

Tapio Seppänen & Vesa Suominen

Mitä katsoja kertoo elokuvasta

- elokuvan sisäisten elementtien tunnistaminen ja sisällönkuvaus

Juha Lilja, Ilkka Juuso, Terttu Kortelainen, Tapio Seppänen & Vesa Suominen: Mitä katsoja kertoo elokuvasta - elokuvan sisäisten elementtien tunnistaminen ja sisällönkuvaus. [Title in English. Tässä on tilavaraus englannin kielistä otsikkoa varten – pyydän ilmoittamaan sen], Informaatiotutkimus 23 (3), pp. 59-69.

The study identifies possibilities to represent contents of movies by using their cinematic elements such as characters, locations, dialogue and editing. The goal is to improve identification and utilisation of essential cinematic elements in the retrieval of movies. The research identifies manifestations of cinematic elements in representations made by informants after watching Hollywood action- sci-fi –genre movie materials. 19 informants attended to empirical research. The contents of their descriptions about the movie materials were analysed qualitatively. Results show that characters, events and locations were emphasised. Colours, editing, auditive information and other momentary elements as well as objects were usually left out of representations as a result of the bottom-top processing of information.

*Address: Department of Information Studies, University of Oulu, Finland
PL1000, 90014 University of Oulu, e-mail: juha.lilja@hyvinkaa.fi (Juha Lilja),
terttu.kortelainen@oulu.fi (Terttu Kortelainen), vesa.suominen@oulu.fi (Vesa Suominen)*

*Department of Electrical and Information Engineering, University of Oulu,
Erkki Koiso-Kanttilankatu 3, FIN-90014 University of Oulu, Finland. e-mail:
ilkka.juuso@ee.oulu.fi (Ilkka Juuso), tapio@ee.oulu.fi (Tapio Seppänen)*

1 Johdanto

Digitalisoituminen asettaa uusia haasteita informaation hallinnalle. Tiedon ja sen lähteiden määrän kasvaessa on kyettävä löytämään keinoja suurten digitaalisten aineistomäärien organisointiin ja esittämiseen. Teknisten menetelmien kehittyessä on pyritty tekstidokumenttien, sekä myös visuaalisia ominaisuuksia omaavien dokumenttien sisällön kuvaamiseen siten, että itse dokumenttia sekä sen osia voidaan hakea dokumentin sisällössä olevien piirteiden perusteella. Suurten aineistomäärien sisällönkuvaus on pyritty pienentämään sisällönkuvaajan roolia, sillä on

taloudellisesti ja ajallisesti mahdotonta kuvata suurten tietokantojen dokumentteja yksi kerrallaan. Tämän vuoksi myös digitaalisten elokuva-aineistojen kohdalla on pohdittava ratkaisuja elokuvan sisällönkuvaus on toisesta näkökulmasta: kuinka elokuvaa kuvaavia piirteitä voidaan esittää mahdollisimman paljon ihmisen tekemää sanallista kuvausta välttämättä.

Elokvien sisällönkuvaus tavalla, joka tukee yksittäisen elokuvan sisältöön tutustumista ja elokuvan sisällön identifiointia, on tähän saakka saanut vain vähän huomiota. Aiemmin mm. Lilja (1998 ja 2000) sekä Viljanen (1979) ovat pohtineet elokvien sisällönkuvausta. Heidän tarkastelunsa

painottavat koko elokuvan sisällön kuvaamista, eivätkä mahdollisuuksia yksittäisen elokuvallisen yksikön tai muun elokuvan sisäisen elementin tunnistamisen parantamiseen. Perinteisesti sisällönkuvaavilla avulla onkin kuvattu koko dokumenttia. Hilderley & Rafferty (1997, 107-108) sen sijaan tuovat esille elokuvan yksiköiden kuvaamisen ajatuksen.

