



DIGITAALINEN VIDEO, TEHOSTETUOTANTO JA JULKAISUKANAVAT VERKKOAIKAKAUDELLA

Matti Keskinen

Opinnäytetyö
Kesäkuu 2012
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Digimedian suuntautumisvaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Digimedian suuntautumisvaihtoehto

KESKINEN, MATTI:

Digitaalinen video, tehostetuotanto ja julkaisukanavat verkkoaikakaudella

Opinnäytetyö 76 sivua, josta liitteitä 35 sivua

Kesäkuu 2012

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia *Adobe After Effects* -jälkituotantosovellukselle tehtyjä opetusmateriaaleja ja kehittää niistä muita ehyempi opetuskokonaisuus, jota voidaan käyttää mm. yritysten ja yksityisten toimijoiden omassa viestinnässä ja/tai promootiokäytössä sekä toimeksiantajan tapauksessa kurssimateriaalina. Työssä käsitellään fundamentaalisimpia videotuotannoissa käytettyjä tehosteita ja tehokeinoja sekä nykypäivän uusia trendejä videotuotannon puolelta. Työ toimii myös ohjelmiston perustointojen oppaana siten, että kuka tahansa voi oppia käyttämään ohjelmistoa ja viemään projektinsa loppuun tämän opinnäytetyön pohjalta. Lisätavoitteena oli avata toimijoiden silmät uusille mahdollisuuksille informaation ja mainonnan kentässä sekä antaa perustiedot ja -taidot oman videotuotannon käynnistämiseen.

Varsinaisen työn ohella työstettiin akateeminen teksti, joka käsittelee videotuotannon muutosta siirryttäessä analogiajasta digitaaliaikaan sekä julkaisukanavien muutosta ja niiden vaikutusta Internet-aikakaudella. Tekstissä vertaillaan eri aikakausille ominaisia piirteitä, sisällöntuottajia ja -kuluttajia sekä sosiaalisia ja yhteiskunnallisia ympäristöjä ja lieveilmiöitä.

Liitteenä olevat kurssimateriaalit sisältävät esimerkkejä ja vaiheittaisia ohjeita oikeista, allekirjoittaneen tekemistä projekteista. Materiaalien tarkoitus oli antaa yksinkertainen ja käytännönläheinen kuva videoprojektin kulusta ja antaa vaiheittaiset ohjeet eri työta-voista ja tehosteiden toteuttamisesta.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Option of Digital Media

KESKINEN, MATTI:

Digital Video, Effect Production and Publication Channels in the Web Era

Bachelor's thesis 76 pages, appendices 35 pages

June 2012

The object of this thesis work was to research the teaching materials for *Adobe After Effects*, a post-production software, and from them, develop more coherent teaching materials. These materials could be used, for example, by businesses and private producers in their personal and internal communications as well as for promotional purposes. This thesis work's client will use them as course material. The thesis addresses the most fundamental effects used in video productions and modern day trends in the field of video production. The thesis work also acts as a guide to the basic functions of the software in a way which enables everyone to learn how to use the software and go from start to finish with their own video projects. As an added objective, the goal was also to open the readers' eyes to the new possibilities in the fields of information and advertising, and to give them the basic information and skills to kickstart their own video production.

As an addition to the actual thesis work, the theory text was written to address the changes in video production as the shift is made from the analogue era to the digital era and the changes in publication channels and their effect in the Internet era. The text compares the characteristics of different eras, content producers and consumers and also the social and societal environments and their side-effects.

The attached course materials include examples and step-by-step instructions for real projects done by the author. The purpose of the materials was to give a simple and practical picture of the course of a video project and to give step-by-step instructions of different work methods and the ways to achieve certain effects.

Key words: video production, special effects, effects production, Web publication, After Effects

SISÄLTÖ

LYHENTEET JA TERMIT	5
1 JOHDANTO.....	7
2 TAUSTA	11
2.1 Alan tarpeet	11
2.2 Tilaajan tarpeet	12
2.3 Omat motiivit.....	13
3 VIDEOTUOTANNON SUUNNITTELU	14
3.1 Ideat... ..	14
3.2 Konseptit.....	15
3.3 Kuvakäsikirjoitus ja esivisualisointi	17
3.4 Kuvaus	18
3.5 Äänisuunnittelu	20
3.6 Leikkaus.....	21
3.7 Jälkituotanto.....	22
4 DIGITAALISEN VIDEON JULKAISUKANAVAT VERKOSSA.....	25
5 DIGITAALINEN MURROS VIDEOTUOTANNOSSA	27
5.1 Analoginen aikakausi vs. digitaalinen aikakausi.....	27
5.2 Verkostoitumisen vaikutukset julkaisukenttään	29
5.2.1 Videopalvelut eri puolilla maailmaa.....	29
5.2.2 Lokalisointi ja sensuuri.....	30
5.2.3 Videopalveluiden rooli ja kehitys.....	31
5.3 Laadulliset tekijät ja opetusmateriaalit verkkoaikakaudella.....	31
5.4 Tulevaisuudennäkymät	33
6 OPETUSMATERIAALIT.....	36
6.1 Johdanto opetusmateriaalien käyttöön	36
6.2 Opetusmateriaalien tuottamisen analysointi	37
7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	39
LÄHTEET	40
LIITTEET	42

LYHENTEET JA TERMIT

Composition tai **kompositio** on After Effectsissä käytettävä nimitys aikajanelle. Kompositioita voi myös käyttää sisäkkäin, eli projektipaneelissa näkyviä kompositioita voi käyttää aikajanojen lisäksi myös toisessa kompositiossa lähdemateriaalina, joka käyttäytyy kuin mikä tahansa video- tai äänitiedosto.

Efekti eli **tehoste** on yleinen liikkuvalla kuvalla tehtävää muokkausta tarkoittava, yleisesti käytetty termi tehostealalla.

FPS tai **framerate** tarkoittaa sitä nopeutta, jolla kuvia näytetään elokuvassa ja videossa, käytännössä kuinka monta kuvaa sekunnissa näytetään.

Layer on After Effectsin käyttöliittymään luotava osa, joka kuvaa video-, audio-, teksti- ja muita materiaalilähteitä sekä ohjelmiston omia läpinäkyviä efektikäytössä yleensä hyödynnettäviä *kerroksia*.

Mask eli **maski** on After Effectsistä löytyvä työkalu, jolla voidaan peittää video- ja muidenkin layerien kuvaa piirtämällä muotoja sen päälle ja animoimalla niitä. Esim. elementtien poistaminen kuvasta ja rotoskooppaus ovat maskauksen eri muotoja.

Matte on After Effectsistä löytyvä Photoshopin vastaavaa toimintoa muistuttava maskityökalu. Matteja käytetään mm. värialueiden muokkaukseen ja layerien näkyvyyden määrittelyyn toisen layerin tietoja hyväksikäyttäen (*Layer Matte*).

Motion tracking tai **tracking** on After Effectsissä liikkeenseurantaa käyttävä ominaisuus, jolla voidaan sijoittaa elementtejä (esim. tekstejä, tehosteita tai muuta videokuvaa) liikkumaan videossa olevien elementtien mukaisesti. Parhaimmillaan pikselintarkka tapa lisätä videon päälle materiaalia.

Partikkelijärjestelmä on After Effectsistä (joko integroituna tai erillisinä liitännäisenä) löytyvä tehoste, joka luo ruudulle erikseen määriteltäviä objekteja eli partikkeleja, jotka sinkoutuvat parametrien mukaisesti johonkin suuntaan lähetinpisteestä tai -muodosta. Partikkeleille voidaan määritellä erillisiä ominaisuuksia kuten lähetyssuunta, syntymänopeus ja partikkelien elinaika. Partikkelitehosteilla on helppo luoda yksinkertaisia tuli-, pilvi-, savu- ja muita tehosteita sekä monimutkaisempia, enemmän animoituja partikkelitehosteita.

Plug-in on synonyymi liitännäiselle, tässä tapauksessa After Effectsistä löytyville integroiduille tai kolmannen osapuolen tehosteliitännäisille, joilla voidaan toteuttaa tiettyjä tehosteita.

Rendering tai **renderöinti** on After Effectsin toiminto, joka tarkoittaa joko videoiden ennako- eli esilaskentaa tai yleisemmin ohjelmassa olevan aikajanan tai sen osan tallentamista lopulliseksi videotiedostoksi. Näistä ensimmäinen on ohjelman sisällä tapahtuva prosessi tehosteiden reaaliaikaiseen toistamiseen ja jälkimmäinen toimenpide, jolla kyseinen aikajana ”lasketaan” valmiiksi tiedostoksi.

Rotoscoping eli **rotoskooppaus** on After Effectsin CS5 -versiosta löytyvä ominaisuus (*Roto brush tool*), jolla voidaan valita videokuvasta alueita, jotka halutaan erottaa muusta taustasta. Aiemmin tämä vaihe oli työlästä maskin muuttamista käsin, mutta tällä ominaisuudella tietokone erottelee alueen reunoja ja laskee automaattisesti niiden sijainnin videon seuraavassa kuvassa.

Tutoriaali on synonyymi opetusmateriaalille, tässä tapauksessa yleisimmin opetusvideolle, jossa opetetaan tai neuvotaan joko ohjelmiston käytössä tai tiettyjen tehosteiden ja lopputulosten saavuttamisessa.

1 JOHDANTO

Videotuotanto omana alanaan on kokenut rankan murroksen viimeisen 20 vuoden aikana, siirtyen puhtaasti ammatilaiskäyttöön tarkoitetuista ja luoduista, usein vaikeakäyttöisistä lineaarisista leikkaustyökaluista sekä pienoismallien ja trikkikuvauksen erikoistehostekäytöstä kohti jokaisen tietokonekäyttäjän ulottuvilla olevia helppokäyttöisiä ja epälineaarisia leikkaussovelluksia sekä tietokonepohjaisia videomanipulaatioita ja tehosteita. Monen mielestä kyseessä on vain tekninen vallankumous tuotannossa, joka pitääkin paikkansa, mutta vallankumous ei rajoitu pelkästään tähän ulottuvuuteen. Uuden teknologian ja tekniikan luomat mahdollisuudet tuotannon tehostamiseen ja verkottumiseen ovat luoneet uuden ekoympäristön koko alalle, hieman samalla tavalla kuin kirjoitusvälineiden leviäminen aiheutti kirjoitetun tekstin räjähdysmäisen lisääntymisen. Historiallisessa mittakaavassa video ja elokuva, liikkuva kuva ylipäänsä, on verrattain uusi ilmiö verrattuna vaikkapa kirjoitettuun sanaan ja maalauksiin. Nyt mikrosirujen tuoman automaattisen ja puoliautomaattisen tietojenkäsittelyn (tietokoneiden) vallankumouksen sekä Internetin kautta saavutetun verkostoitumisen aikakaudella on syytä tarkastella myös puhtaasti teknisten muutosten lisäksi näiden muutosten syvempiä sosiaalisia ja jopa oman kenttään liittyviä evolutiivisia vaikutuksia, ns. digitaalisen vallankumouksen vaikutuksia tuotantokenttään, tuotantoon ja tuottajiin.

Marraskuussa 2011 pitämäni After Effects -jälkitechostesovelluksen opetusosuus Tampereen ammattikorkeakoulun DVD-tuotannon kurssilla sekä myöhempi harjoitteluaikani ko. koulun viestintäosastolla avasi silmäni tapahtuneelle murrokselle sekä videotyön mahdollisuudelle, tarpeelle ja tilaukselle niin pienissä kuin suuremmissakin työpaikoissa ja yhteisöissä. Liikkuvalla kuvalla ja siihen yhdistetyllä äänellä saadaan viestittyä monia asioita nopeammin ja kiinnostavammin kuin pelkällä tekstillä ja yksittäisillä staattisilla kuvilla. Tuotannon sirpaloiduttua lähes kaikkien ulottuville tuntuisi luontevalta, että mahdollisuuksien mukaan jokaisella yhteiskunnallisella ja taloudellisella toimijalla olisi oma videota käyttävä viestintäkanava, johon ko. toimija voisi purkaa ja selittää omaa toimintaansa, esitellä uusia ideoita ja tuotteita, pitää yllä organisaation sisäistä viestien välitystä, mainostaa itselleen tärkeitä tapahtumia, läpimurtoja ja/tai tilastotietoja sekä tietysti pyrkiä tuomaan itsensä muutenkin esille täysin (tai ainakin pää-

asiassa) omilla ehdoillaan. Tämä opinnäytetyö toimii esittelynä ja oppaana näiden tarpeiden ja mahdollisuuksien täyttämiseen.

Työn tavoitteena on syventää omaa osaamistani ja selvittää Adobe After Effects -tehostesovellukselle tehtyjä opetusmateriaaleja ja kehittää niistä olemassa olevia vastineitaan ehyempi ja kompaktimpi opetuskokonaisuus, jota voidaan käyttää materiaalina missä tahansa oppimistilanteessa, esimerkiksi pienyritysten omassa viestinnässä ja promootiokäytössä, yksityishenkilöiden henkilökohtaisissa projekteissa tai työn toimeksiantajan tapauksessa kurssimateriaalina koulussa. Henkilökohtaisena tavoitteena on uusien ja parempien työtapojen löytäminen sekä tulevaisuuden trendeihin perehtyminen. Työn tarkoitus on tutkia ja kiteyttää käytännölliset ja helposti ymmärrettävät perusteet digitaaliseen videontuotantoon projektinäkökulmasta, tarjota vertailevan tutkimuksen kautta tuotetut kattavat referenssimateriaalit tehostesovelluksen käytön opetteluun, antaa lukijalle edellytykset omien videoiden tekemiseen sekä antaa esimerkkejä ja malleja erilaisten pienten mainosluontoisten videotöiden tekemiseen.

Tämän lisäksi tarkoituksena on antaa myöskin tutkimuksen ja pohdinnan yleisen tason katsaus jo osittain tapahtuneeseen digitaalisen videontuotannon murrokseen siirryttäessä analogisesta ajasta digitaaliaikaan, sekä ko. murroksen lieveilmiöistä sisällöntuotannon ja julkaisukanavien mahdollisuuksien muuttuessa. Aiheen tiimoilta löytyvän tiedon määrä Internetissä on valtava, joten tarkoitus ei suinkaan ole ylittää tuota tietomäärää volyymissä, vaan tarjota kattava, käytännönläheinen ja mielenkiintoisimmista materiaaleista koottu opas uudentyyppisen, vaikkapa organisaation oman videontuotannon tekemiseen.

Tämä opinnäytetyö on tilaajan (TAMK) osalta suunnattu pääasiassa koulun opetuskäyttöön, mutta toimii samalla kattavana tietopakettina esim. organisaatioiden viestintäosastojen henkilöstölle, pienyritysten viestintävastaaville, sekä yleisesti ottaen videontuotannosta kiinnostuneille ihmisille. Opinnäytetyössä käydään läpi sekä yleisemmän tason pohdintaa videontuotannosta, leikkauksesta ja videontuotannon digitaalimurroksesta että spesifimpää opastusta oman videon työstämisessä lisättävien tehosteiden ja animoitujen elementtien käyttämisestä. Työssä käydään läpi yleisemmän tason videontuotantoon liittyviä asioita ja termejä, jotka pohjustavat ohjelmistolle tarkoitettuja opetusmateriaaleja

joissa näitä yleisempiä elementtejä voidaan hyödyntää osana videotuotantoa. Työssä olevien teknisten asioiden ymmärtäminen vaatii aikaisempaa käytännön tason kokemusta tietokoneen ja videokameran käytöstä sekä videoleikkauksesta.

Itse opinnäytetyön päälähteinä on käytetty *Adobe After Effects CS5: Classroom in a book*- ja *Creating motion graphics with After Effects* -kirjoja sekä *Video Copilot* - ja *Aetuts+*-verkkosivuja. Ensimmäisen kirjan ollessa sovelluksen kehittäjän tarjoama, on sen oleellisuus sovelluksen opettelussa oikeutettu, mutta valitettavasti monessa kohtaa vain yksittäisiin tehosteisiin ja ominaisuuksiin keskittyvä. Toinen kirja antoi huomattavasti visuaalisesti tyylikkäämpiä ja innostavampia esimerkkejä, joita opinnäytetyöni liitteenä olevien kurssimateriaalien on tarkoitus tarjota aloitteleville tuottajille. Verkkosivujen käyttö lähteenä taas oli tarkoitettu kompensoimaan virallisen kirjan puuttuvia kohtia, pääasiassa mielenkiintoisia, käyttäjälähtöisiä ja toisestakin kirjasta puuttuneita, paremmin ajassa pysyviä esimerkkejä silmällä pitäen. Toisaalta verkkosivujen tutoriaalien käyttö suorana lähdemateriaalina olisi epäilyttävää, mutta inspiraation lähteinä ja esimerkkeinä käytettävistä aiheista se toimii omasta mielestäni varsin tarkoituksenmukaisesti ja nimen omaan aikaansa seuraten.

Näiden lisäksi työtä tukevan tekstiosuuden lähteinä on käytetty videotuotannon alalla tunnettuja opuksia *Cinematography: theory and practice* ja *The VES handbook of visual effects*, joiden sisältö tuntui olevan varsin kattavaa, mutta joskin epäilemättä aikaansa jäljessä digitaalisen videotuotannon kentän nopean muutoksen ja uusien teknologioiden luomien uusien tyyllisten seikkojen ja tapojen lisääntyessä jatkuvasti. Tästä huolimatta halusin antaa lukijoille hyvät ja selkeät perusteet tuotannon aloittamiseen sekä sen perinteisiin perussääntöihin ja -metodeihin. Haastatteluni Jarmo Puskalan kanssa toimii lähteenä raportin loppuosan alaan liittyvälle ja sen tulevaisuuteen liittyvälle pohdinnalle. Osuuden pohdinnanomaisen luonteen johdosta kriittisyyden puute ei niinkään mielestäni haittaa, vaan työssä käytetään hänen ammatillisia näkemyksiään subjektiivisina totuuksina. mahdollisina tunnustetaankin Jarmon alalta kertyneiden kokemusten merkittävyys ja hänen ammattitaitonsa sekä amatööri- että ammattilaistuotantojen puolilta. *Wikipedian* käyttö lähteenä on valitettavaa, mutta tässä tapauksessa mielestäni oikeutettua, sillä niitä käytetään tässä työssä useiden (yli kymmenen) eri videopalveluiden ja niiden ominaisuuksien kuvailuun sekä niiden vertailuun yhteisillä skaaloilla, joihin niitä

olisi ollut mahdotonta kerätä yksin kasaan tässä ajassa jokaisen palvelun verkkosivulta. Käyttötarkoitus on siis puhtaasti tilastollinen, joten en näe henkilökohtaisesti ongelmaa sen käytössä näin yleisluontoisena tietona.

2 TAUSTA

2.1 Alan tarpeet

Internet-aikakaudella videotuotanto on käymässä läpi tuottajien räjähdysmäistä kasvua verrattuna aiempaan malliin, jossa kalliiden laitteiden sekä vahvasti vain ammattilaisten keskuuteen keskittyneen tietotaidon myötä ”tekijöiden” kenttä oli huomattavasti pienempi. Elämme aikaa, jolloin jokaisella läntisellä mittapuulla rikkaan valtion asukkaalla on mahdollisuus alkaa videotuottajaksi. Oman osansa tähän kehitykseen on tuonut laitteiden yleistymisen (kamerat matkapuhelimissa, pöytä- ja kannettavissa tietokoneissa), Internet-infrastruktuurin suurempi hyödyntäminen (puhelinlinjojen käyttö puhumisen ja faksaamisen lisäksi), ilmaisten verkkopalveluiden kuten YouTuben ja Vimeon tavoitavuus ja yleistymisen jokapäiväisessä yksityis- ja työelämässä sekä verkko-opetusmateriaalien määrä, aiheiden kattavuus ja helppo löydettävyys.

Alan tarpeet täytyykin nyt määritellä digitaalisen videon ja digitaalisten medioiden aikakaudelle vanhojen tuotanto-, levitys- ja kulutusmallien sijaan. Tältä pohjalta tarkoituksena on tehdä verkkoon ja mainontaan sopivia lyhyitä, mutta vakuuttavia esimerkkejä, jotka opettavat tekijälle myös niissä käytettävien elementtien käyttöä ja käyttöperusteita. Nykypäivänä Internetistä löytyy varsin kattavat tutoriaali- ja projektitiedostokannat, joita seuraamalla on varsin helppo oppia luomaan haluamiaan tehosteita ja kokonaisuuksia sekä tietysti oppia ohjelmiston käyttöä. Nyt kun jokaisella Internetiä käyttävällä harrastajalla on mahdollisuus kehittää itseään verkkoyhteisöpohjaisen, joskus tavallistenkin käyttäjien itse luoman materiaalin avulla, on jokaisella alasta kiinnostuneella harrastajalla mahdollisuus kehittää itsensä ammattilaistasolle verrattain aiempaa helpommin. Alalla onkin paljon uusia tekijöitä, johtuen opetusmateriaalien tarjonnan sekä tallennuslaitteiden lisääntymisestä ja leikkauslaitteina käytettävien, tavallisten tietokoneiden yleistymisestä ja niiden laskentatehon parantumisesta. Alan kannalta tavoitteeni on luoda jokaiselle aloittelijalle kiinnostava ja oikeisiin töihin perustuva pikakursinomainen aloitus.

Sisällöntuottajien muutos enemmän tai vähemmän puhtaasti ammattiin koulutetusta työvoimasta kohti harrastaja-, kompetenssi- ja kiinnostuspohjaista työvoimaa, jossa jokainen elokuvien ja videoiden leikkauksesta ja jälkituotannosta enemmän kiinnostunut voi Internetin materiaalien ja yhteisöjen tuen avulla kouluttaa itsensä työllistymis- tai liiketoimintapisteeseen asti, antaa self-made man -termille uuden merkityksen alan kontekstissa. Tämä ylivertainen mahdollisuuksien tarjoaminen uudessa toimintaympäristössä on aiheuttanut sisällöntuottajien räjähdysmäisen kasvun (videopalvelut kuten *YouTube* ja *Vimeo*), joka taas itsessään muuttaa koko tuotantokenttää pois päin staattisista, yleensä isoista tuotantoyhtiöistä ja kohti pienempiä, ketterämpiä, jopa yleisöstä voimansa ammentavia tuotantoja. Loistavana esimerkkinä uudeltaisesta elokuvatuotannon konseptista on *crowdsourcing*- eli yleisöosallisuus- tai talkoistamisperiaatteella rahoitettu *Iron Sky* -elokuva ja sen tekijäryhmän lanseeraama *Wreck-a-Movie*-elokuvatuotantoalusta, joka pyrkii yhdistämään elokuvien ideoijat, kyvykkäät osajat/harrastajat, rahoittajat sekä fanit ja tuomaan heidät yhteen yksinkertaisella verkkopohjaisella projektinhallintatyökalulla. Tämä Internetin ja teknologian kehityksen mahdollistama uusi tuotantomuoto on vasta yksi ensimmäisistä vaihtoehtoista aikaisemmille, isoille tuotantoyhtiö-tyyppisille toimijoille muotoutuneessa, rankasti yksityistetyssä ja videotuotannon rahoitusympäristössä.

Kun tämä *jokainen käyttäjä on potentiaalinen tuottaja* -mentaliteetti realisoituu videotuotannon puolella (vrt. *jokainen blogikirjoittaja on tekstintuottaja*) ja videontuotanto kouluaineena valjastetaan muodossa tai toisessa vastaamaan ihmisten kysyntää, koulujen kurssivalikoimiin (erityisesti marginaalisilla kielialueilla verkkoaineiston vieraskielisyyden johdosta) voidaan hyvinkin lisätä valinnaisiksi kursseiksi videontuotantoon liittyviä osuuksia tai kokonaisuuksia.

