

Jukka Vidgren

Motion novel lyhytelokuvan tuottaminen

Case study: Dr. Professor's Thesis of Evil

Oulun seudun ammattikorkeakoulu

2011

MOTION NOVEL -LYHYTELOKUVAN TUOTTAMINEN

Case study: Dr. Professor's Thesis of Evil

Jukka Vidgren
Opinnäytetyö
Lukukausi Kevät 2011
Mediatuottamisen koulutusohjelma
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
Kulttuurialan yksikkö, viestinnän koulutusohjelma
Mediatuottamisen suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Jukka Vidgren
Opinnäytetyön nimi: Motion Novel -lyhytelokuvan tuottaminen
Työn ohjaaja(t): Pekka Isomursu
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011
Sivumäärä: 32

Opinnäytetyöni produktiona valmistunut motion novel -lyhytelokuva Dr. Professor's Thesis of Evil oli toteutuksensa puolesta jotain hyvin uudenlaista, niin teknisesti kuin tuotannollisesti. Tämän kaltaista projektia ei ole tullut aiemmin vastaan, joten jouduimme työryhmän kanssa opettelemaan monet asiat tuotannon aikana. Päätinkin tutkielmassani ketätä tähän matkan varrella oppimiani asioita.

Tavoitteenani on tehdä kattava tietopaketti motion novel -tuotannosta, jota muutkin tekniikasta kiinnostuneet voivat käyttää hyväkseen. Olemme tehneet paljon työtä kokeilun ja erehdyksen kautta, ja uskon tämän tutkielman antavan lukialleen kartan läpi karikkoisten vesien.

Käytettynä aineistona toimii, muun materiaalin puutteessa, omat kokemukseni Dr. Professor's Thesis of Evil -elokuvan tuottajana. Keskityn tutkielmassa motion novelin tuotantopuoleen, rahoitukseen ja levitykseen. Käytän vertailevana esimerkkinä perinteisen elokuvan levitystä sekä rahoitusta Suomessa.

Motion novel -tekniikka on uudenlainen tapa kertoa tarinoita. Se antaa tekijöilleen paljon mahdollisuuksia kertoa uudenlaisia ja mielikuvituksellisia tarinoita, joiden ei tarvitse rajoittua, elokuvan tavoin, tiukan budjetin sanelemiin raameihin.

Tätä uutta tekniikka toivottavasti käytetään vielä tulevaisuudessakin, ja toivon muidenkin löytävän sen mahdollisuudet. Tämä tutkielma auttaa näitä uusia yrittäjiä, sillä mitä virheitä matkalla voikin tehdä, niin olemme ne kokeilleet.

Asiasanat: elokuvatuotanto, motion novel, motion comic, lyhytelokuva, rahoitus, levittäminen, crowd funding

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences

The Degree Programme in Communication

Specialisation option: Media Production

Author: Jukka Vidgren

Title of thesis: Producing a Motion Novel

Supervisor: Pekka Isomursu

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 32

Dr. Professor's Thesis of Evil which was part of my thesis work was something completely different to any other production I had ever been part of. This was a new kind of technique that I had never encountered before so we had to learn lots of new ways to make this film happen. This study is mostly about the things we had to pick up on the way.

My goal is to make information baggage on production side of motion novel, so that others who are interested in this technique can use it as their advantage. We have made lots of tries and errors on the way and I hope that this study will help others to avoid the mistakes we have made.

As earlier material was unavailable due to the pioneer nature of our thesis work I have mostly used my own experiences as the producer of Dr. Professor's Thesis of Evil -short film. In this study I will focus on the production side of the motion novel and also in funding and distribution. As comparative example I will use the production, distribution and funding of a traditional film in Finland.

Motion novel technique is a new way of telling stories. It gives the film makers the opportunities to tell new kind of imaginative stories that are not bound on rules dictated by a strict budget,

I hope that this technique will be used in the future by other film makers, and I hope that they will also find the opportunities that it holds. This study will help these new explorers. For what mistakes you can do on the way, we've been there.

Keywords: film production, motion novel, motion comic, short film, producing, funding, distribution, crowd funding

Sisältö

1	JOHDANTO.....	6
2	MOTION NOVEL – ELOKUVAN UUSI TYYLI.....	8
2.1	Motion Novel tekniikkana	8
2.2	Taustalla Motion comic.....	8
2.3	Motion novel -entymologia	10
3	MOTION NOVEL VASTAAN ELOKUVAN PERINTEINEN TUOTTAMISKETJU	11
3.1	Perinteisen elokuvan tuotantoketju	11
3.2	Tuotantoketju Motion novelissa	13
3.3	Miksi näin? Motion novel tekniikan hyödyt ja haitat.....	16
4	TUOTANNOSSA OPITTUA: CASE DR. PROFESSOR'S THESIS OF EVIL	18
4.1	Erään Motion novelin tarina	18
4.2	Aikataulutus	18
4.3	Tuotannossa huomioon otettavaa	19
4.4	Roolittamisesta	21
4.5	Äänet yli valtameren	22
4.6	Studiosta toimistoon	23
5	DR. PROFESSOR'S THESIS OF EVIL -RAHOITUS JA LEVITYS	24
5.1	Perinteiset rahoittajat ja levityskanavat	24
5.2	Uudet levityskanavat	26
5.3	Uudet rahoituskanavat: crowd funding	27
5.4	Markkinoinnin merkitys uusissa rahoituskanavissa	28
6	POHDINTA.....	29

1 JOHDANTO

Elokuvan, tai tässä tapauksessa motion novelin, rakentuminen ajatuksesta valmiiksi tuotteeksi on aina pitkäaikainen prosessi, joka alkaa, rakentuu, muokkautuu, eksyy matkalla, palaa alkupisteeseen ja lopulta valmistuu. Se ei ikinä ole vain yksisuuntainen valmiiksi ladottu portaikko vaan useaan otteeseen haarautuva puro joka kiertele, etsii suuntaansa, palaa välillä alkulähteilleen ja lopulta päättyy uudenlaisena perille. Määränpää harvoin on se, mihin alunperin lähdettiin kulkemaan. Näin tälläkin kertaa.

Keskityn tässä tutkielmassa motion novel -teoksen Dr. Professor's Thesis of Evil matkaan noiden karikoiden läpi tuotannon näkökulmasta. Uskon, että luova teos on aina prosessi, jossa tekemisen, erehdyksen ja oppimisen suhde tasapainoilee kohti lopullista teosta. Tässä tapauksessa tuo prosessi oli hyvin pitkäkestoinen ja jatkaa vielä tätä kirjoittaessani kohti lopullista muotoaan.

Tuotanto alkoi varsin teknisistä lähtökohdista. Muutama vuosi taaksepäin aloimme opiskelukaverini kuvaaja Juuso Laation kanssa miettiä keinoja kertoa tarinan valokuvien avulla. Juuso itse on valokuvaaja, ja häntä kiinnosti mahdollisuus käyttää pysähtyneitä kuvia tarinankerronnan välineinä. Ideaa on tietysti jo käytetty aiemminkin muun muassa Chris Marketin elokuvassa La Jetée vuodelta 1962. Nyt tekniikka kuitenkin mahdollisti meille paljon hienostuneempia keinoja. Saimme mukaan tuotantoon kolmannen tekijän Ilkka Lassilan, joka oli innostunut liikkuvasta grafiikasta. Hieman vaihdeltuamme erilaisia ideoita toteuttamistavasta päädyimme tekniikkaan, jossa kamera elää pysähtyneiden hetkien keskellä. Toteuttamistapa toi mieleemme sarjakuvan, jossa yhden pinnan sijaan on useita pintoja. Sarjakuvaruutu ikään kuin muuttuu moniulotteiseksi, se muuttuu tilaksi.

