

S T a D I a

HELSINGIN AMMATTIKORKEAKOULU

KEVYT VIDEOTUOTANTO KUVAAMISESTA JULKAISUUN

Viestinnän koulutusohjelma
Verkkoviestinnän
suuntautumisvaihtoehto
Opinnäytetyö
3.4.2008

Tomi Karmaluoto



TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Medianomi		Suuntautumisvaihtoehto Verkkoviestintä	
Tekijä Tomi Karmaluoto			
Työn nimi Kevyt videotuotanto kuvaamisesta julkaisuun			
Työn ohjaaja/ohjaajat Juhana Kokkonen			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 3.4.2008	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 36 + 6	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena on määritellä kevyt videotuotanto, määritellä verkkoleikkaaminen ja analysoida kevyen videotuotannon tuotteita eli verkkovideoiden roolia mediakentässä julkaisemisen kannalta.</p> <p>Opinnäytetyö sai alkunsa Stadian Videos-hankkeen videotuotantojen yhteydessä. Aihealue tarkentui Helsingissä järjestettävän ESC2007- eli Euroviisut 2007 -monijulkaisutuotannon yhteydessä.</p> <p>ESC2007-tapahtuman ympärillä tuotettiin ammattikorkeakoulu Arcadan sekä Dina-kaapelikanavan yhteistyönä useilla erilaisilla tuotantomenetelmillä materiaalia Euroviisujen tapahtumista, ilmiöistä ja ihmisistä. Yksi näistä tuotantomenetelmistä oli multimediapuhelin-tuotanto. Toimittajat kuvasivat niin sanotuilla kamerakännyköillä videomateriaalia, haastatte-luja ja niin edelleen. Näitä kahta tuotantoa eli Videos-hankkeen tuotantoja ja ESC2007-tuotantoa käytetään tässä opinnäytetyössä pohjana kevyen videotuotannon määrittelemiselle.</p> <p>Lisäksi opinnäytetyössä selvitetään verkkovideoeditointia, joka on myös osa Videos-hanketta. Videos hankkeen tarkoitus on rakentaa verkkoleikkauseditori Fooga, joka on täysin vapaasti asennettavissa kenen tahansa internet-sivuille. Opinnäytetyössä esitellään myös muita verkkovideoeditoreja.</p> <p>Lopuksi määritellään kevyt videotuotanto perusteluineen. Lisäksi kokonaisuudessa kerrotaan verkkovideoiden julkaisemisesta sekä mediakonvergenssin ja divergenssin merkityksestä julkaisemisessa.</p> <p>Opinnäytetyön tuloksena voidaan todeta, että kevyt videotuotanto on nopean reagoimisen videotuotanto, jossa idea näyttelee pääroolia.</p>			
Teos/Esitys/Produktio			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Video, internet, editointi, multimedia, uusmedia, matkapuhelin, kuvaus			



Degree Programme in Media		Specialisation New Media Design
Author Tomi Karmaluoto		
Title The Light Weight Video Production from Filming to Publishing		
Tutor(s) Juhana Kokkonen		
Type of Work Final Project	Date 3 april, 2008	Number of pages + appendices 36 + 3
<p>The purpose of this final work is to define what light weight video production and network based video editing consists of. A further task is to analyze the products of light weight production, which are the internet videos, and to investigate what their real use in the media is.</p> <p>This final thesis is based on a Stadia's project. The Videos project and its need for fast generated videos sharpened with the project Euroviisut 2007 in Helsinki. ESC2007 was the first large scale hyper media publication. This publication was done together with the polytechnic school of Arcada and the cable channel Dina. The purpose of this production was to produce video media for the events and the fans surrounding the ESC2007. One of these production types was the mobile phone reporters. These two production types are used as a base material to define light weight video production.</p> <p>The main purpose of the following section of the final project, which involves Internet based video editors, was the developing of the internet based video editor Fooga. Fooga is an open source video editing software, that can be freely installed to any Internet sites. This section explains different kinds of internet video editing softwares. A second part of this section clarifies the usability of Fooga and its test productions.</p> <p>The final section defines what light weight production really is. The third section also includes the definition of media convergence and media divergence when publishing media, and where to publish light weight productions videos.</p>		
Work / Performance / Project		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords Video, internet, editing, multimedia, new media, mobile phone, filming		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	TUTKIMUSKYSYMYS JA TUTKIMUSMENETELMÄ.....	2
3	KEVYT VIDEOTUOTANTO.....	3
3.1	Kuvausvälineriippumattomuus	4
3.2	Videotuotannot.....	5
3.2.1	Daavid.....	6
3.2.2	Sankarin matka.....	6
3.2.3	Yhteinen asia	7
3.2.4	Luento	7
3.2.5	Disco Hans	8
3.2.6	ESC2007	9
3.3	Kevyen videotuotannon parhaat menetelmät.....	10
4	WEB-POHJAISET VIDEOEDITORIT.....	12
4.1	Verkkovideotekniikat sekä käsitteistö.....	13
4.2	Videoeditointi.....	14
4.3	Leikkaus verkossa	15
4.4	Verkkovideoeditorit ja Fooga-editori.....	15
4.5	Verkkoleikkaustuotannot.....	16
4.5.1	Ruskeasuon videotyöpaja.....	17
4.5.2	Stadian verkkovideotyöpaja	18
4.5.3	Verkkoleikkaustuotantojen erot ja samankaltaisuudet	19
4.6	Fooga-editorin ongelmia ja ratkaisuja	20
5	PÄÄTELMIÄ JA HAVAINTOJA KEVYESTÄ VIDEOTUOTANNOSTA.....	23
5.1	Mitä on kevyt videotuotanto?	23
5.2	Mediakonvergenssi sekä divergenssi	24
5.3	Kevyen videotuotannon julkaisu.....	26
5.4	Internet ja videot internetissä	27
5.4.1	Verkkovideoiden katsominen.....	28
5.4.2	Verkkovideoiden julkaisu	30
5.5	Verkkovideoiden tulevaisuus	32
6	LOPPUSANAT.....	33
	LÄHTEET	34
	LIITTEET	

1 Johdanto

Opinnäytetyön rajaaminen alkoi kesällä Eurovision Song Contest 2007 -tapahtuman jälkeisissä tunnelmissa. Tuo tapahtuma oli historiallinen Suomen saaman julkisuusarvon kannalta. ESC2007 oli myös laajin monialustajulkaisu, joka on koskaan Euroopassa tehty. Monialustajulkaisulla tässä yhteydessä tarkoitan Helsinki Host Cityn ESC2007-videojulkaisua. ESC2007-videotuotantoja julkaistiin TV:ssä, netti-TV:nä, ladattavina videoklippeinä kuin myös mobiilipalveluina. Toinen suhteellisen uusi tapa tehdä videomediaa tässä tapahtumassa olivat mobiilireportterit. Osalle uutisryhmiä jaettiin Nokian N92-multimediapuhelimet, joilla oli tarkoitus tehdä haastatteluja euroviisuturisteista, tapahtumista sekä ilmiöistä euroviisuviikon aikana. ESC2007-projektissa tehtävänäni oli osallistua mobiilireportterina päivien tapahtumien kuvaamiseen sekä dokumentoida tuotantoprosessia. Todellisuudessa tehtäväkuvani laajeni ja huomasin välillä olevani myös näyttelijä. Tämän kokemuksen jälkeen innostuin rajaamaan opinnäytetyöni aiheen kevyeseen videotuotantoon. Osittain rajauksen kunnia kuuluu myös ammattikorkeakouluille asetettuun työelämälähtöisen tutkimisen perustaan. Pirkko Anttila (2005, 16.) määrittelee tutkimisen seuraavasti: ”Tavoitteeksi on asetettava sellaisen uuden tiedon hankinta, joka liittyy, tukee ja antaa oman lisänsä tieteellisen tutkimuksen tiedonhankintaan, mutta sen on oltava samalla ammattikäytäntöön soveltuvaa uutta ja innovatiivista tietämystä.”

Opinnäytetyössäni on kolme pääosaa. Kevyt videotuotanto, internet-pohjaiset videoeditorit sekä päätelmät ja havainnot kevyestä videotuotannosta ja sen julkaisusta. Nämä kolme erillistä aihetta saadaan nidottua yhteen esimerkillä. Käyttäjä kuvaa kamerakäynnillä muutaman videon, lataa ne internet-pohjaiseen videoeditoriin, jossa hän koostaa valmiin videon. Tämän jälkeen käyttäjä lataa valmiin videon joihinkin videojulkaisu-

palveluista, esimerkiksi YouTube palveluun, <http://www.youtube.com>. YouTube palvelu on tällä hetkellä yksi suurimmista videojulkaisuportaaleista.

Luvussa 5 olevat havainnot ja päätelmät perustuvat omaan kokemukseeni kevyestä tuotannosta ja editoimisesta, puolistrukturoiduissa haastatteluissa kerättyihin tietoihin sekä lähdemateriaaliin. Samaisen luvun alussa perustelen ja teen päätelmän, mitä kevyt videotuotanto on. Tätä päätelmää alustan esimerkeillä kevyistä videotuotannoista luvussa 3.2. Oman haasteensa tähän opinnäytetyöhön on tuonut aiheen tuoreus. Varsinaista lähdemateriaalia on ollut niukasti saatavilla ja se ei aivan kohtaa aihetta, jonka johdosta olen joutunut rakentamaan teoreettista pohjaa kuin tilkkutäkkiä. Erilaisia lähdeteoksia olen kahlannut kymmeniä läpi, mutta silti kaikkia omia kokemuksiani ja näkemyksiäni en pysty teoreettisesti perustelevaan. Opinnäytetyön mukana on liitteenä asiasanasto, Liite 1, johon kannattaa tutustua ennen opinnäytetyön lukemista. Asiasanaston selitteet ovat peräisin suomen- (Wikipedia 2007a.) ja englanninkielisistä (Wikipedia 2007b.) Wikipedioista. Asiasanaston sanat ovat alleviivattu ensimmäisen maininnan yhteydessä. Lisäksi liitteenä ovat haastattelukysymykset.

2 Tutkimuskysymys ja tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyössä tutkin kevyttä videotuotantoa ja sen julkaisemista. Kevyen videotuotannon tutkiminen pohjautuu tutkimuskysymykseeni, johon pyrin vastaamaan koko opinnäytetyön ajan. Mitä on kevyt videotuotanto ja mikä on sen paikka mediamaailmassa?

Tutkimusmenetelmänä käytän kvalitatiivista tutkimusta, joka pohjautuu puolistrukturoituihin haastatteluihin. Puolistrukturoidussa haastattelussa haastatteliija kyselee kysymysrunгон perusteella, mutta jatkaa tarvittaessa kysymyksiä haastateltavan vastauksen perusteella. (Hirsjärvi & Hurme 2006, 47.) Haastateltavien ikäjakauma oli n. 15–25 vuotta. Lisäksi ammattikorkeakoulu Stadian haastateltavissa oli kaksi verkkoviestinnän aikuispuolen opiskelijaa, jotka olivat vanhempia kuin muut haastateltavat. Yleisesti ottaen videoprojekteihin osallistui paljon internetiä sekä mobiililaitteita käyttäviä sekä kevyestä tuotannosta kiinnostuneita opiskelijat. Haastattelin 16 opiskelijaa eri tuotannoista, joissa olen ollut mukana. Verkkovideoeditori Foogan testituotannoissa eli Videos-hankkeessa olleet opiskelijat olivat oiva tutkimuskohde, koska heillä oli

kokemusta kevyestä videotuotannosta ja Fooga-editorista. Lisäksi heillä oli omakoh-
taista kokemusta videoeditonnista ja tuottamisesta

Haastattelut jakautuivat kahteen eri haastatteluryhmään. Ensimmäinen haastatteluryhmä oli Ruskeasuon koulun liikuntarajoitteiset oppilaat ja toisena ryhmänä Stadian verkko-
viestinnän toisen vuosikurssin opiskelijat. Haastattelurunko on liitteessä 2. Ruskeasuon
koulun haastateltavat olivat nuorempia kuin Stadian haastateltavat, jonka johdosta
kokemuspohja oli jonkin verran erilainen. Heillä ei ollut kokemusta videoeditoimisesta,
eikä heillä ollut kokemusta verkkoviestinnästäkään, jolloin käytettävyydessä olleet
ongelmat erityisesti korostuivat. Haastattelut suoritettiin yksittäishaastatteluina häiriöt-
tömässä tilassa. Haastattelujen keskimääräinen kesto oli n. 20 minuuttia. Kaikki haastat-
telut nauhoitettiin ja haastattelun edessä vastaukset kirjattiin ylös.

En purkanut haastatteluja kokonaisuutena, vaan kirjoitin haastattelutilanteessa kaikista
asioista tiivistelmän. Tämä auttoi suuresti analysoimista ja myöhemmin tapahtunutta
litteroimista, koska keskustelun informaatio oli jo tiedossa. Tiivistetty informaatio on
ylipäättään helpompi käsitellä, koska mielipiteiden ja asioiden vertaaminen helpottuu.
Olen stilisoinut teksteistä pois puhekielisyyttä. Lauseiden sisällöt ja vaikutelmat eivät
ole muuttuneet stilisoinnin myötä. Haastatteluissa ilmi tulleita asioita käsittelen
aihealueittain opinnäytetyön edetessä sekä erikseen luvussa 5.4.

Lisäksi tulen analysoimaan omaa tutkimustani myös kvantitatiivisesti. Luvussa 5.4
vertaan internetissä ollutta kvantitatiivista verkkovideotutkimusta omaan tutkimukseeni.
(Online research association 2006.) Kvantitatiivisesti ajateltuna oma tutkimukseni on
suhteellisen suppea, mutta yhdistettynä kvalitatiiviseen analysointiin, tulee tutkimuk-
sesta laajempi. Yhdistelmä tutkimuksesta käytetään myös nimitystä triangulaatio.
(Hirsjärvi & Hurme 2006, s. 28.) Tällä menetelmällä yksiulotteisesta tutkimuksesta
saadaan moniulotteisempi eli tutkimusaineistoa käsitellään komplementaarisesti.

3 Kevyt videotuotanto

Nopeat verkkovideotuotannot ovat tekemässä itselleen tilaa mediamaailmaan. Kevyt
videotuotanto eli nopea verkkovideotuotanto on ollut olemassa pitkään, mutta käsitteenä
se on vielä määrittelemätön. Miten nimittää esim. mobiililaitteilla kuvattuja tuotantoja?