2.2 Tilaajan tarpeet

Tampereen ammattikorkeakoulun lehtori Pekkasen tilaaman työn tarkoitus on tulla käytetyksi koulun opetuksessa, joko omalla kurssillaan tai osana muita mediakursseja, kuten esimerkiksi DVD-tuotannon kurssia, jossa pidin oman opetusosuuteni After Effect-sistä. Opetusta varten tekemäni ohjelmisto-opetusmateriaalit täyttivät mielestäni tehtä-

vänsä hyvin, joten tarkoituksena on jatkaa samalla kaavalla käyttäen mielenkiintoisia, mahdollisesti mediasta tuttuja ja tällä kertaa myös tilastollisesti suosittuja tehosteita. Koska kyseessä on peruskurssin aineisto, ei ole tarkoitus käydä kaikista monimutkaisimpia tehostekokonaisuuksia läpi, vaan tarjota ohjelmiston kanssa työskentelyyn nopea ja helposti omaksuttava aloitusopas, jonka avulla on mahdollista saada tyylikästä lopputulosta opiskelijoiden omiin projekteihin.

2.3 Omat motiivit

Olen itse ollut kiinnostunut videonkäsittelystä noin kymmenisen vuotta, aloittaen ensin harrastelijaleikkaamisesta ja jatkaen animoinnin kautta viimein kohti erikoistehosteita ja ensimmäisiä mainosprojekteja. Olen käyttänyt tuona aikana *Adobe Premiere-*, *Premiere Pro-* sekä *After Effects* -ohjelmistoja, joten käyttörutiini on muodostunut vankaksi ja monet uudet ja hyödylliset ominaisuudet on uusien versioiden tullessa tutkittu ja hyödynnetty osaksi osaamista. Henkilökohtaisena tavoitteenani on selventää optimaalisinta ja nopeinta työtapaa ja luoda itsellenikin käyttökelpoisia esimerkkejä. Tästä syystä osa esimerkeistä on suoraan omiin projekteihini tekemiäni suunnitelmia. Tavoitteena on myös tutustua tähän mennessä vielä tuntemattomiin hyödyllisiin ominaisuuksiin, joita sovellus tarjoaa, sekä testata vaihtoehtoisia työmetodeja ja -tapoja, joiden pohjalta kehittää omaa osaamista.

3 VIDEOTUOTANNON SUUNNITTELU

Koska tämän opinnäytetyön ei ole tarkoitus syväluodata dramaturgian ja cinematografi-an elokuvallisia oppeja, kokoan tähän joitain itse hyväksi havaitsemiani sekä muualta löytyneitä yleisemmän tason neuvoja oman videoprojektin toteutuksen suunnitteluun. En ota myöskään osiossa kantaa leikkaus- ja muiden vaiheiden tekniseen toteutukseen, johtuen niiden riippuvuudesta käytettyihin ohjelmistoihin, mutta annan esimerkkinä omassa työssä kohtaamiani ongelmakohtia, ratkaisuvaihtoehtoja sekä ajatuksia alalle kouluttamattoman videotuottajan näkökulmasta.

Tämän luvun päätarkoitus on antaa ideoita ja vinkkejä uusille videoprojektien tekijöille, sekä tarjota vaihtoehtoisia metodeja jo ohjelmiston kanssa ennestään jo tutuille käyttäjille.

3.1 Ideat

Ennen muita vaiheita tulisi olla jonkinlainen idea siitä, millainen lopputuloksen tulisi olla ja/tai mitä elementtejä työhön tulisi sisältyä. Näiden projektin taustalla olevien motivaatioiden ja halujen pohjalta rakennetaan kaikki myöhempi tuotanto. Ideoiden keksimiseen ja prosessointiin on vaikea antaa ohjeita niiden henkilökohtaisen luonteen vuoksi, mutta käytännön tasolla hyväksi havaittuja metodeja ovat mm. seuraavat:

Mindmap eli käsitekartta – kirjoitetaan järjestyksessä mieleen tulevia teemakohtaisia avainsanoja ylös paperille, joista aletaan luomaan suurempia kokonaisuuksia yhdistellen eri teemoja ja sanoja esimerkiksi omiksi kohtauksikseen tai muiksi kokonaisuuksiksi, esimerkiksi tarinan kaariksi.

Referenssien kokoaminen – käytetään tunnetuista elokuvista, mainoksista tai tv-sarjoista tuttuja kohtauksia, kuvakulmia ja tunnelmia referensseinä joko suoraan tai omalla, personoidulla tavalla (esim. yhdistelemällä eri lähteistä).

Iteraatio – aloitetaan kirjoittamalla yksinkertaisen juonikaaren valmiiksi, jonka jälkeen syvennetään vaihe kerrallaan juonta, lisäämällä yksityiskohtia ja pienempiä juonikuviota.

3.2 Konseptit

Elokuvalliseen konseptointiin käytettäviä työkaluja löytyy myös useita. Konseptit ovat myös itsessään hyödyllisiä tarkkoina termeinä ja spesifien asioiden määrittelyinä. Yleisimmin konseptit ja konseptityökalut on jaettu seuraaviin luokkiin (Brown. 2011, 4–11):

Kuva

Kuva (frame) ja sen elementtien asettelu viestii kohtauksesta todella paljon: sen avulla ohjaillaan katsojan huomiota ja mielenkiintoa esimerkiksi käyttämällä kameran liikkeitä ja tarkkuusalueita. Kuvan asettelulla, perspektiivilinjoilla ja kuvakoolla (esim. lähikuva tai laajakuva) voidaan välittää paljon tietoa kohtauksen tunnelmasta, teemasta sekä hahmoista. Esimerkiksi muuten tyhjä kuva, jossa kohde tai päähenkilö on kauempana kamerasta laajakuvassa, viestii kohteen olevan yksinäinen ja eristäytynyt.

Valot ja värit

Valaistus ja värimäärittely määrittelevät myös kohtauksen tunnelmaa esimerkiksi yleisenä kohdevalaisuna, valonsäteinä, värimaailman korostamisena (vaikkapa vahvasti kylmän siniseksi eli tekniseksi tai punaista korostavaksi eli lämpimäksi, ihmisyyttä korostavaksi) tai himmentämisenä (esimerkiksi jonkin aikakauden historiallista tunnelmaa haettaessa). Väreillä voidaan profiloida tiettyjä kohtauksia tai ympäristöjä tai niitä voidaan käyttää tiettyjen tunnetilojen luomiseksi. Valaistus on ehkä isoin yksittäinen asia, jolla tehdä kohtauksesta ”elokuvamaisempi”.

Linssi

Linsseillä voidaan määritellä ja manipuloida katsojan katselukokemusta vääristämällä kuvaa. Oleellista linsseissä on niiden polttoväli, joka vaikuttaa kuvaan pituus/leveys-

akselilla. Pitkä linssi tekee kuvasta tiukemman syvyysuunnassa, kun taas leveä linssi tallentaa isomman ja leveämmän kuvan kuten vaikkapa ääritapauksissa kalansilmälinsillä. Linssillä tarkoitetaan tässä siis linssien ja optiikan vaikutusta kuvaan, ei itse fyysisistä objektiivista. Linssien muita huomattavia vaikutuksia ovat kuvan tarkkuus, kontrasti ja tarkkuusalueet.

Liike

Liike itsessään on ominaisinta taiteen lajeista nimenomaan elokuvalla, sillä onhan kyse liikkuvasta kuvasta. Liikettä voi käyttää eri tavoin esimerkiksi kerronnan osana, visuaalisena metaforana tai vaikkapa kuvallisesti staattisen kohtauksen elävöittäjänä (esimerkiksi sairaaladraamojen käytäväkeskustelukohtaukset, jossa juonta avataan puhumalla ja viedään visuaalisesti eteenpäin liikkeellä). Liikkeellä voi siis myös kertoa omaa tarinaa tai esimerkiksi vahvistaa tarinan osia symbolisesti vastaavalla kameran tai kohteen liikkeellä.

Tekstuuri

Tekstuuri on elokuvamaailmassa käytetty visuaalista erikoistuntumaa kuvaava termi, joka tarkoittaa niitä keinoja, joilla kohtauksia on manipuloitu joko kuvaus- tai jälkituotantovaiheessa (vrt. todellisuuden tallentamiseen). Usein nämä seikat voivat olla kaikkea värinkorjauksen, äärimmäisten objektiivien ja jopa kuvanlaatua huonontavien fyysisien tai digitaalisten filttareiden käytön väliltä. Esimerkiksi nykykameronilla kuvatun teräväpiirtokuvan muuntaminen vahingoittunutta VHS-nauhaa muistuttavaksi tarkoituksella tai vaikkapa savu-, sade- tai tuliefektien lisääminen kohtaukseen tietyn tunnelman tai visuaalisen tunnun saavuttamiseksi.

Etabloiminen

Etabloiminen tarkoittaa kameran kykyä paljastaa, kätkeä sekä välittää tietoa, vastoin yleistä kuvaa kameran passiivisuudesta pelkkänä tallennusvälineenä. Kameran liikkeet ja kohdennukset kertovat omaa tarinaansa, jolla voidaan (kuten muitakin kerronnan metodeja) vahvistaa tai rikkoa päätarinaa tai luoda täysin oma, tarinan kontekstin sisäinen tarina. Etabloimista ovat esimerkiksi kamerakuvan tarkennus tiettyihin tarinan kannalta kriittisiin kohteisiin, taustatarinan kerronta kameraliikkeillä varsinaisen tarinan rinnalla sekä kohtauksen osien elementtien tai kuvallisten osien piilottaminen valaistuksella ja tarkennuksella.

Näkökulma

Näkökulma (*POV, point-of-view*) on nimestään huolimatta muutakin kuin kuvausta päähenkilön silmin: näkökulmalla voidaan johdatella yleisöä esimerkiksi juonellisesti ja visuaalisesti keskittymään tiettyihin kohtauksessa oleviin asioihin tai vaikkapa korostaa seuraamisen tunnetta kohtauksessa kuvaamalla päähenkilöä olkapään yläpuolelta. Pää- tai muun henkilön näkökulma on visuaalisesti houkutteleva tapa saada yleisö samaistumaan ja hetkellisesti kokemaan elokuvan todellisuus tämän henkilön silmin. Voidaan myös käyttää katsojan disorientoimiseksi, esimerkiksi vaihtamalla näkökulma sujuvasti päähenkilön ulkopuolelta hänen silmiinsä.

3.3 Kuvakäsikirjoitus ja esivisualisointi

Kuvakäsikirjoituksen tarkoitus on kuvaustilanteen referenssinä olemisen lisäksi toimia myös visuaalisen ilmeen suunnittelun apuna; kuvakäsikirjoitusta tehdessä on helppo suunnitella otoksiin eri elementtien ja hahmojen asemointia, suunnitella värimaailmaa ja erilaisten objektiivien käyttöä tehokeinona sekä välittää kaikki juoneen liittyvä tarinan-kerronnallinen sisältö myös visuaalisella ilmeellä.

Kuvakäsikirjoitusvaiheessa valmistellaan idea varsinaista kuvausta ja/tai animointia varten, mietitään, miltä kohtausten tulisi valmiina näyttää ja piirretään ne joko paperille tai digitaaliseen muotoon. Kuvakäsikirjoitusta seuraa yleensä *previs*- eli esivisualisaatio, joka voi tarkoittaa mitä tahansa esituotantovaiheen suunnittelua, konseptointia ja testa-

usta, kunhan se on luonteeltaan visuaalinen (Okun ym. 2010, 39). Eräs itse käyttämäni esivisuaalisoinneista on konseptianimaatio, eli luonnostyyppinen konseptileikkaus tai -animaatio. Lopullisen grafiikan ja videokuvan sijasta käytetään heikkolaatuisia, yleensä joko verkosta löydettyjä tai itse piirrettyjä kuvia, joita animoimalla voidaan luoda yksinkertainen *proof-of-concept*-video. Parhaimmillaan tätä metodia käyttäen voidaan alkuperäistä konseptianimaatiota käyttää ajoituksen ja esim. tekstien ja eri elementtien sijoittelun suorana referenssinä valmiin kohtauksen taustalla.

3.4 Kuvaus

Cinemaattisuus eli kuvallisen sisällön (mm. lavasteiden, näyttelijöiden ja kuvauspaikkojen) merkityksen lisääminen alkaa konkreettisesti kuvausvaiheessa, jossa tallennetaan ensimmäiset lopulliseen työhön päätyvät kohdat. Kuvattaessa elokuvaa täytyykin huomioida tapa, jolla materiaali herää henkiin kontekstissaan eli tarinan kerrontana. Kuvausvaiheeseen liittyen on hyvä huomioida myös kameran erikoisrooli tuotannossa; pelkän tallentamisen sijaan kamera voi osoittaa ja näyttää yleisölle valikoidusti tiettyjä asioita kuvakulmilla, kameran liikkeillä ja kamera-ajoilla (Brown 2011, 14).

Kuvausvaihe (mikäli sellaista tarvitaan tuotannossa) on konkreettisesti monella tapaa kriittinen vaihe, johtuen videokuvaamisen työläästä luonteesta ja kertaluontoisuudesta. Materiaali halutaan usein saada kuvattua yhtenä päivänä tai joskus jopa ensimmäisellä otolla. Juuri näistä syistä kannattaa muistaa huolellisuus kuvattaessa ja kuvaustilannetta suunnitellessa, sillä usein myöhemmin esim. leikkausta tehdessä huomataan jonkin kuvakulman tai otoksen puuttuvan tai vaikkapa jonkin kohtauksen yksityiskohdan olevan pielessä. Kuvausvaiheen helpottamiseksi suositellaan huolellista valmistautumista ja kuvaustilanteen valmistelua, jopa kohtauksen harjoittelua ilman kameratallennusta.

Kuvausmetodeja voidaan käyttää hyvänä pohjana omalle spesifoidulle kuvaustyölle, joten on hyvä tietää alan yleisimmät metodit ja käytännöt. Yleisin ja usein myös ensimmäinen käytettävä kuvausperiaate ja -metodi on *master scene method*, jossa kuvataan laajakuvaotos koko kohtauksesta, ja jonka tueksi kuvataan myöhemmin *coverage* eli elävöittävät otokset, esimerkiksi erilaiset, cinemaattiset kuvakulmat ja -koot. Mikäli

kuvaustilanne syystä tai toisesta vaatii kohtauksen purkittamista eli valmiiksi kuvaamista kerralla, on hyvä käyttää *overlapping-* tai *triple-take*-metodia, jossa kohtausta kuvataan yhdellä kertaa useammalla kameralla. Mikäli halutaan keskittyä kohtauksen kulkuun yhtenä pitkänä jatkumona (kuten esimerkiksi Martin Scorsesen *Goodfellas*-elokuvan alkukohtausta), on hyvä käyttää *in-one*-kuvausmetodia, jossa kohtausta kuvataan yhdellä kameralla ilman tarvetta leikkaukselle. Onnistuessaan tällä metodilla kuvatut kohtaukset ovat todella vaikuttavia, joskin metodin huono puoli on sen monimutkaisuus; mikäli kohtausta ei sovi muuhun leikkaukseen tai elokuvan tahditukseen, se voi olla täysin käyttökelvoton. Dokumentaarista tai realistista kohtausta kuvattaessa on hyvä käyttää *freeform*-metodia, johon kuuluu oleellisesti käsivaralla kuvaus, suunnittelemattomuuden tunne, kuvaajan tarinan ja dialogin seuranta sekä yleensä jonkin hahmon näkökulman kuvaus (käytetty mm. elokuvissa *Cloverfield*, *The Hurt Locker* ja *The Blair Witch Project*). Tätä tekniikkaa käytettäessä kuvataan yleensä useampi (usein kolme) otosta leikkausta varten, joskin tämän tekniikan käyttäminen tekee leikkauksesta pahimmillaan mahdotonta sopivien leikkauskohtien puuttuessa liian samanlaisen materiaalin takia. Elokuvassa nopeasti esitettävien, mutta ajallisesti pitkien juonenkäänteiden kuvaamiseen taas voidaan käyttää *montage-* eli montaasimetodia, joka on pohjimmiltaan sarja erilaisia, enemmän tai vähemmän peräkkäisiä otoksia (ei vaadi välttämättä lineaarista jatkuvuutta), jotka kuvaavat tarinan vientiä eteenpäin. Mikäli katsojan halutaan samais-tuvan hahmoon, voidaan hänet asettaa sivu- tai päähahmon näkökulmaan käyttäen tarinankerronnassa jo aiemmin mainittua *point-of-view-* eli näkökulmametodia, jossa katsoja näkee elokuvan tapahtumat hahmon ”silmin” (Brown 2011, 27–33).

Käytännön kokemuksia ja ongelmakohtia

Käytännön kokemuksesta voin jakaa joitain itse havaitsemiani toimintatapoja ja ongelmakohtia. Hyvänä yleissääntönä on ottaa jokaisesta otoksesta 2-3 onnistunutta versiota leikkausvaihetta varten. On huomattavasti helpompi tehdä materiaalin valinta kolmesta enemmän tai vähemmän onnistuneesta otosta kuin kolmesta epäonnistuneesta ja yhdestä hädin tuskin onnistuneesta otoksesta. Muutenkin on syytä kuvata tai ainakin harkita ylimääräisen materiaalin kuvaamista kohtauksen alkuun ja loppuun, toisin sanoen antaa kameran tallentaa ennen ja jälkeen varsinaisen kohtauksen siltä varalta, että tätä lisämateriaalia syystä tai toisesta tarvitaan leikkausta tehtäessä ja kohtauksen rytmiä haettaessa. Tämän lisäksi on syytä ottaa huomioon myös leikkauksessa lisättävien elementtien,

kuten tekstien, animaatioiden ja digitaalisten lavasteiden käyttö, eli otos tulee kuvata sen mukaisesti. Yleinen käsitys siitä, että jälkikäsitellyssä voidaan korjata monia, yleensä pieniksi kuviteltuja otoksissa esiintyviä virheitä, on todellisuutta vain ammattilaisille, joilla on vuosien kokemus. Huomattavasti helpompi tapa on valmistella kuvausvaihe niin hyvin, ettei edes “pienimuotoisille” jälkikorjauksille ole tarvetta. Kohtauksiin on huomattavasti helpompi lisätä elementtejä kuin poistaa niitä.

Kuvausvaiheessa oleellisia kuvausteknisiä seikkoja ovat mm. kuvakulman hakeminen halutun dramaattisen efektin saavuttamiseksi, otoksen asettelu tehosteita ja katsojan seuranta silmällä pitäen, kultainen leikkaus eli kultainen suhde esteettisen miellyttävyyden saavuttamiseksi (tai sen pois jättäminen sen rikkomiseksi) ja valaistus kohtauksen alojen jakamiseen ja katsojan silmien johdatteluun.

3.5 Äänisuunnittelu

Äänisuunnittelu ei välttämättä ole pienemmissä tuotannoissa kovin suuressa osassa, mutta mikäli tavoitteena on saada selkeää ja ymmärrettävää dialogia lopulliseen tuotokseen, vaihtoehtoina on joko käyttää ammattimaisempaa kalustoa ja nauhoittaa äänet kuvausvaiheessa tai jälkiäänittää dialogi, joka taas on erittäin yleistä varsinkin televisio- tuotannoissa ja elokuva-alalla. Muuten äänisuunnittelussa tulisi ottaa huomioon viestittävien tunnelmien ja teemojen aiheet ja luoda ääniympäristö niiden mukaisesti. Konkreettisesti ääniympäristön luonnissa on hyvä käyttää oikeita esineitä, ympäristöjä ja ääniä hyödyksi ja nauhoittaa ne erillisinä pätkinä käytettäväksi äänikokonaisuuden rakentamisessa. Äänitehosteita löytyy nykyisin myös ilmaiseksi varsin kattavissa määrin Internetistä, joten omaan teemaan sopivien äänitiedostojen etsiminen hakupalveluilla kannattaa. Tästä huolimatta suosittelen omaperäisyyden vaalimista ja ylikäytettyjen tieteisfiktio- ja toimintaelokuvien äänitehosteiden käytön välttämistä, sillä tunnistettaessa ne aiheuttavat säälimättömän ikävän tunteen tuotannon laadun puutteesta. Mikäli ajan, laitteiston ja osaamisen puitteissa on mahdollista, on hyvä tuottaa *foley*-äänet, eli kohtauksessa olevat jokapäiväiset, äänimaailmaan kuuluvat äänielementit itse, erityisesti autenttisuutta tavoiteltaessa.

3.6 Leikkaus

Leikkausvaiheeseen tulee varata tarpeeksi aikaa, sillä ajoituksen ja luontevan leikkauksen tekemiseen menee amatööritä (ja joskus myös kokeneemmaltakin leikkaajalta) aikaa. Leikkaus on työvaiheista pisin ja aikaa vievin (mahdollista jälkikäsitteilyä lukuun ottamatta), riippuen tietysti materiaalista sekä ohjaajan ja leikkaajan näkemyksestä. Usein pienimuotoisissa tuotannoissa ohjaaja on myös leikkaaja, joten tämä saattaa helpottaa leikkauksen tekoa, joskin ohjaajan visio voi ”sokeuttaa” leikkaajan silmät mm. toimimattomilta kohtauksilta (esim. ohjaajan haluama ”lempikohtaus” ei leikkauksellisesti toimi sellaisenaan osana kokonaisuutta, mutta ohjaajan mielipiteen ollessa absoluuttinen, ei lopputulosta parantavaa leikkausta voida tehdä). Leikkaus on suositeltavaa tehdä omana työvaiheenaan ennen jälkituotannon osia, esim. värinkorjausta ja aikaa vieviä erikoistehosteita, poikkeuksena tehosteet jotka itsessään vaikuttavat suoraan leikkauksen tahtiin.

Pääsääntöinä leikkausta tehdessä tulisi muistaa välttää liian katsojan silmälle liian nopeita leikkauksia ja disorientoivaa leikkaustyyliä, jossa katsojan silmään pistää kohtaus-ten puolesta sekunnista pariin sekuntiin liian pitkä kesto tai vaikkapa perättäisten kuvakulmien liika samanlaisuus. Tässä, kuten muissakin tuotannon ”perussäännöissä” on hyvä muistaa ottaa huomioon yleinen, monessa muussakin tuotantotyössä toimiva periaate *learn the rules so you know how to break them properly*, eli *opi säännöt, jotta osaat rikkoa niitä oikein* (Brown 2011, xiv). On helpompi rikkoa perinteistä muottia, kun ensin tietää, mikä on perinteinen muotti.

Jos haluaa varmistua leikkauksen lopputuloksesta, ja mikäli työ on vahvasti kohdennettu jollekin tietylle yleisölle (esim. kohdennettu mainosvideo), kannattaa järjestää kohde-ryhmää vastaavalle tai simuloivalle testiryhmälle näytös eli *screening* ja pyytää ryhmältä spesifiä palautetta esimerkiksi laatimalla verkkokyselylomake. Käytännössä tämä voidaan nykypäivänä toteuttaa vaikkapa videopalveluiden kautta, lataamalla video palveluun piilotettuna eli mieluiten siten, ettei tavallinen käyttäjä voi löytää sitä käyttäjä-profiilin kautta tai hakutoiminnon avulla, vaan sen voi nähdä vain suoralla linkillä, joka

on helppo lähettää sähköpostilla tai vaikkapa sosiaalisen median kautta testiryhmän jäsenille.

