

SISÄLTÖKUVAUS – Kerronnan ja käsikirjoittamisen työkalut tuotekehityksessä

Työpajojen tavoitteena on tunnistaa ja löytää kerronnallisia menetelmiä yrityksen ja sen tuotteiden kehittämiseen ja esittelyyn, koska hyvin kerrottu tarina:

- on elämyksellinen ja parantaa kiinnostavuutta
- helpottaa ymmärtämistä ja lisää vaikuttavuutta
- painaa muistiin ja parantaa muistiin palautettavuutta.

Kerrontaa sovelletaan työpajoissa erityisesti pelillisiin, audiovisuaalisiin ja sosiaalisen median yhteisöllisiin tuotteisiin.

JOHDANTO (3 työpajaa)

Johdantona kerronnan kehittämiseen peleissä, monimediassa ja verkkoyhteisöissä DiMeKe tarjoaa kaksi työpajaa, joissa tutustutaan kerronnalliseen ajattelutapaan ja käsitteistöön, sekä tutustutaan kulttuurilliseen jatkumoon, jossa nämä uudet sisältötuotteet voidaan nähdä. Työpajojen vetäjänä toimii Taideteollisen korkeakoulun Crucible Studion taiteellinen johtaja Mika 'Lumi' Tuomola. Crucible Studio on ainoa vuorovaikutteisen kerronnan tutkimusyksikkö Suomessa. Lisäksi johdanto tarjoaa tukityöpajan oman tuotantokonseptin kuvaukselle.

1. Pelit ja kerronta (1 pv)

Oppimistavoitteena on:

- tutustuttaa kerronnallisen sisältösuunnittelun lähtökohtiin, erityisesti suhteessa pelillisyyteen, leikkimielisten harjoitusten, esimerkkien ja lyhyiden esitelmien kautta
- ymmärtää käyttäjän roolin ja toiminnan dramaturgian merkitys vuorovaikutteisissa tuotteissa
- tarjota vaikuttamisen metodeja vuorovaikutussuunnittelun ja audiovisuaalisen kerronnan kautta
- keskustella tavoista joilla kehittää aivan uusia audiovisuaalisia/pelillisiä tuotteita ja uudistaa olemassa olevia lajityyppejä.

2. Yhteisöt ja kerronta (1 pv)

Oppimistavoitteena on:

- tutustuttaa kerronnallisiin metodeihin verkkoyhteisöjen ja sosiaalisen median suunnittelussa
- ymmärtää käyttäjän roolin, toiminnan viitekehyksen ja niiden jäsentämisen merkitys elämyksellisemmässä verkkoyhteisösuunnittelussa
- käsittää yhteisön toimintaympäristön ja sen (audiovisuaalisen) esittämisen tapojen merkitys yhteisöllisessä kokemuksessa
- laajentaa esimerkitapausten ja keskustelun kautta erilaisia lähestymistapoja sosiaaliseen mediaan ja uusien tuotteiden luomiseen sen piirissä.

3. Konsepti – esittämistapa (1 pv)

Konsepti on tekijän/tekijöiden sisäinen kartoitus omaa tuotantoprosessia varten sekä kommunikoiva dokumentti ulkopuolisille. Erityisesti vuorovaikutteisissa teosmuodoissa on tärkeää kokonaisuuden varhainen hahmottaminen ja jatkuva kehittäminen sen toimivuuden ja toteutettavuuden arvioimiseksi, sekä ulkopuolisen palautteen saamiseksi asiantuntijoilta, kollegoilta ja asiakkaalta. Työpajassa käydään läpi erilaisia konseptin esittämistapoja peliteollisuudesta sosiaalisen median palveluihin ja uusiin vuorovaikutteisen median muotoihin.

KÄSIKIRJOITUKSEN KEHITTÄMINEN (18 työpajaa)

Käsikirjoituksen kehittämistyöpajoihin osallistujat voivat tuoda mukanaan omia synopsiksiaan tai käsikirjoituksiaan, joita työpajoissa jalostetaan eteenpäin tai niissä voi lähteä alusta asti luomaan uutta teosta/palvelua. Kuvauksen tekoa helpotetaan tuotteelle sopivalla esittämistavalla **Konsepti – esittämistapa** -johdantotyöpajalla. Jatkotyöpajoissa toteutuu monimediallinen näkökulma kouluttajien asiantuntemuksen kautta (useita kouluttajia samassa työpajassa). Tavoitteena on saada aikaan vuoropuhelua ja ymmärrystä eri medioiden ilmaisukulttuurien välille case-analyysien ja yhteisen keskustelun avulla. Tavoitteena on oppia suunnittelemaan tuotteita alusta asti monikanavajakeluun soveltuviksi.