Tässä tutkimuksessa elokuvan sisällönkuvaavilua lähestytään elokuvan sisäisten tekijöiden näkökulmasta kysymällä, kuinka elokuvaa ja sen aihetta voidaan kuvata hyödyntämällä elokuvassa olevia tekijöitä, miten elokuvassa ovat tekijät ja niiden muutokset vaikuttavat katsojan kokemuksen muodostumiseen sekä miten näitä voidaan hyödyntää tiedonhakuajattelussa. Päämääränä on elokuvan ja sen sisällön identifiointia tukeva kuvaus. Samalla pohditaan mitkä elokuvan sisäiset elementit ovat hyödynnettävissä elokuvien sisällönkuvaavilun kehittämiseksi, jotta elokuva voitaisiin esittää tiedonhakuajattelulle siten, että hän kykenee, joko elokuvan kuvauksia selaamalla tai muilla keinoin, täyttämään tiedontarpeensa. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan miten elokuvasta puhutaan ja mihin elokuvan tekijöihin kuvaukset painottuvat. Tarkasteltuja elokuvallisia tekijöitä ovat tässä tutkimuksessa hahmot, paikat, objektit, leikkaus, kameratyö, äänet ja värit.

2 Elokuva sisällönkuvaavilun kohteena

Elokuvien sisällönkuvaavilua tarkasteltaessa on otettava huomioon elokuvien audiovisuaaliset ominaispiirteet. Elokuville luonteenomainen tekstin, kuvan ja äänen yhdistäminen havainnoitavaksi tulkinnalliseksi kokonaisuudeksi tekee elokuvista erityislaatuisia sisällönkuvaavilun näkökulmasta. (Lilja 2000, 41-42.) Siten on oletettavaa, että kaunokirjallisuuden ja kuvien sisällönkuvaavilun menetelmät eivät yksistään riitä elokuvien sisällönkuvaavilussa. Tämän vuoksi on tarkasteltava elokuvan ominaispiirteitä.

Tässä artikkelissa elokuvaa mallinnetaan, elokuvallisten tekijöiden lisäksi, ajallisesti ja rakenteellisesti, jotta kyetään tarkastelemaan sitä, kuinka sisällönkuvaavilussa voitaisiin hyödyntää elokuvassa olevia elementtejä elokuvaan kohdentuvan tiedonhaun mahdollisuuksien parantamiseksi. Kuvien kohdalla tätä asiaa on ratkaistu kehittämällä selailuun perustuvaa tiedonhakua, jossa hyödynnetään kuvien

tekstuureja ja muita mahdollisia matalan tulkinnallisen tason ominaisuuksia. (ks. esim. Sahavirta ja Sormunen 2001 ja Shatford Layne 1994). Selailun yhdeksi piirteeksi on ajateltu erilaisten tiedonhakunäkymien luomista tietokannassa olevien kuvien eri elementteihin. Tällaisia voivat olla esimerkiksi erilaisista lähtökohdista suoritettavat haut, kuten teoksen nimen, aiheen tai tekijätietojen perusteella luodut näkymät sekä haun suorittaminen sanallisesti tai graafisesti (Shatford Layne 1994).

Elokuvien sisällönkuvaavilun kehittäminen tarvitsee tutkimusta siitä, miten elokuvaa voidaan mallintaa selailuun pohjautuvaan tiedonhaun hyödyntäen elokuvan automaattisesti tai puoli-automattisesti tunnistettavia ominaispiirteitä. Ominaispiirteiden avulla koko dokumenttiin voidaan luoda aiheenmukaisia haun kohteita¹ (subject access points), jotka hyödyntävät dokumentissa olevia ominaisuuksia ja elementtejä (vrt. Hjørland 1997, 21.)