Lähdimme tästä ajatuksesta kehittämään tarinaa tekniikan ympärille. Monien eri ideoiden ja tarina-aihioiden jälkeen päädyimme siihen, että tarinan ja sen maailman on jotenkin liityttävä sarjakuvaan, jota toteutustapamme muistutti. Ja

tarina supersankaritarinoiden nemesiksestä, niinsanotusta superpahiksesta, alkoi selkiytyä. Meitä kaikkia yhdisti supersankarisarjakuvien täyttämä lapsuus ja nuoruus joten idea lähti kasvamaan kohti käsikirjoitusta.

Tämä on ollut pisin yksittäinen projekti, jossa olen ollut mukana. Pitkän kehitysprosessin syynä oli suureksi osaksi uudenlainen kerronnan tapa. Toteutuksesta oli hyvin vähän aikaisempia esimerkkejä, joten monet kerronnan tavat oli kokeiltava ja testattava ennen kuin varmuutta niiden toimivuudesta saatiin. Pitkän testailun lopputuloksena saimme kuitenkin selvitettyä, mikä on selkeää ja toimivaa, tosin monesti vasta opittuamme useita tapoja tehdä asiat väärin.

Tämä tuotanto alkoi ammattikorkeakoulun opinnäytetyönä, mutta on sittemmin jatkanut matkaansa omillaan. Työskenneltyämme noiden ensimmäisten kuukausien aikana aloimme uskoa omaan työhömmе, osittain omien onnistumisen tunteiden takia, mutta myös ulkopuolisten ihmisten innostuksen rohkaisemina. Tämä innostus ja usko lopulta ajoi meidät ulos koulun linnunpesästä ulkomaailmaan ja kohti kaupallista teosta, jonka uskoimme lentävän omillaan. Vuoden 2010 joulukuussa ostimme oikeudet elokuvaan Oulunseudun ammattikorkeakoululta (OAMK) omaan yritykseemme, tarkoituksena rakentaa elokuvan ja sen tekijänoikeuksien ympärille liiketoimintaa.

2 MOTION NOVEL – ELOKUVAN UUSI TYyli

2.1 Motion Novel tekniikkana

Motion novel on tekniikka, jossa yhdistetään valokuvatut hahmot digitaalisesti luotuihin taustoihin, animoidaan kameraliikkeet ja lisätään mukaan ääni.

Hahmot valokuvataan studiossa yllään rooliasut, taustalla käytetään mustaa tai sinistä tyhjää taustaa, joka poistetaan jälkitöissä tietokoneella. Dr. Professor's Thesis of Evil elokuvan kohdalla taustat motion noveliin luodaan tietokoneella mallintamalla ympäristöt 3D-mallinnusohjelmassa. Taustat ja hahmot yhdistetään animaatio-ohjelmassa, jossa eri kuvan tasot asetellaan kolmiulotteiseen tilaan. Lisäämällä mukaan virtuaalinen kameran, voidaan luoda illuusio syvyytsvaikutelmasta, jossa eri elementit kuvassa ovat eri etäisyyksillä toisistaan.

Mukaan lisätään jälkiäänitetty dialogi sekä erilaisia äänitehosteita laajentamaan ympäröivää maailmaa ja musiikkia. Tuloksena on elokuvallinen tarina, jossa tarina käydään läpi pysähtyneiden hetkien kautta.

2.2 Taustalla Motion comic

Taustalla voidaan nähdä toinen tekniikka, motion comic, mutta näimme sen lähtökohdat niin erilaisiksi omistamme, että päädyimme ottamaan omaan tyyliimme nimityksen Motion novel. Teknisessä mielessä molemmat ovat hyvin lähellä toisiaan, lähes identtisiä. Teknisesti erilaista omassa tyyliissämme on ainoastaan, se että hahmot ovat valokuvattuja piirrettyjen sijaan. Sillä miksi päädyimme ottamaan käyttöön oman termimme, on paljon enemmän tekemistä lähtökohtien kanssa.

Motion comicit ovat yleensä digitalisoituja versioita olemassa olevista sarjakuvista, jotka ovat siirretty uudenlaisille jakelukanaville ja alustoille. Perinteinen malli on, että otetaan joku menestynyt sarjakuva albumi, kuten Alan

Mooren ja Dave Gibbonsin Watchmen (ks. Kuva 2), leikataan kuvat osiin, lisätään niihin kameraliike, nauhoitettu dialogi, äänitehosteet sekä musiikki. Tämän taustalla on suurien sarjakuvajulkaisijoiden kuten Marvelin ja DC comicsin pyrkimys käyttää olemassa olevaa materiaalia uudenlaisten kuluttajien houuttelemiseen, tässä tapauksessa niin sanotun internetsukupolven, jonka kustantajat eivät oleta lukevan sarjakuvia. Nämä motion comic tuotteet sitten jaellaan internetin ja mobiililaitteiden kautta. Useat motion comiceista ovat vain halpoja yritelmiä kopioida perinteistä animaatiota yksinkertaistamalla animointia uusilla teknisillä keinoilla. Nämä motion comicit ovat yleensä halvalla Intiassa tai muussa halpatyömaassa tuotettuja tekeleitä. Motion comicit ovat myös usein useisiin palasiin pilkottuja tarinoita kuten viikottaiset sarjakuvalehdet, näin niitä voidaan myydä pienempinä osasina. (Long, 2011, hakupäivä 31.03.2011.)



Kuva 2. Motion comic Wacthmenista.



Kuva 3. Dr. Professor's Thesis of Evil-motion novel.

2.3 Motion novel -entymologia

Lähtökohtana motion novelissa on käyttää hyväksi uudenlaista tekniikkaa kertomalla alkuperäinen tarina, ei vaan siirtää olemassa olevaa teosta uudelle alustalle. Pyrimme myös uudenlaisten kerronnallisten ratkaisujen löytämiseen ja korkealaatuiseen taiteelliseen visuaalisuuteen. Motion novel -nimityksen taustalla on 1970 luvun lopulla käyttöön otettu termi korkealaatuisista sarjakuvista *graphic novel* joilla muutamat korkean profiilin sarjakuvataiteilijat, etunenässä Will Eisner, halusivat erottautua matalaotsaisena nähtävästä termistä *comic*. (Weiner 2003, 17.)

3 MOTION NOVEL VASTAAN ELOKUVAN PERINTEINEN TUOTTAMISKETJU

3.1 Perinteisen elokuvan tuotantoketju

Perinteisen elokuvan tuotantoketju on hyvin selkeä ja yleisesti omaksuttu. Tuotanto jakautuu kolmeen vaiheeseen: esituotanto, tuotanto sekä jälkituotanto (ks. Kuvio 1). (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61.)

Esituotanto pitää sisällään kaiken ennen kuvauksia tapahtuvan työn, kuten käsikirjoituksen, tuotantovalmistelut, roolituksen, kuvauspaikkojen etsimisen, puvustuksen, lavastuksen, rahoituksen etsimisen, aikataulutuksen sekä kuvakäsikirjoituksen laatimisen. Tämä vaihe voi kestää pitkissä elokuvissa vuosia, ja lyhytelokuvissakin useita kuukausia. (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61.)

