

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Kun elokuva ei riitä

Kuvaamisen muutokset extreme-lajien siirtyessä elokuvasta verkkovideoihin

Into-lyhytelokuva

Tuomo Ramula

Kulttuurialan opinnäytetyö
Viestinnän koulutusohjelma
Medianomi (AMK)

TORNIO 2011

TIIVISTELMÄ

Ramula, Tuomo 2011. Kun elokuva ei riitä. Kuvaamisen muutokset extreme-lajien siirtyessä elokuvasta verkkovideoihin

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Viestinnän koulutusohjelma. Sivuja 36. Liitteet 1.

Tämän opinnäytetyöni tarkoitus on selvittää, kuinka extreme-urheilulajien ympärille muodostuneiden elokuvien ja verkkovideoiden kuvallinen ilmaisu ja kuvaustekniikat ovat muuttuneet vuosien varrella. Opinnäytetyössäni pyrin tutkimaan myös sitä, noudattavatko extreme-lajien videotallenteet perinteisiä kuvallisen ilmaisun sääntöjä ja tuovatko ne joitakin uusia piirteitä kuvaamiseen.

Käsittelen opinnäytetyössäni ensin lyhyesti, mitä extreme-lajit ovat ja perehdyn sen jälkeen niiden ympärille muodostuneiden elokuvien historiaan ja rakenteeseen. Varsinaisen tutkimuskysymyksen pohdintaan pääsen extreme-lajien videotallenteiden kuvallista ilmaisua ja kyseisen lajityypin elokuvan murrosta käsittelevissä luvuissa.

Opinnäytetyöni pääasiallisena lähdeaineistona käytän paitsi extreme-lajien elokuvia ja verkkovideoita, myös omia kokemuksiani teos-osana toimivan Into-lyhytelokuvan kuvaus- ja leikkausprosessista. Lisäksi hyödynnän kuvallista ilmaisua, ja käsikirjoittamistakin käsitteleviä teoksia. Into-lyhytelokuvan on tuottanut suomalainen freestyle-rullaluistelusivusto Rotaatio.com ja itse toimin lyhytelokuvan ohjaajana, kuvaajana ja leikkaajana.

Extreme-lajien verkkovideot antavat tekijälleen elokuvaa enemmän taiteellisia vapauksia ja mahdollisuuksia. Niiden suurin vahvuus elokuvaan verrattuna alati muuttuvien extreme-lajien saralla on ajankohtaisuus, mutta hyvätkin verkkovideot hukkuvat helposti valtavaan verkkovideoiden massaan ja ne unohdetaan nopeammin kuin elokuvat.

Asiasanat: kuvakerronta, kuvaustekniikat, extreme-lajit, verkkovideot

ABSTRACT

Ramula, Tuomo 2011. When the movie is not enough. The alternations in filming when extreme sports move over from movies to Internet videos.

Bachelor's thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Programme of Media Arts. Pages 36. Appendices 1.

In this bachelor's thesis my goal is to find out how the expression in filming and filming techniques have changed through the history of extreme sports movies and Internet videos. In my thesis I also explore, how the videos of extreme sports obey the guidelines of traditional expressions of filming and if they on the other hand also bring some new features to filming in general.

In my thesis I first shortly discuss the definition of extreme sports, after which I give insights into the history and structure of the movies of extreme sports. The actual main point of my thesis is the chapters that deal with the expression in filming and the perpetual changes in the videos of extreme sports.

The principal source material that I use in this thesis is in addition to the movies and Internet videos of extreme sports my own experiences of the filming and editing processes of the 'Into' short movie which is also the work part of my thesis. I also use articles discussing expression of filming and handwriting. The 'Into' short movie was produced by a Finnish freestyle rollerblading website Rotaatio.com and I worked as a director, cinematographer and editor in this short film.

Internet videos of extreme sports allow the cinematographers to express themselves a bit more than movies do. The biggest asset of internet videos on the constantly changing business of extreme sports compared to the extreme sports movies is timeliness. However even the best Internet videos may easily be snowed under the huge number of Internet videos and people do tend to forget them easier than movies.

Key words: expression of filming, filming techniques, extreme sports, Internet videos

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 EXTREME-LAJIEN MÄÄRITELMÄ	6
2.1 Yleinen käsitys extreme-lajeista	6
2.1.1 Ilmassa suoritettavat extreme-lajit	6
2.1.2 Vedessä suoritettavat extreme-lajit	6
2.1.3 Maassa suoritettavat extreme-lajit	7
3 EXTREME-LAJIEN VIDEOTALLENTEET	8
3.1 Extreme-lajien elokuvien historia	8
3.2 Extreme-lajien elokuvien rakenne	9
4 EXTREME-LAJIEN VIDEOTALLENTEIDEN KUVAAMINEN	11
4.1 Lajien kuvaamisen historiaa	11
4.2 Extreme-lajien elokuville tyypillisiä kuvaustekniikoita	12
4.2.1 Laajakulmainen objektiivi	12
4.2.2 Follow-cam	14
4.2.3 Kypäräkamerat ja pienoiskamerat	15
4.2.4 Muut yleisesti käytettävät kuvaustekniikat	16
5 EXTREME-LAJIEN VIDEOTALLENTEIDEN KUVAKERRONTA	18
5.1 Kuvakerrontaa rajaavat tekijät	18
5.2 Kuvan rajaaminen ja huomiopiste	19
5.3 Objektiivisuus ja rytmi	19
5.3.1 Kuvituskuvien hyödyntäminen	21
5.3.2 Hidastukset	21
6 ALAN TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT - ELOKUVASTA VERKKOVIDEOIHIN	23
6.1 Extreme-lajien elokuvien suosion hiipuminen	23
6.2 Extreme-lajien videoiden profiloituminen	24
6.2.2 Video-blogit	24
6.2.3 Webisodit	25
6.3 Verkkovideoiden edut elokuvaan verrattuna	25
7 INTO-LYHYTELOKUVAN TUOTANTOPROSESSI KUVAAJAN NÄKÖKULMASTA	27
7.1 Esituotantovaihe	27
7.2 Kuvausvaihe	27
7.3 Tuotannolliset ongelmat	28
8 YHTEENVETO JA POHDINTA	30
LÄHTEET	32
LIITTEET	36

1 JOHDANTO

Toiminnallisen opinnäytetyöni tarkoitus on tutkia, kuinka extreme-lajien videotallenteet ovat muuttuneet niiden siirtyessä elokuvista lyhyempiin Internetissä julkaistaviin verkkovideoihin (Airaksinen & Vilkkä 2003). Tavoitteenani on selvittää, mitkä yksittäiset tekijät tekevät nykypäivän extreme-lajien elokuvista viihdyttävämpiä ja monimuotoisempia, kuin mitä ne olivat vielä 90-luvulla ja kuinka kyseisen lajityypin kuvakerronta ja kuvaustekniikat ovat muuttuneet elokuvan menettäessä suosiotaan verkkovideoille.

Opinnäytetyöni pääpaino on lajityypin elokuvien ja verkkovideoiden kuvaamisessa ja kuvakerronnassa sekä niiden kehittämisessä. Kuvaamista ja kuvakerrontaa olen saanut harjoitella tämän opinnäytetyön teos-osaa ”Into”-lyhytelokuvaa kuvatessani ja leikatessani.

Olen itse harrastanut extreme-lajeja jo 15 vuotta ja olen harrastukseni myötä myös perehtynyt extreme-lajien elokuvaan jo vuosien ajan. Alan elokuvissa minua kiehtoo erityisesti se, kuinka elokuvantekijät pyrkivät tasapainoilemaan itse lajien harrastajien sekä ”ulkopuolisten katsojien” viihtyvyyden välillä tarjoamalla elokuvissaan hurjien tempujen lisäksi myös paljon extreme-urheilijoiden arkea kuvaavaa kuvamateriaalia. Into-lyhytelokuvan tuottajalta Teemu Oksaselta ei varsinaisesti tullut mitään rajoitteita siihen, mihin suuntaan lyhytelokuvaamme tulisi kehittää tai ketkä siinä esiintyisivät. Elokuvan tarkoitus oli yksinkertaisesti esitellä suomalaista freestyle-rullaluistelua ja sen ympärille muodostunutta kulttuuria. Kuvattavanani olivatkin eittämättä Suomen parhaat freestyle-rullaluistelijat.

Opinnäytetyöni pääasiallisina lähteinä pidän alan elokuvia ja verkkovideoita sekä elokuvan kuvaamisesta ja kuvakerronnasta sekä käsikirjoittamisesta kertovia teoksia.

Käsittelen opinnäytetyöni aluksi extreme-lajien määritelmän, jonka jälkeen perehdyn lajien elokuvien historian ja rakenteen välityksellä niissä käytettäviin kuvaamistekniikoihin ja kuvakerrontaan. Lopuksi tutkin extreme-lajien elokuvien murrosta ja siirtymistä verkko videoihin. Käsittelen ilmiötä refleктоimalla sitä oman teos-osani kuvaamis- ja leikkausprosessiin.

2 EXTREME-LAJIEN MÄÄRITELMÄ

2.1 Yleinen käsitys extreme-lajeista

Yleisesti extreme-lajeina pidetään lajeja, joissa loukkaantumiseriski on suuri. Näin ollen mitään virallista määritelmää extreme-lajien kirjosta ei ole olemassa, joten se, onko jokin laji extreme-laji vai ei, jää jokaisen oman harkinnan varaan.

Itse keskityn tässä opinnäytetyössäni lähinnä 1990-luvun alkupuolella suureen suosioon nousseisiin extreme-lajeihin, kuten lumilautailuun, freestyle-lasketteluun, bmx-pyöräilyyn ja freestyle-rullaluisteluun. Edellä mainitut lajit, kuten monet muutkin extreme-lajit voidaan nähdä eräänlaisena urheilun vastakulttuurisena ilmiönä, joiden vahvuutena on standardisoimattomuus sekä vapaus soveltaa valitsemaansa lajia oman mielensä mukaan (Harinen & Itkonen & Rautopuro 2006, 10, 25). Monien extreme-lajien vapautta korostaa myös se, ettei kilpaileminen ole näissä lajeissa tärkeintä, vaan lajeja harrastetaan pääasiassa omaksi iloksi ja yhteisöllisyyden vuoksi (Tuntematon kirjoittaja 2005, 7).

