polkeva henkilö pudottaa avaimet maahan. Make huomaa putoavat avaimet ja poimii ne maasta. Make kääntyy ympäri ja lähtee jahtaamaan avaimensa pudottanutta LIISAA.

Make ajaa Liisaa takaa.
[tässä vaiheessa videon otsikko ja yhteistyöhenkilöt esiin]

KOHTAUS 1
HELSINGINKATU, KAARLENKATU
EXT PÄIVÄ

Aluksi Make ajaa pyörätieellä. Helsinginkadun ja Kaarlenkadun risteyksessä hän siirtyy pyöräkaistalle ja jatkaa eteenpäin.

KOHTAUS 2
HELSINGINKADUN JA FLEMINGINKADUN RISTEYS
EXT PÄIVÄ

Liisa saapuu Helsinginkadun ja Fleminginkadun risteykseen, jossa palaa vihreä valo. Liisa suorittaa risteyksessä pitkän käännöksen, kääntyessään vasemmalle. Make saapuu risteykseen Liisan jälkeen, mutta valot ovat ehtineet vaihtua punaiseksi. Make ryhmittäytyy pyörätaskuun ja odottaa valojen vaihtumista. Kun valot vaihtuvat, Make suorittaa suoran käännöksen valoista vasemmalle ja jatkaa sekaliikenteen seassa tavoittaen Liisaa.

KOHTAUS 3
FLEMINGINKADUN JA VAASANKADUN RISTEYS
EXT PÄIVÄ

Make hakee katseellaan Liisaa ja huomaa hänestä vilauksen. Make polkee sekaliikenteessä Liisan perään.

KOHTAUS 4
VIIDES LINJA
EXT PÄIVÄ

Liisa ilmestyy ensin kuvaan mäessä ja make tulee perässä.

KOHTAUS 5
HAKANIEMEN SILTA
EXT PÄIVÄ

Make saapuu Hakaniemen sillan risteykseen ja jatkaa sillalle päin. Make huomaa sillalla Liisan tien vastapuolella ja jatkaa hänen saavuttamistaan.

KOHTAUS 6
HAKANIEMEN SILLAN JÄLKEINEN SUOJATIE
EXT PÄIVÄ

Liisa kääntyy Hakaniemen sillan jälkeen suojielle. Make tulee perässä, mutta joutuu ylittämään kaksi suojieta. Tämän vuoksi Make jää Liisasta hieman jälkeen. Liisa ja Make pyöriävät suojieta ylitse. Tietä ylittävät myös muut kevyenliikenteen käyttäjät taluttaen pyöriään suojieta yli.

KOHTAUS 7
POHJOISRANTA
EXT PÄIVÄ

Make ja Liisa polkevat Pohjoisranta pitkin kohti Kauppatoria.

KOHTAUS 8
KOLERA-ALLAS
EXT PÄIVÄ

Pyöriijät ajavat shikaanista perkkäin lähestyessään kauppatorin lautanlähtöpaikkaa.

KOHTAUS 9
KAUPPATORI
EXT PÄIVÄ

Liisa saapuu kauppatorille Suomenlinnaan lähtevän lautan lähtöpaikkaan. Hän laittaa pyörän kaidetta vasten ja alkaa lukitsemaan sitä, kunnes huomaa että avaimet eivät olekaan taskussa jonne Liisa ne laittoi. Make saapuu paikalle ja pysähtyy Liisan luokse.

MAKE

Sulta tais pudota nämä

LIISA

Ai kiitos paljon!

Make ojentaa Liisalle avaimen, ja he jäävät juttelemaan keskenään.