Kännykkävideotuotanto, kameravideopuhelintuotanto vai joku muu? Varsinkin kuvausvälineriippumattomuus asettaa vaatimuksia nimitykselle. Monella muullakin pienellä kannettavalla laitteella voi kuvata videota. Tässä joukossa kevyt videotuotanto terminologisenä määritelmänä puolustaa paikkaansa. Tulen opinnäytetyössäni kutsu- maan videokameralla varustettuja matkapuhelimia sekä handycam-kokoisia kannettavia videokameroita mobiilivideolaitteiksi. Tässä osiossa keskityn kevyeseen videotuotan- toon sekä sen käsitteisiin.

3.1 Kuvausvälineriippumattomuus

Keveyden videotuotannon tuotantovälineeksi kelpaavat kaikki välineet, jotka ovat mobili- soitavissa. Isokokoinenkin, mobilisoitavissa oleva videokamera on kevyelle tuotannolle sopiva. Tuotannossa kätevin työväline on kuitenkin mobiilivideolaite, joka tallentaa kovalevylle tai muistikortille MPEG-4-formaattia. Uusimmat matkapuhelimet, jotka ovat varustettu videokameralla, tallentavat videota MPEG-4-formaatissa. MPEG-4- formaatista saatavat hyödyt ovat suhteellisen hyvä laatu sekä pieni tiedostokoko. Tämä hyödyttää varsinkin tuotantoja, joissa lähetetään esim. 3G-verkon yli mobiililaitteilla otettua videokuvaa.

Kuvausvälineriippumattomuus ei ole aina aivan ongelmaton. Nauhalle tallentavat videokamerat, kovalevylle tai muistikortille tallentavat videokamerat, puhelimen muistiin videota tallentavat multimediapuhelimet sekä muistikortille tallentavat multi- mediapuhelimet tuovat videotallennusmuotoihin ongelmia. ESC2007-videotuotannossa yksi suurimmista ongelmista oli eri formaattien väliset käänösongelmat. Videokään- tämisen formaatista toiseen hoiti FFMPEG-verkkokäännösohjelma, joka kuormittui huomattavasti eri formaattien kääntämisestä. Tämä aiheutti ajoittain järjestelmän suoranaista kaatumista, jolloin kentällä olleet reportterit eivät voineet siirtää videotie- dostojaan internetin yli palvelimelle. Lisäongelmana järjestelmä ei pystynyt kääntä- mään joitain vanhimpia multimediapuhelimen videoformaatteja, kuten .3GP- videoformaattia.

3.2 Videotuotannot

Alkusyksystä 2006 aloitettiin kevyen videotuotannon kokeilu Stadian Videos-hankkeessa. Tarkoituksena oli tuottaa valmiita materiaaleja, jota voitaisiin käyttää leikkauksen kokeilemiseen sekä esittelemiseen Fooga-editorilla. Tässä osiossa esittelen tuotannot sekä pyrin havainnollistamaan kevyen videotuotannon käsitettä eri tuotantojen avulla.

Kevyt videotuotanto ei ollut itsetarkoituksena materiaalia tuotettaessa, mutta tarkoituksena oli tuottaa riittävän hyvälaatuista materiaalia sen kummempin rahaa tai aikaa panostamatta. Videos-testituotantoja tehtiin kaiken kaikkiaan 5: *Daavid*, *Sankarin matka*, *Yhteinen asia*, *Luento* sekä *Disco Hans*. Varsinaiseen tuotantotiimiin kuuluivat kirjoittaja itse, Jussi Linkola, Panu Rekola sekä Pilvi Rimmanen. Käsikirjoitukset sekä kuvakäsikirjoitukset pyrittiin tekemään mahdollisimman kollektiivisesti internetin välityksellä, jotta voisimme saada kokemuksia verkossa tapahtuvasta vuorovaikutuksesta. Sankarin matka - sekä Yhteinen asia -videota lukuun ottamatta näin tapahtuikin. Sankarin matkaan käsikirjoituksen teki Pilvi Rimmanen ja Yhteinen asia videoon Jussi Linkola. Huomionarvoista oli myös Disco Hans käsikirjoitus, joka kirjoitettiin internetissä docs.google.com-palvelun avulla. Docs.google.com on internetissä toimiva kirjoitusportaali, jossa käyttäjät voivat luoda ja yhteiskäyttää dokumentteja.

Mielenkiintoinen seikka Videos-hankkeessa oli myös erilaisten tekniikoiden käyttö eri tuotannoissa. Daavidissa, Sankarin matkassa sekä Yhteinen asia videossa käytettiin kuvausvälineenä TV-tuotannoissa käytettävää Panasonicin DVC-PRO-videokameraa. Luennoissa käytettiin sekä mobiili- että mini-DV-videokameroita ja Disco Hansissa käytettiin vain Nokian N93-multimediapuhelinta. Kaikissa tuotannoissa käytettiin kevyttä valaistusta eli muutamaa kohdevaloa.

Toisena kevyen tuotannon kokonaisuutena, jonka esittelen tässä opinnäytetyössä, on Euroviisut 2007. ESC2007 oli kevyen tuotannon produktio Dina-kaapelikanavalle ja Yle Extralle toukokuussa 2007. Projektin kesto oli alkupalavereista karonkkaan n. 4 viikkoa

3.2.1 Daavid

Daavidin idea oli tehdä kuvaava kertomus draaman kaaresta visuaalisesti. Draaman rakenne koostuu 6 eri osasta. Alkususäys, esittely, syventäminen, riidan kärjistäminen, ratkaisu ja häivytyks. (Docpoint 2005.) Daavidissa esittelimme rakenteen juuri tuossa järjestyksessä. Kuvaustilanteessa levitimme sinisen kankaan näyttelijän Panu Rekolan taustalle, jotta tekniikkana pystyttiin käyttämään ihmiskuvan irrottamista taustasta eli ns. blue screen -tekniikkaa. Blue screen -tekniikka mahdollisti erillisen taustan rakentamisen piirretyistä kuvista ja animaatioista. Pilvi Rimmanen sekä Sami Laakkonen koostivat animoituja taustoja. Panun näyttelemä hahmo Daavid käsiteltiin leikkausohjelmassa näyttämään animaatiohahmolta.

Daavidin ongelmaksi muodostui vaikea samaistuminen itse Daavidin puhuvaan hahmoon. Vaikka ajatus asian havainnollistamisesta tarinan kautta tuntuukin hyvältä ja houkuttelevalta, ei se tässä tuotannossa toiminut odotetun mukaisesti. Teknisiä ongelmia tuotti sinisen kankaan valaisu, koska kankaalla olevat varjot olivat täysin mustia. Mustaa väriä ei voitu poistaa, koska niitä oli myös näyttelijässä. Ongelmista selvittiin, vaikka kokonaistyöaika kasvoikin useilla tunneilla. Videon kestoksi tuli n. 10 minuuttia. Tämän videon määrittely kevyeksi videotuotannoksi ei ole yksiselitteinen, koska kokonaistyöaika oli n. 30 tuntia. Kuvaus- sekä koostotekniikka olivat kevyttä videotuotantoa

3.2.2 Sankarin matka

Toisena tuotantona kokeilimme hieman enemmän työstöä tarvitsevaa videotuotantoa. Tarinan idea oli esitellä sankaritarinan rakenne sekä visuaalisella kuvakerronnalla että tarinan sisäistä kertojaa käyttäen. Perinteinen sankaritarina jakautuu 12 eri vaiheeseen, alun odottelusta, lopun pahan voittamiseen. Itse tarinankerronta perustuu professoriin, joka matkaa junalla 12 eri asemalle, jotka kaikki ovat eri vaiheita sankaritarinasta. Juna-asemat olivat nimetty kyseisten osioiden mukaisesti. Juna-asemalta junalla lähdetessä kertoja kertoi kyseisen osion sankaritarinasta, jonka jälkeen näytettiin kohtaukseen sopiva otos Nosferatu-elokuvasta. Video suunniteltiin visuaaliselta ilmeeltään sopimaan Nosferatu-elokuvan tyyliin laittamalla videon päälle kaitafilmiefekti.

Tuotannossa käytimme jälleen blue screen -tekniikkaa hahmon irrottamiseen taustasta. Taustat luotiin kokonaisuudessaan 3D-ohjelmalla, joka nosti jälkituotannossa käytetyn työajan lähelle kahta sataa. Videosta tuli n. puoli tuntia pitkä, visuaalisesti toimiva teos. Kevyen tuotannon määritelmään tämä ei kokonaistuntimäärää ajatellen mene, mutta kuvaustekniikka sekä jälkituotanto ilman 3D:tä olivat nopeaa, kevyttä videotuotantoa.

3.2.3 Yhteinen asia

Kolmantena videona tuotimme Yhteinen asia tarinan. Videossa oli tarkoituksena hahmottaa Situated Learning -kirjan sisältöä. Itse kirja kertoo yhteisön vaikutuksesta oppimiseen ja päinvastoin. Tätä tarinaa havainnollistettiin mafiajohtajan sekä hänen perhesuhteidensa välisillä vuorovaikutuksilla.

Videotuotannossa oli lisäksi mukana Lina Galrito kuvaajana sekä Juha-Pekka Paavilainen ohjaajana. Hyvin tehdyn käsikirjoituksen ansiosta videon tuotanto sujui nopeasti ja vaivattomasti. Yhteinen asia -videossa käytetty valaistuksen suunnittelu ja kamera-ajot olivat tehty TV-kuvausta ajatellen. Näistä muodostui kuitenkin videota koostettaessa ongelmia. Ristikuvia ei ollut käsikirjoituksessa sekä kuvakäsikirjoituksessa aivan loppuun asti mietitty, jonka johdosta koostamisessa oli vaikea löytää sopivaa materiaalia. Videon kokonaiskestoksi tuli 15 minuuttia ja koko tuotannon työaika oli yhteensä n. 14 tuntia. Videon kokonaiskestoon suhteutettuna tätä videotuotantoa voi kutsua kevyeksi tuotannoksi.

3.2.4 Luento

Neljäs videotuotanto oli varsinaisesti mobiilivideokameroiden laatuerojen havainnollistamiseen sekä luennon tallentamiseen tarkoitettu kokeilu. Idea oli laittaa samaan luentotilaan kaksi teknisesti erilaista videokameraa ja nauhoittaa niillä tunnin ajan luentoa musiikin historiasta. Videokameroina oli miniDV-kamera sekä Nokian N93-multimediapuhelin. Lopputuloksesta voitiin päätellä, kuinka kaukana multimedia-puhelimen videokameran laatu on normaalin kevyen videokameran laadusta. Laadusta voitiin päätellä lähinnä staattisia ominaisuuksia, koska kameroita ei tilassa liikuteltu.

Heti alusta alkaen ongelmaksi muodostui N93:n teline, koska videokuvaamiseen soveltuvaa telinettä ei ollut valmistettu. Telineeksi keksittiin ottaa valaisinjalusta, johon matkapuhelin kiinnitettiin teipillä. Itse luento tallennettiin puuttumatta sisältöön ja pituudeksi päätettiin yhden miniDV-nauhan pituus eli 60 minuuttia. Koostoa ajatellen äänen tallennukseen käytettiin erillistä äänitallenninta, joka sijoitettiin puhujan eteen. Lopulliseen luentovideoon koostettiin näiden kahden eri videokameran videot yhdeksi kokonaisuudeksi. Äänilähteenä käytettiin erillisen äänitallentimen ääntä. Lopulliseen videoon lisättiin myös avainsanoja luennosta havainnollistamaan luennoitsijan puhetta.

N93:en videokuvassa esiintyi hämärässä suuri määrä kohinaa sekä väriarvot olivat kaukana todellisesta värimaailmasta. Hyvän väritasapainon saavuttamiseksi molempien videokameroiden tuottamaan materiaaliin joutui tekemään värikorjauksia. Äänenlaatu puolesta N93 selvisi kohtalaisesti eli äänestä sai selvää, mutta se ei ollut laadukasta. Tämän videotuotannon lopullinen kesto oli tunnin verran ja kevyen kuvauskaluston sekä nopean jälkituotannon puolesta tätä voisi käyttää esimerkkinä kevyestä videotuotannosta.

3.2.5 Disco Hans

Viimeisimpänä Videos-hankkeen kevyenä tuotantona oli Disco Hans -video. Videon idea oli jäljitellä Åke Blomqvistin 80-luvulla tehtyjä tanssiopetusvideoita. Loimme konseptin Hans Smørre. Hän on tanskalainen diskotanssin opettaja suoraan 70-luvun lopulta tai 80-luvun alusta. Tuotantovälineeksi otimme Nokian N93-multimediatelefonin sekä jonkin verran valaisukalustoa. Käytimme tässä tuotannossa jo valmiiksi olevaa lavastusta. Tämän testituotannon tarkoituksena oli testata multimediatelefonin laatua itsessään sekä käyttömahdollisuuksia varten otettavissa videotuotannoissa, joissa on kamera-ajaja, tilitykkeitä sekä panoroituja. Tilitykkeitä kameraa suunnataan pystysuunnassa ja panoroituissa vaakasuunnassa. (Korvenoja 2004, 114.)

Nokian N93 käyttää tallennusvälineenä muistikorttia ja tallennusmuotona MPEG-4-videoformaattia. Heti kokeilun alusta lähtien huomasimme monien ominaisuuksien olevan parempia kuin muissa vastaavissa matkapuhelimissa, mutta optiikan ja valoherkyyden kohdalla emme päässeet lähellekään tuotantovideokameroita. Kohde oli pakko valaista hyvin, jotta se näkyisi selkeästi sekä rajaus oli pidettävä täysin kohteessa

kiinni, jotta kuva pysyi värikkäänä ja selkeänä. Kamera-ajojen kohdalla teimme kuitenkin taiteellisen poikkeuksen. Nopeat panoroinnit ja tiltauksot toivat tarvittavaa tyyliä videoon. Dynaaminen kuvaus sekä nopea leikkaustempo sopi hyvin videoon, jonka tarkoitus oli haastaa Blomqvistin hidastempoiset tanssivideot.