3 Elokuva ominaispiirteitä

Fiktiivisen kirjallisuuden ja kuvien sisällönkuvaavilututkimuksessa keskeisiksi tekijöiksi teoksen sisällön kuvaajina ovat nousseet tyypillisesti sosiaalinen ja ammatillinen ympäristö, aika, hahmot, teema ja tyylilaji (ks. esim. Pejtersen 1978, Pejtersen & Austin 1983, Shatford Layne 1984, Begthol 1992, Saarti 1999). Saarti (1999) huomauttaa, että teoksen rakenne on tekijä, jonka merkitystä ei ole vielä tarpeeksi tutkittu. Rakenne voi tarkoittaa useaa asiaa teoksessa olevista luvuista aina teoksessa käytettyihin tyylilajeihin, mutta teoksen rakenne voidaan kuvata myös teoksen rytmityksenä sen eriteltävissä olevien osien keskinäisen vuorovaikutuksen keinoin. Elokuvaan rakenteessa olevat yksiköt ovat hierarkkisesti järjestäytyneitä ja muodostavat yhdessä elokuvan rakenteen. Elokuvaan hierarkkinen rakenne muodostuu ylhäältä alaspäin kuvattuna seuraavasti: koko elokuva, näytökset (alku, keskikohta, loppu), vaiheet (alkusysäys, esittely, käänne 1, syventäminen, kiihdytys, käänne 2, kriisi, kliimaksi, käänne 3, loppuratkaisu, häivytyks), sekvenssit, kohtaukset ja otokset². Toisaalta rakenne voidaan tulkita siten, että elokuvassa on hetkellisiä ilmiöitä, jotka muodostavat kokonaisuus. Käänteet ovat elokuvan kohtia, joissa elokuvan suunta muuttuu huomattavasti.

Rakenne kiinnittää omalta osaltaan katsojan elokuvaan rytmittämällä tapahtumat ja annostelemalla katsojalle annettun informaation. Elokuvassa on huippukohtia sekä suvantoja, joiden välillä elokuva kulkee. Näin elokuvassa on oletettavasti yksiköitä, jotka muistetaan paremmin kuin toiset sekä joihin viitataan useammin kuin toisiin. Tämän perusteella voidaan myös olettaa, että elokuvassa on yksiköitä, jotka kertovat elokuvasta enemmän kuin toiset. Rakennetta sidotaan ja muodostetaan elokuvallisten tekijöiden avulla. Tällaisia keinoja ovat mm. äänien käyttö, kamera-ajot, leikkaus, zoomaus ja dialogi. Edellisen lisäksi elokuvalliset keinot luovat tunnelmaa sekä selventävät ja painottavat elokuvassa niitä tekijöitä, joita katsojan olisi syytä huomata. Esimerkiksi elokuvan intensiteettiä voidaan nostaa leikkausta tiivistämällä ja ääniä voimistamalla. (vrt. Laitinen, Raike & Viikuri 2003, Thompson 1999, Bordwell 1990, Field 1984).

Elokuvaan katsoessa tapahtuu pelkistämistä (vrt. Beghtol 1986). Makrosääntöjen mukaisesti katsoja valikoi sekä kulttuurisen että henkilökohtaisen tietämyksensä perusteella elokuvan mikrotasolta tekijöitä, joihin elokuvassa kiinnittyy ja jotka hän muistaa sellaisenaan tai abstraktiona korkeammalla makrotasolla. Mitä korkeammasta makrotasosta kyse, sitä abstrahoidummasta informaatioista on kyse. Tämän tutkimuksen metodissa ajatellaan elokuvasta muodostuvan mielikuvan syntyvän alhaalta ylöspäin suuntautuvassa informaation pelkistämisessä. Vastaavasti elokuvan nähdään tässä tutkimuksessa rakentuvan pienistä yksiköistä koko elokuvaksi. Koska teoksen informaatiosta kaikkea ei muisteta, ei kaikkea täten ole syytä kuvata. Tämän vuoksi elokuvatiedonhakuprosessin rakentaminen edellyttää elokuvallisten tekijöiden identifiointia ja niiden elokuvallisten tekijöiden tunnistamista, jotka säilyvät alhaalta ylös suuntautuvassa tekstin pelkistämisen prosessissa. Kuten kuvissa, myös elokuvissa voidaan hahmottaa tulkinnan eri tasoja (ks. esim. Panofsky 1987, Sahavirta & Sormunen 2001). Alimmalla tasolla on se, mitä elokuvan informaatiossa on, tämän jälkeen abstraktiotason nousu ja tulkinnan rooli kasvaa. Tästä syystä olisi elokuvan mikrotasolta kyettävä tunnistamaan tekijöitä, joiden merkitys korostuu abstraktiotason kasvaessa. On oletettavaa, että samoin kuin kuvien, myös elokuvien tulkinnallisten tasojen tunnistaminen ja esittäminen on erittäin vaikeaa ilman inhimillistä vaikutusta.