2.1.1 Ilmassa suoritettavat extreme-lajit

Internetin tietosanakirja Wikipedia lajittelee extremelajit kolmeen kategoriaan – ilmassa, vedessä ja maassa suoritettaviin lajeihin. Ilmassa suoritettaviin extreme-lajeihin Wikipedia laskee seuraavat lajit: BASE-hyppy, benji-hyppy, purjelento, riippuliito, nuorallakävely (korkealla), mäkihyppy, laskuvarjohyppy, lautahyppääminen (lumilaudantapaisen laudan kanssa tapahtuva laskuvarjohyppy) ja liitohyppääminen (erityinen siipihaalari päällä tapahtuva laskuvarjohyppy). (Wikipedia 2010.)

2.1.2 Vedessä suoritettavat extreme-lajit

Vedessä suoritettaviin extreme-lajeihin Wikipedia luokittelee seuraavat lajit: vesihiihto paljain jaloin, kalliosukellus (korkeilta kallioilta suoritettavat uimahypyt), vapaasukellus (sukellus ilman hengityslaitetta), vesiskootterilla ajaminen, avovesiuinti, pikaveneily,

maailmanympäripurjehdus, laitesukellus, snorklaus, nopeuspurjehdus, lainelautailu, vesilautailu (vesihiihdonkaltainen laji, jossa sukset on korvattu lainelaudantapaisella laudalla), koskimelonta ja purjelautailu. (Wikipedia 2010.)

2.1.3 Maassa suoritettavat extreme-lajit

Maassa suoritettaviin extreme-lajeihin luokitellaan Wikipedian mukaan seuraavat lajit: seinäkiipeily, adventure racing (suunnistuksesta, maastajuoksusta, maastopyöräilystä, melonnasta ja kiipeilystä koostuva kilpailumuoto), aggressive-rullaluistelu (myös freestyle-rullaluistelu -termiä käytetään yleisesti), BMX-pyöräily, luolaretkeily, extreme-motocross, extreme-laskettelu, freestyle-laskettelu, maa- ja jääpurjehdus, maastopyöräily, maastolautailu, kalliokiipeily, hiekkalautailu, rullalautailu, lumilautailu, moottorikelkkailu, nopeuspyöräily (polkupyörällä pyritään mäkeä laskien saavuttamaan mahdollisimman suuri nopeus), nopeuslasku, potkulautailu ja alamäkikelkkailu. (Wikipedia 2010.)

3 EXTREME-LAJIEN VIDEOTALLENTEET

3.1 Extreme-lajien elokuvien historia

Monet extreme-lajit pitävät sisällään runsaasti vaarallisia ja näyttävän näköisiä temppuja ja ovat siten erittäin visuaalisia lajeja. Näin ollen monen extreme-lajin kohdalla on ollut luontevaa jo lajin ensihetkistä asti taltioida erinäisiä temppuja niin valokuviksi, kuin videoiksikin. Koska lajien monipuolisuus ja muokattavuus antavat harrastajalle mahdollisuuden tehdä temppuja ja asioita, joita muut eivät välttämättä ole oivaltaneet, ovat valokuva- ja videotallenteet olleet oiva tapa näyttää muille lajien harrastajille, mitä kaikkea extreme-lajien saralla on mahdollista tehdä. Lajien ympärille kehittyneet videot eivät siis olleet niinkään opetusvideoita, vaan kuvasivat harrastajien ominaispiirteitä ja kehitystä. (Barely Dead – The Saga of Modern Rollerblading 2006.)

Vähitellen extreme-lajien elokuvat havaittiin hyvänä keinona luoda uraa extreme-urheilijana ja luoda urheilijalle tietynlainen imago, jolloin elokuvien merkitys alan kulttuurissa alkoi kasvaa. Joidenkin tätä nykyä pienempien ja vähemmän suosittujen lajien osalta (kuten freestyle-rullaluistelun) juuri alan elokuvat ovat olleet yksi merkittävimmistä syistä lajin säilymiselle. Elokuvat näyttävät lisäksi lajin voivan vielä kehittyä, ja että lajia harrastetaan edelleen. (Barely Dead – The saga of modern rollerblading 2006.)

Extreme-lajeja on toki käsitelty myös ”perinteisissä elokuvissa”, jolloin itse laji ei usein ole pääosassa, vaan laji toimii esimerkiksi toiminnan kehyksenä ja pääpaino on elokuvan tarinassa. Tällaisia elokuvia ovat muun muassa vuonna 1993 julkaistu laine-lautailun ja rullaluistelun maailmaan keskittyvä ”Airborne” (Airborne 1993), sekä vuonna 2005 ilmestynyt rullalautailun alkutaipaleesta kertova ”Lords of Dogtown” (Lords of Dogtown 2005). Nämä elokuvat ovat kuitenkin tyyliltään ja kerronnaltaan täysin erilaisia, kuin varsinaiset extreme-lajien elokuvat, joissa pääsääntöisesti nähdään vain itse lajin harrastamista. Koska Airbornen ja Lords of Dogtownin kaltaiset elokuvat edustavat kokonaan eri lajityyppiä, kuin puhtaasti extreme-lajien elokuviksi luokiteltavat elokuvat, en tässä opinnäytetyössäni perehdy tämän lajityypin elokuvien tarkasteluun.

3.2 Extreme-lajien elokuvien rakenne

Extreme-lajien elokuvat ovat useimmiten rakenteeltaan hyvin samantyyppisiä ja ovat jo vuosien ajan noudattaneet samaa kaavaa. Useimmiten extreme-lajien elokuvissa ei ole varsinaista juonta, vaan elokuva etenee kohtauksesta toiseen, ilman mitään varsinaista yhteyttä kohtausten välillä. Näin ollen kohtaukset voitaisiin periaatteessa esittää missä järjestyksessä tahansa kokonaisuuden juurikaan kärsimättä. Extreme-lajien elokuvien eräänlaiseksi kirjoittamattomaksi säännöksi muodostunut rakenne on yksinkertaisuudessaan seuraavanlainen: Ensimmäinen kohtaus on intro, jossa esitellään elokuvan merkittävimmät tekijät (ohjaaja, tuottaja, kuvaaja yms.), elokuvassa esiintyvät urheilijat, mahdolliset sponsorit sekä joissain tapauksissa elokuvan oleellimmat kuvauspaikat. Intro toimii tämän lajityypin elokuvissa täydellisenä ekspositiona, sillä pääsääntöisesti kaikki elokuvassa esiintyvät henkilöt, eli tässä tapauksessa extreme-urheilijat, esitellään intron aikana ja samalla heiltä monesti näytetään katsojalle vähintään yksi urheilijan esittämä temppu. Extreme-lajien elokuvissa ekspositio on siis monesti erittäin ytimekäs ja kertoo katsojalle hyvinkin tarkasti, mitä elokuvassa pääasiallisesti tapahtuu ja ketkä elokuvassa esiintyvät (Bacon 2000, 100; Ski Movie 3 – The Front Line 2002.)

Intron jälkeen extreme-lajien elokuvissa alkavat useimmiten urheilijoiden, eli pääosan esittäjien omat osuudet. Nämä kohtaukset muodostavat suurimman osan tämän genren elokuvien kohtauksista. Urheilijat esiintyvät useimmiten yksitellen, jolloin elokuvaa on helppo seurata, eikä esiintyvän urheilijan henkilöllisyyttä tarvitse miettiä. Urheilijoiden omista osuuksista urheilijat paitsi esittävät osaamistaan temppeja, myös tuovat usein esille omaa persoonallisuuttaan, sekä imagoaan, josta on 2000-luvun extreme-urheilussa muodostunut erittäin merkittävä tekijä. Extreme-lajien elokuvissa viimeisen kohtauksen ansaitsee lähes poikkeuksetta elokuvan päätähti, eli se urheilija joka on onnistunut tempuissaan parhaiten. Mitään varsinaista syytä päätähtien kohtauksen sijoittamiselle elokuvan loppuun ei extreme-lajien elokuvien juonettomuudesta johtuen ole. Toki sijoittamalla päätähtien kohtaus viimeiseksi, elokuvalla saadaan eräänlainen loppuhuipennus (Kivi & Pirilä 2005, 35; Yeah Dude 2007.)

Usein vähemmän kokeneet tai muuten vähemmän kuvatut extreme-urheilijat eivät pääse loistamaan yksin omassa kohtauksessaan. Nämä urheilijat esiintyvät elokuvissa samassa kohtauksessa yhden tai useamman muun urheilijan kanssa, eli ovat eräänlaisia sivuosan

esittäjiä. Joskus urheilijat esiintyvät näissä kohtauksissa selkeässä järjestyksessä, mutta toisinaan urheilijat esittävät temppujaan täysin satunnaisessa järjestyksessä, jolloin urheilijan henkilöllisyys ilmoitetaan lähes poikkeuksetta tekstillä. Englanninkielisissä elokuvissa tämä kohtaus on usein nimeltään ”montage”, ja täyttäähän kohtaus toki joiltain osin montaasin tunnusmerkit; itse kuitenkin nimeäisin tämän kohtauksen mieluummin vaikkapa kokoelmaksi. (Kivi & Pirilä 2005 12–18; Yeah Dude 2007.)

Monesti yksittäisten urheilijoiden omien osuuksien lisäksi extreme-lajien elokuvaan tuodaan vaihtelua kohtauksilla, joissa pääosassa on yksittäisen urheilijan sijaan tapahtumapaikka. Esimerkiksi monissa freestyle- ja extreme-lasketteluelokuvissa yksi kohtaus keskittyy vain Alaskassa laskettelemiseen (The Way I See It 2010). Vielä 2000-luvun alkupuolelle asti hyvin suosittu, mutta nykyään extreme-lajien elokuvissa harvemmin käytetty keino luoda elokuvaan rytmiä ovat kohtaukset, joissa esitetään vain epäonnistuneita temppuja. Kolmas monesti käytetty tapa monipuolistaa elokuvaa ovat ns. lifestyle-kohtaukset, joissa seurataan urheilijoiden arkea, juhlimista, matkustamista ja muita harrastuksia. Sen lisäksi, että lifestyle-kohtaukset rytmittävät elokuvaa, ne antavat katsojalle myös pienen hengähdystauon, joka monesti on hyväksi elokuvalla sen kokonaisuuden kannalta. (Kivi & Pirilä 2005, 34–35.)