Disco Hansin lopullinen kesto on n. 5 minuuttia. Video koostettiin ideasta valmiiseen videoon yhteensä 8 työtunnissa 3 tekijän voimin. Suurin osa tuosta ajasta oli käsi-kirjoitusta, kuvakäsikirjoitusta, visualisointia sekä itse materiaalin siirtoa. Multimedia-puhelimella kuvattu tuotanto voidaan laskea suoraan kevyeksi tuotannoksi. Disco Hansista saadut kuvauskokemukset puoltavat multimediapuhelimien käyttöä tuotantovälineenä hyvässä valaistuksessa. Kuvanlaatua pystyy parantamaan, jos tietää mobiilikuvauksessa tarvittavat menetöt. Kuvaustyyliit sekä menetöt ovat analysoitu luvussa 3.3.

3.2.6 ESC2007

ESC2007 eli Euroviisut 2007 Helsingissä oli suuren luokan mediatapahtuma. ESC2007-projektissa yhtenä osana oli ammattikorkeakoulu Arcadan sekä Dina-kaapelikanavan yhteinen videotuotanto. Tarkoituksena oli tuottaa videomediaa Euroviisujen ympärillä olevista tapahtumista, ihmisistä ja ilmiöistä. Projektiiin osallistui n. 70 Arcadan opiskelijaa ja muutama freelancer-kuvaaja. Arcadan opiskelijat olivat enimmäkseen AV-linjan opiskelijoita. Lisäksi tukiryhmässä oli n. 10 ihmisen työryhmä, joka koostui Arcadan opettajista sekä Dina kaapelikanavan henkilökunnasta. Koko projektin kesto oli n. 4 viikkoa, josta 3 ensimmäistä viikkoa suunniteltiin ja konseptoitiiin itse tuotantoa, menetelmiä sekä välineistöä. Viimeinen viikko oli euroviisuviikko, jolloin tuotettiin varsinaista ohjelmavirtaa. Ohjelmavirtaa lähetettiin Dina-kaapelikanavalla aamusta iltaan, Yle Extralla parhaita paloja, Internetissä netti-TV:nä sekä ladattavina videoina.

Koko tuotannossa käytettiin useita erityylisiä ja laatuksia videotuotantoja. Arcadassa sijaitsevassa TV-studiossa haastateltiin yleisöä ja järjestettiin pienimuotoisia konserteja. Toisena suurempana yksikkönä oli ulkotuotantoauto, joka liikkui isoissa yleisötapahtumissa, kuten Senaatintorilla, Narinkkatorilla sekä Kolmen sepän patsaan aukiolla järjestetyissä yleisötapahtumissa. Ulkotuotantoauto käsitti ohjausauton sekä kolme TV-tuotantokameraa ja suuren määrän avustavia tukihenkilöitä. Kolmantena kokonaisuutena olivat yksittäiskameratuotantoryhmät, jotka tuottivat tarinoita eri ihmisistä ja

tapahtumista, esimerkiksi homoyhteisön Euroviisutunnelmista. Nämä tuotokset leikattiin videoeditointiyksiköissä valmiiksi kokonaisuuksiksi.

Neljäntenä tuotantoryhmänä ja hyvänä kevyen tuotannon esimerkkinä ESC2007:ssä käytettiin mobiilituotantoa, jonka tarkoituksena oli esitellä tapahtumia sekä innostunutta fanikulttuuria Euroviisujen ympärillä käytännössä reaaliajassa. Vaihtelevasti 5:stä 7:ään mobiiliryhmää tuotti ympäri Helsinkiä haastatteluja ja esittelyjä Nokian N92-multimediapuhelimilla. Näitä videoita kerääntyi euroviisuviikolta useita satoja. Joistain ideoista tuli jopa sarjamaisia eli sama idea toistui videoissa, mutta kohteet ja ympäristö vaihtuivat. Eräs näistä oli ns. Partyanimal-sarja, jossa reportteri kulki ympäri Helsinkiä musiikkisoitin olallaan. Reportterin tarkoituksena oli saada ihmiset innostettua mukaan tarinaan ja tanssimaan mukana. Useasti hän onnistuikin siinä.

Mobiilituotanto on hyvä esimerkki kevyestä tuotantomallista. Pienellä vaivalla ja nopealla tuotantotempolla saadaan materiaalia, jonka kiinnostavuus perustuu ennen kaikkea lähes reaaliaikaisuuteen sekä mobiilivideokameran käsivarakuvaustyyliin. Lähes reaaliaikaiseksi tämä muodostui, koska reportteri joutui lähettämään kuvaamansa videon 3G-verkon yli, joka muodosti muutaman minuutin viiveen reaaliaikaisuuteen. Lähes reaaliaikaisuutensa vuoksi tällaiselle tuotantotyyliä oli annettu lisänimi almost live -tuotanto.

3.3 Kevyen videotuotannon parhaat menetelmät

Tässä luvussa käsiteltävät kevyen videotuotannon parhaat menetelmät ovat itse koettuja niin Videos-tuotannoissa kuin ESC2007-tuotannossakin. Omia kokemuksia tuen Pixoffin Mobie-internetsivustolla olevalla yleisellä mobiilituotanto-ohjeistuksella. (Pixoff 2004.) Pixoff on kotimaisten lyhytelokuvien yhteisö, joka kouluttaa, julkaisee ja kehittää elokuvan tekemistä Suomessa. Lisäksi lähdemateriaalina on Heta Keron pro gradu -työssä oleva verkkovideotuotanto-ohjeistus (Kero 2006, 54–61) sekä Paula Saastamoisen pro gradu työssä *Challenges in mobile video production* olevat kokemukset. (Saastamoinen 2006, 25–26.) Monia tässä osiossa mainittuja menetelmiä voi käyttää tehokeinoina. Esimerkiksi nopeat tiltauksset eivät ole suositeltavia, mutta tehokeinoina ne ovat osa taiteellista kokonaisuutta.

Kevyen videotuotannon kuvauksessa on joitain eroavaisuuksia verrattuna normaaliin videokuvaukseen, varsinkin mobiilivideokuvaukseen. Normaalissa TV- ja elokuva-tuotannossa on käytössä eurooppalainen 8-portainen kuvakoko- eli kuvanrajausjärjestelmä (Korvenoja 2004, 44.). Kevyessä tuotannossa eivät kaikki 8-kuvakoon järjestelmän rajaukset ole käytössä, vaan näistä on suoraan jätetty pois kokokuvia suuremmat rajaukset. Tämä johtuu mobiililaitteiden tavallisesti heikommasta optiikasta sekä valoherkkyydestä. Kaukana olevat kohteet näyttävät suttuisilta sekä väriskaala saattaa näyttää erilaisilta kuin todellisuudessa. Lähikuvat sekä erikoislähikuvat toimivat parhaiten. Opinnäytetyön liitteessä 3 on 8-kuvakoon järjestelmä esimerkkikuvilla varustettuna

Panoroinnit ja tiltauksset tai lähentämiset ja loitontamiset eivät ole suositeltavaa samaan aikaan kuin kohde liikkuu, mutta jos tarvitsee niitä tehdä, niin hidas aloitus ja lopetus sekä rauhallinen keskivaihe tekevät videokuvasta miellyttävämmän. Liikkeen välttämistä puolustaa myös itse tekninen toteutus. Nopeissa liikkeissä kuva puuroutuu ja menettää osan informaatiostaan. Pixoffin ohjeistuksessa todetaan: ”Nopeisiin leikkauksiin perustuva kerronta kadottaa iskunsa pienellä ruudulla tai nykivässä, alhaisen bittivirran suoratoistossa. Mikään ei siis toimi niin huonosti mobiilimuodossa, kuin tyypillinen Hollywood action-elokuvan traileri.” (Pixoff 2004.)

Heikkoa valaistusta eli jopa hämärää kannattaa välttää, koska kohinan määrä nousee mobiililaitteiden kehnon valoherkkyyden vuoksi radikaalisti. Vastavaloon kuvattaessa kohteista tulee samaisen valoherkkyyden vuoksi silhuetteja. Heikossa valaistuksessa kuvatus videon kuvanlaatua heikentää entisestään pakkaus, joka suoritetaan videon julkaisun yhteydessä. Pakkaus tunnistaa toisiaan lähellä olevat sävyt yhdeksi ja samaksi, jolloin isokin alue saattaa hämärtyä informaation kadotessa.

Mobiilitallentimissa nousee esiin videokuvan tallennusongelmien lisäksi äänentallennukseen liittyvät ongelmat. Mitä suttuisempi kuva, sitä suuremmassa merkityksessä ääni on. Moniin mobiilitallentimiin on saatavilla laitevalmistajan oma mikrofoni, jonka laatu ei ole huippuluokkaa, mutta kuvattaessa mikrofonin saa huomattavasti lähemmäksi esimerkiksi haastateltavaa. Huomionarvoista kuitenkin on se, että jos äänisignaalin taso on hiljainen, sitä voi vahvistaa, mutta jos ääni on säröytynyt, sitä ei voi korjata.

Pelkän äänen varaan videoa ei voi rakentaa, koska mobiililaitteiden äänentoisto on usein heikohko. Jos tarina on kerrottu vain äänellisesti, voi olla vaikea ottaa sisällöstä selvää. Esimerkiksi samassa videossa on sekaisin dialogia, musiikkia ja efektejä. Ääni ei aina edes saavuta käyttäjää. Käyttäjällä saattaa äänet olla hiljennettyinä. esim. julkisilla kulkuvälineillä liikkua tai kadulla kävellessään. Tällöin videokuvan pitää toimia itsenäisenä kokonaisuutena.

Jonkun verran lisähaastetta tuo erikseen mobiilipäätelaitteisiin tehtävät videot. Tärkeimmiksi asioiksi mobiilipäätelaitteisiin kuvattaessa nousevat kuvan rajaus sekä videoiden kesto. Rajaus pieniresoluutioisille mobiilipäätelaitteilla on suuressa roolissa. Kuvasuhde mobiililaitteissa on normaalisti 8:16:sta ja kaikissa mobiililaitteissa kuva ei ole käännettävissä, vaan se näkyy pystysuunnassa, joka entisestään pienentää saavutettavaa resoluutiota. Maiseman näyttäminen on aivan turhaa, koska niistä ei saa selvää kuin päävärit. Tällaisille laitteille suositellaan puolilähikuvasta alkaen pienempään rajattua kuvakokoa.

Mobiililaitteilla kuvattaessa luovuus tulee useasti esille. Kuvaamisen helpottamiseksi joutuu usein itse keksimään apuvälineitä tekniikkaa parantaakseen. Kuvatessani ESC2007-projektissa kokouksia, jotka saattoivat kestää yhtäjaksoisesti pitkäänkin, laitoin N93-puhelin kiinni mikrofonitelineeseen, joka oli juuri oikean kokoinen kyseiselle puhelimelle telineeksi. Telineessä olevan puomin avulla pystyi sekä tilitaamaan että panoroimaan, minkä käyttö toi TV-kameramaisen jäljen kuvaukseen. Mobiililaitteissa ei useimmiten ole optiikassa kehumista, joten lähennykset ja loitontamisetkin joutuu tekemään itse laitetta liikuttelemalla. Tähän voi ottaa vaikka kamera-assistentin avuksi ja istua pyörillä varustetussa tuolissa, jotta saisi tasaisemman liikkeen. Vain mielikuvitus on rajana.

4 Web-pohjaiset videoeditorit

Teknologian kehittyminen tuo lisää mahdollisuuksia monelle eri tuotannon saralle. Internet-yhteyksien nopeuden kasvaminen kotitalouksissa ovat itsessään mahdollistaneet verkkovideot. (Liikenne- ja viestintäministeriö 2004, 21.) Verkkovideoiden myötä ovat muutamat palvelutarjoajat antaneet mahdollisuuden koostaa omia videoita verkkossa. Videoeditointi on monille ihmisille tuntematon käsite, mutta aina löytyy

edelläkävijöitä, jotka haluavat kokeilla uusia asioita. Miksei siis verkkovideoeditorejakin.

4.1 Verkkovideotekniikat sekä käsitteistö

Tässä luvussa käsittelen verkossa olevien videoiden tekniikkaa sekä käsitteistöä, jotta seuraavat osiot olisivat helpommin ymmärrettävissä.

Verkossa sijaitsevien videoiden katseluun on pääsääntöisesti kaksi eri tekniikkaa. Toinen on videon lataus omalle koneelle ja toinen on ns. suoratoistotekniikka, jossa video latautuu käyttäjälle samaan aikaan, kun hän sitä katselee. Nämä kaksi eri tekniikkaa vaikuttavat siihen, missä muodossa valmis leikattu video tallennetaan. Ladattavassa videossa laadun voi pitää hyvinkin korkeana, koska käyttäjä on tässä vaiheessa sitoutunut hakemaan ja tallentamaan videon omalle tietokoneelleen.

Lataamiseen tarkoitettussa videoformaattissa on kuitenkin joitain seikkoja, jotka kannattaa ottaa huomioon. Vaikka lataus onkin tietoinen valinta, käyttäjä ei välttämättä ole valmis odottamaan useita tunteja katsellakseen videota. Pakkaamattoman videodatan käyttö ei ole suositeltavaa. Walt Disney Corporationilla työskentelevä verkkomedia-konsultti Damien Stolarz mielestä kokoillan elokuvaan riittävä bittivirta on n. 500 Kbps normaalilla TV- eli PAL-resoluutiolla (Stolarz 2004, 319.). Tuolla bittivirralla pääsee nykytekniikalla VHS-tasoiseen kuvaan. DVD:n laatu on tuohon verrattuna nelinkertainen eli n. 2 Mbps. Toinen asia mihin kannattaa kiinnittää huomiota on päätelaitteen asettamat vaatimukset. Jos oletettuna käyttäjäkuntana ovat mobiilipäätelaitteiden käyttäjät, isoresoluutioiset videot eivät toimi oikein tai ovat hitaasti mobiilipäätelaitteisiin latautuvia. Kolmas huomionarvoinen seikka videoformaateissa ovat katselulaitteiden käyttöjärjestelmät. Videota ei kannata tallettaa Microsoft Windowsin .wmv-formaatissa, jos käyttäjäkunnalla saattaa olla OS X- tai Linux-käyttöjärjestelmä. Näissä käyttöjärjestelmissä ei löydy kyseistä videomuotoa tukevaa purkuohjelmaa. Huomiona vielä, että monet purkuohjelmat pitää erikseen ladata ja asentaa käyttöjärjestelmästä riippumatta.