Tuotantovaihe pitää sisällään itse kuvaukset. Jälkituotannoksi nähdään kaikki kuvauksien jälkeinen työ, kuten leikkaus, jälkiäänitys, äänisuunnittelu sekä musiikin sävellys. Perinteisessä mallissa tuotanto on hyvin pitkälle etupainotteinen, joten suurin osa työstä tapahtuu ennen varsinaisia kuvauksia ja onkin yleensä pisimpään kestävä työvaihe. (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61.)

Esituotannossa puretaan käsikirjoitus palasiin: kuinka monta henkilöä tarinassa on, mitä esineitä eli propseja tarina vaatii, millaisia ovat tapahtumapaikat, tarvitaanko tarinassa autoja, eläimiä, lentokoneita tai avaruusaluksia. Jokainen rivi käsikirjoituksessa heijastuu tuotantoon. (Aro 2010, 10.) Purkamisen jälkeen koossa on jonkinlainen ymmärrys elokuvan budjetista: kuinka monta näyttelijää ja työryhmän jäsentä tarvitaan, missä ovat kuvauspaikat, pitääkö ne rakentaa, sijoittuuko elokuva menneisyyteen, tarvitaanko erikoistehosteita, eläinkouluttajia, stuntteja tai turvamiehiä. Nämä kaikki ovat tuotannollisia asioita, joista riippuu miten suuri elokuvan budjetista tulee. Varsinkin Suomessa rajalliset budjetit määrittävät pitkälle, millaisia elokuvia täällä tehdään.

Itse tuotanto on perinteisesti työvaiheista kallein. Tällöin palkattuna on suuri määrä kuvauspaikalla tarvittavaa henkilökuntaa, kuten valomiehiä, äänittäjiä, kuvaajia, kuvatarkkailijoita, tuotantoassistentteja, apulaisohjaajia, kuvauspaikkavastaavia, järjestysmiehiä sekä tietysti näyttelijöitä. Kuvausaikataulut ovat tiukat, jotta budjetti voidaan pitää kasassa. Yksittäinen kuvauspäivä kotimaisessa isossa tuotannossa maksaa useita kymmeniä tuhansia euroja. Paineet kuvausten aikana ovat suuret, varsinkin ohjaajalla, joka on vastuussa siitä että kuvauspäivinä saadaan tarpeellinen määrä kuvamateriaalia kattamaan tarinan kerronta. (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61.)

Aikatauluttaminen on todella haastava osa elokuvan tekemisessä. Monesti näyttelijät ovat tekemässä useampaa elokuva- ja teatterituotantoa päällekkäin joten aikataulut joudutaan rakentamaan sen mukaan miten näyttelijät saadaan paikanpäälle. Varsinkin kohtaukset jossa useampi näyttelijä on samassa kohtauksessa aiheuttavat tuotantopuolella päänvaivaa ja lisäkuluja. (Aro 2010, 22.)

Suuri osa kuluista rakentuu lokaatioissa kuvaamisesta: työryhmä pitää kuljettaa ja majoittaa, jos kuvauspaikka ei ole lähellä suurta kaupunkia, josta tarvittava työryhmä on saatavilla. Kuvauspaikalle pitää järjestää myös muonitus, sosiaalililat, sähköt ja tietoliikenneyhteydet. Lokaatioita varten pitää järjestää logistiikka kuvaustarvikkeille sekä työryhmälle. Tämä vaatii itsessään jo useiden rekkojen sekä henkilöautojen vuokraamista sekä lisää henkilökuntaa kuljettajiksi. Kuvausviikkoja useimmissa suomalaisissa pitkissä elokuvissa on kuudesta kymmeneen. (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61.)

Jälkituotantovaiheessa elokuva leikataan kokoon yhtenäiseksi tarinaksi. Tämä vaihe on tuotantovaihetta huokeampi, koska mukana on yleensä enää ohjaaja, leikkaaja, äänisuunnittelija sekä säveltäjä. (Aro 2010, 11.) Suomessa on varsin harvinaista tehdä suuria muutoksia tarinaan enää jälkituotantovaiheessa; lisäkuvauksiin on harvoin varaa, eivätkä tietokone-erikoistehosteetkaan ole vielä arkipäiväistyneet. Kansainvälisissä suurtuotannoissa palataan useasti

kuvauspaikoilla kuvaamaan lisäkuvia tai jopa tehdään niitä tietokonegrafiikan avulla. Jälkituotanto on yleisesti vaihe joka kestää pitkässä elokuvassa, jossa ei ole raskaita efektejä, muutamasta kuukaudesta puoleen vuoteen. (Aro 2010, 10)



Kuvio 1. Elokovatuotannon kulku (Salmi 2008, 3)

3.2 Tuotantoketju Motion novelissa

Motion novel -tuotanto voidaan myös jakaa perinteisiin tuotantovaiheisiin, mutta raja on paljon häilyvämpi tuotantovaiheen ja jälkituotantovaiheen välillä. Tämä malli on paljon jälkipainoisempi kuin perinteisessä elokuvassa. Tässä käydään läpi vaiheita niin kuin ne tapahtuivat Dr. Professor's Thesis of Evil -motion novelissa, joten kyseessä ei ole universaali totuus toteutuksesta.

Esituotantovaihe seurailee perinteistä mallia. Tarina lähtee luonnollisesti käsikirjoituksesta, ja etenee sitä kautta kuvakäsikirjoitukseen. Tuotantovalmistelut ovat kevyemmät johtuen siitä, että kuvaukset tapahtuvat studiossa. Studiossa kuvaaminen pelkkien näyttelijöiden kanssa vähentää esituotantovaiheesta kuvauspaikkojen etsimisen ja valmistelun. Myöskään lavasteita ei tarvitse rakentaa tai etsiä. Roolitus on edelleen perinteisen mallin mukainen sekä myöskin puvustus, joskin joitakin puvustuksen osia voidaan siirtää jälkitöihin, kuten mielikuvituksellisimpia asuja, joita voidaan muokata tietokonegrafiikan avulla. Esituotannossa suunnitelmallisuus on kuitenkin tärkeässä osassa. Varsinkin kuvakäsikirjoituksen on oltava pitkälle mietitty: siinä pitää selvittää millaisessa ympäristössä henkilöhahmot ovat, millainen valo siellä on, mikä on valon suunta ja niin edelleen. Näiden seikkojen perusteella

kuvauksissa tehdään ratkaisuja, joita ei enää myöhemmissä vaiheissa voida muuttaa.

Tuotantovaihe on perinteistä mallia paljon kevyempi niin budjetin kuin aikataulunkin puolesta. Kuvauksien tapahtuessa studiossa ilman ääntä, jää tuotantohenkilökunta paljon pienemmäksi. Kuvaushenkilökuntaa ei tarvitse siirtää pitkiä matkoja tai majoittaa, kalusto löytyy paikanpäältä, kuvauspaikavastaavia tai järjestysmiehiä ei tarvita. Thesis of Evil tuotantoa tehdessä kuvaus tapahtui elokuvakameran sijasta järjestelmäkameralla, mikä pienensi huomattavasti kalustokustannuksia. Valokuvausvalot ovat myös huomattavasti huokeampia kuin elokuvavalaistuksessa käytettävät raskaat lamput. Valoja motion novelin kuvauksissa tarvitaan vain henkilöhahmojen valaisuun, kun perinteisessä elokuvissa valaistaan koko ympäristö. Tämän johdosta kuvauspaikalle riittää huomattavasti vähäisempi määrä valomiehiä. Valokuvakamerakalusto on hyvin kevyttä elokuvakameroihin verrattuna, joten niiden liikutteluun ei tarvita suuria laitteita. Kamera kuvaa paikallaan olevia kohteita, eikä sen tarvitse liikkua. Niinpä dollyja, kraanoja tai jibejä¹ tai muuta kamera-ajojen toteuttamiseen tarvittavia laitteita ei tarvita. Nämä ovat yleensä kalliita erikoislaitteita, joiden käyttöön tarvitaan erikoisosajia, jotka taas lisäävät kuluja.