Urheilijoiden omien kohtausten ja tapahtumapaikkojen ympärille keskittyneiden kohtausten sekä lifestyle-kohtausten jälkeen extreme-lajien elokuvissa on usein jäljellä enää lopputekstit. Lopputeksteissä esitellään muidenkin elokuvan lajityyppien tapaan elokuvan tekijät, elokuvassa esiintyvät henkilöt, mahdolliset yhteistyökumppanit ja sponsorit, sekä elokuvassa esitetty musiikki. Monesti lopputekstien aikana esitetään vielä lifestyle-kuvia sekä urheilijoiden tekemiä onnistuneita ja epäonnistuneita temppuja. (ONE Video 2009.)

4 EXTREME-LAJIEN VIDEOTALLENTEIDEN KUVAAMINEN

4.1 Lajien kuvaamisen historiaa

Extreme-lajien ympärille kehittyneet elokuvat ovat alunperin olleet pääasiallisesti itse harrastajien kuvaamia ja tuottamia. Välttämättä elokuvilla ei edes ollut varsinaista pääkuvaajaa, vaan kamera kiersi urheilijalta toiselle tilanteiden mukaan. Pääkuvaajan puuttuessa ja kuvaajien kuvaamistaidon ollessa monesti todella puutteellista, on ensimmäisten extreme-lajien elokuvien visuaalinen laatu juuri niin kehnoa, kuin voi olettaa. Esimerkiksi ÉS-kenkämerkin tuottamassa rullalautailuvideossa ”Menikmat” vuodelta 2000 nähdään pääkuvaajan lisäksi 40 muun kuvaajan otoksia, mikä on varmasti yksi niistä tekijöistä, jotka heikentävät elokuvan yhteistä kuvallista linjaa (Menikmat 2000). Heikkolaatuisen kaluston lisäksi päänvaivaa katsojalle aiheuttivat vähäisestä jalustan käyttämisestä johtuva todella heiluva kuvaaminen, yli- ja alivalottuneet kuvat, kuvien epätarkkuus sekä kaiken kruunaava mitäänsanomaton ja hätäisesti suoritettu kuvatun materiaalin editointi. Näiden videojulkaisuiden olikin pääasiallisesti tarkoitus esittää vain urheilijoiden tekemiä temppuja ja kuvallinen ilmaisu oli enemmänkin dokumentinomaista kuin elokuvamaista. (Steal This Video 2002.)

Vähitellen extreme-lajien elokuvien kasvattaessa suosiotaan, alkoi myös niiden kuvailmaisullinen taso nousta. Samalla sponsorit kiinnostuivat alan elokuvista ja tukivat elokuvatoimintaa saaden samalla näkyvyyttä elokuvassa, sekä monesti myös tukemansa urheilijan esiintymään elokuvaan. Sponsorirahan mahdollistama budjettien kasvaminen näkyi paitsi paremman kuvaus- ja valokaluston myötä parantuneessa kuvanlaadussa, myös kuvailmaisun monipuolistumisena. Näin lajien harrastajat ja kuvaajat huomasivat, että elokuvaan kannatti panostaa. (Ski Movie 2000; The Way I See It 2010.)

4.2 Extreme-lajien elokuville tyypillisiä kuvaustekniikoita

4.2.1 Laajakulmainen objektiivivi

Yksi erikoinen kuvaustekniikka on extreme-lajien elokuvissa ollut ylitse muiden jo vuosia. Laajakulmaisella objektiivilla, laajakulmalisäkkeellä tai näitä vielä voimakkaamman efektin tarjoavalla niin sanotulla kalansilmä-objektiivilla (engl. *Fish eye lens*) on pysyneet tämän genren elokuvissa hallitsevana piirteenä, eikä vielä muutama vuosi sitten voitu kuvitellakaan extreme-lajin elokuvaa, jossa tätä silmiinpistävää objektiiviviä ei olisi käytetty. (*Barely Dead – The Saga of Modern Rollerblading* 2006.)

Sinänsä laajakulmaisen objektiivin käyttäminen tämän lajityypin elokuvissa on ymmärrettävää: Ensinnäkin laajakulmaisen objektiivin avulla kuvaaja pääsee lähemmäs kohdetta, joka monesti esimerkiksi kaupunkien kaduilla ja kujilla kuvatessa on tärkeää. Joskus laajakulmaisen objektiivin käyttäminen on jopa ainoa tapa kuvata tempu niin, että tempusta saa selvää. Toiseksi, koska laajakulmainen objektiivivi näyttää kohteen olevan kuvan reuna-alueilla kauempana kuin todellisuudessa, ja kuvan keskialueella lähempänä kuin todellisuudessa, antaa laajakulmainen objektiivivi monesti sillä kuvatuista tempuista näyttävämmän vaikutelman. Kolmas laajakulmaobjektiivin etu on se, ettei kameran heiluminen näy kuvassa yhtä selvästi, kuin mitä se näkyisi ilman laajakulmalisäkettä/laajakulmaista objektiiviviä kuvattaessa, sillä kyseinen objektiivivi keinotekoisesti lyhentää kameran polttoväliä (*Digivideo.fi* 2011; *F’ It* 2010; *Welcome to Hell* 1996.)

Laajakulmaisen objektiivin haittapuolena puolestaan on monesti erittäin näkyvä vinjetointi, eli kuvan reuna-alueiden tummentuminen. Pahimmillaan laajakulmaisella objektiivilla kuvattaessa kuvan reuna-alueilla voi vinjetoinnin lisäksi näkyä myös objektiivin tai lisäkkeen reunat, jolloin kuvasta tulee amatöörimäisen näköinen. (*Transworld skateboarding – The Reason* 1999.)



Kuva 1. Laajakulmaisella objektiivilla otettu valokuva, jonka reunoissa näkyy vinjetointia (Oksanen 2010).



Kuva 2. Laajakulmaisella objektiivilla otettu valokuva, jossa objektiivin reunat näkyvät kuvassa (Skatehouston 2010).

Laajakulmaisella objektiivilla kuvaaminen on nykyisin extreme-lajien elokuvissa vähentynyt huomattavasti ja voidaankin sanoa sen kärsineen 2000-luvun alkupuolella vahvan inflaation. Tehokeinon sijaan laajakulmaisesta objektiivista tuli tuolloin nopeasti pikemminkin sääntö kuin poikkeus. Näin ollen kunnianhimoisemmat kuvaajat ovat nykyisin joko kokonaan lopettaneet, tai vähentäneet huomattavasti kyseisen objektiivin käyttämistä. (About Rollerblading 2010.)

4.2.2 Follow-cam

Laajakulmaisella objektiivilla kuvaamisen lisäksi toinenkin kuvaustapa on pitänyt vahvasti pintansa extreme-lajien elokuvissa sen tarjoamien mahdollisuuksien vuoksi. Follow-cam tarkoittaa urheilijan perässä suoritettavaa ajoa, jota ei tämän genren elokuvissa juuri koskaan suoriteta dollin, eli kamerakelkan päältä kiskoilta. Sen sijaan kuvaaja etenee kuvattavan urheilijan perässä esimerkiksi rullaluistimilla tai vaikkapa lumilaudalla. Koska Follow-cam joudutaan olosuhteiden vuoksi suorittamaan useimmiten käsivaralta, vaatii se kuvaajalta paitsi vakaata kättä, myös vähintäänkin kohtalaista rullaluistelu/rullalautailu/lumilautailu tms. taitoa. Toistaiseksi mikään urheiluväline lumilaudasta bmx-polokupyörään ei ole osoittautunut toista paremmaksi, vaan follow-cam-kuvaajan alla on lähes poikkeuksetta sama väline, kuin kuvattavalla urheilijalla. Tämä puolestaan selittyy monesti sillä, että follow-cam kuvaajilla on pääsääntöisesti vankka urheilutausta juuri nimenomaan kuvattavan lajin saralta. Käsivarakuvaamisen vuoksi follow-cam-kuvaamisessa käytetään usein laajakulmaista objektiivia, jolloin kameran heiluminen ei näy yhtä selvästi, kuin mitä se näkyisi pidemmällä polttovälillä kuvattaessa. Laajakulmaisen objektiivin lisäksi osa follow-cam-kuvaajista on ottanut käyttöönsä myös steadicam, glidecam yms. kuvanvakaajat, joilla follow-cam -ajoista saadaan entistä vakaampia. (Reasons 2008.)

Follow-cam on kuvaustekniikkana monesti lähes ainoa vaihtoehto, kun halutaan kuvata niin sanottuja linjoja, joissa urheilija suorittaa monta temppeä peräkkäin eri paikoissa. Esimerkiksi laskettelurinteessä, kun halutaan kuvata monta hyppyä peräkkäin, on follow-cam-kuvaaminen omimmillaan. Linjojen kuvaaminen antaa extreme-lajien elokuvissa leikkausvaiheessa hyvän mahdollisuuden rytmittää elokuvaa, sillä esimerkiksi kolme temppeä sisältävä linja on kuvana luonnollisesti pidempi, kuin yksittäinen kuvattu temppe. Lisäksi linjoja kuvattaessa urheilijalla on hyvä mahdollisuus esittää monipuolisuuttaan tekemällä peräkkäisistä hyppyreistä temppeja eri suuntiin, jota monessa extreme-lajissa arvostetaan suuresti sen haastavuudesta johtuen. (Jeff Stockwell Park Edit 2006; Reasons 2008.)