4 Tutkimusmenetelmä ja aineisto

Tässä tutkimuksessa analysoidaan laadullisella kysely- ja haastatteluaineistolla informanttien kuvailuja elokuvista ja niiden osista. Käyttäjien huomioimista, mikä tarkoittaa tässä tutkimuksessa elokuvamateriaalien kuvailevien informanttien hyödyntämistä, dokumenttien sisällönkuvaailun periaatteiden määrittelyssä pitävät tärkeänä mm. Foulds & Hart (1998), Shatford Layne (1994), Saarti (1999) sekä Swift, Winn ja Bramer (1978). Tämän vuoksi mahdollisia tiedontarpeita kartoitetaan katsojatestien avulla, jotka itsessään eivät suoranaisesti vastaa tiedon haku- tai hankintatilanteita. Tutkimusta suoritettaessa ei ole ollut järjestelmää tai järjestelmän mallia käytössä, jonka avulla informantteja olisi voitu pyytää tekemään tiedonhakua tai -hankintaa. Tutkimuksessa sen sijaan identifioidaan näitä mahdollisia tiedontarpeita sen mukaan, mihin informantit kiinnittävät huomionsa, mitä elokuvassa olevia tekijöitä ja yksiköitä he tutkimusmateriaalissa korostavat. Oletettavasti on mahdotonta ennakoida jokaisen tiedonhakijan hakema kohta. Tässä tutkimuksessa pyritäänkin identifioimaan yleisiä trendejä informanttien antamista kuvauksista, jotta elokuvien sisällönkuvaailua kyetään suuntaamaan eri kategorioiden avulla.

Tutkimukseen osallistui kaikkiaan 19 informanttia. Ensimmäisessä vaiheessa mukana oli 18 informanttia, joista viisi ei enää osallistunut toiseen vaiheeseen. Tämän vuoksi tutkimukseen otettiin mukaan yksi lisää, jolloin toiseen vaiheeseen osallistui 14 informanttia. Informanteille yhteistä on säännöllinen elokuvaharrastus ja osalla on takanaan elokuvatutkimuksen opintoja. Informanttien voidaan tulkita olevan aktiivisia elokuvan harrastajia. Ideana oli pitää sama testiryhmä molemmissa vaiheissa. Tämä ei täydellisesti toteutunut informanttien kiireistä johtuen. Ensimmäisessä vaiheessa informantteja oli 18, joista naisia oli 10 ja miehiä 8. Toisessa vaiheessa informantteja oli 15, joista naisia oli 8 ja miehiä 7. Ainoa jako selkeä informanttien intressien perusteella voidaan tehdä heidän suhteestaan niin sanottuihin valtavirtaelokuviin. Kuusi informanttia nosti esille, että he olivat erityisesti kiinnostuneita eurooppalaisista, aasialaisista tai muista ei valtavirtaan kuuluvista elokuvista. Tutkimukseen osallistuneet informantit katsovat elokuvia ainakin viikoittain, osa selvästi

enemmän (Taulukko 1). Informanteista viidellä oli elokuvatutkimuksen opinnot käynnissä tai suoritettuna.

Kaiken kaikkiaan informanttien voidaan sanoa olevan homogeeninen ryhmä. Tämä ei tutkimuksen ja tutkimusprojektin kannalta ollut ongelma, sillä elokuvista kiinnostuneet ovat oletettavasti myös potentiaalisia tiedonhakijoita. Ryhmän homogeenisuudesta aiheutuu kuitenkin se, että tulokset eivät ole suoraan yleistettävissä.

Koska elokuvat vaihtelevat aihepiireiltään, rakenteeltaan ja tyyleiltään on tässä tutkimuksessa valittu kohteeksi yksi genre, Hollywood action-sci-fi, jotta aineistoa saataisiin rajattua jokseenkin yhtenäiseksi. Kyseinen genre on valittu lähinnä kahdesta syystä. Ensinnäkin Hollywood-sci-fi genren on havaittu sisältävän niin paljon yhteneviä piirteitä (ks. esim Field 1974, Thompson 1999), että voidaan olettaa, että on mahdollista tehdä