Kuvauspaikalle kuitenkin tarvitaan työntekijöitä, kuten kuvaaja, ohjaaja, valomiehet, kuvausassistentit sekä catering. Tämä on silti huomattavasti pienempi määrä kuin perinteisessä tuotannossa.

Kaikki henkilöhahmot kuvataan motion novelissa erikseen, joten ei ole välttämätöntä, että he ovat yhtäaikaan studiossa. Heidät voidaan laittaa samaan kuvaan vaikka he eivät olleet ikinä samassa fyysisessä tilassa (ks. Kuva 4). Tämä helpottaa paljon aikataulujen laatimista. Yksittäisen kuvauspäivän hinta motion novel -tuotannossa on murto-osa verrattuna perinteiseen elokuvaan. Huomattavasti vähäisemmän kuvausryhmän ja logistiikan takia tämä murtaa

¹ Dolly, kraana ja jibi ovat elokuvateknisiä laitteita, joilla voidaan tehdä monimutkaisia kameraliikkeitä.

perinteisen rakenteen, jossa tuotantovaiheen on pitänyt olla kustannus ja järjestelysyistä hyvin tiivis paketti. Kuvaukset on järjestetty perättäisinä päivinä, yhteen nivottuna pakettina. Dr. Professor's Thesis of Evil -tuotannossa kuvauspäivät pystyttiin hajauttamaan pitemmälle aikajaksolle, ja kuvaamaan uutta materiaalia vain silloin, kun sille oli tarvetta. Myös lisäkuvauspäivät ovat huokeita, joten niiden järjestäminen ei kaada koko tuotannon budjettia.



Kuva 4. Motion novelin hyötyjä. Näyttelijät Pentti Korhonen ja Marko Halonen kuvattiin eri päivinä samaan kohtaukseen.

Motion novelin tekniikka myös rikkoo perinteisen työjärjestyksen. Eri työvaiheita, kuten mallinnusta, animointia, kuvankäsittelyä ja äänisuunnittelua, voidaan tehdä päällekkäin. Riittävän hyvin luodun kuvakäsikirjoituksen ja siitä tehdyn animoinnin purulla voidaan elokuvaan tehdä äänisuunnittelua ja sävellystä ennen kuin yhtään valokuvaa on otettu tai ensimmäistäkään taustaa on mallinnettu.

Jälkituotantovaihe ja tuotantovaihe sekoittuvat motion novel -mallissa, koska lavastus, propsit, kameraliikkeet ja erikoistehosteet tehdään tietokoneilla. Varsinkin Dr. Professor's Thesis of Evil -tuotannossa tämä on ollut hyvin aikaa vievä vaihe, sillä taustojen on haluttu näyttävän realistisilta, joten niiden mallintamiseen sekä renderöimiseen² on käytetty paljon aikaa. Myös

² Renderöinti tarkoittaa kuvan luomista mallista tietokoneohjelman avulla.

kameraliikkeiden ja efektien animointi on suuritöinen osa jälkituotantoa. Joka ikinen kuva elokuvassa on saatava elämään ja näin käytävä läpi pala palalta.

Myöskin ääninäyttely tehdään vasta jälkikäteen. Dialogia äänitettäessä motion novel antaa paljon mahdollisuuksia, kun huulisynkkauksesta ei tarvitse huolehtia. Äänisuunnittelun osuus myös korostuu motion novel - jälkituotantovaiheessa, kaikki äänitehosteet, jotka tavallisesti nauhoitetaan kuvauksissa, kuten taustaaänet, pitää rakentaa tyhjästä.

Jälkityövaiheen painotuksen takia se on pisin työvaihe motion novelin kohdalla, joskin työvaiheiden määrittäminen on hieman mielivaltaista selkeästi tuotantoon ja jälkituotantoon. Jälkituotanto säilyy motion novelissa luovana prosessina, tarinan muokkaaminen on hyvin paljon helpompaa, eikä kuvattu materiaali kahlitse niin voimakkaasti.

3.3 Miksi näin? Motion novel tekniikan hyödyt ja haitat

Elokuvan budjetti useasti määrittää sen sisältöä. Suomessa budjetit ovat tiukkoja, eikä varaa suuriin lavastustöihin, erikoistehosteisiin tai tuhoa tuottaviin toimintakohtauksiin ole. Tämä on rajoittanut kotimaassa tehtyjen elokuvien genrejä perinteisiin draamoihin ja komedioihin.

Motion novel tekniikka mahdollistaa suhteellisen huokean tuotantoketjun, missä itse tuotantoprosessi on kevyt ja jälkituotantopainotteinen. Kuten Dr. Professor's Thesis of Evil motion novelissa, tarina ei ole sidonnainen läheltä löytyviin kuvauspaikkoihin, kun ympäristöt luodaan itse. Tarinat voivat sijoittua meren pohjaan, vieraalle planeetalle tai vaikka muinaishistoriaan. Tietysti on totuttu näkemään tämän kaltaisia tarinoita, mutta ne ovat poikkeuksetta megatuotantoja, ja niiden budjetit ovat liikkuneet sadoissa miljoonissa euroissa, (tai useammin dollareissa) eli sfääreissä joita suomalaisissa tuotannoissa tullaan tuskin näkemään koskaan.

Erilaiset ammattilaisohjelmistot, joilla voidaan mallintaa ympäristöjä ja esineitä, ovat tulleet viime vuosina kuluttajahintoihin, ja osaavia mallintajia löytyy jo Oulun kokoisesta kaupungista useita. Tekniikka on saavuttanut tason, joka mahdollistaa tarpeeksi uskottavan jäljen, jotta tarinat eivät enää ole sidottuja kuvausympäristöihin.

Motion novelissa tietokonegrafiikan avulla luodut taustat ovat vielä nopeammin toteutettavissa, sillä yhtä taustaa varten käytetään vain yksittäistä kuvaa. Tämä tarkoittaa sitä, että perinteiseen elokuvaan pitää renderöidä 24 kuvaa sekuntia kohden, mutta motion novelissa yksittäiseen kuvaan, pituudesta huolimatta, riittää yksittäinen tietokoneella luotu kuva taustasta. Tämä säästää varsinkin aikaa, sillä renderöinti on hyvin hidasta, ja yksittäisen kuvan laskeminen kestää jopa tunteja.

Haittoina motion novel -tuotannossa voidaan nähdä sen uusi tyyli, joka ei varmasti tule uppomaan kaikkiin katsojiin. Kuvat joissa suut eivätkä henkilöt liiku ovat hyvin tyyliteltyjä, lähempänä sarjakuvaa kuin elokuvaa. Ihmisten ilmeiden muuttumattomuus kuvan sisällä on aluksi hieman outoa. Tämä tietysti on tottumiskysymys ja näkökulmasta kiinni, ja tyylin yleistyessä varmasti muuttuu helpommin sulatettavaksi. Tässä vaiheessa tämä on ongelma varsinkin levitys- ja rahoituspuolella, jossa uutta tekniikkaa vieroksutaan eikä sille oikein löydy paikkaa perinteisissä jakelukanavissa.