Kuvaustekniikkana follow-cam päästää katsojan keskelle tapahtumia, urheilijan välittömään läheisyyteen ja se voidaan rinnastaa esimerkiksi ralliautoilussa paljon käytettyiden in-car-kameroiden tarjoamaan kuvaan. In-car-kameroiden tapaan, myös

follow-cam -kuvaustekniikka osoittaa tapahtumien nopeuden ja vauhdin huomattavasti paremmin, kuin esimerkiksi kauempaa jalustalta kuvattaessa. Toisinaan follow-cam -tekniikalla kuvataan urheilijoita myös siten, että kuvaaja kulkee kuvattavan edellä. Tämä tekniikka on kuvaajalle huomattavasti haastavampaa, sillä tällöin kuvaaja joutuu kuvaamaan taaksepäin. (Reasons 2008.)

4.2.3 kypäräkamerat ja pienoiskamerat

Viime vuosina extreme-lajien elokuvissa ja muissa videotallenteissa on nähty paljon niin sanottua point of view -kuvaa, eli kuvaa, jossa katsoja näkee tapahtumat extreme-urheilijan silmin. Esimerkiksi laskettelu-elokuvissa ”kypäräkameroita” on toki käytetty jo vuosia, mutta uudet, fyysisiltä mitoiltaan vanhoja kypäräkameroita huomattavasti pienemmät kamerat ovat lisänneet point of view -kuvien määrää selvästi. (Yeah Dude 2007.)

Uusien pienoiskameroiden etuna on myös huomattavasti kohentunut kuvanlaatu; esimerkiksi paljon käytetyn GoPro -videokameravalmistajan ”GoPro HD Hero” -videokamera pystyy tallentamaan jopa hd-tasoista videokuvaa ja kuvaamaan jopa 60 framea sekunnissa, josta monessa extreme-lajissa on todella paljon hyötyä. Kun verrattain hyvään kuvanlaatuun yhdistetään vielä iskun- ja vedenkestävyys, pieni koko (42mm x 60mm x 30mm) sekä suhteellisen huokea hinta, on kameran suosio extreme-lajien keskuudessa hyvin ymmärrettävää. Hyvä esimerkki GoPro-videokameroiden suosiosta extreme-lajien keskuudessa on se, että haettaessa youtube.comista videoita hakusanalla ”GoPro”, käsittelevät ensimmäisestä 15 videosta peräti 12 jotakin extreme-lajia (Youtube 2011b). GoPro onkin keskittynyt markkinoinnissaan vahvasti juuri extreme-lajeihin ja tarjoaa videokameroihinsa esimerkiksi lainelaudan päälle tulevaa kamerakiinnikettä. (GoPro 2011.)



Kuva 3. GoPro motorsports helmet camera. GoPro-kameran kiinnitysmahdollisuuksia motocross-kypärään (Gearpatrol 2009).



Kuva 4. GoPro Surfing. Pienoiskameralla voidaan päästä kuvakulmiin, joita muuten olisi todella vaikeaa saavuttaa (Flickr 2010).

4.2.4 Muut yleisesti käytetyt kuvaustekniikat

Follow-cam –tekniikan vaatiessa kuvaajalta todella paljon, on sen rinnalla toki käytetty muitakin kuvaustekniikoita, joilla ajoja voidaan suorittaa. Monista muista elokuvien lajityypeistä tutut dollyt, eli kamerakelkat, sekä kraanat, eli kamerannostimet ovat toki hyviä laitteita, mutta koska extreme-lajien elokuvia kuvataan usein vaikeakulkuisissa kuvauspaikoissa ja kuvausryhmät koostuvat monesti vain kuvaajasta ja urheilijoista, eivät dollyt ja kraanat ole olleet extreme-lajien kuvaajien suosiossa. Lisäksi hyvälaatuisen dollyn tai kraanan hankkiminen tai edes vuokraaminen ei taloudellisista

syistä ole usein mahdollista extreme-lajien elokuvia tuottaville pienille tuotantoyhtiöille. Tämän lisäksi kaupunkien keskustoissa esimerkiksi rullaluistelua kuvattaessa aiheuttaa jo pelkkä rullaluistelu monesti närkästyttä kuvauspaikan välittömässä läheisyydessä asuvien ihmisten sekä ohikulkijoiden parissa, jolloin radan rakentaminen dollya varten tai kraanan pystyttäminen ei ole sovun säilymisen kannalta hyvä ratkaisu (Into 2011). Monesti nykypäivän extreme-lajien elokuvissa nähtävät pienet dolly-ajot onkin tehty esimerkiksi kuvaajan itsensä rakentamalla pienikokoisella mini-dollylla, joka on nopeasti koottavissa ja purettavissa. (Ramp Montage 2 + Dolly Test 2009.)

Dollyjen ja kraanojen ohella extreme-lajien kuvaajat ovat käyttäneet myös vaijerin varassa kulkeva kameraa. Suomessa vaijerin varassa kulkevaa kameraa extreme-lajeja kuvattaessa käyttivät tiettävästi ensimmäisenä Hdp filmsin kuvaajat vuonna 2005. Vaijerin varassa liikkuvan kameran etuna on etenkin se, ettei ajojen suunnittelussa tarvitse ottaa yhtä tarkasti huomioon kuvauspaikan pinnanmuotoja, kuin esimerkiksi dollyn päältä ajoradalla kuvattaessa. (Elekrep 2005.)

Kaiken kaikkiaan extreme-lajien videotallenteissa käytetään nykyisin verrattain paljon erikoisia kuvaustekniikoita, joilla kuvakerrontaan saadaan monimuotoisuutta ja vaihtelua. Toisinaan nämä kuvaustekniikat pääsevät kuitenkin liian hallitsevaan osaan ja katsoja voi helposti aistia kuvaajan liiallisen innostuksen jotakin tiettyä kuvaustekniikkaa kohtaan. Näin ollen esimerkiksi kamera-ajo näyttää monesti tarkoituksettomalta ajelulta eikä tuo kuvaan mitään, mitä ei olisi voitu esittää ilman kamera-ajoa. Harkitusti käytettyinä edellä mainitut kuvaustekniikat yhdistettynä kuvakerronnan peruselementteihin, kuten sopivaan kuvakokojen vaihteluun ja kuvakulmien muutoksiin, luovat extreme-lajin elokuvalla lajityypille ominaisen kuvallisen ilmeen, joka ammentaa paljon niin kuvallisesti, kuin editoinninkin osalta musiikkivideoiden maailmasta (Lady Gaga – Pokerface 2008, Wiz Khalifa – Black & Yellow 2010). Musiikkivideoiden kuvallisesta ilmaisusta ammentaminen onkin hyvin luontevaa, kun muistetaan, että extreme-lajien kuvaajat ovat pääsääntöisesti nuoria ja ovat olleet jo vuosia musiikkivideoiden pääasiallista kohderyhmää (Medialifemagazine 2005).

5 EXTREME-LAJIEN VIDEOTALLENTEIDEN KUVAKERRONTA

5.1 Kuvakerrontaa rajaavat tekijät

Extreme-lajien elokuvien kuvakerrontaa tutkittaessa jo pelkästään tämän lajityypin sijoittaminen johonkin jo olemassa olevaan elokuvan lajityyppiin on hankalaa. Toisaalta extreme-lajien elokuvissa pääpaino on urheilijoiden suoritusten dokumentoinnissa, jolloin näitä elokuvia voisi pitää dokumentteina. Toisaalta, kuten kaikki dokumentaristit, myös extreme-lajien elokuvien ohjaajat ja leikkaajat tekevät lopputuloksen kannalta erittäin merkittäviä valintoja sen suhteen, mitä katsojalle kaikesta kuvatusa materiaalista loppujen lopuksi näytetään. Koska esimerkiksi yksittäisestä tempusta voi olla kuvattuna kymmeniä otoksia, joista itse elokuvaan päätyy usein vain se onnistunein, voidaan extreme-lajien elokuvien dokumentaarisuus jossain määrin kyseenalaistaa. Extreme-lajien elokuvat näyttävät siis katsojalle pääasiallisesti ”silotellun” kuvan lajeista. Silotellun kuvan sijaan realistisuuteen pyrkimistä pidetäänkin jossain määrin radikaalina ratkaisuna, mutta tämäkin tyyliuunta on hiljalleen noussut entistä suosittumaksi. (Eurogap 3 2010; High Five 2004.)

Extreme-lajien elokuvien realistisuutta korostettiin aikaisemmin jo mainitsemillani kohtauksilla, joissa esitettiin vain epäonnistuneita temppuja, mutta nykyisin elokuvantekijät ovat löytäneet tyylikkäämpiä ja harkitumpia keinoja luoda elokuvaan vähemmän siloteltua kuvaa lajeista. Esimerkiksi epäonnistuneita temppuja saatetaan nähdä lyhyinä kuvina pitkin elokuvaa, jolloin elokuvaan ei tule yhtä muista kohtauksista poikkeavaa kohtausta, mutta elokuvan antama kuva lajista ja elokuvan kuvauksissa tapahtuneista tapahtumista on realistisempi. (Eurogap 2010.)

Koska extreme-lajien elokuvien pääasiallinen kohderyhmä ovat itse lajien harrastajat, täytyy tämä seikka ottaa huomioon myös elokuvien kuvakerrontaa luodessa ja elokuvia kuvattaessa. Koska elokuvassa näytettävistä tempuista olisi hyvä saada selkeä kuva, täytyy esimerkiksi kameran paikka miettiä tarkkaan ennen kuvaamista. Esimerkiksi luonnonvalossa kuvattaessa valon suunta on toki merkittävä tekijä, mutta hyväkään valo ei pelasta kuvaa, josta katsojalle ei välity, mikä temppu on kyseessä (Into 2011.)