(Ennen käsikirjoitusten kehittämistyöpajoja järjestetään tuotantoon valmentavasta kokonaisuudesta työpaja **Tuotteistaminen**, jonka tavoite on oppia ymmärtämään tuotteistamisen ja tuotekehityksen mahdollisuudet monikanavatuoannoissa sekä työpaja **Monikanavajakelun vaikutus tuotannossa**, jossa monimediallisuus otetaan huomioon jo teoksen/palvelun ideointivaiheessa.)

1. HAVAINTO (2 pv)

Todellisuuden havainnointityöpajoissa tavoitteena on ympäröivän todellisuuden ilmiöiden katsominen uusin silmin ja tulevaisuuden ennakointi. Aihetta työstetään kahdessa työpajassa:

1.1 Sosiaalinen ja yhteiskunnallinen havainnointi kerronnan viitekehyksessä (1pv)

Puretaan havainnointia tarkastelemalla kohdetta ensin ennakkoluulojen, stereotyyppien ja itsestäänselvyksien silmälasien läpi ja sen jälkeen merkityksellistetään kohde uudelleen uusilla ja tuoreilla näkökulmilla.

1.2 Tulevaisuuden tekeminen (1 pv)

Uudet tekemisen tavat, kontekstit ja sisällöt. Kehitystrendien ja uusien teknologioiden ennakointi ja arviointi.

2. IDEOINTI (3 pv)

Havaintotyöpajojen jälkeen on tehty taustatutkimusta kiinnostavien teemojen syventämiseksi. Työpajan tavoitteena on tuottaa alustava konsepti-idea, jota lihavoitetaan myöhemmissä työpajoissa. Ideointiprosessissa käytetään mm seuraavia menetelmiä:

2.1. Kill your darlings (1 pv)

Tuotetaan nopeasti ja paljon ideoita, joista opetellaan karsimaan huonot ja valitsemaan parhaat jatkokehittelyyn.

2.2. Deviant design (1 pv)

Vinoutetaan ideoita tietoisesti ja haetaan uusia, outoja näkökulmia, jotka mahdollisesti johtavat ennennäkemättömiin tuoteideoihin.

2.3. Luova kirjoittaminen (1 pv)

Tuotetaan tarinallista materiaalia konseptia varten ja kokeillaan erilaisia tyylejä kerronnan lajityyppeihin liittyen.

3. KONSEPTIN KEHITYS (6 pv)

Havainnon ja ideoinnin kautta haastettua ja kypsytettyä konseptia kehitetään tuotantovalmiiksi erityyppisten kerronnallisten elementtien kautta.

3.1.1. Henkilö (1 pv)

Henkilö on keskeisin niistä elementeistä, joilla kerronnallisia teoksia rakennetaan. Henkilöt – olivatpa kyseessä fiktiiviset/dokumentaariset hahmot tai itse käyttäjän ”roolit” teoksessa – ovat solmukohtia, jotka toiminnallaan sitovat tapahtumia toisiinsa, mutta myös kiteyttävät näkökulmia ja suhtautumistapoja ja näin kuljettavat mukanaan pitkiä kehityskaaria syventäen tapahtumia ja tilanteita läsnäolollaan. Kurssi hahmottaa henkilöitä paitsi ihmiskuvina ja heijastumina, myös ilmaisullisina työkaluina, joilla on omat käyttötapaansa, vahvuutensa ja heikkoutensa. Työpajassa käydään läpi esimerkkejä henkilöistä eri esitysmuodoissa analysoiden niiden ilmentymistä ja kuvaustapaa, roolia ja luonnetta, asemaa ja tehtävää.

3.1.2. Käyttäjä päähenkilönä (1 pv)

Vuorovaikutteisten sovellusten ja ympäristöjen suunnittelussa konseptoidaan ja dramatisoidaan tietty symbolinen rooli käyttäjälle jo hahmotettaessa käyttäjäliittymän ilmiä, rakennetta ja niitä toimia, joihin käyttäjän on ryhdyttävä päästäkseen käsiksi käyttäjäliittymän tarjoamaan sisältöön. Osallistujia haastetaan soveltamaan luomiaan henkilöihahmoja ja tarinamateriaalia käyttäjäskenaarioiden kirjoittamiseen, joita tarkastellaan mm. päähenkilön, pelaajan, tekijän ja mahdollisen vuorovaikutusyhteisön näkökulmista.