4 TUOTANNOSSA OPITTUA: CASE DR. PROFESSOR'S THESIS OF EVIL

4.1 Erään Motion novelin tarina

Produktio-osana opinnäytetyössäni on Dr. Professor's Thesis of Evil -motion novel lyhytelokuva. Elokuva kertoo Dr. Professor superroistosta, joka on menettänyt kiinnostuksensa pahantekoon. Päähenkilöstä on tullut eräs maailman tunnetuimmista henkilöistä ja median huomion keskipiste. Medialla on tendenssi kiinnostua moraalisesti poikkeavista hahmoista ja glorifoida heitä, kuten monet gangsterit ja rocktähdet ovat osoittaneet. Kuten monille rocktähdille käy, suurten yleisömassojen mukana tulevat suuret rahat ja niiden vanavedessä ihmiset jotka haluavat tehdä rahaa muiden menestyksestä. Dr. Professorin maailmanvalloitusyritykset, kun eivät ole ilmaisia, on hänkin on altis rahamiesten ehdotuksille: Mutanttihirviöt kun eivät maksa itseään.

Lopulta elokuvan päähenkilö on ajautunut tilanteeseen, jossa markkinointiosasto ja sponsorit päättävät hänen jokaisesta liikkeestään, eikä sponttaanille ilkeydelle ole enää tilaa. Elokuvaa voitaisiin kuvailla genremääreissä supersankarisatiiriksi ja mediaparodiaksi. Elokuva on visuaalisesti hyvin tyylitelty, ja esimerkkiä on otettu sarjakuvista ja niistä tehdyistä elokuvista. Lähimpinä esimerkkeinä ovat X-men -elokuvaversiot sekä uudet Batman -elokuvat.

On tässä vaiheessa myönnettävä, että projektin aikana on tullut tehtyä useita virheitä, joita olisi voitu välttää. Jotta tulevien tekijöiden ei tarvitse lyödä päätään samaan kiveen, kerron tässä muutamasta ilmeisimmästä sudenkuopasta.

4.2 Aikataulut

Ehkä suurin yksittäinen ongelma tuotannossa on ollut aikataulujen järjestelmällinen pettäminen. Alussa asetettu aikataulu oli aivan liian väljä, eikä siinä ollut selkeästi jaoteltu eri tekijöiden osuutta. Tämä aikataulu petti meidät hyvin pian, kun ensimmäinen deadline tuli vastaan. Oli kulunut useita kuukausia

eikä produktio ollut vasta kun ottanut ensimmäisiä askeleitaan. Aikataulun pettämiseen oli useita syitä. Yksi oli tekijöiden muut työkiireet, joiden takia ei pystytty sitouttamaan tarvittavia tekijöitä kokopäiväisesti produktion. Toisena ongelmana oli elokuvan kuvaajan lähteminen siviilipalvelukseen kuudeksi kuukaudeksi, ja tämän päälle elokuvan animaattori lähti kolmeksi kuukaudeksi Japaniin matkailemaan. Puolen vuoden jälkeen teimme uuden aikataulun, jossa otettiin uusi selkeä deadline ja purettiin tehtävät yksittäisiin osasiin ja nimettiin niille tekijät ja deadlinet. Tämä aikataulu osoittautui huomattavasti toimivammaksi ratkaisuksi. Tällöin itsellemme myös selvisi realistisempi kuva elokuvan vaatimasta työstä ja tarvittavista resursseista.

Monet aikataulun pettämiseen johtaneista syistä olivat uuden tekniikan sisäistämisestä johtuvia. Aloittaessamme produktion meillä ei vielä ollut ihan täydellistä käsitystä siitä, mihin olemme alkamassa. Käsikirjoitus oli kyllä lyöty lukkoon, mutta toteutuksen kesto oli vielä meille varsin epäselvää. Meillä oli kyllä tarkka kuva siitä, miten yksittäiset kuvat rakennetaan, mitä oli kuvattava studiossa, mitä tehtävä tietokoneella ja mitä animoitava, mutta miten paljon mikäkin yksittäinen työvaihe veisi aikaa, oli vielä arvioiden varassa. Myös monet työprosesseista olivat kaikille täysin uusia, ja niiden opetteleminen vei oman aikansa.

4.3 Tuotannossa huomioon otettavaa

Niin kuin aina tässäkin tuotannossa ennakkovalmistelut olivat erittäin tärkeitä. Motion novel tekniikka lähentelee monessa suhteessa animaatiota, joten myös sen prosessista otettiin mallia. Animaatiotuotannossa kuvakäsikirjoituksen osuus on hyvin tärkeä. Näin jälkikäteen on huomattu, että motion novel - prosessi olisi pitänyt aloittaa alustavalla raaka-animoinnilla, jossa kuvakäsikirjoituksesta olisi tehty animoitu versio. Näin jokaisen kuvan kesto ja sisältö olisi voitu määrittää jo esituotantovaiheessa. Tämä olisi nopeuttanut varsinkin leikkauksen, äänisuunnittelun sekä musiikin tekemistä, joskin tällainen

ratkaisu olisi vienyt todella paljon aikaa, ja rajoittanut muutoksien tekemistä myöhemmin.

Kuvaukset ajoittuivat keväästä syksyyn, muutaman viikon välein. Yhteensä kuvauspäiviä oli kymmenen. Kuvausten aikatauluttaminen vaikeutui varsinkin pääosan esittäjän muiden työkiireiden takia. Tekniikan ansiosta meidän oli kuitenkin mahdollista kuvata hyvin väljästi, eikä näyttelijöiden välttämättä tarvinnut olla paikalla samaan aikaan, vaikka he samassa kohtauksessa olivatkin. Myöskin ympäristöjen mallinnusta voitiin jatkaa kuvausten välissä, joten seisokkeja tuotantoon ei tullut kuvausten välissä.

Tuotantovaiheen kallein urakka oli rooliasujen teettäminen. Tässä saimme hyvän opetuksen siitä, missä säästää rahaa ja missä ei. Ensi alkuun päätimme, että pyydämme harrastelijaompelijaa tekemään asut, ja näin säästämme rahaa valmistuskuluissa. Tiesimme, että materiaalit tulevat olemaan kalliita, koska halusimme niiden olevan kiiltäviä ja raskaita, jotta ne näyttäisivät hyviltä kuvissa. Ompelija alkoikin innoissaan työhön ja etsi meille kankaat ja otti mitat näyttelijöistä. Puvut näyttivätkin ihan kelpoisilta, mutta törmäsimme pahoihin ongelmiin kuvausten aikana. Puvut eivät istuneet hyvin näyttelijöiden joutuessa liikkumaan ja etsimään erilaisia asentoja. Asuun kuuluva viitta oli myös huonosti kiinnitetty ja tipahteli jatkuvasti. Lopulta jouduimme tekemään päätöksen ja teettämään päähenkilön puvun uudestaan ja kuvaamaan yhdet otokset toiseen kertaan. Kokemuksesta viisastuneina lähestyimme ammattiompelijaa, jolla oli kokemusta elokuva- ja teatteripuvustuksesta. Hän teki meille asun joka toimi kuvauksissa niinkuin sen pitikin. Onnistuimme kuitenkin aiheuttamaan näin kaksinkertaiset materiaalikustannukset, ja yhden ylimääräisen kuvauspäivän. Jäljestäpäin ratkaisu teettää asu uudestaan, ei kyllä ole harmittanut hetkeäkään, vaikka kalliiksi tulikin. Eli ammatti-ihmisten käyttäminen osa-alueilla josta itsellä ei ole kokemusta on erittäin suositeltavaa.