5.2 Kuvan rajaaminen ja huomiopiste

Hyvän valotilanteen lisäksi etenkin kaupungeissa extreme-lajeja kuvattaessa poimitaan kuvaan monesti jokin mielenkiintoinen arkkitehtoninen elementti tai käytetään muuten arkkitehtuuria hyväksi kuvan rajauksessa. Arkkitehtuurin ja ylipäätään kuvauspaikan ympäristön huomioon ottaminen on kohentunut huomattavasti viime vuosina tämän lajityypin elokuvissa. Sen myötä kuvakooissa on tapahtunut myös selkeää muutosta, kun perinteisten kokokuvien, puolilähikuvien ja lähikuvien rinnalle on saatu upeita erikoislähikuvia ja todella laajojakin yleiskuvia. Näissä kuvan varsinainen idea ei välttämättä olekaan urheilijan tekemä temppu, vaan paikka, jossa temppu tehdään. Samalla temppujen kuvaaminen on muuttunut pelkämästä tempun dokumentoinnista enemmän elokuvamaisempaan ilmaisuun, jossa kuvakompositioilla on entistä suurempi merkitys ja siihen kiinnitetään selvästi entistä enemmän huomiota. Ensimmäisissä extreme-lajien elokuvissa nähtiinkin monesti hyvin yksitoikkoista sommittelua. Urheilijan näkyessä usein keskellä ruutua tuli väistämättä mieleen, että kuvaaja on keskittynyt vain pitämään kohteen kuvassa. Kun puolestaan urheilija, johon katsojan huomion pyritään yleensä kiinnittämään, sijoitetaan kuvassa johonkin muualle kuin keskelle, täytyy myös huomiopisteeseen eri kuvien välillä kiinnittää paljon enemmän huomiota. Huomiopisteen siirtyminen kuvan keskikohdasta puolestaan monipuolistaa kuvallista ilmaisua ja on näin ollen katsojan kannalta erittäin miellyttävä kehitysaskel. (ONE Video 2009.)

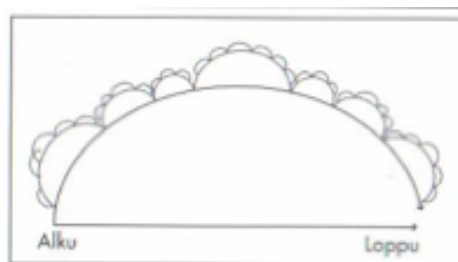
5.3 Objektiivisuus ja rytmi

Extreme-lajien elokuvissa katsoja seuraa tapahtumia pääosin objektiivisen kameran kautta, eli ulkopuolisena tekijänä, mutta pääsee silti ajoittain ikään kuin mukaan elokuvaan mm. Kypäräkamera-otosten mahdollistaman subjektiivisen kameran kautta (Kivi & Pirilä 2005, 53–55). Objektiivisuutta korostaa omalta osaltaan myös tämän genren elokuvissa käytetty ei-diegeettinen, eli kuvan ulkopuolelta tuleva musiikki. Musiikki näyttelee todella merkittävää osaa extreme-lajien elokuvissa etenkin elokuvan leikkausvaiheessa. (Bacon 2000, 236.)

Kuten jo aiemmin todettiin, extreme-lajien elokuvat koostuvat kohtauksista, joissa yksi tai useampi urheilija kerrallaan esittävät erilaisia temppuja. Koska periaatteessa kaikissa

kohtauksissa toiminta ja tapahtumat ovat hyvin samankaltaista, käytetään musiikkia vahvasti yhtenä elokuvien rytmittävänä tekijänä. Samalla musiikki myös rytmittää paitsi elokuvaa kokonaisuutena, myös yksittäisiä kohtauksia, sillä musiikin staattisia ja dynaamisia kohtia käytetään vahvasti hyväksi kohtausten tunnelman luomisessa ja rytmittämisessä. Monesti elokuvien musiikillisesti staattisempia, eli rauhallisempia hetkiä saatetaan vielä korostaa entisestään näyttämällä sillä hetkellä katsojalle vaikkapa rauhallista kuvituskuvaa hieman pidemmällä kuvankestolla. Dynaamisemmilla, eli toiminnallisemmilla hetkillä katsojalle puolestaan esitetään nopeaan tahtiin näyttäviä temppeja. Perinteisesti Extreme-lajien elokuvien leikkaustahti onkin pääsääntöisesti muistuttanut musiikkivideoiden leikkaustahtia ja kuvien kestot voivat olla lyhimmillään vain muutaman framen mittaisia. (Kivi & Pirilä 2005, 34–35; Session 1242, 2003.)

Extreme-lajien elokuvien rytmiä ja intensiteettiä voidaan hyvin kuvata perinteisellä draaman kaarella, jossa koko elokuvan mittaisen draaman kaaren lisäksi kohtaukset itsessään muodostavat omia lyhyempiä draaman kaaria. Yksittäisissä kohtauksissa draamaa voidaan luoda esimerkiksi näyttämällä johonkin temppeun valmistautumista pitkin kohtausta, ja lunastamalla katsojan odotukset näyttämällä tuo paljon valmisteltu temppeu kohtauksen lopussa (Propaganda, 2001). Samankaltainen draaman kaari voidaan toki nähdä myös yksittäisessä tempussa – tällöin draaman kaari alkaa esimerkiksi hyppyrin nokalta ja päättyy henkeäsalpaavan ilmalennon jälkeen laskeutumiseen takaisin maanpinnalle. Yksittäisen tempun draamankaarta voi kuitenkin latistaa elokuvan liiallinen silottelu, mikäli epäonnistuneita temppeja ei esitetä lainkaan. Tällöin katsojan perusolettamukseksi muodostuu se, että elokuvassa esitetään vain onnistuneita temppeja, eikä katsojalle muodostu jännitysmomenttia urheilijan suorituksen onnistumista kohtaan. (Eurogap 3 2010; Session 1242 2003.)



Kuva 5. Tämänkaltainen monitasoinen draaman kaari kuvastaa parhaiten perinteisen extreme-lajien elokuvan intensiteettiä ja rytmiä. (Kivi & Pirilä 2005, 35)

5.3.1 Kuvituskuvien hyödyntäminen

Extreme-lajien elokuvien rytmin kannalta yksi merkittävä kuvallinen muutos on ollut kuvituskuvan määrän kasvu alan elokuvissa. Kun vielä 2000-luvun alussa nähtiin elokuvissa temppuja ja kuvituskuvaa useimmiten niin, että yksittäisiä kuvituskuvia oli ripoteltu harvakseltaan temppujen väliin, voi nykypäivän elokuvissa nähdä monesti huomattavasti enemmän kuvituskuvia, kuin itse temppuja. Tällä tavoin urheilijoiden omaa persoonaa ja heidän luomaansa imagoaan saadaan toki enemmän esille, mutta tärkeämpää on mielestäni se, että temppuihin on huomattavasti helpompi keskittyä, kun niitä ei nähdä yhtä montaa peräkkäin kuin ennen. Koska extreme-lajit kehittyvät todella nopeasti ja temput uudistuvat jatkuvasti, ovat urheilijat ja elokuvantekijät todella tarkkoja siitä, mitä temppuja he haluavat katsojille näyttää. Tästä syystä temppuja karsitaan leikkauspöydällä huomattavasti rajummin, kuin vielä 2000-luvun alussa, joten kuvituskuvan runsaampi käyttö voi osittain selittyä myös sillä. (Ski Movie 2000; The Way I See It 2010.)

Monesti on myös nähtävissä, että kuvituskuvien kuvakompositiot ja asetelut ovat huomattavasti ”elokuvamaisempia” ja viimeistellympiä kuin kuvat, joissa urheilijat esittävät temppujaan. Tämä varmasti selittyy sillä, ettei niissä usein ole kuvaamista rajaavana tekijänä itse urheilulajia ja sen asettamia vaatimuksia, kuten tiettyä kuvakulmaa, kameran polttoväliä tai kuvakokoa. (ONE Video 2009.)

5.3.2 Hidastukset

Hidastukset ovat kautta extreme-lajien elokuvien historian olleet yksi eniten käytetyistä kuvakerronnan tehokeinoista. Hidastusten avulla katsojalle on kyetty näyttämään monesti tosielämässä hyvinkin nopeasti tapahtuva temppu niin, että katsoja ehtii ymmärtää, mitä tempussa tapahtuu. Erityisesti filmille kuvattaessa ovat hidastukset olleet todella laadukkaita, kun kameran kuvausnopeutta on kyetty säätämään. Sama ominaisuus on toki myös uusissa ammatillais- ja puoliammatillaiskäyttöön tarkoitetuissa videokameroissa, joissa on usein valittavissa esimerkiksi kuvausnopeus 50 fps (Teknoav 2011).

Vaikka todella suuriakin hidastuksia on extreme-lajien elokuvissa totuttu näkemään, on aivan viime vuosien ehdottomasti suurin trendi kyseisen lajityypin elokuvissa ollut juuri

entistä suuremmat hidastukset. Kameratekniikan kehittymisen ja kuvaajien ammattimaistumisen myötä on elokuvissa nähty mm. ylinopeuskameroita, kuten Olympuksen valmistama ”i-speed 3”, jolla pystytään kuvaamaan parhaalla resoluutiolla jopa 2000 kuvaa sekunnissa (Olympus 2011). I-speed 3 kameran ominaisuuksia hyödynnettiin erinomaisesti mm. Suomalaisen Flatlight Filmsin tuottamassa ”Frames”-lumilautailuelokuvassa (Flatlight Films 2011). Runsas hidastusten käyttäminen on omalta osaltaan myös hidastanut tämän lajityypin elokuvien leikkaustahtia ja on vienyt sitä kauemmas musiikkivideoiden tyylistä ja lähemmäs perinteisen elokuvan leikkausrytmiä. (The Way I See It 2010.)

6 ALAN TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT – ELOKUVASTA VERKKOVIDEOIHIN

6.1 Extreme-lajien elokuvien suosion hiipuminen

Extreme-lajien elokuvat ovat siis jo vuosia noudattaneet pääpiirteittäin samaa kaavaa, jossa kohtausten välillä ei ole juuri minkäänlaista sidosta keskenään. Näin ollen tämän lajityypin elokuvista on voinut juonettomuudestaan johtuen katsoa hyvin vaikkapa vain ensimmäiset neljä kohtausta ja lopettaa elokuvan katselemisen kesken, katseluelämyksen häiriintymättä juuri lainkaan. Koska extreme-lajien elokuvat voivat olla viihdyttävä katselukokemus, vaikka niistä katsoisi vain yhden kohtauksen, ovat ne kuin tehty Internetin videosivustoille ladattaviksi. Voidaankin sanoa, että extreme-lajien elokuvien tekijät ovat suurilta osin itse aiheuttaneet tämän elokuvan lajityypin suosion hiipumisen toistamalla elokuvissaan samaa kaavaa vuodesta toiseen. (Everyday Is A Saturday 2009; Propaganda 2001.)