3.7 Jälkituotanto

Jälkituotanto voidaan jakaa suurpiirteisesti kahteen osaan: visuaalisiin tehosteisiin (*visual effects*) ja erikoistehosteisiin (*special effects*). Visuaaliset efektit ovat tehosteita, joita ei voida toteuttaa videota tai elokuvaa kuvattaessa. Tähän voidaan lukea kaikki matte-maalauksista projektioihin, pienoismallilavasteisiin ja digitaalisiin elementteihin. Digitaalitekniikka onkin tuonut monet aiemmin vaikeasti toteutettavat tai jopa täysin mahdollomat visuaaliset tehosteet pienempienkin tuottajien ja tuotantojen ulottuville. Erikoistehosteilla taas tarkoitetaan nimenomaan konkreettisia käytännön tehosteita, joita käytetään tai lisätään kuviin. Ennen digitaalista videotuotantoa erikoistehosteet toteutettiin yleensä kuvaustilanteessa, siinä missä nykyisin nämä tehosteet valmistellaan kuvaustilanteessa digitaalisesti jälkeempään lisättäviksi. Hyviä esimerkkejä erikoistehosteista ovat mm. luodinosumat, savu-, vesi- ja tulitehosteet sekä liikuteltavat kuvausalueet mm. autoa tai vaikkapa venettä simuloitaessa (Okun ym. 2010, 2). Jälkituotannon digitoituminen ja teknologian leviäminen tarjoaa nykyisin lähes kaikille tietokoneenkäyttäjille mahdollisuuden toimia visuaalisina taiteilijoina. Tästä huolimatta täytyy muistaa, että videotyöhön ei riitä pelkkä tekninen osaaminen, vaan se vaatii myös näkemystä ja nimenomaan taiteellisuutta, jotta visuaaliset teemat ja elementit saadaan esille ja tuotettua halutun näköisesti (Okun ym. 2010, 14).

Jälkituotannon näkökulmasta oleellista on lähdemateriaali ja sitä kuvattaessa tehdyt päätökset, kuten vaikkapa mahdollisten linssi- tai filteriefektien käyttö. Oleelliseksi kysymykseksi nouseekin usein, tulisiko tehosteet tehdä tuotannossa vai jälkituotannossa. Digitaalista videota tehtäessä on usein teknisesti helpompi tehdä tehosteet jälkituotannossa vähemmällä rajoitteilla kuin fyysisesti kuvattaessa (Brown 2011, 166), joskin mielestäni tämä realiteetti pitää paikkansa lähinnä todellisten jälkituotannon ammattilaisten tapauksessa. Omien kokemusten pohjalta jälkituotannossa on parempi tehdä pienempiä ja yksinkertaisempia asioita hyvin, kuin yrittää luoda esim. kokonaan digitaalista ympäristöä *greenscreen*-kankaan kanssa huonosti, ilman kaikkia siihen tarvittavia

kalliita laitteita ja vuosien kokemusta. Muutenkin digitaalisten elementtien tulisi yleensä olla kohtauksissa taustalla ja kohtausta tukevassa roolissa, ei pääosassa (ellei tämä ole erikseen tarkoitus). Tämä opinnäytetyö ei luonteensa ja tavoitteensa johdosta anna edellytyksiä täysin digitaalisten lavasteiden eikä 3D-sovellusten kanssa työskentelyyn.

Kokemuksia ja metodeja

Tämän alaluvun tarkoitus on selkeyttää sekä yleisiä että tässä opinnäytetyössä käytettyjä toimintametoodeja ja työjärjestystä sekä avata ammattilaisten ja puoliammattilaisten videontuottajien toimintatapoja. Tärkeimpiä aktiivisen henkilökohtaisen harrastuneisuuden kautta opittuja digitaalisen jälkituotannon oleellisimpia vaiheita ovat projektille annettava yhtenäinen värinkorjaus ja muiden visuaalisesti häiritsevien asioiden korjaus sekä tunnelman ja kontrastin luominen eri asetelmien ja kohtausten välille. Nykypäivänä tähän kategoriaan kuuluvat myös mm. lisätyt linssin heijastukset, digitaaliset lavasteet, tekstitehosteet ja tracking-efektit. Mikäli aiemmat vaiheet on tehty tunnollisesti, on jälkituotanto helppo ja mukava vaihe, jossa voidaan lopullisesti vielä määritellä videon ulkonäkö ja tunnelma. Vaihtoehtoisesti taas huonosti valmistellun projektin jälkituotanto on painajaismaista kuvatun materiaalin korjausta ja virheiden peittelyä, jolloin lopputuloksesta usein tulee hektinen ja tehosteista päälle liimatun näköisiä ja/tuntuksia. Yleisääntönä jälkituotannon ja erityisesti digitaalisten lavasteiden ja elementtien käytössä tulisikin olla *less is more* eli *vähemmän on enemmän*, varsinkin puhuttaessa pienemmän budjetin ja mittakaavan tuotannoista.

Jälkituotannon ollessa oleellisessa roolissa esimerkiksi mainostarkoituksissa, on hyvä idea tarkistaa työn jälki ulkopuolisilla testiryhmillä (kuten leikkauskohdassa mainittin), tehosteiden tekijän silmän herkästi tottuessa jälkituotettavaan materiaaliin ja lopputulokseen.

Jälkituotannon tekeminen on muuttunut vanhemmista nauhaperäisistä, lineaarisista leikkauslaitteista epälineaariseksi, tietokonepohjaisiksi ohjelmistoiksi. Tämän muutoksen suuria hyötyjä ovat mm. eri formaattien tukeminen, kuvauslaitteiden yleistymisen ja sitä kautta lähdemateriaalin paljous, tarkempi ja miellyttävämpi epälineaarinen leikka-

ustyö sekä tietysti myös tehosteollisuuden muuntuminen käsintehtyä animaatiosta ja pienoismallianimaatioista tietokone- ja 3D-animaatioon.

Otetaan konkreettinen esimerkki tämän opinnäytetyön kannalta oleellisiin sovelluksiin: Adoben leikkaussovellus Premiere Pro:hon sekä jälkituotanto- ja animaatiotyökalu After Effectsiin. Jälkituotannossa on yleisesti ottaen suositeltavaa käyttää toistensa kanssa yhteensopivia sovelluksia, sillä *workflow* eli työnkulku hidastuu huomattavasti, jos ohjelmat eivät tue toisiaan käytön osalta. Näiden kahden sovelluksen välillä projekteja jakaa *Dynamic Link* -ominaisuus, jonka avulla voidaan ohittaa videoiden renderöinti ohjelmasta toiseen siirryttäessä, mahdollistaen samalla nopeamman, eri ohjelmissa tuotettujen videoiden reaaliaikaisen muokkauksen. Avaamalla Premierin projektitiedoston After Effectsissä *Dynamic Linkin* kautta päästään muokkaamaan suoraan projektissa auki olevaa aikajanaa, jota taas Premieressä muokkaamalla voidaan vielä muokata. Sama ominaisuus toimii myös toiseenkin suuntaan (AE-projektin avaaminen Premieressä), mutta tässä opinnäytetyössä sitä käytetään pääasiassa *leikkauspöydältä jälkikäsitteilyyn*-periaatteella. Tässä yksi esimerkki jälkikäsitteilyn mahdollisesta kulusta:

1. Tehdään leikkaus Premiere Pro:ssa ja tuodaan projekti After Effectsiin *Dynamic Linkin* kautta.
2. Korjataan leikatussa videossa mahdollisesti olevia vikoja (kameran heiluminen, vaihtuva valkotasapaino, elementtien poistaminen ym.).
3. Sovitetaan tehostekohtaukset oikean videokuvan päälle (kuvan trackaaminen, värien muuttaminen alkuperäistä vastaaviksi ym.).
4. Luodaan muut kohtausta tukevat pienemmät tehosteet ja animaatiot (partikkeli-, valo ja linssitehosteet).
5. Yhtenäistetään lopputulos värinkorjauksella ja muilla toivotuilla videotehosteilla, esim. erilaisten filmi- tai videotyyppille ominaisten häiriöiden (*film grain*) lisääminen.

Tapoja on toki monia erilaisia ja eri tilanteisiin löytyykin omia vaihtoehtoisia työmetodeja, mutta edellä mainitussa järjestyksessä etenevä malli on suurin piirtein ja karrikoidusti sama kuin kaupallisissa projekteissa.

4 DIGITAALISEN VIDEOON JULKAISUKANAVAT VERKOSSA

Julkaisuvaihe on nykyään muuttunut todella helpoksi Internet-videopalveluiden yleistyksen johdosta, joka näkyy sekä videopalveluiden määrän että niiden käytön lisääntymisenä. Julkaisua tehtäessä on hyvä miettiä projektin tarkoitusta ja valita sitä vastaava videopalvelu. Mikäli tarkoitus on tavoittaa mahdollisimman suuri katsojakunta, on hyvä harkita useampien videopalveluiden käyttöä mieluiten samalla käyttäjätunnuksella (selkeyden vuoksi). Mikäli tarkoitus on hyödyntää satunnaisten ja erityisesti aktiivisten käyttäjien kommentteja vaikkapa palautteena (esim. tuotteen mainosvideo, jolle pyydetään palautetta) tai muuten nostaa video palvelun puhutuimpien joukkoon, olisi ensisijainen valinta suomalaisten lähtökohdista varmasti YouTube. Sen sijaan, jos tarkoitus on ennemminkin saavuttaa laadullisempaa palautetta ja ammattimaisempaa huomiota, sopii Vimeo oman ja käyttäjien luoman yleisen profiilinsa kautta tähän tarkoitukseen.

Videopalveluiden käyttäminen on käyttäjille useimmiten ilmaista, mutta videoiden lataaminen palveluihin vaatii käyttäjätilin rekisteröimistä. Jotkin palvelut tarjoavat käyttäjille maksullisia tilejä tai mainoksiin perustuvaa yhteistyömahdollisuutta, jotka sisältävät omia erityisominaisuuksiaan. Tämän hetken yleisimmät videopalvelut läntisessä maailmassa ovat YouTube ja Vimeo. Videoiden lataamisen ja katselun lisäksi näistä löytyy myös muita ominaisuuksia, kuten käyttäjien itse videoilleen määrittelemiä tunnistetietoja eli tageja, aihealueita eli genrejä, käyttäjien luomia videokanavia, videovastauksia (näkyvää vastattavan videon alapuolella) eli tietynlaista videoiden linkitystä sivuston sisällä sekä tietysti käyttäjien parhaimmillaan pitemmiksikin keskusteluiksi yltyvää videoiden kommentointia ja näiden kommenttien arvostelua.

Esim. YouTube tarjoaa rekisteröityneille käyttäjille lähes kaikki ominaisuutensa ilmaiseksi, tarjoten yhteistyöohjelmaan (*partner program*) kuuluville paremman mahdollisuuden seurata katsojatietoja ja -tilastoja, luoda soittolistoja, tienata rahaa mainonnan avulla ja lisätä näkyvyyttä promotio-ominaisuuksilla (YouTube 2012a; YouTube 2012b). Kilpailevan Vimeo-videopalvelun Plus-ominaisuus poistaa mainosbannerit videoista, lisää käytettävän tilan 500MB:sta 5GB:iin, mahdollistaa HD-videoiden liittäminen muille sivuille, tarjoaa mahdollisuuden ladata loputtomasti HD-videoita normaalin

käyttäjän yhden teräväpiirtovideon viikoittaiseen lataukseen verrattuna sekä tarjoaa videokanavan statistiikkaa ja alennuksia videopalvelun omista tuotteista (Vimeo 2012).

Videota julkaistessa tulee ottaa huomioon sen julkaisuasetukset ja asettaa ne projektiin ja tilanteeseen sopiviksi: esimerkiksi perheen lomavideo voidaan piilottaa joko kaikilta paitsi videon lataavalta käyttäjältä tai sallia katselu ainoastaan suoralla linkillä ilman hakunäkyvyyttä, kun taas promootiokäyttöön tarkoitettun videon tulisi olla kaikkien nähtävillä tai jopa erikseen mainostettuna (*featured video*), videopalvelusta riippuen. Videopalvelujen eroja hakiessa Vimeo tuntuu profiloituneen vahvasti ”vakavampien” videotuottajien julkaisupalveluksi, kun YouTube taas on enemmänkin kaikkien sisällöntuottajien videopalvelu, jossa videoblogit, webcam-puheenvuorot, uudelleenleikatut videot sekä musiikin ja sovellusavainten jakaminen muodostavat oman, tällä aikakaudella kehittyneen Internet-videokulttuurin (vrt. tekstiviesti-, pikaviest- ja IRC-kulttuuri).

5 DIGITAALINEN MURROS VIDEOTUOTANNOSSA

5.1 Analoginen aikakausi vs. digitaalinen aikakausi

Siirtyminen analogiselta aikakaudelta kohti nykypäivän digitaalista videotuotantokenttää on fundamentaalisesti muuttanut videotuotannon realiteetteja kuvan laadun, fyysisen median, tuotantokustannusten, työtapojen, levityksen sekä saatavuuden ja tavoitavuuden suhteen. Elokuvakameran kehittämistä sekä elokuvateollisuuden ja filmilevityksen syntymää ja sitä kautta liikkuvan kuvan yleistymistä historiallisessa mittakaavassa voidaan pitää lähtölaukauksena nykymuotoisen liikkuvan kuvan analogiselle aikakaudelle. Tämän jälkeen tuotantokenttää ovat muokanneet äänen tulo liikkuvaan kuvaan, elokuvatekniikan jalkautuminen kuluttajille, television yleistyminen ja sitä kautta liikkuvan kuvan arkistuminen, kysynnän laajentumisen luodessa uutta, suurempaa tuotantokenttää. Television kehitys toi mukanaan standardoidut alueformaattit PAL, NTSC ja SECAM. Analogisen aikakauden monet ikoniset asiat, kuten tuotantojen ainutkertaisuus verrattuna nykyajan tuotannon paljouteen, videovuokraamot sekä pienemmät yksityisatterit ovat menettäneet merkityksensä tuotantokentän sirpaloiduttua amatööri- ja ammattitason väliin (Liite 3).

Konkreettisina muutoksina oleellisimpia ovat muutokset kameratekniikassa, joka onkin mahdollistanut ja muodostanut uuden tuotantoympäristön, jossa tänäkin päivänä liikutaan. Optiikan pieneneminen on mahdollistanut kuvan sisään ottavan pään sisällyttämisen pieniin laitteisiin matkapuhelimista kannettaviin tietokoneisiin ja tabletteihin, vaikka optiikan perusasiat eivät olekaan muuttuneet radikaalisti (tosin optiikkaakin on kehitetty uusiin ja erilaisiin tarpeisiin sen ollessa mahdollista nykyisillä tarkoilla työkaluilla). Optiikan lisäksi myös tallennusmuoto on vaihtunut nauhapohjaisista ratkaisuista muistipiireille tallennukseen, mahdollistaen teknologian kehittyessä isomman tietomäärän mahdollistamisen fyysisesti samankokoiselle tai jopa pienemmälle muistipiirille. Laskentatehon lisääntyessä jokseenkin Mooren käyrän mukaisesti on pystytty myös kehittämään laskentatehosta riippuvaisia pakkaus- ja purkualgoritmeja, *koodekkeja (codec)*, joilla voidaan tallentaa eli pakata (yleensä) häviöllisesti kuvaa huomattavasti pienempään tilaan ja vastaavasti toistaa eli purkaa se katsojan ruudulle. Täten tietokoneiden

prosessorit voivat kompensoida itse tallennuskapasiteettia ja sitä kautta vaikuttaa suoraan videotiedostojen kokoon. Kamera- ja tallennustekniikka onkin hyvä konkreettinen esimerkki digitaalisen murroksen aikana tapahtuneista muutoksista, sillä teknologiset läpimurrot videokuvauksen saralla ovat osittain mahdollistaneet tuotantokentän luonteen muutoksen ja tietynlaisen jalkautumisen ns. tavallisen kansan pariin. Kamerateknologian digitalisoituminen on lopulta johtanut tilanteeseen, jossa hyvälaatuiset kamera-toiminnot voidaan tuoda mm. matkapuhelimiin sekä kannettaviin tietokoneisiin. Tänä päivänä matkapuhelin- ja muita ”oheiskameroita” voikin löytää kaikista teknologisesti kehittyneistä valtioista.

Teknologinen ja nimenomaan tietokonetekniikan kehitys ovat luoneet uuden toimintaympäristön myös videon käsittelijöille, tuoden teknisten mahdollisuuksien kautta leikkaus- ja jälkikäsitteilysovellukset ensin digitaaliseen ja laitteistoriippuvaiseen muotoon sekä myöhemmin laskentatehon ja teknologioiden kypsyessä kohti laitteistosta riippumattomia, käyttöjärjestelmäpohjaisia eli alustariippuvaisia ohjelmistoratkaisuja. Suurin muutos tällä saralla on varmasti kehitys lineaarisesta leikkausjärjestelmästä epälineaariin. Lineaarinen leikkaus tarkoittaa leikkausten alku- ja loppukohtien hakemista ja peräkkäin yhdistelyä lineaarisesti alusta kohti loppua. Nykyinen epälineaariset leikkausjärjestelmät tarjoavat leikkaajalle vapauden valita lähdemateriaalista haluamansa osuuden, sijoittaa se haluamansa materiaalin edelle tai jälkeen tai vaikkapa keskelle jotakin jo tehtyä leikkausta, mahdollistaen projektin täyden muokattavuuden aivan leikkauksen loppuun asti. Epälineaarisia työkaluja ja niiden käyttöliittymiä on myös mahdollista muokata erilaisiin työtehtäviin ja tarkoituksiin sopiviksi (esimerkiksi lähdemateriaalien tietoja tai vaikkapa käytettäviä tehosteita kuvaileviksi). Tuotantokentän digitoitumisen voidaankin sanoa muuttaneen tuotannon realiteetteja fundamentaalisesti. Verrattuna aikaan, jolloin elokuva- tai televisioleikkaajaksi piti opiskella pitemmän kaavan kautta, ollaan Suomessa esimerkiksi Yleisradiossa (joka oli ennen yksityisten tuotantoyhtiöiden yleistymistä yksi harvoista paikoista opiskella ja tehdä leikkaustyötä) tultu pitkälle digitaalisen vallankumouksen aikaan, jossa jokaisella tietokoneen omistajalla on mahdollisuus olla tuottaja, leikkaaja tai animaattori. Jos tarkasteluun otetaan mukaan vielä Internetin tuoma verkottuminen ja sen myötä tullut verkon sisällön paljous, voitaneen sanoa jokaisella tietokonetta ja Internetiä käyttävällä olevan täysi mahdollisuus opiskella ver-

kon kautta leikkausta ja sitä kautta ei pelkästään olla leikkaaja tai tuottaja, vaan myös kehittää itseään halutessaan näillä saroilla.

5.2 Verkostoitumisen vaikutukset julkaisukenttään

5.2.1 Videopalvelut eri puolilla maailmaa

Käyttäjille ilmaisten, pääasiassa mainonnalla ylläpidettyjen Internet-videopalvelujen yleistyminen on johtanut videotuotannon lisääntymiseen lähes koko maailmassa. Palveluista tunnetuin lienee vuonna 2005 luotu, *Googlen* vuonna 2006 ostama YouTube, jonka videoita oli vuonna 2011 katsottu yli triljoona kertaa tai melkein 140 kertaa jokaista maailman ihmistä kohti (YouTube 2012c). Muita maailmanlaajuisesti tunnettuja palveluita ovat mm. *Vimeo*, *Dailymotion*, *Hulu*, *Youku* *Tudou* ja *Vuze* (Wikipedia 2012a). Videopalvelusivustot tukeutuvat pääasiallisesti tavallisten käyttäjien luomaan sisältöön, joskin tietyt tahot (YouTubessa mm. *Warner Bros.*, *Universal* ja *Sony Pictures*) (Techcrunch 2011) tarjoavat omaa sisältöään käyttäjien katsottavaksi aluekohtaisesti. Internetin videopalveluita on hyödynnetty jo esim. Amerikan Valkoisen Talon toimesta, tarjoamalla alusta ihmisten presidentille esittämille kysymyksille ja kansainvälisen *Al-Jazeera*-televisiokanavan sosiaalista mediaa raskaasti hyödyntävässä *The Stream* -televisio-ohjelmassa alustana ihmisten ohjelman aiheita käsitteleville kysymyksille. Tästä huolimatta suurin osa videopalveluiden sisällöstä on käyttäjien henkilökohtaisesti tuottamaa, joko kuvattua, leikattua tai animoitua materiaalia (tai näitä kaikkia). Videokanavista on tullut niin suosittuja, että niiden voidaan katsoa muodostavan omia verkkoekosysteemejä sekä sosiaalisten verkkosivustojen (esim. *Facebook*, *Twitter*) tapaan että niiden avulla, luoden nopeampoisien, käyttäjien ehdoilla luodun verkkopohjaisen vaihtoehdon vanhalle televisioformaatile. Verkkokoekosysteemit ovat luoneet palveluiden sisällä mm. omia julkisuuden hahmoja, artisteja sekä liudan elokuvantekijöitä, jotka ovat ottaneet uuden julkaisualustan omakseen.

5.2.2 Lokalisointi ja sensuuri

Palveluiden lokalisointi on kehittynyt laajemmaksi vuosien mittaan ja esim. YouTube onkin käännetty jo 54 kielelle (YouTube 2012c). Tästä huolimatta monissa maissa ja useilla eri maantieteellisillä ja kulttuurisilla alueilla on omat, enemmän paikallista materiaalia sisältävät videopalvelunsa, esim. Venäjän *RuTube*, Kiinan Youku Tudou, Saudi-Arabian *NaqaTube*, Iranin *Vidoosh* sekä Japanin *Nico Nico Douga* (Wikipedia 2012b), jotka sisältävät alueelle kulttuurillisesti, poliittisesti ja yhteiskunnallisesti ominaista materiaalia enemmän kuin globaalit, usein läntisestä ympäristöstä kotoisin olevat suuremmat videopalvelut. Lokalisointi on mahdollistanut samantyyppisen verkkovideoiden jakamisen tavalla tai toisella maasta ja kulttuurista riippumatta, lukuunottamatta verkkoinfrastruktuurin, laitteiston, verkkotarjonnan (operaattorien) puutteen ja/tai verkkolaitteiden muodostamia katvealueita. Jopa globaalista Internetistä osittain tai kokonaan eristetyt maat kuten Kiina (valtion ylläpitämä, operaattoreita sitova palomuri) (CECC, 2000), Iran (Internet-sivuja estetty, kehitteillä maan sisäinen verkko, josta myöhemmin pääsy valtion hyväksymille Internet-sivuille) (Iran clamps down on internet use 2012) sekä Saudi-Arabia (maan ainoan operaattorin liikenne kulkee proxy-servereiden kautta estäen pääsyn mustalla listalla oleville sivustoille, jotka käsittelevät ”ääri-ideologioita”, jotka arvostelevat kuninkaallista perhettä, Islaminuskoa, paikallisia lakeja tai säädöksiä) (Introduction to Content Filtering 2006) joko sallivat YouTuben käytön maassa tai tarjoavat omia lokalisoituja videopalveluitaan, joiden käyttöä on helpompi valvoa ja sensuroida, mutta joita maan kansalaiset voivat toisaalta käyttää maan lakien puitteissa. Myös länsimaat sensuroivat Internetiä, mutta pääosin maltillisesti ja enemmistön hyväksynnällä, puuttuen mm. vihapuheita, lapsipornografiaa ja rasismia ja siihen liittyvää väkivaltaa sisältäviin sivustoihin. Silti esimerkiksi Australia on toiminut läntisellä mittakaavalla jopa räikeästi, mm. esittäen protestisivustojen sulkemista sekä suunnitelmia pakollisen verkkoliikennesuodattimen käyttöönotosta Australiassa lapsipornografian levittämisen estämisen varjolla (EFA 2002).

5.2.3 Videopalveluiden rooli ja kehitys

Palvelut ovat kehittyneet vuosien varrella teknisesti laadukkaammiksi, mahdollistaen nykyisin teräväpiirtokuvan ja jopa kolmiulotteisen videon katselemisen verkon yli. Verkossa tapahtuvan videoiden sisällöntarjonnan ominaisuudet kehittyvät erittäin nopeasti vastaamaan sisällöntuottajien vaatimuksia, johtuen palveluiden sovelluspohjaisuudesta verrattuna esim. TV:n laitteistopohjaisuuteen. Toisin sanoen TV-katsojat ovat joutuneet päivittämään verrattain kallista katselulaitteistoaan aina uuden videostandardin tai signaalin tultua yleiseen käyttöön, samalla kun Internet-käyttäjät ovat jo useiden vuosien ajan (tietokoneiden verrattain suuren prosessointitehon sekä Internet-kaistojen tiedonsiirtonopeuksien nopeutumisen johdosta) pystyneet vastaanottamaan ja toistamaan teräväpiirtovideoita ja eri signaalilähteistä ja alustandardeista tallennettuja ja/tai streamattuja videoita.