4.4 Roolittamisesta

Roolitus on aina erittäin merkittävä ja isotoinen osa tuotannonvalmistelua. Elokuvasa oli noin 10 isompaa roolia ja 40 avustajaroolia. Tässä tapauksessa roolitus oli siinä mielessä poikkeava verrattuna perinteiseen tuotantoon, että käytimme kuvauksissa eri näyttelijöitä kun äänityksissä. Tämä helpotti työtämme siinä, että näyttelijöiden ei tarvinnut osata dialogia. Näin emme tarvinneet kokeneita ammattinäyttelijöitä. Kokemus kameran edessä oli kuitenkin suotavaa, sillä oikeanlaiset eleet ja ilmeet nousevat motion novel tyylissä tärkeään osaan. Siksi pääosan esittäjäksi roolitettiin Oulun kaupunginteatterin näyttelijän Pentti Korhonen. Roolituksessa merkittävää oli löytää mielenkiintoisen näköiset näyttelijät rooleja varten. Elokuva on visuaalisesti tyylitelty supersankaritarina, joten hahmojen ulkonäkö oli merkittävää. Motion novel tekniikka mahdollistaa myös näyttelijöiden tiettyjen piirteiden korostamisen ja muokkaamisen jälkitöissä tavallista elokuvaa helpommin. Päädyimmekin korostamaan esimerkiksi pääosan näyttelijän Pentti Korhosen päälakea suuremmaksi, jotta saimme hänestä enemmän superpahiksen näköisen. Teimme toisesta näyttelijästä lyhemmän ja korostimme supermieshahmon Alphamanin lihaksikkuutta. Valitsimme rooleihin myös hyvin eri-ikäisiä näyttelijöitä. Monesti mediakoulujen projekteissa ja produktioissa roolitetaan ainoastaan parikymppisiä näyttelijöitä, joten elokuvien uskottavuus kärsii ja tekee tarinoista yksipuolisia.

Budjetin puolesta näyttelijöiden osuus oli hyvin pieni. Ainoastaan pääosan näyttelijälle maksettiin palkkaa, muut näyttelijöistä saatiin mukaan ihan harrastuspohjalta ja omasta kiinnostuksesta. Useat näyttelijöistä olivat aikaisemmasta tuttuja, joten omien kontaktien käyttäminen on aina kannattavaa. Osa näyttelijöistä löytyi tuttujen kautta, osaa lähdettiin etsimään. Yksi pisimpään roolitusta vaatineista hahmoista oli elokuvan supersankari Alphaman. Tarvitsimme rooliin näyttelijän jolla olisi oikeanlainen fyysinen rakenne, joten tuotantoassistenttimme lähti kiertämään punttisaleja ja kehonrakennuskisoja. Lopulta näyttelijä löytyikin Oulussa järjestetyistä

kehonrakennuksen SM-kisoista. Joten mielikuvitusta kannattaa käyttää myös roolituksessa.

4.5 Äänet yli valtameren

Thesis of Evilissä roolitus jouduttiin tekemään kahteen kertaan. Ensimmäisen kerran kuvauksia varten ja seuraavan äänityksiä varten. Päätimme heti tuotannon alussa, että elokuva tulee olemaan englanninkielinen. Päätökseen vaikutti siinä vaiheessa elokuvan genre ja sitä kautta tapahtumapaikka, jonka haluttiin olevan yhdysvaltalainen suurkaupunki. Halusimme rooleihin natiiveja englanninkielen puhujia, jotta lopputuloksesta tulisi uskottava eikä tönkeröenglannilla puhuttu koulutyö. Aluksi tarkoituksena oli käyttää rooleissa Oulussa asuvia natiivienglannin puhujia, mutta törmäsimme kuvausten aikana erääseen yhdysvaltalaiseen tuttavaamme Craig Billmeieriin, joka oli tullut Ouluun Ilmakitaran maailmanmestaruuskisoja katsomaan. Hän lupautui etsimään meille näyttelijöitä San Franciscosta, jossa hän asui. Craig osoittautuikin todella merkittäväksi näyttelijöiden roolituksessa. Hän tunsipaikanpäällä useita näyttelijöitä, jotka lähtivät innostuneena mukaan projektiin. Vieläpä ilman korvausta.

Itse äänitykset tehtiin Craigin autotallissa, jossa hänellä oli kotistudio. Kohtaukset ohjattiin Oulusta käsin skypen välityksellä. Tämä onnistui erittäin hyvin, ja oli toimiva ratkaisu. Pystyimme kuulemaan näyttelijöiden suoritukset sekä antamaan ohjeita reaaliajassa. Käytössä oli myös kuvayhteys, joka helpottaa kommunikointia. Myös tiedostojen, kuten käsikirjoituksen ja offline-videon, sekä äänitiedostojen jakaminen onnistui verkon yli.

Tämä esimerkki kuvaa hyvin henkilökohtaisten suhteiden merkitystä tuotannossa. Niiden avulla voidaan säästää suuria rahasummia ja saada uusia tekijöitä mukaan projektiin.

On tärkeää pyrkiä asettamaan selkeä maali jo lähtötilanteessa. Tietysti emme uskaltaneet vielä produktion alkuvaiheessa toivoakkaan, että tuotanto kasvaisi nykyiseen mittaluokkaansa, mutta jonkinlaisen realistisen tavoitteen selkeyttäminen olisi säästänyt meiltä valtavan määrän työtä.

4.6 Studiosta toimistoon

Tuotannon alussa prosessi vaikutti yksinkertaiselta: kuvataan hahmot ja tehdään taustat yksinkertaistetusti ja tyylitellen joko valokuvista tai sitten maalaamalla. Tässä vaiheessa mukaan kuitenkin tuli yksi tekijöistä, joka esitteli meille 3D-mallintamista ja sen tuomia mahdollisuuksia. Tästä innostuneina teimme päätöksen tehdä suurimman osan ympäristöistä 3D-grafiikalla. Produktio alkoi kasvaa kovalla vauhdilla, kun huomasimme tarvitsevamme uusia mallintajia. Mukaan saatiinkin osaavia tekijöitä. Ongelmana kuitenkin säilyi tekijöiden sitouttaminen produktion, monet tekijöistä työskentelivät ohessa päivätöissä. Tekijöitä kuitenkin saatiin mukaan tarpeeksi, eikä pitempiä seisahduksia tuotantoon tullut.

5 DR. PROFESSOR'S THESIS OF EVIL -RAHOITUS JA LEVITYS

Vuoden 2010 joulukuussa, noin puoli vuotta produktion alkamisen jälkeen, päädyimme hankkimaan elokuvan oikeudet Oulun seudun ammattikorkeakoululta (OAMK) omalle yrityksellemme Bro 'n son Productions Oy:lle. Tähän vaikutti useat syyt, suurimpana tuotannon kehittyminen vaiheeseen, jossa lopputulos oli niin vakuuttavaa, että suurempi yleisö oli kiinnostunut aiheesta. Koulusta irtautuminen myös mahdollisti elokuvalla ulkopuolisten rahoittajien, kuten audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus (AVEK:n) ja Suomen elokuvasäätiön (SES) mukaantulon. Opiskelijaprojekteille ei myönnetä valtionlaitosten avustuksia.

Dr. Professor's Thesis of Evil -tuotannossa rahoitusta lähdettiin hakemaan perinteisiltä elokuvan rahoittajilta, ja myös uusista rahoituslähteistä kuten crowd fundingista. Elokuva on ollut pioneeri myös uusien levitystapojen käytössä. Elokuvan levitystä on suunniteltu niin mobiililaitteille, kun internettiin.