Suoratoistettaessa videota hyvä laatu on mahdollista, mutta vaatii käyttäjältä hyvin nopean internet-yhteyden. Käytännössä tämä tarkoittaa laajakaistaa tai muuta vastaavaa

nopeaa kiinteää yhteyttä. Suoratoistossa kannattaa aina ottaa huomioon päätelaitteeseen sopiva kuvakoko sekä mikä laatu on käyttäjälle riittävää. Laadun mittarina käytetään suoratoistossa bittivirtaa eli kuinka paljon tietoa kulkee sekunnissa internet-yhteydessä. Pienin mahdollinen suoratoisto videolle on 100 Kbps, jolloin videon laatu on heikko. Vastaavasti bittivirtaa kasvattamalla esim. 800 Kbps asti, saadaan julkaistua video lähes TV-tasoisena (Stolarz 2004, 62–63). Jos kyseessä on kokoillan elokuva, käyttäjä odottaa TV-kuvan laatuista videota. Jos kyseessä on puolestaan minuutin mittainen sketsi, käyttäjä tuskin välittää videon rakeisuudesta tai pienestä kuvakoosta.

Yleisimpiä ja suositeltavia tallennusmuotoja ovat tällä hetkellä ladattavissa verkko-videoissa MPEG-4-formaatit DivX sekä Xvid pienien tallennuskokojensa vuoksi. Hyvin toimivia ja tuettuja suoratoistomuotoja on tällä hetkellä .flv eli flash sekä H.264-quicktime. Kaikissa näissä formaateissa on valittavissa kuvakoko sekä pakkauslaatu videota tehdessä. Pakkaamaton video tarkoittaa jokaisen kehyksen olevan täysilaatuista eli avainkehysistä muutoksien monistamista ei käytetä. Suositeltavia kuvakokoja ei verkkovideoissa ole olemassakaan. On vain olemassa mm. mobiilipäätelaitteiden ominaisresoluutiot eli kuinka monta vaaka- ja pystyjuovaa näyttöruudulle mahtuu. Tarkoitukseen sopivaa kuvakokoja sekä pakkausta kannattaa testata ennen julkaisua, jotta toimiva videokonteksti löytyy.

4.2 Videoeditointi

Videoeditoinnin voi jakaa karkeasti kahteen osaan: Lineaariseen sekä epälineaariseen videoeditointiin. Lineaarinen videoeditointi on esimerkiksi Napakymppi-ohjelmasta tuttu monikameratuotanto, jossa ei erikseen jälkituotannossa koosteta videota valmiiksi, vaan se ohjataan, kuvataan ja tallennetaan paikan päällä valmiiksi kokonaisuudeksi. Toinen tapa tehdä videotuotantoa on epälineaarinen videoeditointi. Tällä koostamistavalla ei edes pyritä saamaan kuvattaessa valmista videota, vaan kaikki otokset tallennetaan kaikilta kameroilta, jonka jälkeen käsikirjoituksen mukaisesti koostetaan video valmiiksi. Tällä tavalla toimivat useimpien sarjojen sekä elokuvien tuotannot.

Editointiohjelmiä on olemassa useita. Näistä yleisimmin käytettyjä ovat Avid, Final Cut sekä Adobe Premiere Pro. En lähde erottelemaan näitä ohjelmia toisistaan, vaan kerron yleiset peruseriaatteet. Kaikissa ohjelmissa on neljä pääosaa: Videoikkuna leikattavan

materiaalin näyttämiseen, aikajana materiaalin koostamiseen, videokirjasto leikkausmateriaalin hallintaan sekä työkalut ja efektit. Kaikissa näissä ohjelmissa materiaali ladataan ohjelmaan, koostetaan ja valmis video tallennetaan haluttuun muotoon julkaittavaksi internetissä, TV:ssä, DVD:llä tai elokuvana.

4.3 Leikkaus verkossa

Verkkovideoleikkauksella tehdään täysin samat asiat kuin tavallisessakin videoleikkauksessa. Ladataan materiaali leikkausohjelmaan, koostetaan ja julkaistaan. Verkkovideoeditorit ovat poikkeuksetta esikuviaan karsitumpia. Siihen on pääsääntöisesti kaksi syytä. Ensimmäinen pohjautuu internetin perustaan. Verkkeditorit eivät voi olla yhtä monipuolisia kuin esikuvansa, koska verkon yli siirretty datamäärä kasvaa ominaisuuksien myötä. Eli mitä enemmän dataliikennettä, sitä enemmän ohjelma kuormittaa verkkoa ja sen myötä käyttö hidastuu. Asiaa voi verrata minkä tahansa muun verkkopalvelun nopeuteen. ”Latautumisnopeus on epäilemättä tärkein yksittäinen kävijämäärään vaikuttava tekijä”, toteaa käyttäjäkonsultti Jeffrey Veen (2002, 168.) kirjassaan. Toinen syy verkkovideoeditorille on sen käytettävyys. Monet videoeditorit vaativat satoja tunteja, jotta käyttämisestä tulisi rutiinia. Verkossa samanlaista pysyvää mielenkiintoa ohjelmaa kohtaan on vaikea saavuttaa.

4.4 Verkkovideoeditorit ja Fooga-editori

Verkkovideoeditoreja on tarjolla ilman maksua tusinan verran. Kaikissa pitää kuitenkin kirjautua sisään käyttäjäksi. Näistä on varteenotettavin sekä monipuolisin vaihtoehto Jumpcut, <http://jumpcut.com>. Monipuolisen tästä ohjelmasta tekevät sen editointiominaisuudet, itse ohjelman vakaus sekä mahdollisuus sosiaaliseen editoimiseen. Jumpcutissa voi tehdä ryhmiä, joiden avulla voi yhdessä editoida ja keskustella leikkauksesta, tyyleistä jne. Muutamia muut maininnan arvoiset verkkovideoeditorit ovat Eyespot, Moviemasher, Cuts sekä YouTube remixer. (Catone 2007.) Kaikista näistä videoeditoreista löytyy perusleikkaustoiminnot ja ne ovat helppokäyttöisiä. Käyttäjät, jotka eivät koskaan ole leikanneet, voivat kokeilla ensimmäiset leikkauksensa näillä editoreilla ilman suurta opettelua.

Stadiassa Open Source -projektina kehitettävä Fooga-editori antaa erään edun muihin verkkovideoeditoreihin verrattuna. Valmista koostettua videota ei tarvitse julkaista palveluntarjoajan määrittelemään osoitteeseen, vaan sen voi saada omaan käyttöön. Fooga-verkkovideoeditori on siis epälineaariseen leikkaamiseen tarkoitettu työkalu, joka on tulevaisuudessa kaikkien käytettävissä. Fooga-editori tarvitsee toistaiseksi toimiakseen Mozilla Firefox 2.0 -selaimen sekä Flash Player 9 -liitännäisen. Nämä ovat ainoat vaatimukset, jotka Fooga-editori tarvitsee toimiakseen internet-yhteyden lisäksi. Tekninen työryhmä ei ole saanut optimoitua Fooga-editoria toimimaan oikein muissa selaimissa, esimerkiksi Internet Explorerissa.

Fooga-editorin perusajatus on jakaa verkkoleikkausta tekijöiden kesken. Ajatus on lähtenyt sosiaalisen median lähtökohdista eli yhteisö pystyy verkon välityksellä luomaan jotain yhteistä, näkemättä kuitenkaan fyysisesti toisiaan. Itse sosiaalinen media sekä sosiaalisen median välineet ovat uusia asioita. Vuorovaikutuksen sekä toimivan konseptin rakentaminen ympäristössä, jossa käyttäjät eivät ole fyysisesti tekemisissä toistensa kanssa, on haasteellista. Vuorovaikutusta varten Fooga-editoriin on rakennettu reaaliaikainen keskustelujärjestelmä, shoutbox, jossa voi kommunikoida muiden reaaliaikaisten keskusteluohjelmien tavoin.

Perusominaisuuksiltaan Fooga-editori on yksinkertainen ja vain kaiken tarpeellisen sisällään pitävä ohjelma. Jo luvussa 4.3 kerrottujen ominaisuuksien lisäksi tämä editori pitää sisällään vain videoprojektien luomisen ja hallinnan sekä käyttäjien hallinnan. Fooga-editori vaatii käyttäjiltään sisäänkirjautumisen sekä projektin perustajalta kutsun ryhmän jäsenille, jos haluaa jakaa editointiprojektin ryhmän kanssa.

4.5 Verkkoleikkaustuotannot

Fooga-editorilla on tehty muutama testituotanto, joiden tarkoitus on ollut tuoda esiin editorissa olevia ongelmia sekä testata soveltuvuutta erilaisten käyttäjien tarpeisiin. On hankalaa ellei mahdotonta ottaa huomioon kaikki käyttäjäryhmät sekä erilaiset yhteisöt ohjelmaa tehdessä. Tästä syystä käyttäjäkunta rajattiin tai se rajautui automaattisesti käyttäjiin, jotka ovat kiinnostuneita editoimaan videoita sekä käyttämään ohjelmia internetin välityksellä. Tässä osiossa esittelen näistä testituotannoista ne, joilla on ollut eniten annettavaa opinnäytetyöni kannalta.

4.5.1 Ruskeasuon videotyöpaja

Ruskeasuon erityiskoulu on liikuntavammaisille sekä liikuntarajoitteisille tarkoitettu koulu, jossa pääpaino on opetuksessa ja toissijaisesti elämän tukemisessa. Stadian ja Ruskeasuon koulun kanssa tehtiin yhteistyötä useissa eri projekteissa. Fooga-video-editointiprojekti oli eräs näistä projekteista. Ruskeasuolla tehty Fooga-projekti oli myös ensimmäinen isompi kokonaisuus, jossa Foogaa on koskaan testattu. Haasteelliseksi testituotannon teki käyttäjäkunnan liikuntarajoittuneisuuden tuomat ongelmat sekä Foogan varhainen kehitysversio.

Testituotannon tarkoituksena oli antaa Ruskeasuon koululaisille kokemus uutistuotannosta, epälinearisesta editoimisesta sekä tuoda esiin Foogan käytettävyyttä rajoittavia tai haittaavia ominaisuuksia sekä paikallistaa teknisiä ongelmia. Näitä ongelmia esiintyikin, koska testituotantoja ei ollut varsinaisesti järjestetty aikaisemmin. Testiryhmänä oli 14–15-vuotiaita liikuntarajoitteisia nuoria, joille helppo käytettävyys on erityisen suuressa roolissa.

Ruskeasuon urheilupäivän uutistuotannot kuvattiin kahdella Nokian N93-matkapuhelimella sekä yhdellä miniDV-kameralla. Välineistönä oli lisäksi N93:een sopivat handsfree-sarjat, joissa oli erilliset mikrofonit. MiniDV-kamerassa oli myös erillinen mikrofoni. Lisäksi mukana oli jalustoja kameroille, latureita, akkuja ja muita tarvikkeita.

Kolme eri kuvausryhmää työsti synopsiksen, käsikirjoituksen sekä kuvaussuunnitelman, jotta urheilupäivän haastattelut saataisiin suunniteltua sekä aikataulutettua. Kuvauspäivän alussa kävimme läpi kamera- sekä kuvaustekniikoita, jolloin mm. MTV3:lla työskentelevä Katja Nykänen alusti päivää kertomalla uutistuotannosta. Jokaisessa ryhmässä oli kahdesta kolmeen opiskelijaa. Kahden opiskelijan ryhmissä yksi toimi äänimiehenä sekä kuvaajana ja toinen haastattelijana. Kolmen opiskelijan ryhmissä yksi toimi kuvaajana, toinen äänimiehenä ja kolmas haastattelijana. Kokonaisuudessaan urheilupäivän kuvauksiin meni n. 5 tuntia. Oma roolini oli lähinnä tukea teknisesti tuotantoryhmiä sekä antaa tarpeen vaatiessa neuvoja kuvaamisesta, valaistuksesta tai toteutuksesta. Päivän päätteeksi koostin videomateriaalin pienemmiksi kokonaisuuksiksi sekä latasin videomateriaalin valmiiksi Fooga-editoriin odottamaan tulevia editointipäiviä.

Editointivälineinä Ruskeasuon koululla olivat tavalliset työasema-PC:t, joihin oli asennettu Mozilla Firefox 2.0 -selain sekä Flash-player 9 -liitännäinen. Ennen videoeditoinnin aloitusta esittelin Fooga-editorin sekä kerroin yleisesti videoleikkauksesta. Oppilaat saivat heti ruveta editoimaan ja parhaaksi metodiksi muodostui yritys- ja erehdysmetodi. Fooga-editorissa ilmenneitä ongelmia tai käyttöä haittaavia ongelmia tuli useita. Ruskeasuon koulun 15-vuotias opiskelija totesi Foogan käyttämisestä seuraavaa: ”Se on ihan selkeä, mutta siinä oli jotain puutteita ja se oli aika hidaskäyttöinen.” Lopuksi näitä ongelmia käsiteltiin ominaisuuksina, jotka vain haittasivat tai hidastivat koostamista. Ongelmatilanteita analysoidaan enemmän luvussa 4.6.

Oppilaat koostivat kahdesta viiteen minuuttia kestäviä uutiskatsauksia, jotka myöhemmin koostettiin DVD:lle muistoksi työpajasta. Materiaalia lähetettiin myös muutaman päivän ajan Otadigi Oy:n digitaalisella koelähetysasemalla maanpäälliseen digiverkkoon, DVB-T:hen. Otadigi Oy:n lähetys näkyy n. 10 km:n säteellä Espoon Otaniemestä.

4.5.2 Stadian verkkovideotyöpaja

Toisena mainitsemisen arvoisena testituotantona oli Stadian ammattikorkeakoulun tiloissa järjestetty työpaja, jossa lineaarista videotuotantoa opiskelleet oppilaat koostivat itse kuvaamistaan materiaaleista verkkovideotiivistelmän. Materiaalit olivat kuvattu Pekka Korvenojan kuva- ja ääni-kurssin yksittäiskameraharjoituksista, jotka oli ladattu etukäteen Fooga-editoriin. Tuotannon tarkoituksena oli antaa oppilaille kokemus epälinearisesta leikkauksesta sekä samalla testata Fooga-editorin kuormitettavuutta monella samanaikaisella käyttäjällä. Kuormitusta testasimme neljällä ryhmällä, joissa jokaisessa ryhmässä oli kahdesta kolmeen käyttäjää. Käytettävyydelliset seikat olivat esillä tässäkin testituotannossa. Testialustana oli multimedia-PC:t, joissa oli Mozilla Firefox 2.0 -selaimet sekä Flash Player 9 -liitännäinen. Itse testikokoonpanot olivat riittävät, joten niiden osalta ei aiheutunut ongelmia. Fooga-editoriin oli tullut muutama tekninen parannus Ruskeasuon testituotannon jälkeen, mutta editori oli käytännössä samanlainen.