Alunperin Internetin videopalveluita saatettiin pitää vaihtoehtoisena mediana jo tutuksi tulleen perinteisen TV-alustan rinnalla, mutta sittemmin kävijämäärien, katselukertojen sekä palveluiden omien että jo olemassa olevien sosiaalisten mediapalveluiden kanssa muodostamien sosiaalisten verkkoekosysteemien kautta muodostui valtamediassa tunnistetuksi ilmiöksi ja referoitavaksi (mm. tilastolliseksi) lähteeksi. Täten voitaneen väittää, että nyky maailmassa verkkopalveluiden videot ovat verkkopohjaisen sosiaalisen integraationsa kautta nousseet "uuden maailman televisioksi", jossa lähes kaikki materiaali on tarjolla aina, sijainnista riippumatta. Kehityksen suunta tukee tätä uuden valtamedian määritelmää, sillä viimeistään verkkopalveluiden tullessa televisiovastaanotinten perusominaisuuksiksi voidaan puhua Internet-videon jalkautumisesta vanhan, perinteisemmän TV-median joukkoon (Liite 3).

5.3 Laadulliset tekijät ja opetusmateriaalit verkkoaikakaudella

Laadullisia tekijöitä tutkittaessa täytyy määritellä ensin laatu sekä tässä tapauksessa myös se, kuka sen määrittelee ja miksi. Laadun voi nähdä olevan kontekstissaan muiden, jollain tavalla vastaavien eli yhteisellä tekijällä varustettujen asioiden, tässä tapauksessa videotöiden, yläpuolelle nouseva teos tai työ. Teknologian, tuotantokentän ja

sitä kautta muovautuvien kulutustottumusten muuttuessa laadun mittaria ja ympäristöä on hyvä myös tutkia: eletäänkö Hollywood-elokuvien, TV-draamojen, käyttäjä- ja kulltajasisällöntuotannon vai Internet-sarjojen aikakaudella ja millaiset laadulliset tekijät ovat näille vaihtoehtoisille, ehkä jopa päällekkäisille aikakausille ominaisia.

Laatu on toki aina suhteellista, niin myös tässäkin. Laatu esiintyy aina omassa kontekstissaan, oli kyseessä sitten genre, aikakausi tai tuotannon budjetin suuruus. Jarmo Puskalan mukaan (Liite 3) tuottajien läpimurtomahdollisuudet keskiluokan tuotannoissa muuttuvat määrällisesti pienemmiksi kyseisen tuotantojen keskiluokan laajentuessa lisääntyneen kiinnostuksen, tiedon, taidon ja teknisen mahdollisuuden kautta. Tuotantokentän yläpää eli ammattilaistuotannot eivät Puskalan mielestä tule juurikaan muuttumaan niiden tuottamien isojen budjettien tuotantojen kysynnästä, valmiista levitysteistä ja ylivoimaisesta rahoituksesta johtuen.

Tuotantokentän sekä nykypäivän uusien medioiden muutos digitaalisen ja verkottumisen vallankumouksen aikana on ollut radikaali, eikä loppua vielä edes näy. Aiempi ajatusmalli koulutusta ja kokemusta vaativasta, jäykkään hierarkiaan perustuvasta ammatin valmistumisesta on jo nyt murtunut ensin Internetin yhdistävyyden ja sittemmin sen sisällönpaljouden mukanaan tuoman laajan opetusmateriaalin johdosta. Käytännössä tämä on mahdollistanut kaikille asiasta kiinnostuneille materiaalien tutkimisen ja omaksumisen, oli kyse sitten videosta, kuvasta tai äänestä. Nähtäväksi jääkin, kokeeko Internet-pohjainen uusi tuotantokenttä instituutiona omiin kaavoihinsa kangistumisen ja pyrkiikö se kehityksestä huolimatta ylläpitämään niitä ongelmia, joihin se on itsessään vastaus (Kelly 2010), vai säilyykö se vapaana ja strukturaalisesti rajoittamattomana, sosiaalisen, kulttuurisen ja ehkä jopa yleisesti ottaen elämän digitaalisena jatkeena.

5.4 Tulevaisuudennäkymät

Tulevaisuutta on toki vaikea arvioida videotuotannon kohdalla, sillä teknologian kehityksessä ollaan jo tultu siihen pisteeseen, jossa videon liika tarkkuus ja päivitysnopeus lähentelee ihmissilmän havainnointikykyä, esimerkkinä Japanin NHK:n *Ultra High Definition Television*- tai *Super Hi-Vision*-teknologian testaus ja prototyypit (Features of Super Hi-Vision 2012). Looginen odotus kamera- eli tallennustekniikan sekä toistotekniikan ovatkin ihmissilmän havainnointikyvyn ohittavat tekniikat ja teknologiat, joiden myötä ala tulee joko adaptoitumaan uusiin teknisiin realiteetteihin ottaen ne ns. omakseen, tai vaihtoehtoisesti tekniikka hylätään *more is better* eli *mitä enemmän, sitä parempi*-mentaliteetin ja -logiikan toimimattomuuden vuoksi, jolloin on luontevaa odottaa siirtymää vaihtoehtoihin liikkuvan kuvan teknologioihin. Videotuotannon yleisellä, tämänhetkisellä tasolla tarkasteltuna edellä mainitut vaihtoehdot eivät välttämättä (ainakaan vielä) tunnu käyttökelpoisilta teknisiltä edistyksiltä, lukuun ottamatta äärimmilleen hidastettua videon toistoa joka on mahdollista tallennusnopeuksien äärimmillä rajoilla, jota voidaan käyttää esimerkiksi tutkimustyössä ja vaikkapa luontoa ja ylipäänsä liikettä esimerkiksi urheilussa tutkivissa tai esittelevissä dokumentaarisisissa videotuotannoissa. Tieteellisestä lähtökohdasta voi olla mielenkiintoista käyttää näitä hyödyksi, mutta ihmissilmän kykyjen ohittaminen ainakin tällä hetkellä vaikuttaa tuotannon ja tuottajan kannalta jopa haitallisena.

Muihin potentiaalsiin videotuotannon kenttään vaikuttaviin teknologioihin kuuluu mm. 3D-videon ja -videokameroiden yleistymisen kuluttajatasolla, joka viittaa ko. teknologian yleistymiseen seuraavien vuosikymmenten aikana. Ottaen huomioon tämänhetkiset kolmiulotteisen videokuvan käytettävyyden jo nykyisissä mediateknisissä puitteissa (ts. ei tarvitse täysin uutta, vain tätä varten kehitettyä videonjakelukanavaa), on kyse vain siitä, kuka tai mikä taho pystyy ensimmäisenä realisoimaan 3D-teknologian siten, että se on käyttäjäystävällistä ja kuluttajien puolelta haluttavaa siinä määrin, että se ohittaisi suosiossaan perinteisellä elokuvatekniikalla tuotetut teokset. 3D-televisioita myydään jo useampia eri malleja ja jopa videopalvelu YouTube tukee nykyisin 3D-tekniikalla kuvattuja videoita. Ongelmana 3D-tekniikassa on sen varhainen kehitysvaihe, sillä tällä hetkellä vaihtoehtoina ovat joko monen mielestä epämiellyttävät 3D-lasit, jotka rikkovat katselun välittömyyttä ja aiheuttavat ihmisestä riippuen, ainakin toistaiseksi, pahoin-

vointia ja päänsärkyä, tai mahdollisesti autostereoskooppista ”lasitonta” teknologiaa, jossa toistolaite tunnistaa määrittelee 3D-efektin katsojan etäisyyden ja pään (tai jopa silmien) kulman ja asennon mukaan (edellä mainittua teknologiaa on käytetty jo *Nintendo 3DS* -käsipelikonsolissa käyttäjän pään seuraamiseen ja 3D-kuvan kulman kompensointiin). Tästä teknologiasta on kehitetty jo seuraava versio (ellei erotella sitä omakseen), sillä esimerkiksi Singaporelainen Sunny Ocean Studios on kehittänyt ”lasitoman” 3D-näytön, jota on mahdollista katsoa 64 eri katselukulmasta- tai pisteestä.

3D-videoiden jälkeistä aikaa on mahdoton ennustaa, mutta eräs huomion arvoinen, jo nykyisin onnistuneesti tehty ja jopa julkisesti esitelty liikkuvaa kuvaa simuloiva teknologia on hologrammit, joissa video heijastetaan ilmaan kolmiulotteisesti. Hologrammiteknologia on tullut viimein myös yleisön nähtäville ja esiintymiset ovat olleet esillä mediassakin, lähtien liikkeelle Musion Systemsin luoman prinssi Charlesin virtuaalisen, hologrammilla toteutetun World Future Energy Summit -puheesta (Eyeliner3D 2012b) japanilaisen teknologiayritys Crypton Future Median realisoiman virtuaaliartistin ja -ikonin Hatsune Mikun vuonna 2009 pidetyn, ensimmäisen hologrammiprojektioesiintymisen (Japanese 3D singing... 2010) kautta viimeisimpään vuoden 2012 Coachella -tapahtumassa esitettyyn AV Conceptsin kehittämään ja Musion Systemsin luomaan teknologiaan perustuvaan räppäri Tupac Shakurin haudantakaiseen 3D-hologrammiesiintymiseen (Eyeliner3D 2012a).

Teknisten kehitysten lisäksi on hyvä mainita myös verkkoympäristöjen linkittyminen ja muuttuminen sosiaalisemmiksi (Liite 3) kommentoinnin, ”tykkäysten” ja sosiaalisen median linkitysten kautta. Samalla voidaan myös puhua esim. videopalvelujen älykkyyden lisääntymisestä eli videoiden etsinnän, suosittelun ja löytämisen logiikan parantumisesta sisällön paljouden kompensoimiseksi. Tulevaisuuden verkkotuottajan on hyvä ymmärtää myös statistiikan ja web-analytiikan kasvava rooli tuotantojen suosion ja katsojamäärien seurannassa: YouTube tarjoaa jo nyt kattavat perustyökalut omien videoiden seurantaan

Kaikista viltimmät tulevaisuudenkuvat taitavat kuitenkin olla suoraan ihmissilmän retinaan tuotavista projekteista tai läpikuultavista, nanoteknologisista näytöistä. Vaikka näitä mahdollisia edistyksiä voidaankin pitää videotuotantokenttään vaikuttavina,

väittäisin niiden olevan ensisijaisesti kuitenkin liitoksissa informaatioteknologiaan ja ohjelmistoalaan sillä lisäyksellä, että käytännön aplikaatiot tämänhetkisen spekulatiivisen pohjalta tuntuvat olevan pääasiassa *augmented reality* eli lisättyyn (tai virtuaaliseen) todellisuuteen liittyviä. Myös yleisemmällä tasolla tapahtuvan *nanovallankumouksen* myöhempiä vaikutuksia ja aplikaatioita sekä lopullisia, todellisia realiteetteja on lähes mahdoton arvailla tässä vaiheessa teknologian ensimmäisten kuluttajasovellusten ilmes-
tyessä markkinoille. Nämä tulevaisuudenkuvat ovat kuitenkin tässä vaiheessa kirjoitta-
jan omaa, tosin teknologian kehityksen realiteetteihin perustuvaa arvailua.

6 OPETUSMATERIAALIT

6.1 Johdanto opetusmateriaalien käyttöön

Opetusmateriaalit on koottu lyhyen kvantitatiivisen tutkimuksen (Liitteet 1 ja 2) ja kirjoittajan omien ammattilaiskentän ulkopuolella ja myöhemmin sen rajoilla toimimisen sekä oikeiden, sekä konseptitasolle jääneiden että realisoituneiden videotuotantoprojektien pohjalta, eivätkä ne kuvaa absoluuttista ja ”oikeaa” työtapaa, metodeja ja tietämystä. Sen sijaan, opetusmateriaalin vahvuus on sen vahva sidonnaisuus täysammattilais- tuotantojen ulkopuolella tehtävässä, Internet-aikakauden, kuluttajalaitteiston ja videopalvelujen tarjoamien viraalien verkkolevitysmahdollisuuksien amatööri- ja puoliammattilaistyön kentässä sekä tietysti innoittajana ja oppaana tehoste- ja tuotantotyötään aloittelevalla tekijällä sekä nykypäivän videomainonnasta ja/tai -viestinnästä kiinnostuneille. Koska kyseessä on työelämäorientoitunut opinnäytetyö, on hyvä korostaa, että osa projekteista on kirjoittajan oikeita promootioon käytettyjä videotöitä, joita projektien tekijänoikeudellisen vapaamuotoisuuden johdosta voidaan käyttää esimerkkeinä. Tarkoituksena oli ottaa kerätyt tutkimustiedot, tehdä niistä Internet-yleisön kiinnostuksesta kertovat johtopäätökset ja tuoda suosituimmat teemat ja halutuimmat aiheet, kuten logoanimaatiot ja elementtien kompositointi kuvatus videomateriaalin päälle mukaan mahdollisimman helpolla ja yksinkertaisella, helposti opittavalla tavalla. Työorientaation lisäksi olen ottanut lähtökohdaksi pienyritysten toimijoiden ja harrastajatuottajien ilmaisen verkkojulkaisutarkoituksen, sillä se heijastelee tämän päivän orastavaa tuotantokenttää, joka uskoakseni tulee tulevaisuudessa muuttumaan huomattavasti isommaksi ja oleellisemmaksi osaksi tuotanto- ja julkaisukenttää, ehkä jopa syrjäyttäen television ja sen tuoman mediaympäristön. Materiaalien tarkoitus on antaa myös kickstart eli lähtölaukaus tehostetuotannosta ja videotuotannoista ylipäänsä kiinnostuneille. Internet tarjoaa kattavasti materiaalia aiheesta, jolloin isoimmaksi ”ongelmaksi” itseopiskelun kanssa saattaa alkuun muodostua tiedon paljous ja siitä johtuva päämäärättömyyden tunne, jota allekirjoittanut on tuottajauransa alkupuolella itekin kokenut. Työn tarkoitus on toimia omalla tavallaan siltana täyden aloittelijan sekä perusasiat osaavan ja ymmärtävän itseopiskelevan tiedonhakijan välillä.

Opetusmateriaalien lähteinä käytetyt verkkolähteet (Kramer 2012, Envato 2012) ja niistä irrotetut ja tutkitut trendit (Liitteet 1 ja 2) antoivat referenssipohjan ja perusymmärryksen siitä, mitä sovellusten käyttöä opettelevat harrastajat haluavat oppia. Tämän lisäksi Jarmo Puskalan haastattelu (Liite 3) antoi selkeän ja Internet-ajan tasalla olevan kuvan siitä, miten tämänlaisen työn tulisi erottua perinteisestä opetusalan ammattilaisen opetusmateriaalista ja kuinka paljon.

6.2 Opetusmateriaalien tuottamisen analysointi

Opetusmateriaalien tuottaminen alkoi verkon opetusmateriaalien kahden ison lähteen tutkimisella: käyttäjätutoriaalisivusto *Aetuts+*:sta ja Andrew Kramerin ylläpitämästä, erittäin suositusta *Video Copilot*:sta. *Aetuts+*-sivusto valittiin sen tarjoaman käyttäjien luoman materiaalin laajuuden pohjalta, kun taas *Video Copilot* valittiin sen tunnettujen johdosta. Andrew Kramer on tehnyt tehosteita useisiin televisiosarjoihin ja elokuvaan (mm. *Lost*, *Fringe* ja uusin *Star Trek*). Otin tutoriaalien kuvaukset (*description*) ja syötin ne *Wordcounter*-nimiseen sanojen frekvenssiä analysoivaan verkkosovellukseen. Tuloksista pääteltävät trendit osoittavat ihmisten kiinnostuksen televisiosta ja elokuvista tuttuihin erikoistehosteisiin, tunnettujen tuotosten *title*- eli nimikeanimaatioihin sekä ohjelman sisäisten 3D-ympäristöjen ja kompositoinnin tekemiseen. Lähdin muodostamaan opetusmateriaalikokonaisuutta tämän kysyntään pohjautuvan tutkimustuloksen pohjalta. Käytin hyödykseni apuopettajana opettamani *After Effects* -osuuden myötä kertynyttä opetuskokemusta sekä käsitystä opetustilanteista valitessani materiaalien aiheita. Tärkeimpiä kriteereitä materiaaleille oli niiden konkreettinen liittyminen verkkojulkaisuun, promootioon, työelämän viestintään sekä projektimuotoiseen työskentelyyn. Työn pitämiseksi mahdollisimman paljon reaali maailmaan liittyvänä ja konkreettisesti hyödyllisenä, käytin omia promootio- ja muita projekteja esimerkkeinä töistä, joita jokainen videotuottaja voi päätyä tekemään. Ensimmäiset projektiesimerkit on tehty käyttöliittymän opettelua silmälläpitäen, mutta myöhemmät projektit on tarkoitettu samaan aikaan monimutkaisempien kokonaisuuksien luomisen esimerkiksi ja useiden pienempien tehosteiden esittelyyn. Syynä tähän päätökseen oli yksittäisten tehosteiden opettelu trivialisuus ja epäoleellisuus verrattuna isompien kokonaisuuksien tuottamiseen (joka on laadukasta tuotantoa tehdessä lähes elinehto). Projektitiedostot on tarkoi-

tettu nimenomaan referenssiksi opiskelijan omaan työhön sekä haluttaessa layereittäin läpi käytäväksi esimerkiksi, josta selviää, miten useista eri tehosteista luotu kokonaisuus voidaan rakentaa. Omalla kohdallani tämä tehosteiden käyttö isommissa kokonaisuuksissa oli suurin ongelmakohta, sillä verkosta on huomattavasti helpompi löytää yksittäisten tehosteiden ja plug-inien ohjeita (Liite 3) verrattuna hyviä toimintatapoja esitteleviin projektikokonaisuuksiin.

Kvantitatiivisen tutkimuksen tekemisen olennaisia аспектеjä tämän työn kannalta olivat tiedon keruu, analysointi sekä tulkitseminen. Trenditutkimuksen tapauksessa täytyy todeta reliabiliteetin ja validiteetin (Taanila 2006, 27–36) olevan ajoittain hataraa (selvästi epäolennaisten tulosten poistamisen jälkeenkin) nimenomaan otannan yleisluonteisuudesta johtuen. Toisaalta verkkoperäisen perusjoukon eli populaation ollessa näinkin laaja, päätös yleisen tason trenditutkimuksesta opetusmateriaalien teemojen ja yksittäisten aiheiden päättämiseksi on mielestäni perusteltua. Sen sijaan samasta materiaalista valittujen yksittäisten tutoriaalien käyttö esimerkkinä vastaa enemmänkin kvalitatiivista tutkimusta, jossa pääpaino taas oli tiettyjen efektien luomiseen ja toimintatapoihin pureutumisessa sekä niiden vertailussa.

Itse opetusmateriaalien tuottamisesta löytyi allekirjoittaneellekin uusia puolia ja käyttötapoja, erityisesti Adoben virallisen *Classroom in a Book* -kirjan osuus rotoskooppauksesta sekä monien eri lukujen antamat toteutustavat ja workflow-vaihtoehdot (Adobe Press 2010, 16–35, 232–237). Myös *expressionien* sekä useiden spesifien, aiemmin triviaaleilta tuntuneiden pienten tehosteiden käyttötarkoitukset selvisivät ja tulenkin todennäköisesti lisäämään niiden käyttöä omissa tulevissa projekteissani (mm. *CC Composite*) (Meyer & Meyer 2007, 552–570, 368). Pienemmillä ja yksinkertaisemmilla tehosteilla tuntuukin olevan tarkoituksena olla osa projektikokonaisuutta – oleellinen tieto monimutkaisia kohtauksia ja erityisesti animaatioprojekteja yhteen laitettaessa. Yleinen käsitys siitä, että tehosteet luodaan yhdellä tai kahdella raskaammalla efektillä, on lähtökohtaisesti väärä. Realisaationa tästä voisikin sanoa tehostetuotannon olevan yllättävän lähellä kuvanmuokkausta, jossa ajatus useammista pienistä ja perustason tehosteista onkin oleellinen kuvan proseduraalisen muokkauksen kannalta.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opetusmateriaaleja tutkiessa ja luodessa huomasin hyvin, miten globaali verkko on luonut ihmisille yhteisen eri kulttuureja yhdistävän verkkokulttuurin, jossa eri lähtökohdista ja maista kotoisin olevat tuottajat tulevat yhteen luomaan uutta sisältöä ja kopioimaan ja hyödyntämään uudelleen vanhojen metodien ja tehosteiden parhaita elementtejä. Tästä voitaneen päätellä, että globaalin, yhteisen rajapinnan kautta käytävä uutta luova (vrt. tuhoava tai haitallinen toiminta) ja keskinäiseen kiinnostukseen perustuva kulttuurin luominen tulee oppimismuotona yleistymään (verkon ulkopuolella vastaavasti työpaikkaoppimisena). Samalla täytyy todeta, että Jarmo Puskalan mainitsema tuottajien keski-
luokan ”räjähtäminen käsiin” tulee muuttamaan tuotantokenttää sekä hyvässä että pahassa: olettaen, että laaduttoman ja laadukkaan sisällön suhde toisiinsa pysyy suurin piirtein samana, saamme toisaalta useampien ihmisten äänen kuuluviin ja mielipiteet julki, mutta toisaalta kentän ja sitä kautta laadukkaan sisällön määrällinen lisääntyminen aiheuttaa myös vähemmän laadukkaan sisällön määrällisen lisääntymisen, johtaen lukumäärällisesti suurempaan määrään ”laadutonta” sisältöä (Liite 3). Laadukkaan sisällön suhde ei siis tule muuttumaan, vaikka edellytykset ”laadun tekemiselle” ovatkin realiteetti aina vain useammille.

Yli kymmenen vuoden harrastuspohjalla ja neljän vuoden puoliammattilaiskokemuksella videotuotannosta voi retrospektinä todeta asioiden muuttuvan vauhdilla: aloittaessani harrastustani verkkomateriaalit eivät olleet järin kattavia, tutoriaalit olivat monimutkaisempia ja usein ohjelmiston suunnitelleen osapuolen tuottamia sekä materiaalien lopputulokset olivat usein vaatimattomia. Nykyisin tuotantokenttä on laajentunut, käyttäjien luomaa opetusmateriaalia löytyy paljon, osa ammattilaisista tuottaa tutoriaaleja tavallisille tuottajille ja osa tavallisista tuottajista on noussut ammattilaispiireihin (ainakin osittain) verkon kautta saamansa suosion ansiosta.

LÄHTEET

Adobe Press 2010. Adobe After Effects CS5: classroom in a book: the official training workbook from Adobe Systems. San Jose, CA: Adobe Press.

Brown, B. 2011. Cinematography: theory and practice: imagemaking for cinematographers and directors. 2. painos. Oxford: Focal Press.

CECC 2000. Provisions on the Administration of Internet Electronic Bulletin Board Services. Luettu 20.5.2012. <http://www.cecc.gov/pages/virtualAcad/exp/explaws.php>

Daily Mail 2010. Japanese 3D singing hologram Hatsune Miku becomes nation's strangest pop star. Luettu 23.4.2012. <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1329040/Japanese-3D-singing-hologram-Hatsune-Miku-nations-biggest-pop-star.html>

EFA 2002. Amendments to FOI Act: Communications Legislation Amendment Bill (No. 1) 2002. Luettu 20.5.2012. <https://www.efa.org.au/FOI/clabill2002/>

Envato 2012. Käyttäjien tuottamat After Effects -opetusvideot. Luettu 31.1.2012. <http://ae.tutsplus.com>

Eyeline3D 2012a. Featured Video: Tupac Hologram - Coachella 2012. Luettu 10.5.2012. http://www.eyeliner3d.com/tupac_hologram_coachella_2012.html

Eyeline3D 2012b. World Future Energy Summit: Prince Charles Hologram. Luettu 10.5.2012. http://www.eyeliner3d.com/prince_charles_hologram_his_royal_holographic.html

Internet Services Unit, 2006. Introduction to Content Filtering. Luettu 15.4.2012. <http://www.isu.net.sa/saudi-internet/content-filtering/filtering.htm>

Kelly, K. 2010. The Shirky Principle. Luettu 10.5.2012. http://www.kk.org/thetechnium/archives/2010/04/the_shirky_prin.php

Kramer, A. 2012. Video Copilot -tuotantoryhmän tuottamat After Effects -opetusvideot. Luettu 2.2.2012. <http://www.videocopilot.net>

Meyer, T. & Meyer, C. 2007. Creating motion graphics with After Effects. 4. painos. Boston, MA: Elsevier/Focal Press.