5.1 Perinteiset rahoittajat ja levityskanavat

Suomalaisia elokuvia ovat perinteisesti rahoittaneet valtionlaitokset kuten AVEK, Suomen elokuvasäätiö sekä alueelliset säätiöt, tässä tapauksessa POEM-säätiö. (Kyllönen 2004.)

POEM-säätiö on audiovisuaalisten tuotantojen resurssikeskus, joka ohjaa projektirahoitusta toimintaympäristön, alan yritystoiminnan ja -palvelujen kehittämiseen Oulun ja Pohjois-Pohjanmaan alueella (Poem-säätiö, hakupäivä 31.03.2011). Säätiö on ensimmäinen alueellinen, julkisrahoitteinen elokuva- ja mediatuotannon resurssikeskus Suomessa. POEM myöntää kehitysrahoitusta elokuville, se ei koskaan toimi päärahoittajana. Elokuvakeskus tarjoaa tekijöille myös koulutusta ja asiantuntijapalveluita rahoituksen ja levityksen suhteen. (Flink 2004, 43).

Säätiössä innostuttiin projektistamme, ja kävi ilmi, että käynnissä ollut Filmikaari -hanke etsi paikallisia tuotantoja uusien levitys -ja rahoituskeinojen testaamiseen. POEM on ollut alusta asti tuotannossa hyvänä ohjeistajana. Sieltä on aina ohjattu oikeille jäljille, varsinkin rahoituksen hankkimisessa.

Osarahoittajina kotimaisissa elokuvissa ovat myös levittäjät. (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61) Yleisradio, joka on suurin valtakunnallinen toimija TV-puolella liikevaihdolla mitattuna (Virtanen, Vähänmäki 2006), on suurin rahoittaja lyhytelokuvien osalta. Myös MTV3 ja Nelonen rahoittavat kotimaisia elokuvia, yleensä vain pitkiä elokuvia. Tämän lisäksi elokuvia rahoitetaan sponsoriyhteistyöllä erilaisten yritysten ja yhteisöjen kanssa. (Tuohinen & Mäkläinen 2002, 61)

Elokuvasäätiön osuus on yleensä suurin eli noin kolmannes elokuvan rahoituksesta pitkissä elokuvissa ja jopa puolet lyhytelokuvien puolella. (Martikainen 2001, 59). On selvää, että ilman SES:n tukea moni elokuva Suomessa jää tekemättä. Elokuvasäätiön rahoituksen saamiseksi elokuvalla on oltava levitys. Tämä tarkoittaa perinteisessä mallissa joko televisio- tai teatterilevitystä. (Hemilä 2004, 7.)

Puolentoista viime vuoden aikana Yleisradio on lopettanut ulkopuolisten tuotantojen ostamisen lähes kokonaan johtuen tiukasta leikkauskuurista, jolla YLE:n taloutta on pyritty tasapainottamaan. Lyhytelokuvien puolella tämä on ollut kova isku. YLE on suomessa ainoa TV-kanava joka ohjelmistossaan näyttää säännöllisesti kotimaisia lyhytelokuvia. Ilman levitystä lyhytelokuvien on ollut lähes mahdotonta saada tuotantotukea elokuvasäätiöltä, joten lyhytelokuvat ovat olleen tiukassa paikassa. (Lapinkataja 2010, 35.) Tilanne on ajanut elokuvasäätiön katsomaan ohi perinteisten jakelukanavien kohti uusia keinoja elokuvien yleisölle saattamisessa.

5.2 Uudet levityskanavat

Jo tuotannon alkumetreillä päätimme tehdä elokuvasta kansainvälisen. Käytännössä tämä tarkoitti englantia elokuvan kieleksi, mutta halusimme myös, että elokuvan tulisivat näkemään mahdollisimman monet ympäri maailmaa. Levityksessä päädyimme internetiin, joka mahdollistaisi globaalin näkyvyyden. Tuotannon siirtyessä pois OAMK:lta, mukaan tuli myös tarve saada elokuvan avulla jonkinlaista tuottoa, joten pelkästä ilmaisesta internetjakelusta luovuttiin. Huomasimme, että elokuva olisi loistava toteuttaa uudelle alustalle, iPadille. Laite on tehty erilaisen median kuluttamiseen, ja sen markkinat kasvavat jatkuvasti. iPadin jakelu on myös tehty varsin helpoksi, sille tehtyjä sovelluksia voi ladata suoraan Applen sovelluskaupasta AppStoresta. Näiden sovellusten lataaminen myytäväksi AppStoreen on maksutonta. Itsellämme ei ollut osaamista ohjelmointipuolella, joten mukaan etsittiin osaava koodari, jolla oli kokemusta Applen iOS käyttöjärjestelmäohjelmoinnista.

AVEK jakaa kaksi kertaa vuodessa valtionavustuksia digitaalisiin päätelaitteisiin soveltuvien kulttuurisäilytysten teosten, ohjelmien, pelien ja palveluiden tuotekehitykseen. (Kopiosto: Yleistä, hakupäivä 31.03.2011). Haimme ja saimme tämän DigiDemo-rahoituksen sovelluksen konseptointiin. Tämän tuen avulla pystyimme aloittamaan suunnitelmat elokuvan levityksestä.

Mobiilisovelluksen lisäksi tarvitsimme myös muita levityskanavia. Tämä johtui suureksi osaksi siitä, että Suomen elokuvasäätiö ei hyväksynyt pelkkää mobiilijakelua riittäväksi levitykseksi. Internetin avulla elokuvat voivat levitä ympäri maailman hyvin nopeasti, mutta SES ei myöskään hyväksy pelkkää ilmaista internetjakelua levityskanavana, joten lähestyimme paikallista sanomalehti Kalevaa, joka oli kiinnostunut sisällöstä omalle sivustolleen. Kaleva lähti mukaan levittäjänä, joten valmis elokuva tullaan esittämään sen internetsivujensa kautta. Kaleva houkuttelee sen avulla uusia lukijoita varsinkin opiskelijoiden keskuudesta. Näin me saimme mukaan niin uskottavan jakelijan ja ilmaista medianäkyvyyttä kuin myös lisärahoitusta.

Yhtenä uutena mediana elokuvastamme kiinnostui First 3D-TV -kanava. Kanava aloittaa 2012 Suomen ensimmäiset stereo-3D-tv-lähetykset, ja Thesis of Evilistä on suunnitteilla 3D-versio. Saimme tehtyä kanavan kanssa aiesopimuksen ja näin laajennettua elokuvan levitystä.

5.3 Uudet rahoituskanavat: crowd funding

Crowd funding on uudenlainen rahoitusmuoto, jota on vasta viimeaikoina alettu Suomessa käyttää. Ideana taustalla on yhteisöllinen rahoitus, jossa elokuvasta kiinnostuneiden ihmisten mikrolahjoitukset koostavat osuuden elokuvan rahoituksesta. Rahoitusta Suomessa on käyttänyt menestyksekkäimmin Blind Spot Productionsin tuotanto Iron Sky -elokuva. Tähän asti se on kerännyt 400 546 euroa lahjoituksina. (Crowd funding – The New Way to Finance Movies, hakupäivä 31.03.2011)

Internetistä löytyy palveluita, joiden kautta crowd funding -rahoitus onnistuu helposti. Thesis of Evil tuotannossa päädyimme käyttämään IndieGoGo sivustoa. Sivustolla esitellään oma projekti yleensä videomuodossa, määritellään tarvittava summa ja aika jonka sisällä rahoitus pitää kerätä. Rahoittajille tarjotaan pieniä etuisuuksia sekä tavaroita annettua rahasummaa vastaan. Sivustolla niitä kutsutaan perk (lisäetu) -nimikkeellä. Thesis of Evilin kohdalla 10 dollarilla saa nimen elokuvan internetsivuille, 55 dollarilla elokuvan digitaalisen latauksen sekä erikoispainos-DVD:n, 1000 dollarilla executive producer -tittelin lopputeksteihin. Rahoittajat voivat antaa lahjoituksen luottokortilla. Sivusto ottaa välistä 5 % omiin kuluihinsa, jos haettu rahasumma saadaan määritellyn ajan sisässä. Jos haettu summa jää vajaaksi sivusto ottaa välistä 9 %.