Verkkoviestinnässä olevilla opiskelijoilla on jo toisena vuotena hyvä kokemus eri selaimista, käyttöliittymistä sekä Flash-liitännäisistä, joten verkkokäytettävyyttä ei tarvinnut erikseen opettaa. Kaikilla tämän testiryhmän jäsenillä oli myös kokemusta

koostamisesta kiinteillä videoeditointiohjelmilla, mutta vain yhdellä oli kokemusta verkkovideoeditoimisesta. Ruskeasuon kouluun verrattuna tällä tuotantoryhmällä oli huomattavasti ammattimaisempi ote koostamiseen, mikä toi tullessaan Fooga-editorin vertaamista muihin videoeditoreihin. Vertailua muihin tuli ennen kaikkea puutteellisista toiminnoista. Toisaalta eräs 20-vuotias mieshaastateltava ei halunnut ohjelmasta liian monipuolista: ”Sitten, kun työkaluja tulee lisää, siitä tulee varmasti näppärä. Siitä ei kannata kuitenkaan tehdä liian pro-versiota, jos se on helppokäyttöinen, niin se on hyvä.”

Päivä aloitettiin projektipäällikkö Juhana Kokkosen alustuksella, jonka aikana esiteltiin Fooga-editori pääpiirteissään. Tämän jälkeen oppilaille annettiin tehtäväksi muodostaa ryhmät ja koostaa itse kuvaamistaan materiaaleistaan videokooste. Tämän jälkeen he ryhtyivät tarkastelemaan toisten tekemiä videokoosteita ja jatkokehittämään niitä. Ryhmät olivat eri aikaan valmiita, joten annoin tehtäväksi valmiille ryhmille jatkaa muiden tallentamia projekteja. Projekteja tulikin kymmeniä erilaisia. Huomionarvoinen seikka oli Fooga-editorissa olevan keskustelukanavan käyttö. Tarkoituksena oli käyttää keskusteluun vain kyseistä kanavaa, jotta saisimme lisää informaatiota sen toimivuudesta vuorovaikutuksessa. Todellisessa tilanteessa, missä käyttäjät sijaitsevat fyysisesti erillä toisistaan, keskustelukanava on tarpeellinen. Molemmissa tuotannoissa keskustelu kuitenkin palasi normaaliin puhekeskusteluun, koska käyttäjät olivat samassa tilassa. Keskustelukanava todettiin kuitenkin toimivaksi. Päivä päättyi haastatteluihin, joihin kaikki osallistuivat mielellään.

Haastatteluissa tuli esille myös negatiivisia asioita Foogan käytettävyydestä sekä keskeneräisyydestä. Eräs Stadian haastatteluryhmän jäsen totesi: ”Aika keskeneräinen, vähän oli jumissa välillä ja vaati päivittelyä. Kyllä se niin kuin ajatustasolla toimisi, mutta tekninen toteutus ei välttämättä ollut ihan kunnossa.”

4.5.3 Verkkoleikkaustuotantojen erot ja samankaltaisuudet

Ruskeasuon videotyöpaja sekä Stadian verkkovideotyöpaja järjestettiin käytännössä samoilla puitteilla. Molemmissa työpajoissa käyttäjät kuvasivat itse materiaalinsa, joita he työstivät myöhemmin Fooga-editorilla. Siirsin molemmissa työpajoissa materiaalit valmiiksi editoriin ajan säästämiseksi, joten materiaalin siirtoa ei työpajoissa testattu.

Fooga-editorista oli molemmilla ryhmillä sama käyttöliittymäversio, joten eroja ei tässä suhteessa syntynyt. Eroja oli lähinnä tietoteknisissä puitteissa. Ruskeasuolla yhtä ryhmää kohden oli käytössä vain yksi tietokone, kun taas Stadiassa jokaisella oppilaalla oli oma tietokone. Tämä aiheutti Ruskeasuolla lähinnä sen, että suurimman osan editoimisesta suoritti aina yksi ihminen ja muut katselivat vierestä. Editoidijan paikka kuitenkin vaihtui, kun heille sanottiin siitä.

Suurin ero löytyi editorin sisäistämisessä sekä käytön oppimisessa. Stadiassa oppilaat oppivat käyttämisen kymmenessä minuutissa, jonka jälkeen heitä ei juuri tarvinnut opastaa. Ruskeasuolla editorin opettamiseen sai käyttää tunteja ja ongelmatilanteissa he eivät omatoimisesti pystyneet jatkamaan, vaan tarvitsivat avustamista. Poikkeuksia tosin löytyy aina joukosta. Eräs Ruskeasuon ryhmistä oli teknisesti muita ryhmiä todella paljon edellä, joten ongelmatilanteet eivät tuottaneet heille niin suurta vaivaa. Haastattelussa ei pystynyt havaitsemaan Foogan käytettävyyden eroja työpajojen välillä.

Saadut erot olivat lähinnä perusteluissa. Jos erikseen ei pyytänyt tarkennusta, niin vastaukset olivat useimmiten Ruskeasuon oppilailla hyvin lyhyitä. Esimerkkinä voisi käyttää vastauksia, mitä saatiin kysymyksestä, onko verkossa toimivalle videoeditorille kysyntää. Ruskeasuolla saatiin vastauksiksi seuraavia: ”Joo, kyllä mä voisin, jos se olisi ilmainen”, ”On”, ”Ainahan sille varmaan jotain käyttöä on” ja ”Kyllä mä joskus voisin harkita sitä.” Stadiassa samaan kysymykseen saatiin seuraavanlaisia vastauksia: ”On, silloin sinä saat kaiken samaan paikkaan, mutta sinun pitää tehdä se jossain turvallisesti ennen kuin voit siirtää sen YouTubeen tai jonnekin”, ”On, ehdottomasti. Se, että moni ihminen pystyy osallistumaan. Yhdellä on pätkä jotain aineistoa ja toisella toinen pätkä ja pystyy helposti tuottamaan jotain yhdessä.”, ”No, voihan se olla että tulevaisuudessa ihmiset rupeaa enemmän kännykällä kuvaamaan ja ei kaikilla ole varaa ostaa satasten Pinnaclea(videoeditori).” Perustelujen erot johtuvat todennäköisesti kokemuspohjasta. Stadiassa melkein kaikki olivat käyttäneet videoeditoreja aikaisemmin.

4.6 Fooga-editorin ongelmia ja ratkaisuja

Käyn läpi muutamia testituotannoissa ilmenneitä ongelmia Fooga-editorissa sekä niihin haettuja ratkaisuja. Ohessa mukana kuvakaappaus Fooga-editorin käyttöliittymästä 22.11.2007. Käyttöliittymä on ollut samanlainen molemmissa testituotannoissa. Kuvaan

sekä tekstiin on merkitty numerointi, joka helpottaa ongelmakohtien havainnollistamista.



Kuva 1. Fooga-editorin käyttöliittymä 22.11.2007. Ongelmakohdat ovat merkitty sekä kuvaan että tekstiin.

Käyttöliittymässä ilmenneitä ongelmia:

1. ”Stop ja Play-painikkeet ovat erikseen, muissa editoreissa sama nappi.”
Tämä ongelma ilmeni sekä Ruskeasuon että Stadian testituotannoissa. Stop- ja Play-painikkeen voi rakentaa kaksitoimiseksi, jolloin vain toinen vaihtoehto näkyy. Tätä ongelmaa ei ole ajateltu parantaa, vaan jättää se ominaisuudeksi.
2. ”Median lisääminen aikajanelle ei toimi suoraan raahaamalla tai tuplannäppäilemällä.”
Tämä ongelma ilmeni Ruskeasuon testituotannossa. Ongelma oli poistettu jo ennen Stadian testituotantoa rakentamalla suora raahaus myös kiinniolevasta materiaalinäkymästä. Aikaisemmin tarvitsi aukaista materiaalin tiedot ja raahata materiaali aikajanelle pienestä kuvakkeesta.

3. ”Videomateriaalin valitseminen aktiiviseksi aikajanalla parantaisi niiden editoimista. Videomateriaalin sininen taustaväri voisi muuttua tai ympärille voisi tulla vaikkapa punainen kehys. Silloin lyhentäminen koskisi vain ja ainoastaan sitä tiettyä videomateriaalia.”

Tämä ongelma ilmeni Ruskeasuon testituotannossa. Editoriin on tulossa valintatyökalu keväällä 2008. Tekniset kehittäjät eivät ole vielä päässeet yhteisymmärrykseen videomateriaalin valinnan toiminnoista aikajanalla.

4. ”Mistä tiedetään materiaalin pituus aikajanalla?”

Tämä ongelma ilmeni sekä Ruskeasuon että Stadian testituotannoissa. Toistaiseksi grafiikassa ei ole aikajanalla aikamerkintää, mutta sinne lisätään aikamerkintä viivoituksella sekä numeraalisesti. Lisäksi yksittäisen videon kohdalle tulee info, jossa näkyy yksittäisen videon pituus. Tämä parannus tulee keväällä 2008 julkaistavaan versioon.

5. ”Lähennä-painikkeen vieressä olevan aikajanan liikutuspalkin molemmissa päissä voisi olla pienet nuolet. Niitä painamalla varsinainen aikajana siirtyisi ainoastaan hieman.”

Tämä ongelma ilmeni Ruskeasuon testituotannossa. Vierityspalkkiin on tulossa nuolet, josta voi siirtää aikajanaa. Ominaisuus tulee keväällä 2008 julkaistavaan versioon.

6. ”Roskakori-näppäimen käyttö sekä havainnointi oli hankalaa.”

Tämä ongelma ilmeni Ruskeasuon testituotannossa. Ongelma ratkaistaan erilaisella objektilla sekä huomiovärillä. Hiiren vieminen päälle tuo myös esiin ”recycle bin”-tekstin. Tämä ominaisuus tulee kevään 2008 versioon.

Teknisiä ongelmia tuli eteen niin Ruskeasuon kuin Stadian testituotannossa, mutta suurin osa näistä oli jo tiedossa ennen testituotantoja. Tässä luettelona joitain suurimpia teknisiä ongelmia. En kommentoi itse ongelmia, koska ratkaisut ovat olleet puhtaasti tietoteknisiä.

1. ”Jos painaa play-painiketta ja samalla poistaa aikajanalta videomateriaalin, niin miksi video jää silti pyörimään? Eihän tyhjällä aikajanalla ole mitään mitä toistaa”.

2. ”Jos pysäyttää videon ja painaa play-painiketta, niin video alkaa toistua alusta. Miksi näin?”
3. ”Äänen hiljennä-painike ei toimi.”
4. ”Videon export-toiminto ei tee mitään. Tallentuuko export?”
5. ”16:9-kuvasuhde ei toimi ongelmia.”

Tekniset ongelmat oli pyritty poistamaan jo Ruskeasuon ja Stadian testituotantojen välissä, jos ne olivat olleet suureksi haitaksi käytettävyydelle, pienemmät ongelmat oli todennettu ominaisuuksiksi. Seuraavat ongelmat oli poistettu tuotantojen välissä: Playhead eli aikajanalla aikaa osoittava nuoli liikkuu videosoiton mukaisesti, videon ulosvienti korjattu eli valmiin videon pystyy tallentamaan. Lisäksi Flash-liitännäisen aiheuttamat ohjelman pysähtymistilanteet olivat vähentyneet merkittävästi.

5 Päätelmiä ja havaintoja kevyestä videotuotannosta.

Kevyt tuotanto hakee paikkaansa niin julkaistavuutensa kuin ansaintalogiikkansa puolesta. Missä julkaista materiaalia, jossa viimeistely ei ole huippuluokkaa, mutta idea sitäkin suuremmassa roolissa? Missä ja minkälaista ohjelmaa ihmiset ovat valmiita katsomaan ja miksi? Ovatko heiluvat kamerat ansainneet paikkansa tässä maailmassa, vai saavatko ne katsojat voimaan pahoin?

5.1 Mitä on kevyt videotuotanto?

Kevyt videotuotanto on nopean reagoimisen videotuotanto, jossa idea näyttelee pääroolia. Idea nousi sekä haastatteluissa sekä testituotannoissa suureksi asiaksi. Hauska idea ja toteutus korvaavat katsojan silmissä huonon laadun ja nykivän kuva.

Kevyeksi videotuotannoksi voidaan laskea kaikki kannettavalla kuvausvälineellä tehtävä videotuotanto, joka on joko reaaliaikaista tai lähes reaaliaikaista. Lisään kuitenkin edellä mainittuun määritelmään vielä reaaliaikaisuutta koskevan poikkeuksen

eli vaikka materiaalia ei heti julkaistaisi, mutta se on valmis melkeinpä kuvaushetkellä, lasketaan se kuitenkin kevyeksi videotuotannoksi.

Yksi kevyen videotuotannon ominaisuuksista on siis nopea julkaistavuus. Kentällä tehty haastattelu on saatavissa kamerakännykstä esim. internetiin julkaistavaksi napin painalluksella. Tutkimushaastattelussani moni haastateltava vastasi kysyttäessä kevyen tuotannon merkitystä mediassa, että reaaliaikaisuus sekä saavutettavuus ovat tärkeitä ominaisuuksia. Eräs Stadian miesopiskelija totesi reaaliaikaisesti mobiililaitteilla kuvatuista videoista seuraavaa: ”Ne on sellaisia tilanteita, joihin ei yleensä olla varauduttu eli siellä ei ole toimittajia paikalla eli vaikka ne olisi huonolaatuisia ne voi olla uutisarvoltaan huomattavan tärkeitä.” Jos toimittaja olisi lähellä, niin katsojat katsoisivat ennemmin toimittajan ja hyvällä kalustolla liikkuvan kuvaajan tuottamaa uutismateriaalia. Ruskeasuolla yksi haastateltavista oli epäileväinen koko mobiilituotantoa kohtaan: ”En tiedä. Minun mielestä ei toimivaa.” Jatkettaessa kysymystä lehtikuvien puolelle hän vastasi: ”Osa niistä tosi heikkolaatuisia, rakeisia.”