NHK 2012. Features of Super Hi-Vision. Luettu 10.5.2012. http://www.nhk.or.jp/digital/en/super_hi/02_super.html

Okun, J. A., Zwerman, S., Squires, S., Carstensen, T. P. & Rafferty, K. 2010. The VES handbook of visual effects industry standard VFX practices and procedures. London: Focal.

Taanila, A. 2006. Kvantitatiiviset tutkimusmenetelmät. Helsinki: Helia.

Techcrunch 2011. Google Partners With Sony Pictures, Universal And Warner Brothers For YouTube Movies. Luettu 20.5.2012. <http://techcrunch.com/2011/05/09/google-partners-with-sony-pictures-nbc-universal-and-warner-brothers-for-youtube-movies/>

The Guardian, 2012. Iran clamps down on internet use. Luettu 10.4.2012
<http://www.guardian.co.uk/world/2012/jan/05/iran-clamps-down-internet-use>

Vimeo 2012. Presenting Vimeo Plus. Luettu 4.5.2012. <http://vimeo.com/plus>

Wikipedia 2012a. Comparison of video hosting services. Luettu 10.5.2012.
http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_video_hosting_services

Wikipedia 2012b. List of video hosting services. Luettu 10.5.2012.
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_hosting_services

YouTube 2012a. FAQ – YouTube Partners: Who are YouTube partners, and how are they different from YouTube users? Luettu 10.5.2012.
<http://www.youtube.com/t/faq#partners>

YouTube 2012b. Partner Program Basics: What are the benefits of the program? Luettu 10.5.2012.
<http://support.google.com/youtube/bin/answer.py?hl=en&answer=72855#US>

YouTube 2012c. Press Room: Statistics. Luettu 10.5.2012.
http://www.youtube.com/t/press_statistics

LIITTEET

Liite 1. Aetuts+ -sivuston tutoriaalien käytetyimmät sanat (Envato 2012).

tutorial	393	complete	18
animation	116	move	18
3d	108	flying	18
logo	82	focus	18
layer	66	design	18
animate	58	publish	18
text	57	control	17
simple	50	model	17
composite	50	partiel	17
element	50	achieve	17
expression	49	recreate	16
motion	48	displace	16
basic	44	easi	16
light	44	depth	15
plug-in	44	mask	15
camera	44	animat	15
project	43	sequence	15
techniqu	40	water	15
footage	39	still	15
title	39	continu	15
track	38	easy	15
scene	38	custom	14
creat	36	dynamic	14
time	36	fire	14
tool	34	cc	14
quick	32	image	14
work	32	transition	14
build	31	hollywood	14
movie	30	mov	14
realistic	30	character	13
reveal	30	flar	13
shot	30	map	13
technique	29	turn	13
style	29	piece	13
plugin	27	shap	13
color	25	walk	13
video	24	point	13
shape	24	useful	13
particle	23	box	13
off	22	advanc	13
revisit	22	blur	12
background	22	texture	12
object	21	free	12
render	21	film	12
graphic	20	number	12
screen	20	correction	12
step	20	inspir	12
result	19	noise	12
space	19	bit	11
finish	18	type	11

Liite 2. Video Copilot -sivuston tutoriaalien käytetyimmät sanat (Kramer, A. 2012).

create	83	shatter	5
3d	62	surface	5
use	62	convert	5
effect	32	particular	5
composite	23	texture	5
light	21	object	5
camera	21	control	5
footage	21	multiple	5
add	21	new	5
particle	20	soft	5
expression	16	simple	5
motion	15	look	5
ae	15	scene	5
animate	15	energy	4
learn	13	still	4
action	13	skin	4
build	12	plug-in	4
space	11	titl	4
element	11	map	4
particl	10	explosion	4
generate	10	video	4
track	10	cast	4
shadow	10	tip	4
title	9	glass	4
layer	9	link	4
reflection	9	techniqu	4
blur	9	saber	4
realistic	9	behind	4
2d	9	animation	4
live	9	sure	4
system	8	procedural	4
custom	8	target	4
max	8	mask	4
text	8	correction	4
advanc	8	dof	4
render	7	atmosphere	3
preset	7	seen	3
blood	7	mov	3
color	7	orb	3
make	7	spe	3
simulate	7	distortion	3
world	7	refraction	3
move	6	combine	3
cc	6	random	3
image	6	easy	3
smoke	6	through	3
depth	6	face	3
enhance	6	set	3
displace	6	real	3
cool	5	32bpc	3

Liite 3. Haastattelu: Jarmo Puskala (31 sivua)

ESITTELY

Matti Keskinen: Kuka olet ja mitä olet tehnyt viimeiset viitisen vuotta?

Jarmo Puskala: Olen Jarmo Puskala, Iron Sky -elokuvan idean isä ja yhteistöpäällikkö. Viimeiset n. 6 vuotta viimeinen asia nukahtaessa ja ensimmäinen asia herätessä on ollut avaruusnatsit. Ennen sitä teimme elokuvan nimeltä Star Wreck, joka oli tehty Torssosen Samulin äidin kellarissa ja Samulin kaksiossa ja maksoi n. 15 000 euroa, joka räpeltettiin opintotuista ja työttömyyskorvauksista. Sitten laitoimme sen Internetiin ja siitä tuli suosittu, noin 5-8 miljoonan katsojan yleisöllä.

M: Mikä on ollut oleellisin ero projektien välillä, erityisesti omassa roolissasi eri tuotannoissa? Olet kuitenkin ollut molemmissa projekteissa yhteisöhommissa.

J: Iron Skyssa toimin enemmän siinä roolissa, Star Wreckin kohdalla piti tehdä niin paljon enemmän kaikkea, toki Iron Skyssakin vessanpesusta alkaen, mutta onneksi vain alkupuolella, jonka jälkeen saimme toimistolle siivoojan. Suurin ero on loppujen lopuksi varmasti se, ettei Star Wreckin kohdalla kukaan käskenyt meitä, vaan saimme tehdä mitä halusimme, ja Iron Skyssa taas meidän piti kuunnella muitakin saadaksemme rahaa. Teoriassa suurin muutos on se, että Star Wreck maksoi 15 000 euroa ja Iron Sky 7,5 miljoonaa euroa, mutta loppujen lopuksi se muutti tuotantoa monella tapaa vähemmän kuin mitä voisi kuvitella. Kun Iron Skyn tapauksessa tehtiin kuitenkin visuaalisesti 30 miljoonan ja 70 miljoonan euron välissä olevaa elokuvaa ja käytössä oli 7,5 miljoonaa euroa, kyseessä oli samanlaista pihistelyä 100 hengen ammatticrewn ollessa mukana, johon näyttelijät vielä lisäksi päälle. Star Wreckissa vastaava luku oli suurimmillaan viisi henkeä. Onhan se tietenkin aikamoinen ero siinä mielessä, mutta loppujen lopuksi kyse on kuitenkin vain työnteosta ja siitä, miten ne hommat saadaan tehtyä. Mentaliteetti oli yllättävän samanlainen, suurin ero oli siinä, että oli enemmän vastuita.

M: Molempien elokuvien pohjautuessa vahvasti crowdsourcaukseen (jonka suomenkielinen termi on käsittääkseni talkoistaminen), miten sen realiteetit erosivat? Miten toimii iso elokuvatuotanto ja crowdsourcaus yhdessä?

J: Itseasiassa se oli aika samanlaista, ainut ero oli oikeastaan se, että talkoistaminen, joka on parempi termi kuin joukkoistaminen, joka on vielä parempi kuin sorsastus, piti vain saada sopimaan aikatauluihin ja muihin säädöksiin. Iron Skyssa se oli vain huomattavasti pidemmälle mietittyä, mutta aika samanlaista. Suurin juttu oli se, että kutsuimme n. 100 henkeä extroiksi Saksaan ja se kävi ihan samalla tavalla, paitsi että meillä oli paremmat työkalut siihen huolella ylläpidetyn Facebook-ryhmän ja tilaajien listan ansiosta, joilla extrat saatiin järjestettyä kahdessa päivässä. Star Wreckissa meillä meni 70 hengen kokoamiseen pari viikkoa. Loppujen lopuksi käyttö oli täysin sama, tarvittiin populaa ja vaihtoehtona olisi ollut välitysfirman käyttäminen, joka ei siinä kohtaa enää ollut vaihtoehto. Ei ollut rahaa eikä aikaa, joten tehtiin näin ja se toimi loppujen lopuksi hyvin. Ainut ero on siinä, että Star Wreckissa extrat ravasivat P-Liittolaisten perässä lumihangessa, kun taas Iron Skyssa räjäytettiin Frankfurtin pääkadulla hillittömän kokoinen tulipallo, jota ihmiset juoksivat karkuun, ja joka oli erittäin hauskaa.

M: Entäs rahoituspuolelta, molemmissa projekteissa oli näitä yksittäisiä ja yksityisiä tahoja, jotka lahjoittivat rahaa ja pääsivät sillä lopputeksteihin. Oliko tällä puolella mitään kriittistä muutosta?

J: Star Wreckin kohdalla se oli niin paljon helpompaa kuin sitten Iron Skyn kohdalla, puhuttiin amatöörituotannosta ja niin pienistä rahoista ettei siinä ollut kauheasti muuta säätöä. Olen itse yrittänyt pysyä niin kaukana rahapuolesta kuin vain mahdollista, koska se on valtava urakka. Iron Skyssa lähdettiin siihen, että ei voitu pyytää suoria lahjoituksia, koska Suomen laki ei hyväksy sitä, eikä sillä varmasti kovin merkittävästi olisi rahaa saatukaan. Myimme aluksi keräilytavaraita, jolla rahoitettiin teasereitten tuotantoa ja elokuvan alkukehitystä, mutta suurin muutos oli kun Kaukomaan Tero, Iron Skyn päätuottaja, lähti suorastaan hakkaamaan päätään katajaiseen mäntyyn ja päätti, että tehdään tästä projekti, johon ihmiset voivat oikeasti sijoittaa, eli jos elokuva tuottaa voittoa niin he saavat siitä osuutensa. Sehän oli hirveän ongelmallista lakien puolesta, Tero väänsi ja käänsi asiaa lakimiesten kanssa. Kukaan ei ollut oikein ikinä tehnyt mitään vastaavaa, joten jatkuvasti väännettiin kättä siitä, että voiko näin tehdä ja miten lait suhtautuvat kun kukaan ei ollut kokeillut vastaavaa. Lopulta saatiin rahoitustarkastuskin hyväksytyä ja päästiin aloittamaan ja sillä tavoin kerättiin melkein 700 000 euroa, joka oli kuitenkin 10% elokuvan budjetista ja todella tärkeä osa sitä, sillä 7,5 miljoonaa on

Suomen historian suurin budjetti elokuvalla. Sen kasaan saaminen ei todellakaan ollut helppoa vaan Tero joutui käyttämään kaikki temput ja keksimään vielä muutaman lisää.

M: Tuliko vastaan mitään erityisiä ongelmia, kun kyseessä oli monikansallinen projekti, jonka lahjoittajat ja tukijat saattoivat olla mistä vain kotoisin? Oliko tästä haittaa teille vai oliko haitta enemmänkin tuotantoyhtiön päädyssä?

J: Kaikesta piti sopia: miten saadaan crowdsourcing tehtyä niin, että kyse on rahoittamisesta eikä sitä lasketa sijoittamiseksi.

M: Silti samalla osalle annettiin suoraan takaisin rahoituksen mukaisesti.

J: Kyllä, kaikille niille, jotka osallistuivat siihen 700 000 euroon. Kaikki säännökset, miten tällaista voi markkinoida ja tietenkin se kova rajoite, ettei voitu ottaa rahoituksia vastaan muuta kuin EU:n alueelta ja nekin oli rajattu 99 000 euroon. Loppupuolella tämä tuli muistaakseni muutamassa maassa täyteen, jolloin jouduttiin sanomaan "ettei enempää teidän maasta".

M: Mielenkiintoiset realiteetit, te olitte siis pioneerejä!

J: Kyllä, sehän siinä on, kun lait on tehty isoa firmaa varten, johon lähdetään sijoittamaan isoja rahoja.

M: Eli kyseessä on siis aikakausien ero, laki joka on tehty muulle kuin Internet- ja verkko-yhteisöllisyysaikakaudelle ja siinä kentässä toimiville tekijöille.

J: Siinä mielessä kyllä, että lainsäädäntö on huomattavasti helpompi tuon suhteen kuin mitä Yhdysvaltojen lainsäädäntö, jossa tämänkaltainen toiminta on ollut kiellettyä tähän asti. Tosin siellä on juuri saatu runnottua läpi lakipaketti, joka tekee mahdolliseksi kerätä crowdsourcingilla sijoituksia miljoona dollaria tai kaksi miljoona, jos suostuu jonkinlaiseen tilintarkastussysteemiin vielä siihen päälle. Siinä vaiheessa kun me teimme sen, se oli vielä täysin laitonta Yhdysvalloissa, eikä sitä oltu kauheasti nähty. Briteissä oli taidettu tehdä *Age of Stupid* -dokumentin kohdalla vastaavasti.

M: Käsitinkö oikein, että käytitte Iron Skyssa näitä fanien luovia resursseja Earth Fleetin luomiseen ja suunnitteluun? Mihinkä kaikkeen tällaista luovaa osaamista käytettiin näillä tavoin?

J: Kyllä me teimme muutaman jutun tuolla tavoin, sitten tehtiin kaikenlaista tutkimusta, kysyttiin ihmisiltä millainen ilmapuolustusjärjestelmä New Yorkissa on, kaikkea tällaista mitä ei itse saatu selville. Ja kun jostain kumman syystä osa meidän faneista sattuu olemaan sotahistorian ja sotatekniikan tuntijoita, niin saatiin aikalailla asiantuntevia vastauksia aika nopeasti. Näkyvimmin elokuvassa näkyvät kohta on elokuvateatterissa eräässä kohtauksessa näkyy fanien tekemiä julisteita fiktiivisille leffoille. Myös maan laivastosta pari-kolme alusta oli crowdsourcattuja, muistaakseni ainakin yhdessä aluksessa oli käytetty jopa alkuperäistä mallinnusta, jonka päälle lätkäistiin vain tekstuurit ja se oli valmis. Sen lisäksi kohtaus, jossa maan laivasto tulee kuvaan, kuuluu radiochatteria, joka on pyydetty faneilta. Viime viikolla elokuva avasi Australiassa ja Australian avaruusaluksen ääni huomasi olevansa elokuvassa. Hän oli tästä ilmeisen innoissaan ja paikallinen sarjakuvakauppa kirjoitti asiasta Facebookiin, koska heidän mielestään oli niin hienoa, että kaveri oli päässyt mukaan itse elokuvaan.

M: Nämä jutut eivät tulleet siis pelkästään Suomesta?

J: Eivät, vaan meillä oli mukana ihmisiä aivan kaikkialta. Suomi ja Saksa taisivat olla suurimmat osallistujamaat.

J: Piti miellyttää muita, olihan se vähän järkytys.

M: Eli ideologinen ihminen saattaa tuntea sellaista pientä kärvistelyä, kun tarvii kumartaa rahavirtojen suuntaan?

J: Kyllä, onneksi meillä on kuitenkin aika pienet egot loppujen lopuksi, verrattuna useimpiin elokuva-alalla olijoihin. Ei millään pahalla, mutta välillä ego tulee kyllä pahasti elokuvanteon tielle.

M: Miten kuvailisit hierarkian muuttuvan crowdsourcauksen myötä, kun työtä tehdään konkreettisemmin yleisölle eikä vaikkapa omalle pankkitilille tai jollekin muulle ulkoiselle tekijälle? Yleisön antaessa rahaa, resursseja ja muuta, muuttaako se ja millä tavoin kenttää?

J: Vähän vaikea vastata itse tuohon, koska emme ole koskaan kokeilleet sitä perinteistä menetelmää koskaan. Siinä mielessä tämä toimintatapa tuntuu meille normaalilta. Kuuntelimme kyllä fanisijoittajien mielipiteitä ja suurimmat lahjoittajat pääsivät mukaan myöskin kuvauksiin seuraamaan. Se onkin yksi tarina, kun heitä kutsuttiin Saksaan seuraamaan kuvauksia emmekä saaneet kuvattua lumimyrskyn peittäessä kaupungin,

kun tarkoitus oli kuvata New Yorkia kesällä. Tietenkin jos olisi ollut enemmän aikaa ja kohtauksia, se olisi voitu kääntää tällaiseksi futuristiseksi näkökulmaksi siitä, kuinka säät ovat sekaisin ilmastonmuutoksen johdosta, mutta se ei ollut tuossa vaiheessa enää vaihtoehto. Eikä kuvaaminenkaan olisi ollut kovin helppoa melkein jäätyämme jumiin kuvauspaikalle, kun lunta satoi niin paljon.

ANALOGINEN AIKAKAUSI VS. DIGITAALINEN AIKAKAUSI

M: Mikä on sinun mielestäsi tämänhetkinen murroksen tilanne? Missä mennään?

J: Digimurros on jo kyllä ohitse, sinällään kaikki tekniikat ovat jo valmiita ja nyt sitten haetaan sitä, miten niitä käytetään ja miten se muuttaa toimintatapoja. Digiajan versio siitä, miten leffoja tehtiin analogiajalla on jo valmis. Nyt haetaan vielä puhtaasti digiajan elokuvaa, lähdetty kokeilemaan 3D:n kanssa ja pohditaan frameraten nostoa. Elokuva-alalla nämä ovat asioita, jotka ovat elokuva-tekniisesti aika valtavia muutoksia, jos otetaan huomioon että jo 100 vuotta ollaan vedetty 24 framella sekunnissa ja pääasiassa 2D:nä, niin kyllähän se muuttaa todella paljon elokuvakerrontaa. Katsotaan tuleeko tästä samanlainen muutos kuin väritekniikka tuli mustavalkotekniikan tilalle. Mutta sitä tässä murroksessa nyt haetaan, mikä on se muoto mikä tulee. Toisaalta digiajassa liikkua ei mikään ei pysy, vaan kaikki pysyy liikkessa, koska on niin paljon enemmän vapauksia ja niin paljon enemmän mahdollisuuksia tehdä ja miten tehdä ja miltä asiat voi näyttää. Voi olla ettei synny enää mitään kymmenien vuosien aikaa, jolloin tulee asteittaisia muutoksia ja parannuksia, vaan saattaa olla että...

M: Iteroituu jatkuvasti ja kehittyy kokoajan?

J: Näin minä sen näkisin.

M: Mitkä ovat oleellisimmat analogiselta aikakaudelta digiajalle, esim. VHS-nauhoista 3D-tallenteisiin?

J: Isoin juttu on se muutos, että signaalia voidaan monistaa ilman sen laadun kärsimistä, sillä se on se pohjimmainen asia, joka tekee digitaalisesta niin paljon paremman ja niin paljon helpomman. Se käytännön suuri ero se, että digitaalinen elokuvanteko on niin

paljon halvempaa, koska sulla kuluu ainoastaan bittejä, kun taas nauha-aikana sulla kului nauhaa. Aina kun siirrettiin jotakin, sen laatu heikkeni. Mennään filmiaikaan, silloin leikkaaminen oli kirjaimellisesti leikkaamista ja teippaamista ja se oli valtavan paljon hitaampaa ja riskialttiimpaa, kun taas biteillä pystytään leikkimään lähes loputtomasti. Käytännön tasolla suurin muutos siis helppous ja halpuus. On mielenkiintoista ajatella, että meillä on kännykät, jotka pystyvät parempaan kuvanlaatuun kuin ne kamerat, joilla kuvasimme Star Wreckiä. Eikä kyse ole edes kameramallista, vaan missä valaistuksessa kuvataan ja mitä siihen halutaan. Toki se DV-kamera, jolla Star Wreck kuvattiin, siinä oli parempi hämäräntoisto ja paremmat linssit, mutta loppujen lopuksi se tallensi vähemmän kuvainformaatiota kuin meidän kännykkäkamerat tällä hetkellä. Se on aika mielenkiintoinen ajatus. Tämän kokoisessa (näyttää sormilla) iPod Nanossa on kamera, joka hakkaa laadultaan alkuaikojen elokuvakamerat. Vaihtoehtoisesti voidaan ostaa pelkkä kamera suoraan Hongkongista kotiovelle 12 eurolla. Vaikka se näyttää nykypäivänä kauhealta, verrattaessa vaikkapa Kansakuntien synty -elokuvan kuvanlaatuun se ei eroa ihan kauheasti, vaikka molemmissa onkin eri heikkoudet. Se on vain merkittävästi halvempaa, helpompaa ja monipuolisempaa mitä tällä hetkellä pystytään tekemään.

M: Voisiko tämä nyt tarkoittaa aiemmin käyttämäni käsitettä teknologian jalkaistumisesta tai yleistymisestä tavallisille ihmisille? Se on halvempaa ja kun kaikki on helpompaa, ei tarvitse olla ammattilainen, että voit käyttää niitä.

J: Kyllä. Nyt jokaisella on kohtapuoliin kamerakännykät, mukaanlukien afrikkalaislasten ulottuvilla, jos ei vielä omina niin ainakin näillä perheillä on 80 dollarin Android-puhelin, joka on valmistettu Kiinassa. Se tarkoittaa myös sitä, että niillä on mahdollisuus kuvata elämäänsä tai tarinaansa, joka oli sama kuin Suomessa aikanaan jupilla ja sen VHS-kameralla. Kyllähän kamera menee nyt paikkoihin, joihin se ei ole koskaan ennen mennytkään. Pitää muistaa ettei se muuta vain sitä, miten kuvaa tehdään, vaan myös sen miten sitä välitetään ja miten se levitetään. Päästään taas siihen perustavanlaatuisen muutokseen, kun signaali ei heikkene, kun sitä monistetaan, niin yhtäkkiä se kuva voi ollakin kaikkialla lähetyskustannusten muuttuessa tasan nolllaksi. Tai ei nyt aivan nolllaksi, mutta kuitenkin. Käytännössä meillä on digitaalisissa hyödykkeissä rajattoman hyvinvoinnin aika, niillä ei ole olemassa mitään todellista resurssirajaa siihen, kuinka monta elokuvaa voidaan katsoa tai kuinka monta elokuvaa voidaan levittää, koska sen duplikaatiokustannukset on nolla, joten se on järkyttävän suuri muutos.

M: Mitä asioita kaipaat vanhasta analogimaailmasta tai menneestä tuotantokentästä? Asioita, joita ei löydy käytetä tai joita ei löydy nykykentästä?

J: Hirveän vähän jään kaipaamaan mitään, koska en oikein koskaan ollut osa sitä analogiajan tuotantokenttää...

M: Entä kuluttajana?