Extreme-lajien elokuvia voi rakenteeltaan verrata musiikkilevyihin, sillä molemmista voidaan helposti nauttia vain yksi kohtaus/kappale kerrallaan. Musiikkiteollisuudessa perinteinen albumimyynti cd-formaatissa on menettänyt suosiotaan jo usean vuoden ajan, kun puolestaan albumien ja erityisesti yksittäisten kappaleiden lataaminen on yleistynyt valtavasti (Tilastokeskus 2008). Tämä sama muutos onkin ollut viime vuosina selvästi nähtävillä myös extreme-lajien elokuvien parissa: elokuvia ei tuoteta enää yhtä paljon, kuin vielä muutama vuosi sitten ja samalla Internetissä julkaistavien lyhyiden verkkovideoiden määrä on kasvanut todella paljon. Enää nykyisin Internet-julkaisut eivät ole ainoastaan yksittäisiä kohtauksia jo olemassa olevista elokuvista, vaan rinnalle ovat tulleet vain Internet-levitykseen tarkoitettut verkkovideot, kuten podcastit ja webisodit, eli eräänlaiset Internetissä julkaistavat sarjat sekä videoblogit. (Rollernews 2011.)

Samaan aikaan Internetin videosivustot, kuten Youtube ovat kasvattaneet suosiotaan valtavasti jatkuvasti nopeutuvien Internet-yhteyksien ansiosta ja tuoneet monet extreme-lajien elokuvat kohtauksittain kaikkien Internetin käyttäjien saataville (Youtube.com 2011a). Kun kaikkeen edelliseen lisätään vielä se fakta, että suomalaisistakin 16-34

vuotiaista yli 75 prosenttia ilmoitti vuonna 2010 käyttävänsä Internetiä monta kertaa päivässä, on myös videosivustojen suosio hyvin ymmärrettävää (Tilastokeskus 2010).

6.2 Extreme-lajien elokuvien profiloituminen

Koska extremelajien elokuvat alkoivat muun muassa Youtuben suosion myötä menettää katsojiaan, täytyi niiden profiloitua uudelleen säilyttääkseen edes osan suosiostaan. Osa elokuvantekijöistä luotti edelleen samaan vanhaan hyväksi havaittuun kaavaan, jossa urheilijoiden kohtaukset seuraavat toisiaan ilman minkäänlaista varsinaista yhteyttä kohtausten välillä. Osa elokuvantekijöistä puolestaan pyrki luomaan elokuvistaan enemmänkin kokonaisuuksia esimerkiksi jakamalla joidenkin urheilijoiden esittämät temput kahteen kohtaukseen, lisäämällä elokuvaan kertojia ja viemällä extreme-lajien elokuvia kerronnan osalta enemmän dokumentaristiseen suuntaan. (Game Theory 2011; Teddybear Crisis 2005.)

Parhaimmillaan nykyaikainen extreme-lajia käsittelevä elokuva voi esimerkiksi erittäin onnistuneesti kertoa vain yhden urheilijan yhdestä kaudesta ja keskittyä vain häneen, joka toki vaatii urheilijalta huikeiden urheiluvoitosten ohella oikeanlaista persoonallisuutta (Like a Lion 2010). Extreme-lajien elokuvien profiloituessa ja kehittyessä kuvalliselta ilmaisultaan perinteisen elokuvan suuntaan täytyy niiden silti säilyttää tietty dokumentaristisuus myös kuvakerronnassa vedotakseen edelleen pääkohderyhmäänsä, eli itse lajien harrastajiin. Harrastajille ei esimerkiksi voi esittää temppuja, jotka leikkausvaiheen ratkaisulla saadaan näyttämään onnistuneilta, vaikka ne olisivat todellisuudessa epäonnistuneet. (Aaltonen 2006, 190–191.)

6.2.1 Video-blogit

Extreme-lajien elokuvien saralla profiloituminen ei kuitenkaan ole ollut yhtä voimakasta, kuin lyhyempien vain Internetissä julkaistavaksi tarkoitettujen videoiden suhteen. Monet extreme-urheilijat ovat alkaneet viime vuosina pitää omia video-blogejaan, joissa he paitsi kertovat omia kuulumisiaan, myös julkaisevat uusimmat temppunsa. Nykyään uudet temput julkistetaan usein nopealla aikataululla juuri

oman video-blogin kautta sen sijaan, että ne julkaistaisiin esimerkiksi välinevalmistajan ylläpitämällä sivustolla saati elokuvissa, joiden tuotantoprosessit ovat pääsääntöisesti noin vuoden mittaisia. Visuaalisesti video-blogien huonona puolena voidaan monesti pitää niiden vaatimatonta ja hieman dokumentaristisempaa kuvailmaisua, mutta poikkeuksiakin onneksi on olemassa. (Jon-Olsson 2011; Skiwithaj 2011.)

6.2.2 Webisodit

Video-blogien lisäksi osa extreme-lajien kuvaajista on päätenyt elokuvien sijaan luomaan omia Internetiin tarkoitettuja sarjoja, eli niin sanottuja webisodeja. Webisodien etuna muihin nettivideoihin nähden voidaan pitää sitä, että katsoja voi tilata webisodisarjan itselleen, jolloin hänelle ilmoitetaan välittömästi, kun uusi webisodi on saatavilla. Suomalaisista extreme-lajien webisodeista yksi viime aikojen menestyneimmistä on ollut Aarni Toiviaisen luoma ”Nipwitz”, jonka ensimmäisen tuotantokauden viimeinen jakso palkittiin mm. IF3 Europe –elokuvajuhlilla parhaana webisodina vuonna 2010 (Ruokolainen 2010, 18, Nipwitz).

Extreme-lajien webisodien kirjo on nopeasti laajentunut todella monipuoliseksi, ja esimerkiksi freestyle-rullaluistelun ympärille on muodostunut lukuisia erityylyisiä webisodeja: rullaluistinvalmistaja Xsjadon julkaisemissa webisodeissa nähdään vain yksi temppu voimakkaasti hidastettuna, Razors-rullaluistinmerkki puolestaan luottaa perinteisiin muutaman minuutin mittaisiin podcasteihin, kun taas Remz-rullaluistinmerkki julkaisee sponsoroimistaan urheilijoista videoita omalla youtube-sivullaan ja käyttää runsaasti ulkopuolisia kuvaajia. (Rollernews 2011.)

6.3 Verkkovideoiden edut elokuvaan verrattuna

Koska extreme-lajien elokuvat ovat menettäneet suosiotaan samalla, kun verkkovideoiden määrä ja katselu on lisääntynyt huomattavasti, täytyy verkkovideoissa olla jotakin selvästi mielenkiintoisempaa, kuin elokuvissa. Mikäli verkkovideoita tarkastellaan vain itse urheilulajin kannalta, merkittävin ero elokuvaan verrattuna on

ajankohtaisuus. Siinä missä elokuvassa voidaan nähdä jopa vuosi ennen elokuvan julkaisua kuvattuja temppuja, nähdään verkkovideoissa monesti vain päiviä tai jopa tunteja vanhoja temppuja, joten jatkuvasti kehittyvissä extreme-lajeissa ero on valtava. Extreme-lajien urheilijoille verkkovideot ovat lisäksi elokuvien sijaan huomattavasti helpompi keino saada julkisuutta ja sitä kautta mahdollisia sponsorisopimuksia, sillä elokuvissa esiintyvät urheilijat ovat monesti tietyn välinevalmistajan sponsoroimia, tai muuten tarkoin valittuja urheilijoita. (Nils Jansons & Almants Nedzveckis 2011.)

Verkkovideoiden kuvaajien näkökulmasta katsottuna ne antavat elokuvaan verrattuna huomattavasti enemmän vapauksia. Kun elokuvassa toivoisi näkevänsä jossain määrin yhtenäistä kuvallista ilmaisua kaikissa kohtauksissa läpi elokuvan, ei verkkovideoissa vastaavaan ole niiden pituutensa vuoksi tarvetta. Toki, mikäli kyseessä on webisodi, on yhtenäinen kuvallinen ilmaisu eri jaksojen kesken suotavaa. Lyhyet verkkovideot mahdollistavat myös erittäin voimakkaidenkin efektien käytön; lyhyessä videossa voimakkaat ärsykkeet, kuten erikoinen värimääritys eivät häiritse katsojaa yhtä vahvasti, kuin elokuvassa, jossa silmiinpistävää värimääritystä ”joutuisi” seuraamaan kymmeniä minutteja, mikäli yhtenäinen kuvallinen linja kohtausten välillä haluttaisiin säilyttää. (Nils Jansons & Almants Nedzveckis 2011.)

Verkkovideot jakaantuvat kuvalliselta ilmaisultaan nopeasti tuotettuihin videoihin, joiden pääpaino nopeassa tuotantoketjussa sekä hitaammin tuotettuihin videoihin, jotka kuvalliselta ilmaisultaan muistuttavat pitkälti alan elokuvissa nähtävää kuvakerrontaa. (Nils Jansons & Almants Nedzveckis 2011, A Grindhouse View on Winterclash 2011 2011.)

Verkkovideot voidaan nähdä extreme-lajien parissa samantapaisena ”leikkikenttänä”, kuin lyhytelokuvat ovat perinteisen elokuvan saralla. Ne molemmat antavat tekijälleen enemmän mahdollisuuksia irrotella ja kokeilla, mutta voivat silti olla yksittäisinä teoksina aivan pitkien elokuvien veroisia.