Kevyeksi videotuotannoksi on helpointa määritellä mobiililaitteilla tehdyt tuotannot, kuten ESC2007, almost live -mobiilituotannot. Keveys tulee jo pelkästään yksittäisen ihmisen mahdollisuudesta tuottaa videomateriaalia sekä kaluston mobilisovavuudella. Mobilisovavuus eli liikuteltavuus on yksi avaintekijä kevyen videotuotannon määrittelemisessä. Kalusto pitää pystyä ottamaan mukaan tarvittaessa nopeasti. Kevyttä tuotantoa voi määritellä myös puhtaasti työtunneilla. Jos jälkituotantoaika on todella lyhyt eli valmista videomateriaalia saa muutamassa tunnissa, täyttää kyseinen tuotanto kevyen videotuotannon määritelmän. Kevyeksi videotuotannoksi en kuitenkaan laske lineaarista studiotyöskentelyä, koska kokonaistyöaika on ison työntekijämäärän takia suuri. Käsikirjoitus sekä kuvakäsikirjoitus, kuten myös kuvaussuunnitelma ovat tärkeässä roolissa niin kevyessä kuin muissakin tuotannoissa.

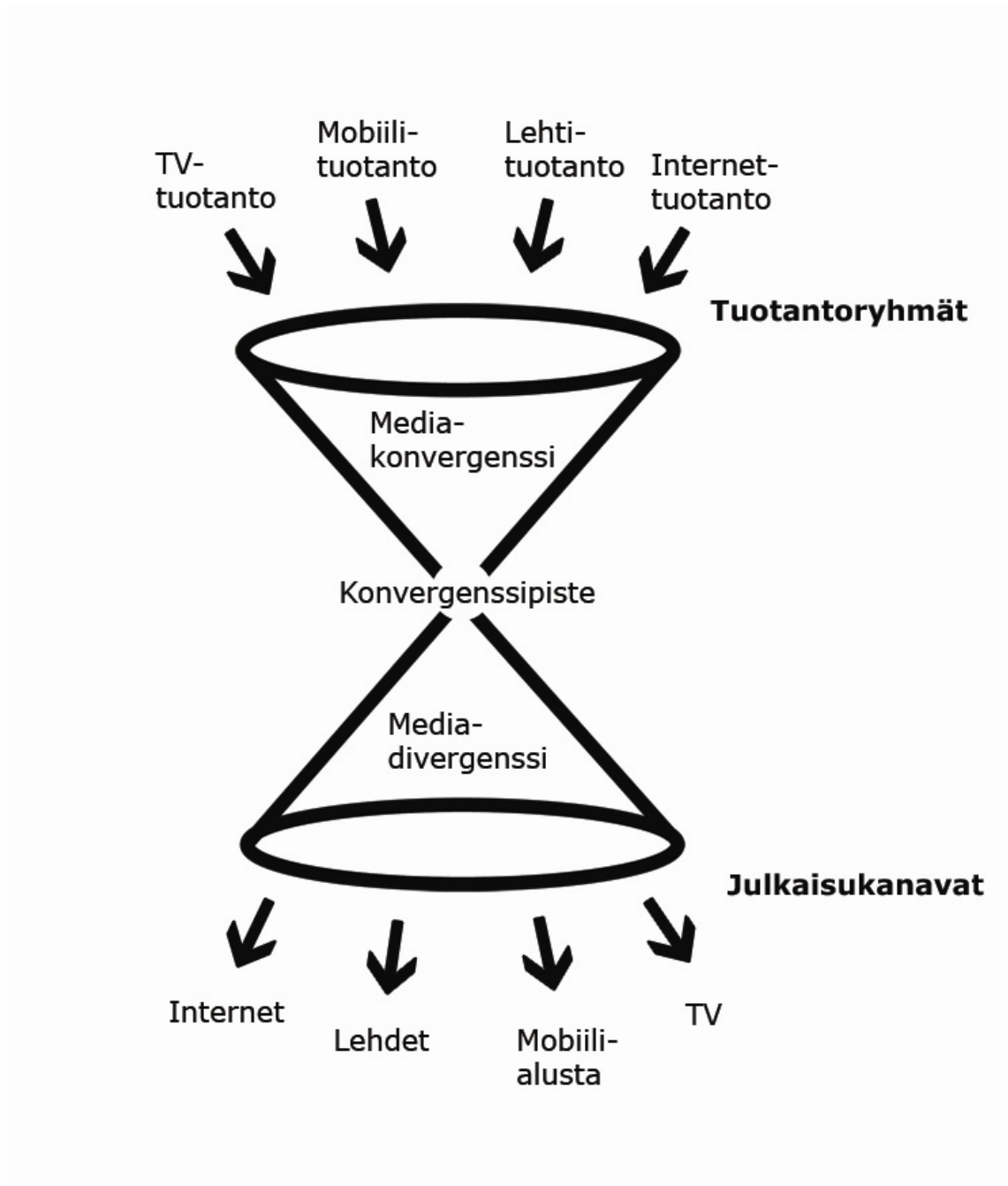
5.2 Mediakonvergenssi sekä divergenssi

Yksi kevyttä tuotantoa tällä hetkellä eniten koskettavista ilmiöistä on mediakonvergenssi. Mikko Villi toteaa Verkkoviestintäkirjassa seuraavasti: ”Mediakonvergenssi voidaan määritellä viestintäjärjestelmien ja mediamuotojen yhdentymiseksi, lähenemiseksi, samankaltaistumiseksi tai ykseytymiseksi.” (Aula & Matikainen & Villi 2006,

101.) Kyseinen ilmiö tapahtuu käytännössä jokaisen yksittäisen median kohdalla. Sanomalehdillä on verkkojulkaisuja ja samaan aikaan verkosta poimitaan artikkeleita sekä uutisia sanomalehtiin. TV-tuotantoja ja elokuvia näytetään netti-TV:ssä sekä mobiililaitteilla ja vastaavasti internet- ja kännykkävideoita näytetään TV:ssä. Täysin erikoistunutta, vain yhden alustan mediaa on vaikea löytää. Toisaalta haastatteluissa useimmat haastateltavat totesivat kevyen tuotannon videoiden pääasiallisen tarkoituksen olevan kotikäytössä. Poikkeuksiakin löytyi. Kevyen videotuotannon roolia kysyttäessä eräs Stadian naishaastateltava totesi: ”Uutisointia voisi ajatella ja kotituotantoon tietysti ja miksei myös verkkotuotantoon.” TV-tuotantoihin ja elokuvatuotantoihin eivät mobiililaitteilla tuotetut videot haastateltavien mielestä sopineet.

Kolikon kääntöpuolella on mediadivergenssi. Taina Kerttula määrittelee mediadivergenssin Pro Gradu työssään seuraavasti: ”Mediakonvergenssin rinnalla kulkee myös mediadivergenssin käsite. Tällä viitataan yhdentymisen rinnalla tapahtuvaan eriytymiseen.” (Kerttula 2004, 39.) Mediajulkaisun kannalta ajatellen eriytyminen viittaa mm. eri julkaisumahdollisuuksien kehittymiseen. Erilaisia julkaisumahdollisuuksia syntyy teknisen kehityksen sekä ominaisuuksien lisääntymisen myötä jatkuvasti. Jo tällä hetkellä eri julkaisukanavia on useita: Elokuvat, TV, Internet, mobiili, lehdet jne. Lista kehittyy vuosi vuodelta.

Mediakonvergenssiä ja mediadivergenssiä hahmottaakseen voisi mieltä tiimalasia. Yläpuolelta tiimalasiin tulee sisään mediaa useista eri lähteistä. Tiimalasin kapeimmassa kohdassa ne yhtyvät ja ovat samaa mediaa ilman kontekstia. Kapeimman kohdan jälkeen tiimalasin alaosassa media eriytyy useisiin eri julkaisukanaviin. Mediakonvergenssin ja mediadivergenssin toteutuminen tämän mallin mukaisesti ei ole absoluuttinen. Esimerkiksi lehdille tehty tuotanto päättyy useimmiten ensimmäisenä lehtiin ja televisiolle tehty tuotanto ensimmäisenä televisioon. Materiaalin myöhempi käyttö kuitenkin sekoittuu. Seuraavalla sivulla havainnollistava kuva mediakonvergenssin ja mediadivergenssin yhdistymisestä.



Kuva 2. Mediakonvergenssin ja mediadivergenssin yhdistyminen mediassa.

5.3 Kevyen videotuotannon julkaisu

Kevyen videotuotannon ehkä selkein julkaisumuoto on verkko- ja mobiilivideot. Televisio-, DVD- tai elokuvaalaatuun tottuneet katsojat eivät helposti hyväksy kevyen videotuotannon tavallisesti pakattua videokuvaa kyseisissä medioissa. Laatu ja päätelaitteen rasittavuus katsottaessa korreloittuu helposti myös katseluaikaan. Mobiilivideojulkaisua varten määriteltiin esimerkiksi ESC2007-projektissa videoiden maksimikestoksi 240 sekuntia eli 4 minuuttia. Kero (2006, 68.) toteaa verkkovideoita

käsittelevässä pro gradu työssään samasta aiheesta seuraavasti: ”Verkkovideon sopiva kesto riippuu videon teknisestä laadusta ja käyttötarkoituksesta. Toisaalta teknisesti korkeatasoista verkkovideokuvaa jaksaa katsoa pitkäänkin.” Haastatteluissani eräs Stadian opiskelija totesi verkkovideoiden laadun ja katseluajan korrelaatiosta seuraavaa: ”Laatu on semmoinen hyvä miinus, en katselisi niitä kauheasti pidempään kyllä ruudulta ollenkaan.”

Tekninen laatu sekä päätelaiteriippumattomuus on kombinaatio, joka on ollut ajan-kohtainen jo jonkin aikaa. Videon idea ja tekninen toteutus eivät ole ainoita vaikuttavia asioita, vaan materiaali pitää toimia erilaisissa päätelaitteissa. Jos purkaa ajatuksen, alkuperäistä materiaalia näytetään Full HD tasoisesta televisiosta eli resoluutio on 1920 x1080 pikseliä sekä sama video on ladattavissa mobiilipäätelaitteelle, jonka resoluutio on vain 240x180 pikseliä. Tämä tuo haasteen videotuotannolle, koska katsojat näkevät samaa materiaalia vastaavanlaisilla yhdistelmillä tälläkin hetkellä.

Erilaiset katselutilanteet asettavat myös omat ongelmansa verkkovideolle. Nykyinen televisio on passiivisempi medialähde kuin internet, jossa käyttäjä tekee jatkuvasti valintoja yksittäisen sisällön suhteen. Käyttäjän tarvitsee laittaa vain televisio päälle ja kanavaakaan ei tarvitse välttämättä vaihtaa. (Kero 2006, 67.) Sama aktiivisuuteen kyllästyminen tuli esiin Kuluttajatutkimuskeskuksen tutkimuspäällikkö Mika Panzarin johtamassa mobiilivideotutkimuksessa, jossa eräs käyttäjä totesi: ”Autossa taas istuskelen. Äänen huono laatu häiritsee pahasti. Laitoin mieluummin autoradion päälle. Siitä ei tarvitse hakea kuunneltavaa/katsottavaa aina 4 min välein, vaan se soittaa vaikka viikon putkeen. On myös kiva, kun ei tarvitse valita, vaan juontajat vie tarinaa eteenpäin.” (Panzar ym. 2003, 22.) Verkkovideoiden kohdalla mm. netti-TV:ssä ei ole tällaista ongelmaa, koska ohjelmavirta ei katkea. Jos kuitenkin on tarkoituksena julkaista videot yksittäin eikä ohjelmavirtana, niin kantava voima on idea sekä mobiilipäätelaitteita käytettäessä mobiilijulkaisua varten mietitty toteutus. Mobiilipäätelaitteille tarkoitettuun kuvaamiseen sopivia menetelmiä on esitetty luvussa 3.3.

5.4 Internet ja videot internetissä

Internet ja videot ovat nykypäivää. Ehkä myös tulevaisuutta. Internetissä tapahtuvaa tapakulttuuria ei juuri ole videoiden osalta tutkittu. Ainut löytämäni verkkovideo-

tutkimusta tekevä yritys on Online Publishers association. Tätä tutkimusta vertaan omaani.

5.4.1 Verkkovideoiden katsominen

Online Publishers association:in vuonna 2006 tekemässä tutkimuksessa metodina käytettiin internet-kyselyä, johon osallistui 1241 internetin käyttäjää ikähaarukasta 12–64-vuotta. (Online publishers association 2006.) Tätä tutkimusta käyttäessä pitää huomioida muutamia seikkoja. Itse tutkimuksen teki ja suunnitteli Frank N. Magid Associates, joka on tutkinut ja kehittänyt tutkimusta jo vuodesta 1957. (Frank N. Magid Associates 2007.) Kyseisellä yhtiöllä on maailmanlaajuisesti toimintaa 37 eri maassa, mutta tämä tutkimus tehtiin vain USA:ssa. Kysely toteutettiin internet-kyselynä, jonka käyttäjiä ei rajattu eikä tiedetä, mistä maasta käyttäjät ovat tutkimukseen kuitenkaan osallistuneet. Itse tutkimuksessa ei selviä, millä internet-sivuilla tutkimusta on mainostettu. Tiedossa on kuitenkin, että tutkimusta on mainostettu 9-päivän ajan internet-sivuilla. Sukupuolijakauma oli tasan miesten ja naisten kesken. Internetvideotutkimuksesta oli jätetty pois aikuisviihde, jonka pois jättäminen vääristää mielestäni selkeästi tutkimusta. Aikuisviihteeseen liittyvät videot ovat oletettavasti iso osa verkkovideokulttuuria.

Tilastollisesti tutkimuksessa ei tullut esiin asioita, mitä ei voisi olettaa, mutta joitain mielenkiintoisia ilmiöitä esiintyi. Videoiden katsominen ei ole enää uutta. 93 % kyselyyn osallistuneista on tietoisia verkkovideoista ja 69 % oli katsonut videoita verkossa. (Online publishers association 2006.) Vertauksena omasta tutkimuksestani, kaikki haastateltavat olivat katsoneet verkkovideoita, joita keskimäärin katsottiin 5 kertaa viikossa. Videoiden katsomista ei kuitenkaan voi suoraan verrata, koska tutkimusryhmäni oli jo valmiiksi verkkovideoihin suuntautuneita ja kyseisestä tekniikasta kiinnostuneita. Eräällä Stadian koulun haastateltavalla verkkovideoiden katsominen oli jo osa elämää. Hän totesi videoiden katsomisesta seuraavaa: ”Yleensä ne on enemmän sellaisia hauskoja videoita, sitten myös uutisia. - - Voisi sanoa ehkä neljä tuntia viikossa.” Verkkovideotutkimuksessa käytiin läpi myös sisältöä eli minkä sisältöisiä videoita vastaajat katsovat verkossa. Viihde ja uutiset olivat suurimmat sisältöryhmät verkkovideoissa ja osittain nämä tulivat esille myös omissa tutkimus-haastatteluissani. Tarkemmin katsottuna suurin ryhmä oli uutiset, toisena hauskuuttavat

viihdevideot ja kolmantena ryhmänä musiikkivideot. (Online publishers association 2006.)