J: Kuluttajana taas sisällön yltäkylläisyys tekee kaikesta sisällöstä myöskin vähemmän merkittävää. Muistan kun joskus vuonna -95 pääsin käymään Jyväskylässä, jossa on yksi ainut liike, joka myi Yhdysvalloista ja Britanniasta maahantuotuja Star Trek -kasetteja. Sitten ostetaan se kasetti, koska ei ole varaa ostaa montaa, koska ne maksavat toista sataa markkaa kappale. Ostetaan se, tullaan kotiin ja katsotaan se, ja katsotaan kymmenen kertaa kaksi jaksoa samaa TV-sarjaa. Tätä ei enää tapahdu, koska vaihtoehdona on vähintään kymmenen euron DVD:t sadoista eri sarjoista lähimmässä Anttilassa. Todennäköisesti myös BitTorrentista löytyvät käytännössä kaikki maailman sarjat ja niiden kaikki jaksot tähän asti. Siinä mielessä yltäkylläisyys tekee sen, ettei yksittäinen kokemus ole läheskään niin vahva kuin mitä se oli silloin ennen. Kyllähän sitä moni kaipaa ja sitä kaipaavat myös elokuvan tekijät siinä mielessä, että nykypäivänä on myös todella paljon vaikeampaa erottua joukosta. Jos ennen oli hyvin vaikeaa päästä tekemään elokuva, niin se ei kuitenkaan ollut ihan niin kertakäyttötuote kuin nykyään, eli sillä saattoi tienata sijoitetut rahat takaisin tai ainakin siihen oli paremmat mahdollisuudet. Nykypäivänä ollaan vain yksi miljoonien joukossa ja yritäppä repiä sillä rahat takaisin. Tavallaan digitaalisuuden halpuudessa on se harha, että se muuttaa asioita halvemmiksi alhaisen kustannuspään jutuissa. Kun mietitään Iron Skyta, niin siitä 7,5 miljoonasta eurosta meni noin muutama 100 000 euroa laitteistovuokriin. Tottakai se oli hyvä, me säästimme varmaan miljoonan verran filmissä ja kaikki jälkituotanto oli helppompaa, mutta silti suurin osa siitä budjetista meni kuitenkin ihmisten palkkojen maksamiseen. Sama tapahtui myös jälkituotannossa, jossa maksettiin palkkaa taiteilijoille ja samalla elokuvaa tehdessä ihmisten vaatimustaso nousee kokoajan, joka tarkoittaa sitä, että tarvitaan enemmän niitä osaavia tekijöitä ja taiteilijoita siihen. Siinä mielessä se tekee siitä vaikean tilanteen, jossa on valtavat kulut siinä palkkapuolella, mutta entistä vähemmän mahdollisuuksia saada niitä takaisin sitten, kun elokuva saadaan markkinoille, sillä markkinoilla on vaan niin paljon enemmän sisältöä, koska ne alkukustannukset

tuotannon aloittamiseen on niin paljon pienempi. Suomessa tulee tänä vuonna enemmän leffoja valkokankaalle, suomalaisia elokuvia, enemmän kuin koskaan, enemmän kuin 50-luvun kultakausina, jolloin tuntui että niitä tuli aivan valtavasti. Samoja elokuvia, joita näytetään edelleen viikottain YLE TV2:lla. Meillä on tulossa päälle 30 suomalaista elokuvaa tulossa tänä vuonna, joten kyllähän se näkyy siinä, että jos miettii kohderyhmää "suomalaisen elokuvan katsojat", ei se käy katsomassa jokaista näistä elokuvista. Kyllähän se on itseasiassa näkynyt jo kauan suomalaisessa elokuvassa, että muiden viihde-
muotojen johdosta ei ole mitään mahdollisuutta ylittää sitä Tuntemattoman sotilaan yli 2 miljoonaa teatterikatsojaa. Ei se vaan onnistu, ei ihmiset vaan käy enää niin paljon teatterissa. Luulen, ettei tässä maassa ole edes yhteensä sitä 2 miljoonaa ihmistä, jotka kävisivät teatterissa, ainakaan joka vuosi.

M: Tai ainakaan katsomassa suomalaisia elokuvia.

J: Niin. On aika hurjaa, että 40- ja 50-luvut ovat aivan omassa kategoriassaan, sitten päästään 80-luvulle, jolloin suomalaiset elokuvat tekivät viimeiset suuret katsojaennätykset Uuno Turhapuroilla. Sen jälkeen ei ole tullut mitään muuta kuin Pahat pojat, jolla oli 600 tuhatta katsojaa. En usko, että tulee enää suomalaista elokuvaa, joka kerää yli 600 tuhatta katsojaa, koska se vaan vaatii niin valtavan ilmiön taakseen.

M: Mannerheim?

J: En usko että se kerää edes 600 tuhatta katsojaa. Jos mietitään, että nuoret ovat yleensä se ahkerin teatterissakävijäporukka, niin kun lasketaan elokuvateattereiden lisäksi mukaan kotiteatterit, nauhoitteet, piraatit, tietokonepelit, kännykät, mobiilipelit, siinä on vaan hirveän paljon enemmän kilpailua.

M: Eli kilpailu koko viihdekentällä sen laajentuessa muuttaa realiteetit?

J: Kyllä. Eli jos jotain jää vähän kaipaamaan, niin sitä yksittäisen elokuvan erityisyyttä, mutta maailma muuttuu, sille ei voi mitään.

M: Entä digiajan negatiiviset vaikutukset?

J: Eräessä lehdessä oli kolumni siitä, että digiajan tuotantojen halpeneminen on heikentänyt suomalaisen elokuvan laatua. Perustuu siihen, että kun elokuvaa on niin paljon

helpompi ja halvempi tehdä, niin niitä eivät enää tee ammattilaiset. Mutta tämä koko juttu oli ihan höpönlöpöä.

M: Tässä haettiin selkeästi Suomen elokuva-alan ammattilaisille jonkinlaista erityispaikkaa.

J: Niin. Tottakai elokuvan kuvaamiseen valmistaudutaan vähän suuremmalla huolellisuudella, jos filmi maksaa 100 euroa per metri vai mitä se nyt maksaakaan, ehkä jopa enemmän. Toisaalta se tarkoitti myös sitä, että kun budjetissa ei ollut enää varaa ottaa uutta ottoa, menttiin vain kahville. Oikeita negatiivisia puolia löytyy hyvin vähän, jotka eivät olisi ihmisten makuasioita.

LAADULLISTEN TEKIJÖIDEN MUUTOS

M: Miten laatu muuttuu, kun tuotanto on huomattavasti halvempaa? Entäs kun kenttä muuttuu vahvasti? Pitäisikö laatu määritellä jollain tapaa uudestaan? Onko se aina sidonnainen tuotantokenttään tai kontekstiin, tässä tapauksessa esimerkiksi verkkojulkaisukenttään?

J: Kyllä tähän pätee edelleen se vanha sananlasku siitä, että 90% kaikesta on huonolaatuista jälkeä, joka loppujen lopuksi pitää aika lailla paikkansa. Huonon tuotannon prosenttiosuus on aina vakio. Ne loistavat, hienot ja todella laadukkaat jutut ovat aina vähemmistössä. Se mikä siinä eniten muuttuu, kun tehdään enemmän, on se, että laatua voi tulla odottamattomista suunnista. Saattaa olla, että laadun määrä pienenee hieman verrattuna kaikkeen muuhun, mutta uskon kyllä laadun numeraalisen määrän kasvuun vaikka prosenttiosuus pienenisikin. Tekninen laatuhan paranee kokoajan ja 20 vuotta vanha elokuva näyttää 20 vuotta vanhalta tänäkin päivänä, koska siinä ei vain ole samanlaista viimeistelyä kuin vastaavan budjetin tai kokoluokan elokuvassa nykypäivänä. Toisaalta on myös rasittavaa, sillä arvostan itse omalla subjektiivisellä tavallani sitä tiettyä rosoisuutta, mikä teoksessa on. Sitten meillä on näitä ohjaajia, jotka haluavat määritellä viimeisen kivenkin paikan tasan kohdalleen, koska se on nyt mahdollista. Ehkä joku pitää siitä, mutta omasta mielestäni se on ajanhukkaa ja tekee asioista vähän tylsempiä.

M: Entä filmin tekninen kilpailukyky? Sitähän pystytään skaalaamaan nykyisille resoluutioille aika hyvin, koska filmin tarkkuus ei perustu pikseleihin.

J: Kyllä. Tämä muistuttaa vähän LP vastaan CD -kysymystä. Pitkän aikaa lähtökohtana oli se, että digiversio oli huonompilaatuinen kuin filmi, ja nykyisinkin hävitään vielä jonkun verran dynaamisessa skaalassa eli kuinka tummaa ja kuinka vaaleaa voi olla. Toisaalta ollaan huomattu, että resoluution raja on aikalailta siinä, että voidaan kuvata 4k-resoluutiolla elokuva, mutta useimmissa 2k on täysin riittävä, sitä ei huomaa. Sitten kun mennään IMAX-kankaalle, niin resoluution tuplaantuminen on huomattavissa. Jotkut arvostavat filmin muita ominaisuuksia myöskin, mutta...

M: Eikö nämä ole niitä samoja ominaisuuksia, mitä digitaalisessa videossa matkitaan, esimerkiksi rakeisuutta, jotka on totuttu näkemään elokuvassa siihen visuaalisesti kuuluvina seikkoina?

J: Kyllä. Tästä tulee todennäköisesti se seuraava suuri taistelu, sillä rakeisuus ei sovi enää 3D:hen. Sellainen hyvin Matrix-mainen, hyvin vahva värien vääntäminen johonkin tiettyyn suuntaan saattaa 3D:ssä tuntua hieman kummalliselta kuvan tuntuessa luonnollisemmalta. Ollaanko me nähty huippu siinä tyylittelyssä? Se on samaan aikaan tosi mielenkiintoista nähdä, kun lähiaikojen suurin muutos tulee olemaan se, että elokuvat muuttuvat rauhallisemmiksi ja luonnollisemmiksi. Varsinkin kun tulee, ja toivon että tulee, tämä suurempi framerate jota monet vihaavat.

M: 48fps on saanut aika rankkaa kritiikkiä.

J: Ilmeisesti se on liian tarkka ja näyttää videolta, mutta oikeasti se vain näyttää todellisuudelta. Ihmiset odottavat elokuvan olevan visuaalisesti vähän sinnepäin.

M: Tietysti siitä tulee omat ongelmansa, kuten jotkut kuvailivat, kun esim. Hobitin enakkonäytöksessä lavasteet näyttivät todellakin lavasteilta. Tosin sehän on sitten lavastajien ongelma.

J: Ongelma onkin se, että siihen vaaditaan huomattavasti enemmän yksityiskohtaa kaikkien, mikä taas lisää tuotantokustannuksia, mutta jos katsotaan vaikka Prometheusta, niin se on aika hyvä esimerkki siitä, miltä elokuva tulee näyttämään lähiaikoina. Järjetömän yksityiskohtaista ja skarppia ja samaan aikaan myöskin kaunista. Paitsi että sekin

on edelleenkin kuvattu 24 framella sekunnissa, mutta kyllä itsekkin tulen katsomaan ensimmäisiä 48fps -elokuvia niin, että päässä pyörii vain ajatus videosta. Loppujen lopuksi tällä hetkellä ei ole mahdollista pannata (eng. pan) 3D-elokuvassa, koska se näyttää ihan hirveältä, koska kuva menee mössöksi. Siitä tulee sellaisia artefakteja, joita aivot eivät pysty käsittämään, koska se mitä katsotaan ei ole lättänä kuva eikä todellisuus. Päätä kääntäessä ei näy blurria, joten se on sen takia hyvin häiritsevää.

M: Mikä on sosiaalinen muutos näiden aikakausien välillä? Mikä oli tuotannon todellisuus ennen Internetiä, kuinka sosiaalista tuotanto on ollut?

J: Elokuvanteko on aina ollut yhteistyötä, mutta se on aina pysynyt tietyn ryhmän, tuotantoryhmän, sisällä. Se laajenee enemmän ihmisille ja crowdsourcaus tuo sen vain isompaan mittakaavaan. En usko, että sillä on taidemuodon kannalta suurta eroa, onko jostain asiasta keskusteltaessa mukana 200 fania vai 20 työryhmäläistä. Sanotaan näin, että demokratia ei oikein toimi taiteessa. Se on ihan oma erillinen teoksensa, jos se tehdään kokonaan crowdsourcingilla ja demokratialla, mutta ei se ole sellainen teos, joka syntyy siitä, kun jollain on visio ja joka haluaa sanoa jotain. Kun monta ihmistä asettuu tekemään jotain, he harvemmin haluavat sanoa mitään, ellei kyse ole dokumentista. Fiktiossa siinä tulee liikaa eri näkökulmia. Mitä muuta sosiaalisesta muutoksesta voisi sanoa? Ehkä sen että entistä useammalla on mahdollisuus tehdä elokuvaa, joka taas tuo tavallaan tasa-arvoa maailmaan.

VERKOSTOITUMISEN VAIKUTUKSET JULKAISUKENTTÄÄN

M: Millaista oli verkostoituminen ennen Internet-aikaa? Mikä oli se linkki tuotannon sisäpiirin ja katsojakunnan välillä? Mikä oli vuorovaikutuksen keino ja mitä kautta?

J: Varmaan lehdet ja mainokset. Veikkaanpa että elokuvakriitikoilla oli silloin suurempi vaikutus, kun ei yleisöltä ei tullut suoraa palautetta kuin myytyjen lippujen suhteen. Se mikä on valtavasti muuttunut, on se, että nykyään katsoja taas odottaa paljon enemmän ja nopeammin. Elokuva-alalla ei ole vielä uponnut se, että ihmisten kuullessa elokuvista puhuttavan yhtäaikaan, kun kyseessä on globaali keskustelu, niin se idea elokuvan odottamisesta kuutta kuukautta on vaikea paikka yleisölle. Yleisö menettää mielenkiintonsa

tai hommaavat elokuvan jotain muuta kautta. Aiemmin levittäjillä ei ollut mikään kiire, Yhdysvaltoja seurattiin vähän muita enemmän, mutta sanotaan vaikka kanadalainen ja ruotsalainen yleisö ei tiennyt yhtään toistensa elokuvista ja kentästä, vaan esimerkiksi ruotsalainen elokuva oli Kanadaan saapuessaan uusi elokuva kanadalaisille. Tämä helpotti kauheasti levittäjien toimintaa, sillä puhuttaessa teattereista ja vaikka ihan DVD:istä ongelma on se, että aikaa ja hyllytilaa on kuitenkin vain rajallisesti ja siihen pitää saada mahdutettua ne elokuvat. Sitten on ne kaikki muut elokuvat ympärillä, joiden kanssa ei haluttaisi kilpailla ja näin pois päin. Sen perusteella sitten yritetään laittaa ensi-illoja kohdalleen. Sitten kun on vielä suuria alueellisia eroja, kuten esimerkiksi se, ettei Suomessa kukaan käy elokuvissa kesällä, kun taas Yhdysvalloissa kaikki käyvät elokuvissa kesällä. Tätä vaikeuttaa hirveän paljon vielä se, että elokuva vanhenee, kun se on aloittanut jossain päin maailmaa.

M: Eli globaali kuluttaja- ja katsojakunta tekee siis tällaisen muutoksen.

J: Ehkä tämäkin voidaan laskea jollain tavalla huonoksi puoleksi, mutta loppujen lopuksi tämäkin on vain muutosta. Ei sinällään ole paha, mutta tällä hetkellä se vetää todella pahasti mattoa alta bisnekseltä.

M: Toisaalta se on pakottanut bisneksen kehittymään siihen suuntaan, että elokuvien on pakko avata joka paikassa samaan aikaan tai ainakin isoimpien elokuvien on syytä pyrkiä siihen.

J: Kyllä. Tavallaan katsojan asemaa on helpotettu, mutta ongelma on siinä, että pieni elokuva ei pysty siihen, koska ei vain ole määräysvaltaa niihin levittäjiin, jotka tekevät loppujen lopuksi mitä huvittaa, riippuen minkälaisen sopimuksen ne ovat allekirjoittaneet.

M: Onko kyseessä omakohtainen kokemus?

J: Ehkä vähäsen. On hieman turhauttavaa, kun jossain julkaistaan DVD liian aikaisin ja toisaalla taas venytetään teatteriin menoa. Ihmiset valittavat meille siitä, että "miksei leffa ole jo täällä?" ja "miksette tuo sitä leffaa tänne?". Ei ihme jos elokuvantekijöillä on sellainen kuva, että ihmiset ovat kovin oikeutettuja ja vaativat enemmän, kuin mitä elokuvantekijät pystyvät mitenkään tekemään.

M: Ihmiset vaativat ylipäänsä siis liikaa tai ainakin olettavat liikaa, että kaikki valta on tekijöiden käsissä?

J: Kyllä, koska se ei ole kiinni mistään fyysisestä vaan toimintamalleista, jotka eivät ole loksahaneet kohdalleen. Tämä taas tekee yhtä mahdottomaksi esim. Iron Skyn näyttämisen joka maassa samaan aikaan, aivan kuin elokuvan lähettämisen "norsukyydillä" paikasta toiseen. Siinä mielessä on turhauttavaa, että yleisöltä tulee suoraa palautetta, varsinkin sen ollessa välillä todella, todella äkäistä. Osittain sen myös ymmärtää, mutta kun tietää, ettei sille voida tälle yhtään mitään...

M: Aiheuttaa siis turhautumista?

J: Kyllä.

M: Mitkä ovat julkaisukentän realiteetit tällä hetkellä? Eli kun nyt lähdetään tekemään elokuvaa budjetin koosta, paikasta ja elokuvan tavoitteesta riippuen, dokumenttia, viihdettä, jotain muuta spesifiä, mikä on realiteetti vanhojen ja uusien puolivirallisten esim. crowdsourcing- ja puoliammattilais-verkkotuotanto-mallien suhteen? Onko menossa jokin hybridivaihe, jossa tehdään vähän sekä että? Onko crowdsourcing tulossa isojenkin tuotantojen kenttään enemmän?

J: Ei se ole vielä isoihin tuotantoihin luikertelemassa, koska niiden tekijöillä on varaa, vaan pienet tuotannot hyötyvät tästä eniten. Mietin tässä mahdollisimman käsittämätöntä kielikuvaa: tällä hetkellä jos puhutaan levityksestä, niin tilanne on se, että elokuva on ikäänkuin pallo ja se levityksen realiteetit on kuin neliön muotoinen reikä, ja pallo pitäisi saada siitä lävitse tai sitten se pitäisi kiertää sivusta, jossa on vain kapea rako, josta mahtuvat vain tietyn kokoiset pallot. Kun tätä kielikuvaa avataan, niin kun maailmanlaajuista levitystä ei voida tehdä ellei kyseessä ole ison studion elokuva. Pitää olla määräsvaltaa ja studiolla on yleensä oman firman tytäryhtiöitä, jotka levittävät elokuvan, jolloin voidaan määräillä asioita eri tavalla. Mikäli ei ole valtaa määräillä, niin ollaan pahasti jumissa kentässä, jonka toimintamallit eivät ole enää mitenkään yhteensopivia Internet-maailman kanssa. Tällöin elokuvaa ei ole mahdollista saada ajoissa kaikkialle. Ei ole helppoa tapaa saada sitä Internetiin, paitsi Yhdysvalloissa, josta löytyy NetFlix ja muut sen kanssa kilpailevat palvelut. Isossa osassa maailmaa elokuvaa ei voi saada Video on Demand -myyntiin, vaan törmätään tällaisiin rajoitteisiin, koska bisnes ei tällä

hetkellä vain toimi. Kaikista suurimpana ongelmana on kuitenkin se, että tuotantoon kerättävä budjettiraha on perinteisellä puolella täysin sidottu alueisiin. Elokuvan oikeuksia myydään alueittain ja siitä saadaan rahaa: yleensä myydään muutaman alueen oikeudet, että saadaan rahaa elokuvan tekemiseen ja budjetin kattamiseen, ja kun elokuva on valmis, myydään oikeudet useammille alueille, josta saadaan lisää rahaa. Näin se toimii, mutta kun meillä on Internet, joka ei tunnusta näitä rajoja, jotka voivat pahimmillaan olla vaikkapa Suomen ja Ruotsin välissä, on äärimmäisen haastavaa saada tämä malli toimimaan. Bisnes laskee kaiken aikaa, teatterit eivät kärsi niin kovasti, mutta DVD-myynti on lähtenyt todella pahaan laskuun monessa paikassa. Muutamista maista on kuulunut jopa sellaista, ettei teatterissa huonosti pärjänneitä elokuvia haluta ottaa myyntiin, koska kukaan ei enää osta DVD:itä. Tämä vaihtelee kovasti myös alueittain. Tilanne on vaikea, koska on mahdotonta toimia globaalisti muuna kuin studiona elokuvan rahoituksen ja yleisen rahanpuutteen takia. Käytännössä koko aluesysteemi jakaa elokuvan taloudellisen riskin pienempiin alueisiin niin, että useampi firma voi ottaa sen jakeluun, mutta mikäli ei lähdetä alueelliseen malliin, on koko rahoitus saatava kerralla. Loppujen lopuksi meillä on hirveän vähän firmoja, jotka pystyvät ottamaan sen kokoisia riskejä sanoen: "me viemme tämän koko maailmalle, tässä sinulle 100 miljoonaa". Tämä on tällä hetkellä todella iso ongelma. Internetpuolen ollessa tämä esimerkin kapea rako tarkoittaa sitä, että tuotanto voidaan crowdsourceta Kickstarterista, jos kyseessä on tarpeeksi nimekäs elokuva. Elokuvan pitää edelleen käytännössä pysyä alle 2 miljoonan euron tasolla, koska verkkolevityksellä ei ole mahdollista tehdä voittoa sen kalleimmalla elokuvalla. Bisnes ei vain ole vielä siellä, ei ole mitään maailmanlaajuista isoa kaupapaikkaa, josta kuka tahansa voisi ostaa sen helposti. Elokuvan voi myydä kotisivuilla ja laittaa sen DRM-vapaaksi niin, ettei siinä ole mitään sellaisia esteitä, mutta tässä törmätään taas siihen ongelmaan, että 90% maailman tietokoneenkäyttäjistä ei osaa silti katsoa sitä televisiosta. Kokorajoitus on tällä hetkellä isoin ongelma, sitä on aika vaikea kiertää. Todennäköisesti tullaan menemään siihen, että pieniä tuotantoja tehdään enemmän ja ne kasvavat sitä mukaa kun bisnesympäristö kasvaa tukemaan isoja juttuja. Tällä hetkellä ollaan vaikeuksissa, ellei tehdä kahden miljoonan euron elokuvaa tai 100 miljoonan euron elokuvaa.

M: Ja silloin jääetään marginaaliin, esim. YouTuben featured-videoihin.

J: Kyllä.

M: Muita oleellisia tuotantokentän muutoksia?

J: Palvelut tulevat tulemaan suoraan laitteisiin.

M: Tarkoitatko jonkinlaista tietokone-televisio -yhdistelmää?

J: Sitäkin, mutta sitäkään ei enää tarvita, kun oma televisio osaa toistaa jo tiedostoja ja seuraava malli osaa jo näyttää YouTube-videoita ja sitä seuraava malli tarjoaa mahdollisuuden ostaa ja vuokrata leffoja. Yleinen elokuvien verkkovuokrauspalvelu on aina törmännyt, ei edes teknisiin rajoituksiin, vaan siihen, että niiltä on vaadittu asioita, jotka eivät ole olleet teknisesti mahdollisia. Käytännössä tämä tarkoittaa esim. DRM:ää, joka ei estä toimintaa ja samalla estää kopioinnin, mikä taas ei ole tietokonemaailmassa mahdollista. Ensimmäinen minkäänlainen ratkaisu tähän on se, että sovellukset on suoraan laitteissa kiinni, jolloin ei tarvitse välittää siitä, pyöriikö wmv-tiedosto sillä ja sillä laitteella. Tässä törmätään taas seuraavaan ongelmaan, markkinoiden hajanaisuuteen. Yhdysvalloissa on helppoa, kun voidaan myydä elokuva yli kahdelle miljoonalle ihmiselle yksillä oikeuksilla, mutta Euroopassa onkin yhtäkkiä 20 maata, joissa pahimmassa tapauksessa oikeudet omistaa eri firma. Joudutaan neuvottelemaan näiden jokaisen firman kanssa, jokaisella saattaa olla erilaiset ehdot ja saattaa olla, että yhden oikeudet päättyvät vuoden päästä, toisen viiden vuoden päästä ja toisella on ikuiset oikeudet. On todella vaikeaa lisensoijan näkökulmasta saada rakennettua valikoimaa, jota taas tarvitaan siihen, että ihmiset alkavat käyttämään palveluita.