yleistettäviä tuloksia. Tämä tarkoittaa toisaalta sitä, että tuloksien soveltaminen toisiin genreihin on ongelmallista, mutta kenties joitain ajatuksia ja soveltamisen kohteita voidaan kohdentaa myös toisiin genreihin. Toiseksi kyseinen genre on erittäin laajasti katsottua ja sen johdosta voidaan olettaa, että siihen liittyviä tietoja haetaan yleisesti. Lisäksi on huomioitava, että Hollywood action - sci-fi -genre pohjautuu klassiseen Hollywood -kerrontaan, joka on tyypillisin elokuvakerronnan muoto. Tämän vuoksi on oletettavaa, että katsojat, jotka ovat nähneet elämänsä aikana paljon, tai ainakin useita elokuvia, omaavat kulttuurista tietämystä genren kerronnan ja tarinan konventioista.

Elokuvan sisäisten tekijöiden merkitysten identifioimiseksi järjestettiin kaksi erillistä koetilannetta³. Ensimmäisessä vaiheessa 18 informantille näytettiin kuusi 2-6 minuutin

Taulukko 1. Tutkimukseen osallistuneiden informanttien elokuvien katselumäärät

Informantit	Kappalemäärä / vuosi (arvio)				
	Teatterissa	Ostovi- deolta	Vuokravi- deolta	Maksutv: stä	Televisi- osta
I1	1-10	1-10	1-10	10-20	Yli 30
I2	1-10	0	1-10		20-30
I3	20-30	20-30	Yli 30	1-10	20-30
I4	1-10	1-10	10-20	0	20-30
I5	1-10	20-30	20-30	0	Yli 30
I6	Yli 30	Yli 30	1-10	0	1-10
I7	20-30	1-10	Yli 30	1-10	Yli 30
I8	1-10	0	10-20	0	10-20
I9	10-20	1-10	20-30	0	20-30
I10	20-30	Yli 30	1-10	0	20-30
I11	10-20	Yli 30	20-30	0	10-20
I12	1-10	0	1-10	0	Yli 30
I13	1-10	0	20-30	0	20-30
I14	20-30	1-10	0	0	Yli 30
I15	10-20	1-10	Yli 30	1-10	Yli 30
I16	10-20	0	1-10	0	20-30
I17	1-10	0	0	0	Yli 30
I18	1-10	10-20	10-20	0	Yli 30
I19	Yli 30	20-30	1-10	0	20-30

pituista näytettä kahdesta elokuvasta. Informantit vastasivat kutakin näytettä koskeviin kysymyksiin välittömästi näytteen katsomisen jälkeen. Kysymykset olivat kullekin näytteelle samat. Niissä informantteja pyydettiin kuvaamaan näytteen sisältö muutamalla lauseella sekä arvioimaan, mihin kohden elokuvaa näyte kuului ja perustelemaan arviointinsa. Tämän lisäksi heitä pyydettiin arvioimaan näytteen sisältöä eri osa-alueiden valossa sen mukaan mikä heistä oli keskeisin kussakin näytteessä. Osa-alueita oli viisi (Hahmot, Näyttelijät, Dialogi, Musiikki, Visuaalisuus). Tämän lisäksi informantteja haastateltiin. Haastattelut tehtiin, kun aineiston katsomisesta oli kulunut viikosta kuukauteen. Haastatteluissa informantteja pyydettiin kuvaamaan näytteet ja niiden osa-alueet sekä vastaamaan eri elokuvallisia tekijöitä koskeviin kysymyksiin. Ensimmäinen vaihe järjestettiin tukemaan erityisesti toista vaihetta, jossa saatiin tietoa kokonaisen elokuvan kokemisesta ja kuvailemista.