Maaliskuun loppuun Dr. Professor's Thesis of Evil on kerännyt IndieGoGo:ssa 3521 dollaria haetusta 8000 dollarin kokonaisummasta.

5.4 Markkinoinnin merkitys uusissa rahoituskanavissa

Uudet sosiaaliset mediat, kuten Twitter ja Facebook ovat osoittautuneet hyviksi markkinointikanaviksi tiedon välittämisessä. Ne ovat ilmaisia, niiden avulla voidaan tavoittaa haluttu kohderyhmä sekä niiden kautta sana kulkee nopeasti. Crowd funding toimii ainoastaan, jos suuri määrä ihmisiä oikeasta kohderyhmästä saadaan kiinnostumaan tuotannosta. Tämä vaatii paljon ruohonjuuritason työtä, yhteydenottoja bloggaajille, fanittajille, sukulaisille, tutuille, tuntemattomille ja kaikille jotka vaan tavoitetaan. Thesis of Evilin kohdalla Facebook on toiminut yhtenä pääkanavista tiedottaa crowd funding kampanjasta. Sinne on luotu elokuvan sivusto, jonne on varsin aktiivisesti päivitelty tietoa tuotannon edistymisestä. Myös elokuvan internetsivusto on pyrkinyt saamaan kiinnostuneet mukaan seuraamalla tekijöiden blogia, kuvapäivityksiä, videoita toimistolta ja kuvauksista sekä Twitter päivityksiä. Olemme myös jakaneet elokuvan flyereitä erillaisissa tapahtumissa, hulluimpana ideana Oulun yliopiston lääketieteenosaston tiedepäivillä, joskin sieltäkin saatiin muutama kiinnostunut napattua mukaan. Kaikki tämä tuo hiljalleen mukaan uusia kiinnostuneita, jotka parhaassa tapauksessa antavat tuotannolle lahjoituksia ja kutsuvat omia tuttujaan mukaan.

6 POHDINTA

Odotamme mielenkiinnolla, tuleeko kehittämämme tekniikka yleistymään muiden tekijöiden parissa. Motion comiciin ja perinteiseen animaatioon verrattuna tuotanto on paljon raskaampi, kun henkilöhahmot pitää roolittaa, puvustaa ja kuvata, verrattuna siihen, että kaikki olisi käsin piirrettyä. Joskin uniikki visuaalinen tyyli, jota elokuvassa käytetään, tulee varmasti olemaan tienavaus tämän tekniikan puolesta.

Uudet rahoitus- ja levitysmallit ovat tulossa kovaa vauhtia muuttamaan elokuvatuotannon kentän, niin Suomessa kun kansainvälisestikin. Monet pelkäävät tätä muutosta ja, sitä miten se vaikuttaa kotimaisiin tukijärjestelmiin ja levitystapoihin. Vanha järjestelmä on rahoituskuviot hallitsevien mieleen. Tuotannot rahoitetaan riskittömästi elokuvasäätiön, AVEKin ja tv-kanavien tuella, ja teoksella on varma levitys perinteisten jakelukanavien muodossa kotimaassa. Uudet mahdollisuudet varsinkin internet-pohjaisen levityksen muodossa kuitenkin mahdollistavat levityksen koko maailmassa. Tämä tietysti vaatii paljon aikaa ja työtä markkinoinnin puolella, jotta oma teos erottautuu tuhansista muista. Uudet alustat, kuten tablet-tietokoneet voivat luoda uudenlaisia katselutapoja, joissa elokuvien perinteiset pituudet eivät määritä enää elokuvia.

Uskon, että loppujen lopuksi uudenlainen järjestelmä, jossa tuotannot voidaan levittää halvalla kansainvälisesti, pakottaa kotimaisten tuotantojen laadun kasvuun, jotta se voi kilpailla kansainvälisillä markkinoilla. Suomessa tuotetut elokuvat tehdään usein liian pumpulisessa ympäristössä, jossa ei pääse syntymään loistavia teoksia. Makeimmat mansikat kasvavat routaisessa maassa.

Uuden tekotavan teknisen luonteesta huolimatta motion novel -tekniikka on edistysaskel ennen kaikkea tarinankerronnan näkökulmasta. Se vapauttaa

elokuvantekijät tiukasta kuvausaikataulusta, antaa mielikuvitukselle tilaa rakentaa tarinan joutumatta rajoittamaan sitä ympäröiviin maisemiin. Muistan itse pienenä poikana kun teimme ystäviemme kanssa elokuvia takapihoilla, soramontuilla ja lähimetsissä. Nämä seikkailut sijoittuivat mielissämme Endorin kuuhun, valtaville aavikoille, suurkaupunkien slummeihin ja muihin paikkoihin, joihin vain mielikuvituksemme meidät vei. Tämä tuotannon parissa työskentely on palauttanut ne ajat mieleen.

LÄHTEET

Aro, Katariina 2010. Tuotantokoordinaattorin rooli elokuvatuotannossa.

Ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö. Jyväskylä: Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Crowd funding – The New Way to Finance Movies, Hakupäivä 31.03.2011.

<http://www.ironsky.net/site/support/finance/> .

Hemilä, Hanna. 2004. Karikat ja menestystarinat kansainvälisissä elokuva-alan yhteistuotantohankkeissa. Helsinki: AVEK -julkaisu.

Kopiosto: Yleistä. DigiDemo avustukset. Hakupäivä

31.03.2011. http://www.kopiosto.fi/avek/digidemo/digidemo/fi_FI/yleista/

Kyllönen, Tero. 2004, Dokumenttielokuvan rahoittaminen. Oulu: Oulunseudun ammattikorkeakoulu, opinnäytetyö.

Lapinkataja, Titta 2010. Suomalaisen dokumenttielokuvan levitys- ja esityskanavat. Opinnäytetyö. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Long, Geffrey. 2010, Motion Comics : A state of the art, Hakupäivä 31.03.2011 , <http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>

Martikainen, M. Niilola, K. Pulkkinen, M. Selosmaa, J. Tiilikka, J. Vaihekoski, M. 2001. Sisällöntuotannon arvoketjun rahoitus. Helsinki: LTT-tutkimus Oy

Salmi, Johanna 2008. Apulaisohjaajan työnjohdolliset tehtävät elokuvatuotannon kuvausjaksolla. Helsinki: Ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö. Metropolia.

Stenvall-Virtanen, S. & Vähämäki, M. 2006. Mediatalous -Liiketoiminnan ja yrittäjyyden perusteet viestintäalalle. Helsinki: Edita Publishing.

Tuohinen, T. & Mäkeläinen, N. 2002. Kulttuuriteollisuus. Helsinki: Edita Prima.

Poem-säätiö, Pääsivu. <http://www.poem.fi/> Hakupäivä 31.03.2011

Weiner, Stephen. 2003 Faster than a speeding bullet: the rise of the graphic novel, New York: [Nantier Beall Minoustchine Publishing](#)