M: Entäs enemmän tai vähemmän ilmaiset verkkovideopalvelut, YouTube ja Vimeo -tyyppiset ratkaisut siinä vaiheessa, kun niitä pystytään katsomaan yhtä helposti kuin televisiota tällä hetkellä? Tuleeko katsoja- ja käyttäjämäärät räjähtämään vielä enemmän käsiin näiden palvelujen siirtyessä televisioon?

J: Tullaan törmäämään siihen ongelmaan, että tarjolla on tuhat kanavaa eikä mitään mitä katsoa. Seuraavan ison jutun täytyy olla, niin hullulta kuin se kuulostaakin, jonkinlainen uudelleenkanavoituminen. Jos ajatellaan TV-kanavia, tarvitaan entistä enemmän älykkeitä suosittelujärjestelmiä ja käsinvalittuja suositteluja, joka näkyy siinä, miten YouTube-videot saavat katsojia. Suosituimmat videot saavat katsojia YouTube etusivun kautta, mutta käytännössä kaikkien muiden videoiden katsojat tulevat Facebookista ja blogeista. Toisaalta YouTube on maailman paras siinä, että keräämällä muista paikoista

paljon katsojia voidaan päätyä sen etusivulle. Minulla on kokemusta tästä ja se toimii erittäin hyvin. Ongelma tulee olemaan videoiden löytäminen ja todennäköisesti kaverien suosittelut ja älykkäät algoritmit tulevat olemaan tosi iso juttu.

M: Meillähän on jo jonkinlaisia eväitä tähän, mietitään vaikka tageja?

J: Periaatteessa kyllä, mutta siinä on se ongelma, että palvelussa on jo niin valtava määrä ihmisiä, jotka yrittävät huijata tageilla, jolloin ne menettävät jatkuvasti merkitystä. YouTuben ollessa vasta nousemassa isoksi, sillä oli kilpaileva sivusto nimeltä Revver, jonka suuri idea oli se, että se maksoi videoiden tekijöille. Tämä järjestelmä oli huolellisesti suunniteltu ja harmittaa edelleen, ettei se ottanut tuulta alleen. Ideana oli, että sivustolla olevan videon perässä on mainos, joka oli yleensä staattinen kuva. Videon pystyi lataamaan ja uploaamaan muualle, mutta videon lopussa haettiin aina sama mainos. Palvelu oli ratkaissut ansaintalogiikan ja laatukin oli parempi. Ongelma oli kuitenkin se, ettei YouTubessa juuri välitetty ladatusta materiaalista vaan siellä oli pätkiä TV-sarjoista ja sieltä löytyi musiikkia niin kuin nytkin vielä. Revver taas teki alusta lähtien niin, että jokainen video tarkastettiin ja varmistettiin sen olevan alkuperäistä tuotantoa. Tämä taas aiheutti videoiden huomattavasti pienemmän määrän, eivätkä ne olleet läheskään niin kiinnostavia kuin YouTubessa. Jos Revver olisi tässä tänään, niin kaikkien verkkosarjojen ja muiden vastaavien kannattaisi käyttää sitä. Sivusto on siis olemassa, mutta se on aikalailta unohtunut. Sivuston tuhosi lopulta käytännössä kaksi suunnitteluvirhettä. Ensimmäinen oli se, että palvelussa oli vain videoiden ja mainosten toisto eli luotettiin liikaa siihen, että ihmiset jakavat videoita esim. omilla videosivuillaan, jolloin kaikki YouTubesta tuttu sosiaalisuus puuttui. Jossain vaiheessa palveluun saatiin kommentointimahdollisuus, mutta palvelu itsessään halusi pysyä näkymättömänä. Toinen syy oli ahneus: kun Revver maksoi videoiden tekijöille, palveluun tuli valtava määrä ihmisiä, joiden ainut tavoite näillä videoilla oli tehdä rahaa. Käyttäjät alkoivat optimoimaan videoiden kiinnostavuuden sijaan videoita kohti rahan ansaitsemista: videon piti olla lyhyt, että katsojat eivät ehdi lopettamaan sen katselua, vaikka se olisi huono. Videon pitää myös houkutella klikkaamaan se kerran auki niin, että se pyörähtää mainokseen asti. Tämä johti lopulta siihen, että palvelu oli täynnä videoita, joita voidaan kuvata parhaiten palvelun katsotuimman videon kuvauksella "Hot girl pooping in a hot tub", eli videossa oli bikininaisen kuva ja video oli 10 sekuntia pitkä. Ihmisillä ei ollut enää mitään syytä katsoa näitä videoita ja sivusto muuttui scam- ja rahankeräysvideopalveluksi.

Tämä on yksi suurimpia Internet-videon tragedioita, joita olen itse henkilökohtaisesti todistanut. Meillä oli aikanaan tarjolla ko. palvelussa Star Wreck -elokuvat ja saimme niistä pieniä summia rahaa, kuitenkin muistaakseni enemmän kuin mitä verkkosivujen AdSense -mainoksilla. Kyseessä ei ollut mitenkään järjettömän tyhmä idea, sillä se toimi, mutta emme voineet mitään sille, että "Hot girl pooping in a hot tub" teki siellä vain niin paljon enemmän rahaa kuin me koskaan.

LAADULLISET TEKIJÄT JA OPETUSMATERIAALIT VERKKOAIKAKAUDEL- LA

M: Mitkä ovat tuottajan tärkeimmät laadulliset ominaisuudet tämähetkisessä tuotantokentässä? Mitkä ovat videotuottajan arvostetut ominaisuudet aikaansa seuraavalla sisältötuottajalla? Miten tällä hetkellä sijoitutaan työelämään tällä alalla?

J: Tällä hetkellä aihe on tärkein, pitää tehdä jotain, mitä ihmiset haluavat nähdä. Työllistymisestä sen verran, että työharjoittelijaksi pääsee melkein mihin tahansa Suomen tuotantoyhtiöistä. Töihin onkin sitten vaikeampi päästä. Raha on aika tiukassa ja käytännössä kaikki raha mitä alalla liikkuu, on mainostuotantojen puolella eli siinä mielessä tilanne on vähän vaikea. Mutta jos haluaa lähteä rakentamaan tulevaisuutta muuten, niin kyllähän nykyään pystyy elättämään itsensä jo YouTube-sisällöntuottajana jos vaan pystyy tuottamaan riittävän paljon riittävän kiinnostavaa materiaalia. Yksi mitä Suomessa ei vielä virallisesti tarjota on mahdollisuus päästä YouTube-partneriksi siten, että muutamat isommat partnerit tarjoavat alipartnerisopimuksia omaa kauttansa. Esimerkiksi Machinima, joka saattaa olla jopa YouTube'n isoin kanava, pystyy tarjoamaan omaa yhteistyösopimustaan, joka käytännössä vaatii sitä, että partneri tekee menestyviä pelivideoita. Sillä pystyy keskimäärin tienamaan noin työttömyyskorvauksen verran, jos menestyy hyvin.

M: Mikä on tämän hetken valttikortti työmarkkinoille lähdeittäessä?

J: Käytännössä tällä hetkellä meidän kokemusten mukaan tärkeintä on se, että on nopea oppimaan. Yksittäisten taitojen osaaminen ei ole enää pääasia, koska tarvittavat taidot muuttuvat ja vaihtuvat niin nopeasti. Otetaan esimerkki Iron Skyn tuotannosta, jossa

meillä oli tehostepuolella harjoittelijoita, jotka tekivät tuotantomateriaalia. Meillä oli palkattuna Star Trek -sarjoja tehnyt kaveri ja ison osan Battlestar Galacticaa tehnyt kaveri eli todella osaavia pitkän linjan tekijöitä. Sitten meillä oli yksi kaveri, joka oli avannut 3D-sovelluksen ensimmäistä kertaa tullessaan meille töihin. Tietenkin tämä tarkoitti sitä, että piti olla hyvä suositus ja näyttöä, tässä tapauksessa taiteelliselta puolelta. Hän opiskeli alkuun kolmen viikkoa 3D:tä ja päätyi lopulta tekemään ihan lopullista elokuvaan päätyntä materiaalia, koska hänellä oli visuaalinen silmä siihen, mikä näyttää hyvältä, joka osoittautui loppujen lopuksi tärkeämmäksi. Hänen piti vain työn ohella itse opiskella, miten itse työtä tehdään. Nopea oppiminen on iso juttu tällä hetkellä: jos osaat vain määrätyn määrän temppuja, etkä mitään muuta opi, et pääse kovin pitkälle. Kannattaa mieluummin pyrkiä kehittämään itseään kuin osaamaan jonkun yhden ohjelman käytön täydellisesti nippeli nippeliltä.

M: Mikä on roolitus amatöörin ja perinteisen ammattilaisen välillä? Mikä on juuri tällaisen YouTube -yhteistyöohjelmiin mahdollisesti pääsevän puoliammattilaisen paikka tuotantokentässä?

J: No, sinäkin kuvaat tätä haastattelua Prosumer-kameralla, eli kyllähän se on jo tunnustettukin osa tuottajista. Väitän, että se muuttuu entistä enemmän harmaammaksi, se missä vaiheessa muuttuu harrastajasta ammattilaiseksi. Ennen mentiin kouluun, josta tultiin ammattilaisena ulos. Nykyään voi mennä kouluun, mutta silti olla saamatta työpaikkaa sekä olla samalla harrastelija ja saada työtä. Harrastusta ja työtä voi tehdä yhtäaikaan, joten harrastuskin voi olla työtä jotakin kautta. Siinä mielessä tuotannon keskiluokka on entistä harmaampaa. Ehkä ammattilainen on nykyisin se tyyppi, joka on oikeasti onnistunut elättämään itseään omalla alallaan. Jako tuntuu olevan myös entistä merkityksettömämpi.

M: Miten nykypäivänä ylipäänsä määritellään laadulliset tekijät? Esimerkiksi miten verkon opetusmateriaalit ja niiden määrä ovat vaikuttaneet laatuun?

J: Laadullahan on perinteisesti tarkoitettu hyvinkin teknisiä asioita eli onko jokin hyvin kuvattu ja onko hyvä ääni. Tässä on kuitenkin hyvin selkeä raja, joka menee kutakuinkin "jaksako tätä katsoa, saako tästä selvää?" -periaatteella. Sen jälkeen funktionaali-

suus on tärkeää, esim. Khan Academyn perustaja, joka oli ensin alkanut harrastukseen tekemään videoita, joissa hän opetti matematiikkaa sukulaislapsilleen. Hän oli alkanut tehdä niitä enemmän ja enemmän ja lopulta päättänyt jättää työnsä ja keskittyä ilmaisten oppimateriaalien tekoon Internetiin. Hän oli hyvä siinä, ei tiennyt olevansa hyvä opettamaan, mutta alkoi vain tekemään videoita, jotka osoittautuivat hiteiksi ja nykyisin se on hänen työnsä. Suurin juttu on tällä hetkellä sisällössä ja funktionaalisuudessa. Varsinkin jos puhutaan opetusmateriaaleista: onhan se plussaa, jos ne on kuvattu hyvin ja jos on esim. loistava ja selkeä ääni. Minulla on itselläni tuossa uudet autostereot ja luulen, että menen YouTubeen ja kirjoitan hakuun "how to install a car stereo" ja oletan löytäväni jonkun todella kehnosti käsivaralla kännykällä kuvatun videon, mutta josta saan tarvittavan infon homman tekemiseen.

M: Mainitsit laadun olleen enemmän aiemmin teknistä laatua, johon tavalliset käyttäjät eivät pystyneet laitteiden kalliudesta tai muista tekijöistä johtuen, ja kun nykyisin tämä ei ole se isoin ongelma. Kun tekninen tuotantokenttä onkin tullut pienemmäksi, kun tuotantoa on mahdollista tehdä pienemmällä rahamäärällä, paremman tai ainakin riittävän hyvän näköistä, sisältö korostuu siis huomattavasti enemmän?

J: Kyllä, väittäisin näin.

M: Nyt kun ollaan nautittu jonkin aikaa teknisen kehityksen suurta harppausta ja saatu hienoja tehosteita elokuvaan, meillä oli paljon näitä teknisesti näyttäviä, mutta sisällöllisesti melko onttoja elokuvia. Päästäänkö nyt takaisin siis aikaan ennen sitä eli sisällön merkitsevyyden aikaan?

J: Pääasiassa puhuin tuossa opetusmateriaaleista, mutta näen, että tässä tulee muodostumaan selkeästi kaksi eri koulukuntaa leffojen tekemiseen: se jossa sisältö on selkeästi kuningas ja se, jossa visuaalinen puoli on tärkeämpi. Meillä tulee olemaan niitä valtavan näyttäviä juttuja ja sitten niitä, missä tarina tai sisältö on pääosassa. Katsotaan vaikkapa Zeitgeist-dokumentteja, eiväthän ne ole kovin hyviä dokumenttielokuvia jos niitä lähtee siltä pohjalta arvostelemaan, mutta ne ovat todella osuneet ajan hermolle. Ne ovatkin tärkeimpiä dokumentteja tällä vuosikymmenellä ja tämä on kuitenkin dokumenttien vuosikymmen. Koska niissä on sisällöllisesti puututtu asioihin, jota ei ole aiemmin käsi-

telty, ja joka vetoaa ihmisiin ja jota ei aiemmin ole otettu esille, niistä on tullut menestys.

M: Mikä on puhtaasti käyttäjien toisilleen tekemien opetusmateriaalien erityisvaikutus, kun opetusmateriaalit eivät välttämättä olekaan enää joidenkin isompien ja yleisesti hyväksytyjen tahojen tuottamaa?

J: Siitä ainakin näkee vahvasti mille on kysyntää. Yleensä käyttäjä on se paras mittari sille, mihin ongelmaan muutkin käyttäjät törmäävät, eikä ammattiopettaja ei pysty ammattilaisena käyttämään sovellusta samalla tavoin, eivätkä tunnitkaan siihen riitä. On opettamista ja opetusmateriaalien tekemistä, joten ammattiopettajana et törmää välttämättä näihin tiettyihin ongelmiin vaan osaat ne perusasiat. Käyttäjä kuitenkin törmää esimerkiksi siihen, että kahta eri frameratea samalla timelinella sekoitettaessa ja johonkin tiettyyn QuickTime -versioon rendattaessa tiedosto vain korruptoituu. Ei opettaja törmää tällaiseen ja miksi hän edes kokeilisi tällaista? Käyttäjä sen sijaan voi törmätä siihen ja voi siten myös neuvoa siitä eteenpäin.

M: Eli voidaan siis saada kattavampaa opetusmateriaalia ainakin nollassa liikkeelle lähteville opiskelijoille ja tuottajille, jotka törmäävät näihin ongelmiin tietämättömyyttään tai muutoin?

J: Kyllä, mutta toisaalta se aiheuttaa sen, että oppimateriaalia tulee niin paljon, ettei sitä kaikkea voi katsoa. Sovelluksen käyttöä ei voi lähteä opiskelemaan siten, että katsotaan jokainen video siitä, mistä tulee konflikti tai millä tehdään jokin tietty efekti – too much information. Tullaan menemään entistä enemmän siihen, että haetaan tietoa. Tottakai niille tuotetuille perusopetusjutuille on myöskin edelleen tarpeensa, mutta ne ovat lähinnä ne suoraan omaksuttavat perusteet, jonka jälkeen aletaan itse hakemaan tietoa, korostaen opiskelijan omaa vastuuta oppimisestaan. Yhdellä kurssilla ei enää pärjää, kun kyseessä on riittävän monimutkainen asia. Tämäkin on mielenkiintoinen asia, sillä opasvideot ovat iso bisnes: on olemassa firmoja, jotka analysoivat Googlen hakuliikennettä ja pyrkivät löytämään sieltä koneellisesti todennäköisiä tulevia hakuja. Nämä tiedot otetaan ulos, jaetaan ja crowdsourcetaan ihmisillä lupaamalla pieni palkkio how-to -videon teosta, esimerkiksi "kuinka tervata soutuvene?"

TULEVAISUUDENNÄKYMÄT

M: Olen pohtinut itse opinnäytetyössä sosiaalista murrosta tai vallakumousta tuotantokentässä, joka näkyy videopalveluiden myötä konkreettisesti, mutta tämä on vain yksi mahdollinen vaihtoehto. Mikä on seuraava murros tai vaihe murroksessa?

J: Niitä on niin monta. Tekniset murrokset tulevat olemaan evolutiivisia eli jatkuvaa, lähes itsekseen tapahtuvaa kehitystä. Resoluutiokisa alkaa olla lähellä loppua, jonka jälkeen tullaan näkemään frameraten lisäystä, kolmiulotteisuutta ja näiden tulemista televisioihin ja YouTube-tuotantoihin. Miltä elokuva ja video tulee näyttämään ja mikä se sisältö tulee näyttämään. Voi olla ettei vielä edes pystytä näkemään sitä seuraavaa suurta aaltoa vielä. YouTubea pidetään hyvin valmiina palveluna, mutta itse näen sen olevan vielä aika alkutekijöissään: meillä on Internet-sarjoja, mutta ne ovat vielä hyvin alkeellisia eivätkä kerää valtavia yleisöjä ja sitä kautta eivät tienaa kauheita summia. Tässä mielessä ollaan vielä alkutekijöissä, mutta kun tähän löydetään jokin ratkaisu, se tulee muuttamaan tuotantokenttää.

M: Eikö tämä voi toisaalta realisoitua siinä vaiheessa, kun ne ominaisuudet tulevat sen hetkisiin tavallisiin vastaanottimiin?

J: Varmaankin, kun YouTube-sisältö tulee olemaan entistä enemmän joka paikassa, se tulee varmaankin vaikuttamaan sen leviämiseen ja onkin aika selkeää, että se tulee leviämään sosiaalisten medioiden kautta suusta suuhun. Se on luontaisin ja halvin tapa tällä hetkellä ja siitä tullaan varmasti näkemään lisää. Isoin kysymys on kuitenkin se, että mikä se liiketoimintamalli tulee olemaan, sillä se on edelleen kaikkein eniten hakuksessa levityspuolella. Miten maailmanlaajuisessa verkottuneessa markkinataloudessa tehdään bisnestä?

M: Voiko tämä nyt olla se seuraava iso murros?

J: Itseasiassa epäilen, että esimerkiksi Kickstarterin tyylinen crowdfunding -toiminta tulee olemaan vain muoti-ilmiö, sillä sen toimintahan on tällä hetkellä periaatteessa hyväntekeväisyyttä: heitetään rahaa johonkin projektiin ja toivotaan, että se valmistuu, eikä siitä saa merkittävästi takaisin mitään. Luulenkin, ettei se tule kantamaan kovin kauaa, sillä kohta siellä aletaan törmäämään näihin videoihin, joissa Revver-esimerkin

tytön tavoin kakkivat housuihinsa kylpyammeessa. Käytännössä tullaan törmäämään siihen, että alkaa tulemaan entistä enemmän projekteja, jotka on tehty vain saamaan rahoitusta ja tullaan näkemään entistä enemmän selkeitä huijauksia. Luulen, että se tulee tekemään paljon hallaa crowdfundingin maineelle, mutta toivon mukaan jonkinlainen muoto tulee selviämään, koska se on aika kätevä tapa tuottaa. Siinä on käytännössä kaksi bisnesmuotoa: toinen on crowd investing eli sijoittaminen tuotantoon siten, että siitä saadaan jotain takaisinkin, toinen on enemmän ennakkotilaus-tyyppinen ratkaisu, jossa periaatteessa tilataan sitä sisältöä, mitä halutaan nähdä. Tämä tulee luultavasti olemaan iso juttu, mutta koska siellä tulee olemaan myös näitä huijauksia, myös maine tulee olemaan isossa osassa. Tämä voi johtaa tietynlaiseen maine-ekonomiaan, jossa maine alkaa olla jossain vaiheessa "rahaa".

M: Tämähän voi olla virkistävä muutos juuri kohti tätä enemmän sisältöön keskittyvää tuotantoympäristöä eli mitä pidemmän linjan laadukasta sisältöä voidaan tuottaa, sitä arvokkaampaa se on ja sillä luodaan työn oma arvo.

J: Kyllä.

M: Mikä tulee olemaan 3D:n jälkeen seuraava iso tekninen muutos? Mainitsen työssäni UltraHD:n ja hologrammit, onko jompikumpi näistä oleellinen vai tuleeko mieleen jokin muu teknologia?

J: Luulen, että resoluutio tulee hyppäämään 2k:teen, ehkä 4k:teen, mutta ei ole kauheasti syytä enää mennä sen ylitse. Olen jo kauan ollut skeptinen 3D:n suhteen, mutta olen innostunut siitä juuri tämän framerate-kysymyksen vuoksi. On mahdollista, että näillä kahdella pystytään tekemään asioita, jotka ovat merkittäviä ja tekevät tuotantojen katsomisesta helpompaa. Ne tulevat viemään katsojan oikeasti enemmän keskelle tapahtumia, sen sijaan, että illuusio hajoaa palasiksi aina siinä vaiheessa, kun kamera panna. Sen takia olenkin jossain määrin innoissani siitä, mitä se tulee tekemään. Hyvä kysymys onkin, mikä tulee olemaan vahvimmin ulotteellista. Tällä hetkellä 3D on tavallaan "feikki" eli tullaanko näkemään sitä, että pystytään muuttamaan merkittävästi katselukulmaa ilman, että rajat tulevat näkymään. Tullaanko jossain vaiheessa tallentamaan vaikkapa 180 astetta? On vain vaikeaa kuvitella sitä teknologiaa, joka tällä hetkellä pystyisi tähän. Yksi mielenkiintoinen asia kameratekniikoista on rajattoman syvyysterä-

vyiden kamera, josta on nyt tullut ensimmäinen versio markkinoille. Tällä hetkellähän sen avulla tarkennetaan kuvaa jälkeenkäpäin. Mielenkiintoista varsinkin 3D:stä puhuttaessa on se, että tarkennus on nimenomaan ongelma: 3D:ssä ihmissilmä haluaa tarkentaa itse, koska se kuvittelee sen olevan todellisuutta, sen sijaan, että filmintekijä itse tarkentaisi kuvan katsojalle.

M: Miten tämä toimii teknisesti, infrapunalla?

J: Ei. En muista tarkasti, mutta käsitin niin, että kyseessä on linssin avulla tuotettu efekti, joka tallentaa ihan oikeasti ne kuvat.

M: Tämähän avaa aivan uudenlaiset luovat työkalut jälkituotantoon, kun pystytään tekemään kohtauksista todella eri henkisiä ja tyyppisiä.

J: Vaikka tällä hetkellä kyse onkin vain 2D-kuvasta, enkä tiedä miten se voitaisiin soveltaa 3D:hen, seuraava iso tekniikka tulee olemaan jokin, jolla päästään eroon linssitekniikan rajoitteista. Tämä taas tulee olemaan ehkä vaikea hyväksyä, koska linssitekniikan rajoituksia rakastetaan niin kovasti ja 2D-kuvan syvyysterävyys on edelleen todella miellyttävän näköistä.

M: Se tekee elokuvaan kuitenkin sne cinemaattisen efektin, jonka puutetta aina haukutaan videopuolella.