Toisessa vaiheessa informantit katsoivat kokonaisen elokuvan elokuvateatterissa. Tässä vaiheessa informantteja oli 14. Katsomisen jälkeen informantit täyttivät kyselylomakkeen vuorokauden sisällä katsomisesta. Lomakkeessa pyydettiin kuvaamaan elokuvan teemaa, keskeisimpiä ja päällimmäisenä mielessä olevia kohtia sekä kuvaamaan elokuvaa käyrän avulla (Kuvat 2 ja 3). Käyrällä esitettiin elokuvan eteneminen nousujen ja laskujen avulla sekä kuvaamaan elokuva sanallisesti käyrän avulla. Sanallisen kuvauksen tueksi informantit

merkitsivät käyrälle numeroilla ne kohdat, joita halusivat kuvata sekä arvioivat kohdan merkittävyyttä elokuvan kannalta numeroilla 1-5. Kuvattuja kohtia tuli 5-20 informanttia kohden, yleisesti yli kymmenen. Haastattelut suoritettiin viikon ja puolentoista kuukauden kuluttua elokuvan katsomisesta. Haastatteluissa informantit kertoivat omin sanoin elokuvan sekä kuvailivat keskeisimmät kohtaukset, teeman ja elokuvan tyypillisyyden genrelle. Informantit vastasivat haastatteluissa myös elokuvallisia tekijöitä koskeviin kysymyksiin.

Haastatteluaineiston tueksi analysoitiin myös itse elokuva. Tässä vaiheessa elokuva ensin purettiin numeroiduiksi ja nimetyiksi kohtauksiksi taulukkoon. Tämän jälkeen hyödynnettiin elokuvakirjallisuudesta valikoituja tekijöitä, joiden avulla kyettiin selittämään elokuvan keinoja kuljettaa tarinaa eteenpäin ja vaikuttaa katsojaan. Tarkastelutaulukon rungon muodostamiseksi yhdisteltiin tutkimuksen kohteiksi valituista elokuvallisista tekijöistä kokonaisuuksia. Tämä tehtiin siten, että niiden avulla kyettiin kattamaan ja huomioimaan tutkimukseen kohteiksi valitut elokuvalliset tekijät. Tämän vuoksi esimerkiksi Visuaalisuus-sarakkeessa on merkinnät intensiivisyys ja ärsykeaste. Intensiivisyys viittaa kamerankäyttöön ja leikkaukseen. Ärsykeaste viittaa kunkin kohtauksen väriihin, objektien määrään sekä paikan yleiseen kompleksisuuden asteeseen. Tarkastelutaulukko pohjautuu muutoksia kuvaaville kriteereille. Elokuvan jokainen kohta kuvattiin taulukkoon 2. Näin muodostui taulukkojen sarja, jonka avulla hahmotettiin

Taulukko 2. Kohtausten analysoinnin osa-alueet

Toiminta	Toimintapitoisuus		
Hahmot	Keskeiset hahmot	Muut hahmot	Hahmojen määrän muutos
Äänet	Musiikki	Tehosteet	Puhe
Dialogi	Informaatiopitoisuus	Toisto	Puhepitoisuus
Visuaalisuus	Intensiivisyys	Ärsykeaste	
Paikka	Paikka/Paikat	Uusi/vanha	

kohtausten eroja. Taulukossa 2 on merkitty tummennetusti pääluokat ja pääluokkaa seuraavilla sarakkeille on merkitty muuttujat.

Analyysissa muuttujien arvot merkittiin taulukkoon 2 siten, että muuttujat saivat arvonsa suurimman arvon mukaan. Skaalana käytettiin arvoja 0-5. Kohtauksissa esim. äänet voivat olla täysin hiljaisesta (0) meteliin (5). Tällöin arvoksi annettiin suurin arvo eli metelin voimakkuus, joka on 5. Taulukon 2 subjektiivisuudesta huolimatta sillä on arvoa elokuvakokemuksen selittämisessä, sillä se kuvaa muutoksia mahdollisista arviointivirheistä huolimatta.