3.2. Kohtaus ja tilanne (1 pv)

Kohtauksia tarkastellaan merkityskokonaisuuksina ja tarinan jäsenystapana eri mediamuodoissa. Kohtaus luo puitteet teoksen tilalle ja sen avulla kerronnalle voidaan luoda keskittymiä, polttopisteitä. Työpajassa tutkitaan eri tyyppisiä kohtauksia erilaisissa teoksissa ja erityisesti vuorovaikutuksen rakentumista tilanteisiin sekä tehdään harjoituksia niiden dynamiikasta:

1: Analysoi jokin tunnettu kohtaus omin termein ja tee termeistä miellekartta.

2: Suunnittele kohtaus muodostamalla avaintermit, joiden pohjalta kohtaus rakennetaan.

Henkilögalleriaa käytetään hyväksi tehtävän toteutuksessa.

3.3. Kerronnan rakenteet (1 pv)

Työpajassa käydään läpi juonen taide, episodinen kerronta, poeettinen ja assosiativinen dramaturgia ja vuorovaikutteinen kerronta. Teosanalyysissä keskitytään audiovisuaalisen tarinankerronnan rakenteisiin ja tietokonevälitteisten sovellutusten mahdollistamiin kerronnan muotoihin. Käydään läpi kerronnan peruskäsitteet: tarina, kerronta, kertomus, kertoja, juoni, rakenne, teosmuoto, näkökulma, henkilö, aika, tila, maailma, tyyli, kohtaaus. Miten vuorovaikutteisen teoksen sisäinen logiikka toimii?

3.4. Tyyli- ja lajityypit (1 pv)

Käydään läpi tyyli- ja genrehistoriaa taiteen eri lajien ja ilmaisumuotojen tarkastelun avulla ja käydään esimerkein läpi digitaalisen median lajityyppien esteettisiä, kerronnallisia, kulttuurisia, sosiaalisia, toiminnallisia ja teknisiä erityispiirteitä. Pohditaan, mitä lajityypin ja tyylin valinta merkitsee teoksen tuottamisen ja vastaanottamisen kannalta ja ideoidaan harjoitusten avulla genreajattelua ja tyylien tietoista hyödyntämistä konseptien ja formaattien rakentamisessa. Syventävä essee jostakin lajityypistä.

3.5. Sosiaalinen media yhteistyön, uusien ilmaisumuotojen ja identiteettien rakentajana (1 pv)

Analysoidaan sosiaalisen median tapaa ”kertoa” yhteisö ja toimia sen erilaisissa käyttötarkoituksissa (kohtaaminen, vuorovaikutus, jakaminen, yhteistoiminta jne.), sekä ideoidaan yhteisöllistä ulottuvuutta konsepteissa.

4. TOTEUTUS (9 pv)

4.1 Näkökulma - Point of view (1 pv)

Kenen näkökulmasta kerrotaan ja miten? Työpajassa tarkastellaan näkökulman merkitystä teoksen välittämälle elämykselle ja käydään läpi niin elokuvallista (kamera)näkökulmaa kuin draaman ja vuorovaikutuksen näkökulmaa: kuka toimii ja milloin?

4.2. Dialogi (1 pv)

Teoksen sisäisten hahmojen dialogi: kuinka henkilöt ilmaisevat itseään kielellisesti ja kuinka se vaikuttaa heidän välisiinsä suhteisiin ja vuorovaikutukseen?

4.3. Jännite (1 pv)

Kuinka teoksen keskeiset jännitteet rakennetaan ja kuinka niitä ylläpidetään?

4.4. Visuaalinen kerronta (1 pv)

Huomioidaan eri mediat ja niiden mukaiset konventiot ja ilmaisumuodot. Esimerkiksi syventävä animaatiokäsikirjoitus, graafinen suunnittelu, elokuvallinen ilmaisu ja 2D/3D-peligrafiikka.

4.5. Roolipelityöpaja (1 pv)

Työpaja roolipeliskenaarioiden ja henkilöiden kirjoittamisesta ja toteuttamisesta.

4.6. Konsepti- ja käsikirjoitusanalyysi ja uudelleen kirjoittaminen (1 pv)

Keskustelu, palautteen antaminen ja vastaanotto. Mentorit mukana työpajassa.

4.7. Testaus ja prototyypointi (1 pv)

Ensimmäinen prototyyppi havainnollistaa teoksen idean ja sillä voidaan testata teoksen toimivuutta joillakin osa-alueilla. Testaamisen tehtävänä on antaa olennaista tietoa teoksen demo-vaiheen toteutukselle.

4.8. Pitch! - tarinan merkitys asiakkaalle (1 pv)

Mietitään asiakaslähtöisesti teoksen tarinaa markkinoinnin sekä tuotantoyhtiön että loppukäyttäjän näkökulmasta ja laaditaan myyntipuhe ja –dokumentit. Tämä jakso nivotaan tuotantoon valmistavan koulutuskokonaisuuden jaksoon **Markkinointi, myynti ja brändäys**.