J: Toisaalta 3D:hen mentäessä ongelma on se, että omat silmät haluavat tarkentaa kuvaa. Elokuvantekijän tarkentaessa kuvaa katsojan puolesta törmätään ongelmiin, eikä kuva välttämättä olekaan miellyttävän näköistä. Toinen on lens flare- ja muut vastaavan tyyppiset tehosteet, joita tällä hetkellä ylikäytetään aika paljon. Nämä asiat tulevat muuttumaan, kun kuva tulee siistiytymään ja muuttumaan teknisesti kliinisemmäksi. Nokian 41 megapikselin kännykkäkamera on myös todella mielenkiintoinen: kun megapikselimäärää lisäämällä ja kuvadataa ekstrapoloimalla saadaan kuva, jota on miellyttävä katsoa. Otetaan tavallaan tekninen asia, jolla voidaan kompensoida kännykkäkameran pientä kennoa ja pientä linssiä. Nämä asiat tulevat olemaan mielenkiintoisia, koska tämä on yksi osa kuvan siistiytymistä, johon pyritään kiertämällä aiempia rajoituksia. Sen sijaan 3D:n jälkeen on vaikea nähdä mitään seuraavaa isoa juttua, koska ne ovat vielä niin kaukana.

M: Miltä tämä hologrammiteknologia sinusta kuulostaa? Tallennus- ja toistomahdollisuutenahan se on jo olemassa. Tietysti osa näistä ei vaadi reaali maailman tallennuskeinoja lainkaan, esimerkiksi CGI-materiaalit.

J: Minulta on aiemmin kysytty, milloin elokuvissa siirrytään hologrammiteknologiaan. Vastasin silloin, että vaikka tekniikka on jo olemassa, niin suurin este tulee olemaan tuotantokustannusten lisääntyminen, kun yhden kuvan sijaan pitää tallentaa koko kohtaus, joka vaatii valtavasti lavastukselta ja jälkityöltä. Toisaalta taas on mielenkiintoista, miten konetehon jatkuva kasvu vaikuttaa tähän. Mikäli tosielämää voidaan pystyä kuvaamaan riittävän tarkasti, voidaan ehkä myös jossain vaiheessa tullaan törmäämään siihen, että yhtäkkiä ruvetaan taas rakentamaan lavasteita, koska digitaalinen tuotanto on oikeastaan yhtä vaikeaa. Tosin tämä viimeinen oli todella kaukaa haettu ennustus. Hologrammin lisäksi muista teknologioista yksi mielenkiintoisimmista on myös Googlen Street View, koska sehän herätti tullessaan "wow"-efektin, mutta nyt siihen on ehditty jo tottua tähän länsimaiden ja melkein koko Suomen mittaiseen panoroitavaan ti verkostoon. Katselin juuri tässä monesti mainostamani elokuvan "Ghosts with shit jobs", joka on hyvin indie-tyyppinen, alternative-tavalla tuotettu hyvin vähäeleinen sci-fielokuva. Elokuva kertoo tulevaisuudesta, jossa Pohjois-Amerikka on Aasian slummi ja siellä tehdään kaikki kurjat työt. Yksi elokuvan tulevaisuudenviisioista on se, että on olemassa way-back-machine, joka on periaatteessa ihmisen 20 vuoden historia virtuaali maailmana. Luulen, että jossain vaiheessa tullaan siihen pisteeseen, että kaikki tulee olemaan nauhoitettua. Mietitään vaikka Googlen virtual reality -laseja, joista voidaan nähdä hyvin loogisena seuraavana askeleena se, että ne myös nauhoittavat kaiken, mitä henkilö näkee. Tästä taas päästään siihen, että voitaisiin saada viimein tosielämän haku-kone, jolta voisi kysyä esimerkiksi "mihin mä laitoin mun kännykkäni?". Kuinka suuri osa historiasta tullaan tulevaisuudessa nauhoittamaan tai tallentamaan? Mikä on edes oikea termi tälle? Nauhoittaminen on jo kovin vanhentunut sana. Kuinka monessa ulottuvuudessa tämä tallennus tapahtuisi? Tämä on mielenkiintoista.

M: Sivuan opinnäytetyössäni aihetta hieman pohtiessani kehityksen ja teknologian jalkautumisen sosiaalisia impakteja ja hyvänä esimerkkinä voidaan ottaa arabikevät, jossa meidän on ollut mahdollista nähdä nämä tapahtumat, olivat ne jonkun puolen propandaa tai sivustakatsojan kännykkäkameralla kuvaamaa materiaalia. Jokatapauksessa

meillä on ollut useita eri lähteitä ja niiden seuraaminen on ollut mahdollista, eli tietyllä tavalla todellisuuden tallennushan on jo tässä.

J: Toivottavasti, koska meidän kilpailevat tulevaisuudennäkymissä on joko useampia vaihtoehtoja ja useampia näkökulmia asioihin tai sitten mennään siihen, että meille tullaan näyttämään ja syöttämään entistä valmiimpia näkökulmia ja entistä moninaisimmilla tavoilla, valmiimmin pureskeltuna. Levityspuolellahan seuraava iso tekninen muutos tulee olemaan se, että kaikki tulee olemaan pilvessä. Pilvipalveluihin tullaan siirtymään ihan vain siksi, että se on niin paljon helpompaa. Itse vaalin hellyydellä DVD-kokoelmaani, joka on paisunut jo noin 400 nimikkeeseen, mutta voi olla, ettei sitä kohta enää ole. En tule enää kokoamaan BluRay-kokoelmaa, koska toivon haluamieni elokuvien olevan saatavilla Internetistä. Maksan vaikkapa Netflixille kymmenen euroa kuussa siitä, että voin streamata haluamani elokuvan tai haluamani TV-sarjan jakson, mikä on samalla sekä innostavaa että harmillista. Esimerkiksi Spotifyn kautta olen alkanut antamaan CD-levyjäni pois, koska en ole musiikin raskaan sarjan kuluttaja. Kohta kaikki kuuntelemani musiikki tulee olemaan Spotifyssa, en ole edes laittanut CD-levyä mihinkään laitteeseen viimeiseen puoleen vuoteen. Se on yhtä aikaa todella mielenkiintoinen ja hyvä kehityssuunta, mutta se tarkoittaa sitä, että meistä tulee hillittömän riippuvaisia tekniikasta ja palveluista. Ihmisellä, jolla ei ole enää varaa kuukausimaksuun, ei ole kohta ollenkaan viihdettä.

M: Toisaalta taas matkapuhelimen tultua sosiaaliturvan piirissä tunnustetuksi, jokaiselle kuuluvaksi hyödykkeeksi ja kommunikointivälineeksi, voidaan nähdä että tulevaisuudessa voitaisiin antaa kuukausittain sosiaaliturvan osana summa, joka on tarkoitettu henkiseen virkistytymiseen eli viihteeseen tai taiteeseen tai johonkin muuhun.

J: Tässä on mielenkiintoista myös se, että asiat tuntuvat olevan menossa kuukausimaksulliseen "all you can eat" -tyyppiseen ratkaisuun. Liiketoiminnan kannaltahan tämä ei ole kovin hyvä asia ja tässä piilee se vaara, että meistä tulee riippuvaisia pilvipalveluista, jonka jälkeen kaikki mitä me teemme, maksaa. Tulevaisuudessa on nähtävissä paljon uhkakuvia, mukaanlukien se, että jos kaikki käyttävät esim. Netflixiä, niin Netflixillä on vahva valta määrätä, mitä ihmiset katsovat. Sitä voidaan joko ohjailla tai sitten suoraan poistaa se materiaali, jota ei enää haluta ihmisten näkevän. Tämä tulee olemaan entistä vahvemmin esillä, esim. yritäpä löytää Speedy Gonzales -piirrettyjä, jonka oi-

keudet kuuluvat isolle firmalle, jonka arvolle ei ole enää sopivaa esittää pseudorasistisia piirrettä meksikolaisista. Tämän takia Speedy Gonzales -piirrettyjä ei enää löydy mistään. Tämä ei välttämättä ole maailman suurin menetys, mutta se on jälleen kerran pala historiaa, joka on kadonnut tavallaan hyvän asian takia. Yhteiskunnan kehittyttyä ollaan päästy eroon tietystä määrästä rasismia. Tavallaan se on hyvä, mutta samalla se on pelottavaa, että pala sitä historiaa on samaan aikaan kadonnut, joka sekin voi johtaa aika odottamattomiin seuraksiin. Ei voida lähteä siihen, että viihde olisi ainoastaan senhetkisen maailman ja senhetkisten ideologioiden mukainen.

M: Mikä on se suunta, johon lähitulevaisuuden tuotantokenttä tulee kehittymään? Esimerkiksi akseleilla ilmainen-maksullinen-crowdfunding ja studiot-harrastajat-puoliammatillaiset.

J: Studiot tulevat pärjäämään, puoliammatillaiset ja harrastajat tulevat nousemaan isoksi tuottajaryhmäksi ja kaikki siinä välissä tulevat kärsimään lähiaikoina. Isot studiot eivät tule ainakaan pitkään aikaan vielä menettämään asemaansa, johtuen tarjonnan ylivertaisuudesta ja siitä, että isot studiot ovat ainoita, jotka pystyvät tällä hetkellä toimimaan globaalisti. On surullista sanoa, mutta tämänhetkinen tuotannon keskiluokka tulee kärsimään ja toivon että asia korjaantuu jotenkin. Uusi keskiluokka tulee nousemaan pienistä tekijöistä, koska en vain pysty olemaan optimistinen ja näkemään, että bisnes pystyisi muuttamaan itseään ilman, että se tuottaisi kärsimystä tekijöille. Kyse on vahvasti alueellisuudesta ja se on niin vahvasti muutoksen ytimessä, ettei se todennäköisesti tule muuttumaan ilman kriisiä.

M: Mutta muutoshan on tuskallinen toimenpide, sillä keskimäärin muutokseen liittyy jonkin asian menettäminen ja menettäminen on aina tuskallista. Toisaalta taas sitä kautta voidaan päästä uusiin uudempiin ja hienompiin asioihin.

J: Niinpä, saattaa olla että olen itse väärässä kohtaa historiaa, koska olen itse tehnyt harrastajapuolta ennenkuin se muuttui isommaksi osaksi ja seuraavana olisi edessä sisältötuotannon keskiluokkaan siirtyminen. Astunko siis tyhjän päälle, onko se asia, joka on menossa pois kun olisin itse siinä? Moni ei varmaan halua ajatella kauheasti koko asiaa tällä hetkellä ja moni varmasti miettii tälläkin hetkellä, miten tämän kehityksen pystyisi estämään. Ansaintamallien muuttuminen tulee olemaan myös se syy, jonka

takia tämän uuden keskiluokan täytyy nousta juuri sieltä pienempien tekijöiden joukosta. Varmasti siihen sekoittuu myös vanhaa keskiluokkaa, mutta joka tapauksessa muutos tulee olemaan raju. Ehkä on myös mahdollista, että isoista tekijöistä tulee jossain vaiheessa keskiluokkaa ja ehkä kauempana tulevaisuudessa ei edes tule olemaan mitään kovin tarkkaa luokkajakoa.

M: Onko ilmaiselle ja nollabudjettituotannolle minkäänlaista tulevaisuutta? Luoko se oman kulttuurinsa vai jatkaako se vain amatööriluokkana?

J: Uskon, että nollabudjetti tulee muodostumaan asiaksi, joka tulee olemaan suuri juttu dokumenteissa ja aiheissa, jotka ovat ihmisille hyvin tärkeitä, koska loppujen lopuksi sen kaltaisesta tuotannosta ei saa muuta palkkiota kuin se lopputuloksen. Tällä hetkellä hän ilmais- ja nollabudjettituotantoja on mahdollista muuttaa kyllä rahaksi, mutta on tullut huomattua, ettei se ole kovin kestävä tuotantomuoto: emme mekään olisi voineet tehdä toista Star Wreckiä heti ensimmäisen perään. Siihen aikaan me tuottajat toimimme puhelinmyyjinä ja lehdenjakajina, jonka lisäksi teimme elokuvaa. Iron Skyssa saimme palkkaa juuri elantomme verran elokuvasta, eikä meidän tarvinnut tehdä enää muuta samalla. Jos meidän olisi pitänyt jakaa lehtiä samalla, kun kävimme kuvaamassa ympäri maailmaa, ei se olisi toiminut. Tietenkin tästä on hassua puhua näin, kun kyseessä oli kuitenkin niinkin iso hyppäys budjetillisesti. Tuottajan elämässä on nollabudjetilla keskimäärin yhden elokuvan raja: sen pystyy tekemään, mutta sitä ei halua tai jaksakaan enää tehdä uudestaan. Esimerkkinä Star Wreckin tekoon käytetyt seitsemän vuotta, ei ihmisellä mahdu kovin montaa seitsemää vuotta elämään eikä ihminen voi elää kovin kauaa pelkällä pyhällä hengellä. Sen takia näistä tuotantomuodoista pitäisi saada jonkinlainen tulossysteemi. Kaikki on kiinni siitä laadusta, mitä ihmiset jaksavat tehdä ja esim. Internet-sarjakin vaatii jonkinlaisen keinon muuttaa työ tuloksi niin, että siihen pystyy panostamaan ajallisesti. Tietyn rajan ylittäminen tekemisessä vaatii sen, että sitä tehdään kokopäiväisesti. Esimerkiksi fanifilmisarjoja tehdään muun työn lomassa ja sitkeimmät tekijät ovat tehneet yhtä sarjaa jopa viisi vuotta. Lopulta sillekin tuli loppu, koska ei ollut rahaa, aikaa, eikä mitään muuta elämää. Tekisi melkein mieli olla optimistisempi, mutta vaikka lukiolaisena oman elokuvan teon aloittaminen on hienoa, väitän että kun sen saa valmiiksi, on ihme jos sen haluaa tehdä uudestaan, varsinkin siinä vaiheessa kun on 25-vuotias eikä ole tienannut euroakaan elämässään.

M: Mitkä ovat tulevaisuuden julkaisukanavien muutokset verkossa?

J: Kaikki tuntuu keskittyvän yhteen palveluun ja se on ongelma, sillä tekee kaikesta hirveän haavoittuvaista. YouTubella tulee olemaan myös tulevaisuudessa suuria ongelmia tekijänoikeuksien kanssa, mutta toivottavasti se on niin iso tekijä, että se pystyy neuvottelemaan niihin ratkaisun. Silti törmätään jälleen alueellisuuden ongelmaan, kun YouTube pystyy neuvottelemaan Yhdysvalloissa ratkaisun siten, että se myy mainoksia levy-yhtiöiden musiikkivideoille, joita palveluun kuitenkin koko aika ladataan. Musiikki on edelleen palvelussa ja levy-yhtiöt saavat siitä tuloja. Saksassa vastaavien videoiden katsominen on estetty, sillä kyseessä on sen verran pienempi markkina-alue eikä siellä haluttu neuvotella asiasta. Ylipäätään tekijänoikeudet ja IP (*intellectual properties*) -oikeudet tulevat olemaan hirveä matopurkki tulevaisuudessa. Asioiden täytyy kasvaa tietty jollekin pohjalle ja sitä kautta tekijänoikeusmalli tulee kasvamaan *creative commons*-, *copyleft*- ja GPL-lisenssien sekä tällä hetkellä näiden alaisuudessa olevien tuottajien kautta. Uskon näiden korvaavan nykyistä tekijänoikeuslainsäädäntöä, sillä se on menossa aina vain hullumpaan suuntaan, jossa rajoituksia aina vain lisätään. Vähän aikaa sitten oli puhetta siitä, miten järjettömät rajoitukset esim. olympialaisilla on: vaaditaan maita säätämään erillisiä lakeja suojaamaan niiden tavaramerkkejä, ilmauksia ja sponsoreita. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka lakimiehillä ei vain ole maalaisjärkeä eikä minkäänlaista suhteellisuudentajua. Kaikki kielletään, mikä vain voidaan keksiä kiellettävän.

M: Johtuuko se mielestäsi enemmän lakimiehistä vai järjestelmästä, joka mahdollistaa ja kannustaa siihen eli fasilitoi tämän toiminnan?

J: Tavallaan, mutta toisaalta lakimiehet ovat itse luoneet tämän järjestelmän. Jos lähdetään siitä, että immateriaalinen omaisuus on omaisuutta, astutaan siihen miinaan, jonka jälkeen lakimiehet voivat päättää, miten omaisuutta saa käyttää. Aina voidaan vedota siihen, että yksityisomaisuuden suoja on pyhä asia, jota ei voida uhata, jonka kautta lait menevät täysin järjettömyyksiin. Toisaalta onhan Suomessakin yksityisomaisuuden suoja rajattu yhteiskunnallisen hyvän nimissä: meillä on jokamiehen oikeus. Mutta saadaanko jokamiehen oikeus läpi tekijänoikeudessa? Saadaanko jokamiehen oikeus läpi

patenttioikeudessa tai tavaramerkkioikeudessa? Nykymaailmassa tämä näyttää täysin mahdottomalta asialta, koska on liikaa toimijoita, joilla on liikaa rahaa, jotka eivät missään nimessä halua antaa tippaakaan kontrollia ulkopuolelle. Oli todella masentavaa kuulla, kun keskusteltiin tekijänoikeusasioiden neuvottelukunnassa ja käytiin läpi edellisen vastaavan elimen tekemää selvitystä, jossa yhdessä kohdassa luki ”kaupallisen linkkaamisen kieltäminen”. Kustantajien toimesta oli alettu vakavasti pohtimaan, pitäisikö uutisagregaatit kuten Ampparit kieltää. Onneksi loppupäätelmä oli se, ettei lakia tarvitse muuttaa, vaan tällä hetkellä voidaan puuttua asiaan, jos lainataan uutisista niin paljon, ettei ole tarvetta mennä enää alkuperäiselle uutissivustolle. Oli vakavasti pohdittu, että pitäisikö sivut kieltää suoraan, pitäisikö ne kieltää kaupallisissa tarkoituksissa vai pitäisikö olla lisenssi linkitettävän sivuston omistajalta. Tällaisia asioita, jotka eivät meinaa mitenkään sopia ja mahtua Internet-käyttäjän päähän, mutta jotka tulevat lakimiehiltä, joilla on pitkät tapauksistoriat sanomalehtien oikeudenkäynneistä ja jotka arvioivat maailmaa siitä näkökulmasta eivätkä näe asiaa mitenkään muuten. Heidän omasta näkökulmastaan tämä on täysin loogista ja järkevää sekä tietysti suojelee heidän omaa bisnestään. Internet-käyttäjä kuuntelee tätä keskustelua vierestä ja yrittää olla tappamatta itseään väkivaltaisella facepalmilla ja miettii samalla, pitäisikö lintuja kieltää lentämästä ja vettä kieltää olemasta märkää.

M: Mikäli julkaisukanavien sosiaalistuminen laajenee vielä enemmän, mihin se voi johtaa? Mitä sen kanssa voi tapahtua esim. kansalaisjournalismin tai jokaisen ihmisen potentiaalisen tuottajuuden kannalta?

J: Kyllä sosiaalisoituminen lisääntyy sitä hyödyntävien tekniikoiden ja palveluiden kautta. Nykyisinhän meillä on esim. FluTracker -niminen tekstintunnistukseen perustuva flunssa-aaltoja seuraava palvelu, joka analysoi ihmisten verkkostatuspäivityksiä, koska ihmiset yleisesti kertovat flunssan iskiessä siitä verkon sosiaalisiin palveluihin. Tämänlainen toiminta tulee varmaan lisääntymään ja siihen tulee muodostumaan entistä vahvempi, jonkin sortin ammatti- tai ainakin pseudoammattikunta mielipidejohtajasta, joka on uutisia tietyillä perusteilla filteröivä henkilö. Olen alkanut seurata erittäin aktiivisesti muutamien kavereiden jakamia linkkejä. Heillä on niin samanlaiset mielipiteet kuin itselläni, he suodattavat paljon kiinnostavaa materiaalia ja yleensä vielä kommentoivat niitä itse, jolloin näihin linkkeihin syntyy myös keskustelua. Siinä kohtaa tämän kyseisen kaverin Facebook-seinä on jo muuttunut suorastaan tietynlaiseksi blogiksi,

eivätkä he eivät välttämättä edes itse tiedä, että näin on tapahtunut. Sitten on taas ihmisiä, jotka yrittävät väkisin olla mielipidejohtajia, mutta yleensä he postaavat vain pelkkiä tietyn uutislähteen linkkejä muualle, eivät kommentoi niitä mitenkään eivätkä suodata niitä mitenkään. Nämä ihmiset kutsuvat itseään usein nimikkeellä "sosiaalisen median eksperti".

M: Mitkä ovat tulevaisuuden tuottajan tärkeimmät ominaisuudet? Mihin kannattaa panostaa ja valmistautua? Muuttuuko työnteko jotenkin tuottajan näkökulmasta?

J: Ainut tapa, millä teolliseen maailmaan saisi tuotua videotuotantoa, olisi aiemmin mainitsemani esimerkki firmasta, joka keksii algoritmeilla aiheita videoille, joita haluttaisiin katsoa ja jakaa niitä eteenpäin. Tällä hetkellä tämä toimii niin, että freelance-rit tuottavat näitä materiaaleja, eivätkä he varmasti haluaisi muuta tehdä, koska se on heille kaikista edullisinta. Teoriassa olisi mahdollista tehdä niin, että tulevaisuudessa olisi liukuhihnatyöläisiä, jotka tekisivät näitä pieniä videoita. Toisaalta freelancer on työntekijänä tässä joustavampi, koska jokainen ei osaa tehdä videota esim. soutuveneen tervaamisesta, vaan on helpompi antaa aihe sadalle ihmiselle, joista yksi sattuu harrastamaan vanhoja soutuveneitä. Yleisemmällä tasolla täytyy pessimistinä sanoa, että jos yrittää valmistautua näihin asioihin, on jo todennäköisesti luutunut liikaa asioihin ennenkuin ne tapahtuvat. Tällä hetkellä näyttää siltä, että työelämä on menossa huonompaan suuntaan, mutta toisaalta se ei voi jatkaa siihen suuntaan kovin kauaa. Työurat tulevat luultavasti pirstoutumaan entistä enemmän ja pitkä ura yhdessä firmassa tulee olemaan entistä olemattomampi asia. Videoalalla melkein kaikki työ tehdäänkin jo freelancerina tai pätkätyönä, eikä se näytä muuttuvan siitä mihinkään. Täytyy vain toivoa, että saataisiin yhteiskunta tähän ympärille niin, että pystytään elämään paremmin pätkätyötä tehdessä, kun tulot eivät ole tasaisia ja varmoja. Sitä ei vain haluta myöntää: ajatellaan vain, että tottakai jokaisella hyvällä ihmisellä on vakituinen työ samassa firmassa vähintään 20 vuotta. Itseasiassa tämä on suurin riski ihmisten jaksamiseen ja toimeentuloon liittyen. Tuntuu, että tähän työkuulttuuriin on ehditty luotua jostain 30-50-luvulta, jolloin oltiin työssä tehtaalla koko elämän edeten uralla. Tämä aikakausi on silti varsin lyhyt, sillä tätä ennen suomalaiset työllistivät itsensä maataloudessa. Meillä oli valtavasti sen alan pätkätyöläisiä, renkejä ja piikoja, sekä maankiertäjiä, jotka kiersivät talosta toiseen ja kortteerista toiseen tehden pienempiä töitä samalla ja siten elättäen itsensä. Ympyrän voi siis nähdä sulkeutuvan, mutta toivottavasti ei niin brutaalilla taval-

la kuin miltä näyttää. Ihmiset ovat vaarassa jäädä loukkuun, jossa heidän olemassaoloon ei haluta myöntää. Aikanaan kortteerimiesten kiertäminen ja työnteko oli ymmärrettävää ja odotettavaa, heille annettiin töitä ja heille tarjottiin usein palkkioksi ruokaa ja yösija. Heidän olemassaolonsa hyväksyttiin. Nykyään ei haluta myöntää tätä eikä antaa mahdollisuutta nykypäivän kortteerityöntekijöille kiertää maata tai vaikka koko maapalloa, tehden töitä siellä missä hän itse on. Pitäisi olla todella hyvässä asemassa, jotta tähän pystyisi. Toisaalta töiden pirstaloituessa ihmisiltä vaaditaan tätä kaikkea, mutta ei anneta minkäänlaisia työkaluja siihen, että he voisivat elää siedettävää ihmisarvoista elämää ilman sitä hyvää "vakiduunia".

Liite 4. Kurssimateriaalit (DVD-levy)