5 Tulokset

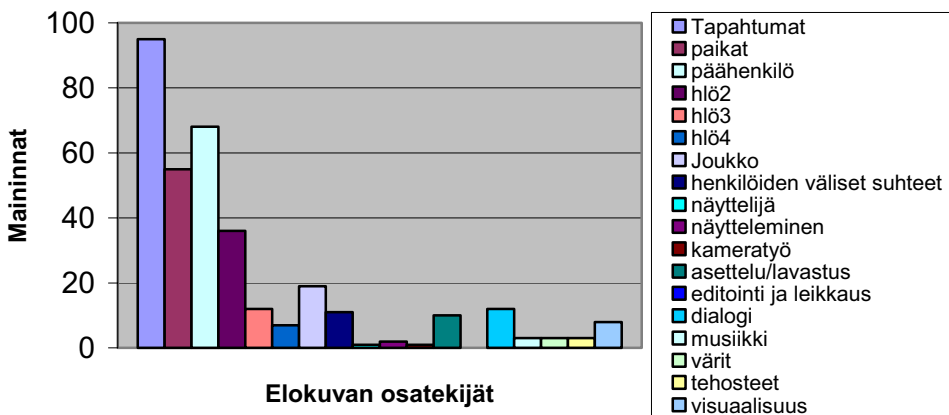
Vastaukset analysoitiin sisällönanalyysilla. Elokuvatutkimuksen ja informaatiotutkimuksen kirjallisuudesta muodostettiin kategorioita, joihin elokuvalliset elementit luokiteltiin. Luokkia olivat Hahmot, Paikat, Tapahtumat, Musiikki, Dialogi, Leikkaus, Kameratyö (kamera-ajot, zoomaus), Värit, Tehosteet (kuva & ääni) sekä Objektit⁴. Kategorioista musiikki, leikkaus, kameratyö ja tehosteet ovat nimenomaan keinoja, joita hyödynnetään ominaisesti vain elokuvissa ja tämän vuoksi elokuvien sisällönkuvailututkimuksen erityisaluetta. Hahmot, paikat, tapahtumat ja objektit ovat yleisesti tarkasteltuja kategorioita fiktiivisen aineiston sisällönkuvailututkimuksissa. Värit-kategoria voidaan löytää ainakin kuvien sisällönkuvailututkimuksista. Kategorioista

tarkasteltiin niiden saamia viittaussmääriä sekä niiden laatua, mitä ja miten kuvailtiin. Kuvauksia elokuvasta verrattiin elokuvan analyysin tuloksiin. Näin analysoitiin yhteyksiä vastauksien ja elokuvallisten keinojen välillä. Näiden lisäksi identifioidiin elokuvallisia yksiköitä, jotka saavat elokuvan kuvaamisessa erityisen suurta tai pientä painoarvoa. Elokuvallisten yksiköiden viittaussmäärien syitä tarkasteltiin elokuvallisten tekijöiden kautta tarkastelemalla elokuvallisten yksiköiden ja tekijöiden välistä riippuvuutta.

Tulosten perusteella voidaan tehdä seuraava jako elokuvallisten tekijöiden suhteen (Kuva 1). Paljon viittauksia saivat: paikka, hahmot ja tapahtumat. Vähemmälle huomiolle jäivät seuraavat: värit, äänet, leikkaus, kamera-ajot, zoomaus, lähikuva, kaukokuva, ym. kameratyöhön ja visuaalisuuteen liittyvät keinot. Mitä korkeammalla abstraktiotasolla informanttien kuvaukset ovat, sitä pienemmäksi käy mm. leikkauksen, kameratyön, musiikin ja äänien merkitys. Kuitenkaan vähemmälle huomiolle jääneiden elokuvallisten tekijöiden roolia elokuvan kokonaisuudessa ei tule unohtaa, sillä niiden avulla tuetaan paljon viittauksia saaneiden kohtien muistamista.

5.1 Tapahtumat ja henkilöt

Tapahtumat ja henkilöt nousivat informanttien keskeisimmäksi kuvailun kohteeksi kun kuvaukset koskivat elokuvan tarinaa ja elokuvan etenemistä.



Kuva 1. Elokuviin eri osatekijöiden saamat maininnat tutkimuksen ensimmäisen vaiheen haastattelussa.

Itse tekemisen kuvaaminen ei ollut kuvauksissa kovin täsmällistä, eli koreografioita ja muita liikettä täsmäntäviä kuvauksia ei käytetty. Vastaukset kuvasivat näin pikemminkin tekemisen yleisempiä kuvauksia, kuten esimerkiksi ”takaa-ajo”. Kysyttäessä erikseen sitä, miten informantti kuvaisi elokuvassa olevaa pelkkää toimintaa ja sen erottavia tekijöitä toisesta toimintaa sisältävästä kohdasta elokuvassa, eräs informantti vastasi:

”Miten saa toiminnan kuvailtua jos paikkaa ei selitä, toiminta on kuitenkin hyvin samanlaista joka leffassa” (I1)

Tapahtumien kuvailemisen lisäksi kuvausten päähenkilökeskeisyys oli selvästi havaittavissa. Elokuva kerrotaan päähenkilön tarinana. Tapahtumat ja muut hahmot toimivat suhteessa päähenkilöön. Tällaisia ovat esimerkiksi asema vaimona, esimiehenä, vihollisena tai poikana.