Tärkein esille tullut asia verkkovideoiden katsomisessa oli idea. Haastateltavistani kaikki yhtä poikkeusta lukuun ottamatta vastasivat idea, kun kysyttiin tärkeimpiä ominaisuuksia internetissä olevalle videolle. Jotkut vastaajista puhuivat sisällön tärkeydestä, johon kuuluivat sekä idea että toteutus. Esimerkkinä eräs Stadian haastateltavista mainitsee: ”Jos se on sisällöltään tärkeä, laatu ei ole silloin se tärkein. Se on idea ja toteutus. Laatu tulee silloin kakkosena.” Idean tai sisällön jälkeen toisena tuli laatu, joka vaikutti taas ratkaisevasti katseluaikaan. Mitä huonolaatuisempi video, sitä lyhyemmäksi kävi katseluaika. Internetissä vuonna 2005 tehdyn kvantitatiivisen käyttäjätutkimuksen mukaan 86 % katsojista katsoi kuitenkin aina aloittamansa verkkovideon loppuun asti. Suurimmat keskeyttämissyyt olivat jo saatu informaatio tai haluttomuus katsoa mukana tulevaa mainosta (Online publishers association 2005.).

Median kulutus oli esillä internet-tutkimuksessa, kuten myös omassani. Internet-tutkimuksen mukaan 91 % vastaajista käyttää internet-pohjaisia viestintävälineitä eli messengeriä tai muita keskusteluohjelmia, 59 % lukee lehtiä, 48 % katsoo videoita ja 43 % pelaa tietokone- ja konsolipelejä (Online publishers association 2006.). Omassa haastattelussani keskityin lähinnä kokonaiskulutukseen. Haastateltavat käyttivät keskiarvoisesti internetiä päivittäin vajaat 3 tuntia, TV:tä vajaat 2 tuntia sekä lukivat lehtiä satunnaisesti, kuitenkin lähes päivittäin. Pelikulttuuria tai ajankäyttöä en tutkinut.

Internet-tutkimuksesta selvisi muutamia mainitsemisen arvoisia seikkoja. 43 % tutkittavista halusi nähdä verkossa materiaalia, jota ei näytetä muissa medioissa (Online publishers association 2006.). Tämä on todella haastava asia mediadivergenssin kannalta, jossa mainitsin saman median jakautuvan eri päätelaitteisiin. Tämän huomion perusteella suuri osa tutkimuksessa olleista haluaa verkossa olevan materiaalin olevan vain siellä julkaistavissa. Omissa haastatteluissani ei tuohon seikkaan löytynyt mitään viittauksia enkä osaa tuota havaintoa perustella. Toinen asia internet-kyselyssä oli ihmisten haluttomuus maksaa videoiden katselusta. Internet-kyselyyn vastanneista kolmasosa oli valmis rekisteröitymään palveluun nähdäkseen videon ja vain 5 % oli valmis maksamaan videoiden katselemisesta. Vastaajat olivat valmiita maksamaan ennen kaikkea elokuvista, musiikkivideoista sekä TV-sarjoista. 59 %:lla syy

maksamiseen oli se, että he halusivat vapauden katsoa maksamaansa viihdettä milloin he itse haluavat. (Online publishers association 2006.)

5.4.2 Verkkovideoiden julkaisu

Kysyin tutkimuksessa haastateltavilta heidän mielipidettään mobiililaitteilla kuvatuista videoista sekä verkossa julkaistuista videoista. Mielenkiintoiseksi vastaukset teki heidän laatukäsityksen vaihtelevuus puhuttaessa oman videon julkaisusta internetissä tai toisten tekemien videoiden julkaisusta tai katselemisesta. Useimmat haastateltavat ovat valmiita katsomaan videoita verkossa, vaikka laatu onkin heikkoa, mutta eivät ole valmiita itse käyttämään mobiilikuvauslaitetta videon tekemiseen, koska laatu on heikkoa. Ilmeisesti heikko laatu vaikuttaa vain silloin, jos konteksti on oma tuottaminen eikä niinkään katseleminen. Tätä seikkaa tukee myös se, että seitsemän haastateltavista olisi valmis julkaisemaan tuottamansa videon verkossa vain, jos idea ja laatu olisivat hyviä. Stadian haastateltavista eräs miespuolinen kommentoi kysyttäessä omatekoisen videon julkaisemisesta: ”Kyllä mä voisin. Mulla on kovat kriteerit. Jos se on ihan hauska ja siinä on joku idea. - - Siinä pitää olla joku lanka siinä hommassa.” Lisäksi osa haastateltavista oli valmis julkaisemaan videon vain silloin, jos he itse saisivat rajattua katsojakunnan. Joissain tilanteissa haastateltavat olivat kuitenkin valmiita tekemään poikkeuksia. Jos kyseessä oli informatiivinen ja reaaliaikainen tapahtuma, esim. onnettomuus, haastateltavat olivat valmiita tukemaan jopa heikkolaatuisen videon julkaisemista. Stadiassa miesopiskelija totesi uutiskäytöstä seuraavasti: ”Varsinkin jossain uutisoinnissa, jos minä näen vaikka jonkun onnettomuustilanteen ja kuvaan sitä, niin sitä vois jollekin medialle eli siis televisio, netti lähettää ja käyttää sitä ja levittää laajemmallekin.”

Osa tutkimuskysymyksistäni perustui myös Fooga-videoeditorin käyttökokemuksiin sekä verkkovideoeditorien tulevaisuuden näkymiin. Useimmat haastateltavat olivat tyytyväisiä käyttökokemuksiin Foogasta, mutta ongelmiakin löytyi. Suurin osa käyttäjistä oli tyytyväisiä ulkoasuun sekä käytettävyyteen, mutta moni vastasi ohjelman olevan vielä keskeneräinen. Erilaiset jumiutumistilanteet aiheuttivat sen, että käyttäjät mielsivät Foogan hitaaksi ja välillä hankalaksi käyttää. Osittain käyttäjien käyttökokemuksiin vaikuttivat heidän vähäinen kokemus videoeditoinnista. Tulevaisuuden näkymät ovat tosin suopeita. Kaikki haastateltavat toivoivat Foogan kehitystä

jatkettavan tulevaisuudessa. Osa toivoi kuitenkin, että ohjelma pysyisi ns. Open Source-kehityksessä eli se pysyisi käyttäjälle ilmaisena ohjelmana. Eniten kysymyksiä herätti mobiilikuvauslaitteiden ja verkkovideoeditorin yhdistäminen eli ns. kevyen tuotannon polku alusta loppuun. Kysymykset johtuivat todennäköisesti epäluulosta mobiilikuvauslaitteita kohtaan. Käyttäjien usko on kuitenkin paranemassa mobiililaitteilla kuvaamisen suhteen teknisen kehityksen myötä. Muutama haastateltava kommentoi mobiilikuvausta: ”Ei, näissä uusimmissa puhelimissa on ihan ok.” Kyseisellä lauseella haastateltava tarkoitti laadun olevan ratkaiseva tekijä, mutta vanhempia mobiililaitteita hän ei käyttäisi. ”Minun mielestä on ihan suotavaa käyttää kameräkännykkää videokuvauksessa, jos tietää mitä kuvaa.”, totesi toinen Ruskeasuon koululainen. Myös Stadiassa mobiilikuvaus mietitytti. Miespuolinen oppilas mainitsi mobiilikuvauksesta: ”Jos ei ole mahdollisuutta muuhun ja kyllähän sillä voidaan tehdä efektejä, kuten joku musavideo kuvattiin Suomessa kännykkäkameralla.” Ensimmäinen varteenotettava mobiililaitteilla tehty musiikkivideo Suomessa oli Neljä Ruusua yhtyeen konsertin taltiointi 11.11.2006. Kuvaamiseen käytettiin kahta Nokian N93-mallin ja kahta N70-mallin puhelinta. (Emi Music Finland 2006.)

Viimeisimpänä kysymyksenä kysyin haastateltavilta, mieltävätkö he tuottavansa mediaa, kun he julkaisevat videoita internetissä. Tämä kysymys jakoi heidät kolmeen samansuuruiseen rintamaan. Käyttäjiin, jotka eivät ole miettineet, käyttäjiin, jotka eivät miellä ja käyttäjiin, jotka mieltävät tuottavansa mediaa. Ruskeasuon haastatteluissa heidän kommenttejaan olivat: ”En minä oikein”. ”En minä kyllä ihan varmaan.” Perusteluja oli vaikea saada, koska he eivät hahmottaneet täysin median tuottamisen käsitettä. Stadiassa jotkut haastateltavat olivat jo sisäistäneet median tuottamisen käsitteen ja tuottamisen mieltämiselle sai perusteluja, mutta päinvastaiselle mielipiteelle he eivät osanneet kertoa perusteluja. Eräs haastateltava totesi tuottamisen puolesta: ”Kyllä, että periaatteessa kaikki se pitää olla jollain tavalla merkityksellistä. Onhan se vain, jos laittaa omia kuvia kavereille haettavaksi netistä niin se ei ehkä ole median julkaisemista, mutta sitten kun laittaa isommin yleiseen jakeluun niin kyllä.” Tämä on sinänsä mielenkiintoinen kysymys käyttäjälähtöisiä videoportaaleja ajatellen, kuten YouTube eli onko se vain paikka, mihin ladataan videoita vai onko se varteenotettava julkaisukanava?

5.5 Verkkovideoiden tulevaisuus

On vaikea lähteä kuvailemaan tulevaisuutta, mutta selkeästi median tulevaisuus liittyy teknologiseen kehitykseen. Teknologinen kehitys on tuonut merkittäviä mediakonvergensseja. ”Suuret viestintäinstituutiot ovat muuttuneet median moniosaajiksi, kuten TimeWarner/AOL”, käsittelee asiaa Taideteollisen korkeakoulun tutkija Villi *Verkkoviestintäkirjassa*. (Aula & Matikainen & Villi 2006, 106.) TV, internet sekä mobiilivideot ovat saman materiaalin eri julkaisukanavia. Samaa aihetta on sivuttu aikaisemmin *Mediavirtaa webissä* -julkaisussa, jossa todetaan internetin mediavirran ja televisiotuotannon olevan kaksi toisiaan täydentävää viestintävälinettä. (Liikenne- ja viestintäministeriö 2001, 52.) Advertising.com tekemässä kvantitatiivisessa tutkimuksessa 80 % vastaajista sanoi, etteivät internetissä olevat videot vähennä heidän TV:n katsomistaan. (Advertising.com 2007.)

Pohtimisen arvoinen seikka on kevyen tuotannon videoiden julkaiseminen. Kuinka voimakas on mediakonvergenssi kevyen tuotannon kohdalla? Milloin verkkovideot ovat varteenotettava materiaalilähde televisiolähetyksille vai pysyvätkö ne vain verkko- ja mobiilijulkaisualustalla? YouTube:n kaltaiset ilmaiset käyttäjätuottoiset videoportaalit ovat lisääntyneet jatkuvasti. Verkkokonsultti Reed arvioi julkaisussaan YouTubeen sisältävän kesällä 2006 jo 70 miljoonaa videota (Reed, 2006). Villi mainitsee *Verkkoviestintäkirjassa* käyttäjätuottoisen materiaalin julkaisusta: ”Yksi aivan uusi television kehityssuunta voisi olla ihmisten omaehtoisen audiovisuaalisen pientuotannon lisääntyminen verkossa. Kansalaisille ei välttämättä riitä mahdollisuus vaikuttaa interaktiivisesti suurten yhtiöiden tuottamiin televisio-ohjelmiin.” (Aula & Matikainen & Villi 2006, 115.)

Sekoittaakseen vielä lisää käyttäjälähtöisten videosivustojen tarkoitusta, ovat monet yritykset sekä yhteisöt ruvenneet käyttämään YouTube-sivustoa suorana markkinointikanavana. Vapaassa videokentässä ei pysty enää tietämään, mikä osa videoista on ammattimaisesti tuotettuja ja mikä osa on käyttäjälähtöisiä. Stu Sweetow toteaa kirjoittamassaan artikkelissa seuraavaa: ”Osalla videotuottajista ei edes ole omia sivustoja. He käyttävät YouTubea julkaisualustana ja he ovat löytäneet tavan mainostaa omia palveluitaan.” (Sweetow 2007.) Tämä on yleinen suuntaus tällä hetkellä monien videojulkaisusivustojen kohdalla. YouTube-sivuston omistaja Google julkaisi viikolla 34/2007 lisäävänsä sivustolle ammattimaisesti tuotettuja videoita, joihin he myyvät mainostilaa.

(Klaassen 2007.) Mainostamista ammattimaisesti tuotettujen videoiden kytkäisenä on tehty Klaassenin artikkelin mukaan Mania-TV:ssäkin jo kesäkuusta 2006 asti. Näin mediakonvergenssi on toteutunut myös käyttäjätuottoisten verkkovideosivustojen kohdalla täydellisesti.

6 Loppusanat

Tämä opinnäytetyön aihe on tullut tutuksi verkkoviestinnän kurssitarjonnan puitteissa. Olen ollut tekemässä verkkovideoita niin Stadiassa kuin työelämässäkin. Lähde-materiaalin läpikäyminen on ollut sekä työlästä että antoisaa. Olen saanut paljon tietoa ennen kaikkea verkkovideoiden eri tekniikoista sekä julkaisusta. Vaikein asia itselleni oli kevyen videotuotannon määrittely. Käsitteen kuulin ensimmäisen kerran Videos-tuotantojen yhteydessä, joskin kukaan ei ollut käsitettä määritellyt.