7. INTO-LYHYTELOKUVAN TUOTANTOPROSESSI KUVAAJAN NÄKÖKULMASTA

7.1 Esituotantovaihe

Olen kuvannut ja leikannut vuodesta 2006 lähtien verkkovideoita Suomessa järjestetyistä freestyle-rullaluistelukilpailuista. Tämän myötä olen oppinut lajin kuvaamisesta paljon ja tutustunut suomalaisiin freestyle-rullaluistelijoihin. Kuvaamani verkkovideot olen julkaissut omalla Youtube-sivullani ja antanut ne suomalaisen freestyle-rullaluistelu-sivuston Rotaatio.comin käyttöön. Rotaatio.com on Teemu Oksasen ja Tapio Teräksen vuonna 2005 perustama sivusto, joka käsittelee freestyle-rullaluistelua suomalaisesta näkökulmasta. Suomalaisen freestyle-rullaluistelukultuurin lisäksi Rotaatio.com informoi suomalaisia freestyle-rullaluistelijoina myös muualla maailmalla lajin ympärillä tapahtuvista asioista. Rotaatio.com julkaisi kuvaamiani videoita aluksi tiedostoina, jotka sivuston käyttäjät pystyivät lataamaan itselleen, mutta nykyisin videoni linkitetään suoraan etusivulle, josta käyttäjät voivat katsoa ne Youtube.comin tai Vimeo.comin välityksellä.

Vuodesta 2007 alkaen olen toiminut Rotaatio.comin videomasterina, eli olen tehnyt pääsääntöisesti kaikki freestyle-rullaluistelua käsittelevät verkkovideoni Rotaatio.comia ajatellen. Näin ollen oli luontevaa, että muuttaessani Helsinkiin minut valittiin kuvaamaan Rotaatio.comin kautta aikojen toista elokuvaa. Elokuvaa suunnitteli kanssani Teemu Oksanen, joka toimi myös tulevan elokuvan tuottajana. Rajasimme Oksasen kanssa hieman rullaluistelijoina, joita pääasiassa kuvaisimme, ja jotka tulisivat lopullisessa elokuvassa saamaan oman kohtauksen. Rullaluistelijat rajattiin taitotason ja monipuolisuuden mukaan, vaikkakin huomioon täytyi tulla myös ottaa se, että kuvaukset keskittyisivät pääasiallisesti pääkaupunkiseudulle.

7.2 Kuvausvaihe

Elokuvan kuvaukset aloitettiin kuitenkin jo ennen Helsinkiin muuttoani, kun kuvasin kahta Pohjois-Suomessa asuvaa rullaluistelijaa asuessani vielä Torniossa. Torniossa,

Kemissä ja Oulussa kuvatessani kuvaaminen oli sikäli helpompaa, että tunsin molemmat rullaluistelijat erittäin hyvin jo entuudestaan ja tiesin, minkälaisia temppuja he pystyisivät tekemään ja mitkä ovat heidän vahvuutensa freestyle-rullaluistelijoina. Muuttaessani Helsinkiin tuo tilanne muuttui, sillä en ollut kuvannut pääkaupunkiseudun freestyle-rullaluistelijoina aikaisemmin kuin kilpailuissa. Näin ollen ensimmäiset kuvauspäivät pääkaupunkiseudulla kuuluivat pääasiassa paikallisiin rullaluistelijoihin tutustuessa, joka mielestäni onkin erittäin tärkeää kuvaamisen kannalta, sillä extreme-lajin elokuvat ovat pohjimmiltaan kuitenkin dokumenttielokuvia, eikä hyvää dokumenttia saa aikaan, ellei tunne pääesiintyjään kunnolla (Aaltonen 2006, 112–114, 191–194).

Vaikka olimmekin Oksasen kanssa suunnitelleet alustavasti, keitä freestyle-rullaluistelijoina tulisimme kuvaamaan, päätimme kuitenkin kuvata myös muita lajin harrastajia. Heidän esittämistään tempuista saisimme mahdollisesti yhden tai useamman kohtauksen lopulliseen elokuvaan. Jälkikäteen ajateltuna elokuvan kuvausjakson kestäessä noin kolmesta neljään kuukautta, kuvauksissa olisi kannattanut keskittyä alle viiteen urheilijaan ja ottaa heidät mukaan jokaisena kuvauspäivänä. Nyt kuvauksissa oli mukana vaihteleva joukko freestyle-rullaluistelijoina, eivätkä kaikki olleet valmiita panostamaan riittävästi suorituksiinsa kameran edessä. Toinen ongelma kokeneempia rullaluistelijoina kuvattaessa oli heidän valtava itsekriittisyytensä. Olisin monesti halunnut kuvata rullaluisteliijoilta temppuja visuaalisesti mielenkiintoisissa paikoissa, mutta koska kokeneemmat urheilijat olivat jo tehneet kyseisissä paikoissa haastavia temppuja aiemmissa alan elokuvissa, eivät he halunneet esittää ainakaan yhtään helpompia temppuja tämänkään elokuvan kuvauksissa. Niinpä monta hyvää valmiiksi mietittyä ja rakennettua kuvakulmaa jäi käyttämättä ja monta hyvää auringonvalon luomaa valotilannetta hyödyntämättä. Tämä luonnollisesti näkyi auttamatta myös kuvatun materiaalin vähyydessä, joka osittain johti siihen, että elokuva typistyi lyhytelokuvaksi.

7.3 Tuotannolliset ongelmat

Kuvasin elokuvan omalla Sony dsr-pd150 videokamerallani, joten kuvauskalustoon tutustumiseen ei projektissa kulunut aikaa. Lisävarusteita kameraani sain työharjoittelupaikastani Filmfotografarnasta, josta sain käyttööni mm. akkuja, mattebox-vastavalosuojan ja erilaisia suotimia. Lisäksi sain käyttää työharjoittelujaksonei ajan

Filmfotografenan valo- ja ajokalustoa sekä heidän studiotaan, mikäli näille ei ollut samaan aikaan muuta käyttöä. Valitettavasti en kuitenkaan päässyt hyödyntämään Filmfotografenan suurta valokalustoa aivan haluamallani tavalla, sillä käytössäni ei juuri koskaan ollut autoa, johon olisin saanut pakattua edes pientä valokalustoa sekä aggregaattia tai valojen tarvitsemaa akkua. Filmfotografenan studiota pääsin puolestaan hyödyntämään aivan riittävästi ja päädyimmekin Oksasen kanssa kuvaamaan lyhytelokuvaksi tyypistyneen teoksemme intron juuri studiolla, koska extreme-lajien elokuvissa harvemmin nähdään studioissa kuvattuja osuuksia ja ajattelimme tämän olevan yksi hyvä keino poiketa valtavasta nettivideoiden tarjonnasta.

Koska käyttöni luvattua valokalustoa ei päästy monista yrityksistä huolimatta hyödyntämään juuri lainkaan, jouduttiin elokuva pääasiallisesti kuvaamaan luonnonvalossa. Tämä asetti luonnollisesti paljon rajoitteita kuvauspaikkojen suhteen, sillä monesti esimerkiksi jokin kaide, jonka päällä kuvaamani rullaluistelijat tekivät temppuja, oli lähes koko päivän varjossa, eikä siitä sen vuoksi saanut riittävän hyvälaatuista kuvaa, vaikkakin temput olisivat näyttävyytensä puolesta olleetkin riittävän hyviä. Toki näissä paikoissa olisi päässyt monesti kuvaamaan hyvässä valossa esimerkiksi aamuisin, mutta omani sekä kuvattavien rullaluistelijoiden työkiireet vaikeuttivat kuvauksia näiltä osin huomattavasti. Pääasiassa jouduinkin tämänkaltaisissa tilanteissa vain tasapainoilemaan valon ja varjon kanssa parhaani mukaan. Luonnonvalossa kuvattaessa jouduin lisäksi monesti kuvaamaan suurimmalla mahdollisella aukolla, jonka myötä en saanut kuviin aivan toivomaani syväterävyyttä. Lisäksi hankalissa valo-olosuhteissa jouduin tarkoin miettimään myös polttovälin vaikutusta aukkoon, jonka vuoksi jouduin toisinaan kuvaamaan lyhyemmällä polttovälillä, kuin olisin halunnut. Lisäksi käytössäni ollut videokamera ei tarjonnut mahdollisuutta kuvata enempää kuin 25 kuvaa sekunnissa, jonka vuoksi jouduin editointivaiheessa karsimaan nykyisin ”muodissa” olevat suuret hidastukset pois, vaikka olisin mielelläni sellaisiakin tehokeinoina käyttänyt.

8 YHTEENVETO JA POHDINTA

Extreme-lajien elokuvat ovat olleet koko niiden elinkaaren ajan suuressa suosiossa lajien harrastajien keskuudessa, sillä elokuvantekijät ovat tietoisesti rajanneet kohderyhmänsä juuri lajien harrastajiin. Nyt näiden elokuvien alkaessa menettää katsojiaan helposti ja nopeasti saatavilla oleville verkkovideoille, on elokuvien täytynyt profiloitua uudelleen ja pyrkiä jopa laajentamaan kohderyhmäänsä lajien harrastajien ulkopuolelle. Lisäharmia myyntiin tarkoitettujen elokuvien tuotantoportaalille ovat aiheuttaneet uuden tekijäsukupolven elokuvat, jotka monesti tehdään ikään kuin työnäytteen omaisesti ilmaisjakelu-elokuvina. Vaikka suurilla tuotantoyhtiöillä onkin suuremmat budjetit käytössään elokuvien tuottamiseen, se ei ole estänyt innokkaita amatöörikuvaajia pienine yhden - kahden hengen tuotantoyhtiöineen luomasta yhtä laadukkaita teoksia.

Opinnäytetyöni teos-osaa Into-lyhytelokuvaa kuvatessani ja leikatessani ajatukseni siitä, mitä hyvä extreme-lajin elokuva vaatii, selkeni huomattavasti. Kun vielä muutamia vuosia sitten hyvän extreme-lajin elokuvan sai koottua kasaan suunnittelematta kuvauksia juuri lainkaan ja asettelemalla leikkausvaiheessa vain temput peräkkäin, vaaditaan nykypäivänä tämän lajityypin elokuvalta jotakin kuvailmaisullisesti erikoista, jotta se erottuisi sekä elokuvien että varsinkin alati kasvavasta verkkovideoiden tarjonnasta. Voidaankin sanoa, että harrastelijoiden aika extreme-lajien videotuotantojen parissa alkaa olla ohi ja nykypäivän extreme-lajien videoiden kuvaajat ja leikkaajat voitaisiin hyvin nähdä tuottamassa sisältöjä myös lajien ulkopuolisiin medioihin.