Tämä opinnäytetyö voisi olla huomattavasti laajempi tutkimuksellisesti. Vertailukohtaa voisi hakea alan ammattilaisia haastattelemalla tai yrityksille tehtävästä tutkimuksesta. Esimerkiksi Nokia, Elisa tai Sonera voisivat olla kiinnostuneita kevyen videotuotannon tutkimisesta, sillä kannettavilla mobiililaitteilla voi kuvata ja mobiililaitteille tarvitaan sisällöntuotantoa. Näkökulmia tutkimukselle tulee lisää sitä mukaa, kun tekniset mahdollisuudet paranevat. Toinen tutkittavissa oleva puoli on käyttäjäkunta ja sosiaalisuus. Itse en ottanut sosiaalisen median näkökulmaa esille tässä opinnäytetyössä, mutta toivottavasti joku saa kipinän verkkovideoiden ja sosiaalisen median tutkimiseen. Sosiaalinen media on tapetilla tällä hetkellä ja se ei ole poistumassa. Toinen varteen-otettava sosiaalinen tutkimusnäkökulma on itse verkkovideoiden käyttäminen. Miksi ihmiset katsovat videoita verkossa? Miten niitä voisi paremmin hyödyntää informatiivisesti, mainoksellisesti tai vaikkapa viihteellisesti.

Toivottavasti tämä opinnäytetyö selkeyttää ihmisille otsikon mukaisesti kevyttä videotuotantoa ja määritelmä saavuttaa yleisen käsitteen tason. Lisään käsitteen myös Wikipediaan, jotta ihmiset voivat kommentoida ja jatkokehittää käsitettä.

LÄHTEET

Advertising.com 2007. Bi-Annual Online Video Study: First-Half 2007 vsvs. Second-Half 2006. [WWW-dokumentti] <<http://www.advertising.com/data/research/123/Research-BiAnnualVideoReport.pdf>> (Katsottu 02.04.2007).

Anttila, Pirkko 2005. Ilmaisuu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi Oy.

Aula, Pekka & Matikainen, Janne & Villi, Mikko 2006. Verkkoviestintäkirja. Helsinki: Yliopistopaino.

Catone, Josh 2007. Video Editing 2.0: 8 Ways to Remix Online Videos. [WWW-dokumentti] <http://www.readwriteweb.com/archives/video_editing_20_8_ways_to_remix_videos.php> (Katsottu 02.04.2007).

Docpoint 2005. Docpoint – Helsingin dokumenttielokuvafestivaali. [WWW-dokumentti] <http://www.docpoint.info/dokkino/opetusmateriaali/dokkino2005_aa.pdf> (Katsottu 02.04.2007).

Emi Music Finland 2006. Neljän Ruusun "Ensi-ilta". [WWW-dokumentti] <<http://www.emi.fi/uutiset/422/27-11-2006>> (Katsottu 02.04.2007).

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2006. Tutkimushaastattalu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Kero, Heta 2006. Verkkovideo osana oppimateriaalia. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kerttula, Taina 2004. Käyttäjien odotuksia verkkovideon sisällöistä. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Klaassen, Abbey 2007. YouTube ads bypass user-generated video. [WWW-dokumentti] <http://www.tvweek.com/news/2007/08/youtube_ads_bypass_usergenerat.php> (Katsottu 02.04.2007).

Korvenoja, Pekka 2004. Kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Liikenne- ja viestintäministeriö 2001. Mediavirtaa webissä. Webvideon kehitysnäkymät Suomessa. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Liikenne- ja viestintäministeriö 2004. Kiinteiden verkkojen tulevaisuus. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Frank N. Magid Associates 2007. Company Info. [WWW-dokumentti]
<http://www.magid.com/company_info/index.asp> (Katsottu 02.04.2007).

Online publishers association 2005. Drivers & Barriers To Online Video Viewing February 8, 2005. <http://www.online-publishers.org/media/135_W_opa_online_video_study_feb05.pdf> (Katsottu 02.04.2007).

Online publishers association 2006. From Early Adoption To Common Practice: A Primer On Online Video Viewing. <http://www.online-publishers.org/media/131_W_opa_online_video_study_mar06.pdf> (Katsottu 02.04.2007).

Pixoff 2004. Pixoff Mobie. [WWW-dokumentti]
<<http://www.pixoff.net/mobie/ohjeita.htm>> (Katsottu 02.04.2007).

Panzar, Mika ym. 2003. Julkaisuja 2/2003: Mobiilivideo. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus.

Saastamoinen, Paula 2006. Challenges in mobile video production. Oulu: University of Oulu.

Stolarz, Damien 2004. Mastering Internet Video: A Guide to Streaming and On-Demand Video. Boston, MA: Addison-Wesley.

Sweetow, Stu 2007. You Tube GENERATION: Creating Viral Videos Via User-Generated Content Sites. [WWW-dokumentti] <<http://www.eventdv.net/Articles/ReadArticle.aspx?ArticleID=38061>> (Katsottu 02.04.2007).

Veen, Jeffrey 2002. Inside Web Design. Helsinki: IT-Press.

Wikipedia 2007a. Wikipedia, vapaa tietosanakirja. [WWW-dokumentti] <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Etusivu>> (Katsottu 02.04.2007).

Wikipedia 2007b. Wikipedia, the free encyclopedia. [WWW-dokumentti] <http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page> (Katsottu 02.04.2007).

Liite 1. Asiasanasto

Asiasanojen määritelmät ovat lainattu sekä suomenkielisestä (Wikipedia 2007a) että englanninkielisestä Wikipediasta. (Wikipedia 2007b.)

3G-verkko

3G on yleinen lyhenne ns. "kolmannen sukupolven" matkapuhelinteknologioille. 3G-verkon tavoite on tukea suuria bittinopeuksia (max. 2Mb/s), sallia liikkuvuus eri operaattoreiden verkkojen ja eri maiden välillä ja tukea päätelaitteiden maantieteellisen sijainnin määrittelyä ja multimediapalveluita.

3GP-videoformaatti

3GP on formaatti multimedian pakkaukseen. 3GP on yksinkertaistettu versio MPEG-4-formaatista. 3GP:n tiedostopäätte on .3gp tai .3g2.

aikajana: Videoeditorissa

Aikajana on videoeditorin käyttöliittymässä oleva suorakulmainen tila, jonne videomateriaali koostetaan ajan perusteella lineaarisesti.

bittivirta

Tiedonsiirtonopeus on suure, joka kuvaa tiedon siirtymisen nopeutta. Tiedonsiirtonopeus on jossain tietyssä ajassa siirretyn tiedon määrä ja sen yksikkö on tiedon määrän yksikkö (bitti) jaettuna ajan yksiköllä (sekunti), bittiä sekunnissa. Yksikkö lyhennetään b/s, myös bit/s tai bps.

blue screen

Kromi-avain tekniikka on kahden kuvan yhdistämistekniikka, jossa tietty väriolosuus leikataan päällimmäisestä kuvasta pois, jotta alla oleva kuva näkyisi. Tavallisesti kohde kuvataan joko sinistä taustaa tai vihreää tausta vasten, jotta joko sininen tai vihreä väri saadaan leikattua pois. Näitä värejä käytetään siksi, että ihmisessä ei näitä värejä silmiä lukuun ottamatta ole.

FFMPEG-verkkokäännösohjelma

FFMPEG on kokoelma vapaita ohjelmistoja, jotka voivat tallentaa, kääntää ja suoralla lähettää digitaalista ääntä ja videota.

flv-videoformaatti

Flash-video on videoformaatti, joka sisältää sekä ääntä että kuvaa. Flash-videota käytetään pienen tallennuskokonsa sekä monipuolisten ominaisuuksiensa vuoksi internetissä suoratoistettuna. Mm. YouTube-sivusto käyttää kyseistä videoformaattia.

H.264-koodekki

H.264 on eräs MPEG-4-standardeista. H.264 tunnetaan myös nimellä MPEG-4 Part 10. Tunnetuin H.264-koodekki on Sorenson-koodekki.

internet-TV

Internet-TV:llä tarkoitetaan verkon yli suoratoistettuna lähettyvää TV-kanavaa.

julkaisu: Video

Julkaiseminen videokontekstissa tarkoittaa videon esillelaittamista julkisesti eli mm. lataamista internet-sivustoille, TV:ssä näyttämistä tai DVD:lle koostamista.

julkaisukanava

Julkaisukanava tarkoittaa fyysistä esitystä tai tallennustapaa. Tunnetuimpia julkaisukanavia ovat: Internet, TV, elokuva tai DVD.

kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus on elokuvan kuvasuunnitelma, jossa elokuvan tapahtumat esitetään sarjakuvan tapaan. Kuvakäsikirjoitus määrittää yleensä käytettävät kuvakoot, kuvakulmat, toiminnan suunnat ja kameraliikkeet (panorointi, zoom, kamera-ajot).

käsikirjoitus

Käsikirjoitus tarkoittaa tarkoitetaan näytelmän, elokuvan tai televisio-ohjelman ohjaajaa ja esiintyjiä varten laadittua toteutussuunnitelmaa, jossa on mm. vuorosanat ja kuvausohjeet.

liitännäinen

Liitännäinen on tietokoneohjelma, joka toimii vuorovaikutuksessa isäntäsovelluksen, kuten WWW-selaimen tai sähköpostiohjelman, kanssa tarjotakseen tietyn toiminnon tarvittaessa.

käyttöliittymä

Käyttöliittymä on se laitteen, ohjelmiston tai minkä tahansa muun tuotteen osa, jonka kautta käyttäjä käyttää tuotetta.

mobiiilitalennin

Mobiilitalentimella tässä opinnäytetyössä tarkoitetaan joko matkapuhelinta, jolla voi tallentaa videota tai pienikokoista videokameraa eli ns. handy-camia.

monialustajulkaisu

Monialustajulkaisulla tarkoitetaan monessa eri lähetysformaatussa samaan aikaan julkaistavaa videolähetystä, mm. TV:ssä, Internetissä suoratoistettuna, ladattavina videoina sekä mobiili-TV:nä.

mobiiilipäätelaite

Mobiilipäätelaitteella tässä opinnäytetyössä tarkoitetaan videokatseluun sopivaa kannettavaa päätelaitetta, jossa on internet-yhteys.

MPEG-4-videoformaatti

MPEG-4 on standardi video kompressoinnille. MPEG-4:n variantteja ovat mm. DivX ja XviD. MPEG-4-standardi perustuu avainkehyksille, joita seuraavissa kehyksissä on tallennettu vain edelliseen kehykseen muuttunut informaatio. Tätä tekniikkaa kutsutaan monistamiseksi. Tällä tavoin informaatio saadaan pakattua suhteellisen pieneen tilaan ja laatu säilyy katsottavana.

netti-TV

Katso internet-TV.

Open Source

Avoin lähdekoodi tarkoittaa ohjelmia, joita kuka tahansa voi korjata, kehittää, kopioida ja käyttää vapaasti.

pikseli

Pikseli on bittikarttagrafiikassa kuvan pienin yksittäinen osa, suomeksi piste. Pikselillä ei ole kiinteää fyysistä kokoa, muotoa tai väriä. Kuvatiedoston koko näytöllä riippuu

useasta tekijästä – kuvatiedoston sisältämien pikselien määrästä, näyttölaitteen koosta sekä näytön resoluutiosta.

päätelaite

Päätelaite on tietoliikenneyhteyden päässä oleva laite, jonka avulla varsinainen kommunikointi tietoliikenneyhteyden yli tapahtuu.

suoratoisto

Suoratoisto on tiedonsiirtotapa internetissä, jossa tiedoston sisältöä esitetään käyttäjälle ennen kuin koko tiedosto on ladattu.

synopsis

Synopsis on tiivistelmä tai yleiskuvaus esimerkiksi visuaalisesta tai kirjallisesta teoksesta. Synopsis pyrkii kuvailemaan teoksen sisältöä ja sen tuotantoa vastaamalla muun muassa kysymyksiin miksi, mitä, kenelle ja miten?

web-TV

Katso internet-TV.

videoikkuna: Videoeditorissa

Videoikkunalla videoeditorissa tarkoitetaan editoriohjelmassa olevaa näkymää, joka näyttää joko raakamateriaalia tai aikajanalla olevaa materiaalia.

videokirjasto: Videoeditorissa

Videokirjastolla videoeditorissa tarkoitetaan käyttöliittymässä olevaa paikkaa, joka näyttää raakamateriaalin.

Liite 2, Haastattelukysymykset

Haastattelukysymyksiä on aluksi perustieto-osio eli:

Ikä, sukupuoli, rooli/asema, medioiden käyttö h/vko, internetin käyttö h/vko, omistaa kamerakännykän, on kuvannut kuvia kännykällä, on kuvannut videopätkiä kännykällä.

Varsinaiset haastattelukysymykset:

1. Mikä on tärkein mediavälineesi tällä hetkellä (Lehdet, TV, Elokuvat, Radio, Web)?
2. Oletko lähettänyt kamerakännykkäkuvia/videoita ihmisille/sanomalehtiin?
3. Onko kamerakännykän käyttö mediassa perusteltua? Miksi?
4. Katselitko videoita verkossa (Youtube, Myspace, Facebook, jne.)? Määrä(h)
5. Mitä mieltä olet verkkovideoiden laadusta (huono, tyydyttävä, hyvä, kiitettävä)?
Perustelut.
6. Mitä mieltä olet kamerakännykän käytöstä videokuvauksessa? Perustelut.
7. Mikä on tärkeintä kännykkävideoissa (laatu, idea, tyyli, jne.) Perustelut.
8. Kevyen videotuotannon rooli mediamaailmassa (Uutisointi, kotituotanto, verkkotuotanto, TV-tuotanto, musiikkivideot, joku muu)? Perustelut.
9. Mitkä ovat sopivimmat julkaisukanavat kevyen tuotannon videoille (TV, DVD, Elokuvat, web) Perustelut.
10. Oletko editoinut aikaisemmin videoita?
11. Onko verkossa toimivalle videoeditorille mielestäsi kysyntää? Perustelut.
12. Käyttökokemuksesi Foogasta(helppo/vaikea, sekava/selvä, hidaskäyttöinen/nopeakäyttöinen, ?,)?
13. Olisitko valmis tulevaisuudessa kuvaamaan kännykällä videota sekä editoimaan videoita Foogalla/muulla verkkovideoeditorilla?
14. Olisitko valmis julkaisemaan videoita esim. YouTubessa?
15. Miellätkö tuottavasi mediaa, kun julkaiset omaa materiaalia internetissä?

Liite 3, Kansainvälinen 8-portainen kuvakokojärjestelmä



Erikoislähikuva, ELK



Lähikuva, LK



Puolilähikuva, PLK



Puolikuva, PK



Laaja puolikuva, LPK



Kokokuva, KK



Laaja kokokuva, LKK



Yleiskuva, YK