Katsojat vaativat elokuvilta verkkovideoita enemmän, sillä useimmiten katsoja on joutunut maksamaan elokuvasta, kun taas verkkovideon saa katsoa ilmaiseksi. Näin ollen katsoja ei välttämättä koe pettymystä verkkovideota kohtaan, vaikkei siitä juuri pitäisikään, vaan sivuuttaa sen sitä suuremmin murehtimatta. Verkkovideot voidaan nähdä myös osana suurempaa kertakäyttökulttuurin ilmentymää, mikä näkyy jo nyt musiikkialalla yksittäisten kappaleiden lataamisena ja kuuntelemisena kokonaisten albumien sijaan.

Extreme-lajien elokuvien menettäessä suosiotaan lajien verkkovideoille, on kuvallinen ilmaisu monipuolistunut, ja samalla ilmaiseksi nähtävät verkkovideot tarjoavat

tekijöilleen aikaisempaa enemmän mahdollisuuksia ja vapauksia. Ilmaisullisten vapauksien ohella verkkovideoiden suurin hyöty lajien kannalta on kuitenkin ajankohtaisuus. Sitä, kuinka kuvaaminen ja kuvakerronta ovat verkkovideoiden myötä muuttuneet on vaikea määritellä, sillä niissä käytetyt kuvaustekniikat ja kuvakerronnan keinot ovat pitkälti samoja kuin extreme-lajien elokuvissakin. Usein vähemmän tuotettuina verkkovideot ovat kuitenkin pääasiallisesti elokuvia raikkaampia ja omalla tavallaan realistisempiakin teoksia ja säilyttävät asemansa extreme-lajien videotarjonnassa elokuvien ohella.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Into 2011. Elokuva. Ohjaus: Tuomo Ramula. Tuotanto: Rotaatio.com. Ok Media, Helsinki, Tampere.

Teorialähteet

Aaltonen, Jouko 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa - Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Like, Helsinki.

Airaksinen, Tiina & Vilkka, Hanna 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Tammi, Helsinki.

Bacon, Henry 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Tammer-Paino, Tampere.

Digivideo 2011. Laajakulmalisäke. Luettu ja tulostettu 14.3.2011.
<http://www.digivideo.fi/wiki/index.php/Laajakulmalis%C3%A4ke>

Flatlight Films 2011. Frames. Luettu ja tulostettu 11.3.2011.
<http://www.flatlightfilms.com/projects/frames/>

GoPro 2011. HD HERO Naked. Luettu ja tulostettu 8. 2. 2011.
<http://gopro.com/cameras/hd-hero-naked-camera>

Harinen, Päivi & Itkonen Hannu & Rautopuro, Juhani 2006. Asfalttiprinssit – tutkimus skeittareista. Liikuntatieteellinen Seura ry, Helsinki.

Kivi, Erkki & Pirilä, Kari 2005. Otos. Like Kustannus Oy, Helsinki.

Medialifemagazine 2005. MTV: Network of the forever young. Luettu ja tulostettu 20.3.2011.
http://www.medialifemagazine.com/news2005/mar05/mar28/1_mon/news3monday.html

Olympus 2011. I-Speed tallentaa sen, mitä silmä ei näe - teräväpiirtotasoisena. Luettu ja tulostettu 11.3.2011.
http://www.olympus.fi/corporate/1696_4025.htm

Rollernews 2011. Videos. Luettu ja tulostettu 12.2.2011.
<http://www.rollernews.com/category/videos>

Ruokolainen, Kaarle 2010. Nipwitz-videoporukalle ykköspalkinto leffafestareilla. Skimbaaja 32 (6), 18.

Teknoav 2011. Panasonic kamerat. Luettu ja tulostettu 18.3.2011.
http://www.teknoav.fi/images/Tiedotteet/Kamera_esite.pdf

Tilastokeskus 2010. Jo joka toinen suomalainen käyttää Internetiä useasti päivässä. Luettu ja tulostettu 13.2.2011.

http://www.stat.fi/til/sutivi/2010/sutivi_2010_2010-10-26_tie_001_fi.html

Tilastokeskus 2008. Äänitemarkkinat murroksessa. Luettu ja tulostettu 14.2.2011.

http://www.stat.fi/artikkelit/2007/art_2007-12-21_007.html?s=0

Tuntematon kirjoittaja 2005. Skeittaajan käsikirja. Oy Unipress Ab, Kuopio.

Wikipedia 2011. Extreme sport. Luettu ja tulostettu 22. 1. 2011.

http://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_sport

Youtube 2011a. Aikajana. Luettu ja tulostettu 13.2.2011.

http://www.youtube.com/t/press_timeline

Youtube 2011b. GoPro. Luettu ja tulostettu 8. 2. 2011.

http://www.youtube.com/results?search_query=gopro&aq=f

Muut lähteet

About Rollerblading 2010. Elokuva. Ohjaus: Craig Smith. Tuotanto: Pavement Productions.

A Grindhouse View on Winterclash 2011 2011. Verkkovideo. Ohjaus: Daniel Prell. Tuotanto: Grindhouse.

Airborne 1993. Elokuva. Ohjaus: Rob Bowman. Tuotanto: Icon Entertainment International, Majestic Films International, Warner Bros Pictures.

Barely Dead – The Saga of Modern Rollerblading 2006. Elokuva. Ohjaus: Doug Urquhart. Tuotanto: Misedlab.

Wiz Khalifa – Black & Yellow 2010. Musiikkivideo. Ohjaus: Bill Paladino. Tuotanto: Rostrum, Atlantic Records.

Elekrep 2005. Elokuva. Ohjaus: Jaakko Itäaho. Tuotanto: HDP Films.

Eurogap 3 2010. Elokuva. Ohjaus: Jaakko Itäaho. Tuotanto: Pablo Films.

Everyday Is A Saturday 2009. Elokuva. Ohjaus: Tyler Hamlet, Jeff Thomas. Tuotanto: Poorboyz Productions.

F' It 2010. Elokuva. Ohjaus: Bryan Knox Tuotanto: Forum Snowboards, Foursquare, Special Blend.

Flickr 2010. GoPro Surfing. http://www.flickr.com/photos/gopro_photos/4946997148/

Game Theory 2011. Elokuva. Ohjaus: Helton Siqueira. Tuotanto: Razors skates.

Gearpatrol 2009. GoPro motorsports helmet camera.

<http://gearpatrol.com/blog/2009/06/09/gopro-wide-lens-camera-with-video/>

High Five 2004. Elokuva. Ohjaus: Josh Berman. Tuotanto: Level 1 Productions.

Jeff Stockwell Park Edit 2006. Verkkovideo. Ohjaus: Carl Sturgess. Tuotanto: Artistry Productions. <http://vimeo.com/8098759>

Jon-olsson. Videoblogi. Ohjaus: Crill Kristiansson, Jon Olsson. Tuotanto: Jon-olsson.com. <http://www.jon-olsson.com/?cat=1>

Lords of Dogtown 2005. Elokuva. Ohjaus: Catherine Hardwicke. Tuotanto: Columbia Pictures Corporation, Art Linson Productions, Indelible Pictures, Linson Films, Senator International.

Menikmati 2000. Elokuva. Ohjaus: Fred Montagne. Tuotanto: És Films.

Nils Jansons & Almants Nedzveckis 2011. Verkkovideo. Ohjaus: Martins Jansons. Tuotanto: Jurmala Media. <http://vimeo.com/19225484>

Nipwitz 2011. Videoblogi. Ohjaus: Aarni Toiviainen. Tuotanto: Nipwitz, Flatlight Films.

ONE Video 2009. Elokuva. Ohjaus: Connor O'Brien. Tuotanto: Molotov Media.

Lady Gaga – Poker Face 2008. Musiikkivideo. Ohjaus: Ray Kay. Tuotanto: Interscope Records.

Propaganda 2001. Elokuva. Ohjaus: John Decesare, Ben Mullin. Tuotanto: Poor Boyz Productions.

Ramp Montage 2 + Dolly Test 2009. Verkkovideo. Ohjaus: "TheBigJern". Tuotanto: "TheBigJern". <http://www.youtube.com/watch?v=i1F2STQhyzc>

Reasons 2008. Elokuva. Ohjaus: Tyler Hamlet, John Decesare. Tuotanto: Poor Boyz Productions.

Session 1242 2003. Elokuva. Ohjaus: John Decesare. Tuotanto: Poor Boyz Productions.

Skatehouston 2010. <http://skatehouston.files.wordpress.com/2010/03/ken.jpg>

Ski Movie 2000. Elokuva. Ohjaus: Steve Winter, Murray Wais, Scott Gaffney. Tuotanto: Matchstick Productions.

Ski Movie 3 – The Front Line 2002. Elokuva. Ohjaus: Steve Winter, Murray Wais, Scott Gaffney. Tuotanto: Matchstick Productions.

Skiwithaj. Videoblogi. Tuotanto: Skiwithaj.com.

Steal This Video 2002. Elokuva. Ohjaus: Jan Welch. Tuotanto: Razors skates.

Teddybear Crisis 2005. Elokuva. Ohjaus: Kris Ostness, Henrik Rostrupp. Tuotanto: Teddybear Crisis.

The Way I See It 2010. Elokuva. Ohjaus: Murray Wais, Steve Winter, Scott Gafney. Tuotanto: Matchstick Productions.

Transworld Skateboarding – The Reason 1999. Elokuva. Ohjaus: Ty Evans, Jon Holland. Tuotanto: Transworld Skateboarding.

Welcome To Hell 1996. Elokuva. Ohjaus: Jamie Thomas. Tuotanto: Toy Machine.

Yeah Dude 2007. Elokuva. Ohjaus: Tyler Hamlet. Tuotanto: Poor Boyz Productions, Studio 411.

LIITE

Into -lyhytelokuva

Liite 1