5.2 Muutokset ja käännekohtat

Kun tutkimuksessa tehtyä elokuvan analysointia ja informanttien kuvauksia elokuva-aineistosta verrataan, voidaan sanoa, että elokuvassa olevien muutosten merkitys on oleellinen siinä, mihin vastaajat viittaavat ja siinä mitä elokuvasta muistetaan. Kaikilla osa-alueilla tapahtuvat muutokset ovat merkittäviä. Elokuvan tarinaan liittyvissä muutoksissa erityisesti päähenkilön tilanteeseen kohdistuvat muutokset nousivat esille informanttien kuvauksissa. Teknisellä puolella tapahtuvat muutokset ovat sellaisia, joita vastaajat eivät suoranaisesti muista, tai ainakaan he eivät niihin juurikaan viittaa. Huomion arvoista on se, että pääasiallisesti viitatut kohtaukset kuitenkin sisältävät poikkeuksellisuutta ja muutoksia sekä elokuvan tarinassa että elokuvan teknisellä puolella. Kohdat, joihin vastaajat eivät yleisesti viittaa, vaikuttavat olevan sellaisia, joissa ei ole juonellista merkitystä tai tarinaan liittyviä muutoksia. Tällaiset kohtaukset ovat tyypillisesti sellaisia, joissa ei ole käytetty myöskään voimakkaasti teknisiä keinoja, kuten nopeaa leikkausta tai kovia ääniä.

Kuvauksille oli ominaista niiden laajuuden ja tarkkuuden vaihtelu. Tätä ei pyrittykään rajoittamaan, sillä tutkimuksessa havainnoitiin, kuinka täsmällisesti informantit kuvailivat tapahtumia ja kuinka laajoihin kokonaisuuksiin he koko elokuvan kohdalla viittaavat. Toisin sanoen tutkimuksessa tarkasteltiin sitä, kuinka

pelkistäminen ilmenee informanttien kuvauksissa elokuvasta.

”...se ei aivan heti jäänyt kiinni vaan kerkes häipyä siitä rakennuksesta ja niillä suprajohdeautojen katolla hyppiminen plus muut siinä takaa-ajokohtauksessa, sitte siinä autotehtaassa kohtausta oli kans lähinnä turha se kohtausta. Tietenki piti olla se hirveä mano-a-mano tappelu siinä välillä ja sitä pakohommaa ja nämä reppupakojutut ja kaikki.” (I6)

Yllä on vastaus, jossa kuvataan tapahtumia suhteellisen tarkasti, kuitenkin ilman täsmällisiä kuvauksia toiminnan koreografioista tai muista hetkellisistä ominaisuuksista. Kuvauksessa on tiivistetty elokuvan tapahtumaketju, jonka kesto elokuvassa on reilut kolmetoista minuuttia. Toinen kuvaus samasta elokuvan ajanjaksosta on huomattavasti tiiviimpi ja yleisemmällä tasolla:

”...ja sitte siinä oli tätä pakenemista...” (I19).

Käännekohtien merkitys muistamiselle vaikuttaa olevan hyvin keskeinen (Kuvio 1). Käännekohtaa toimintaelokuvissa sisältävät elokuvan tekniseltä ja suunnittelupuolelta seuraavat tekijät: päähenkilön tilanteen muutos,ameratekniset tekijät (zoomaus tai kamera-ajo), äänen suuret vaihtelut ja voimakkuudet sekä nopea leikkaus. Juuri päähenkilön tilanteen muutos on tekijä, johon vastaajat viittaavat. Ajan saatossa on kenties jopa mahdotonta muistaa, millaista oli leikkaus, äänimaisema tai kamerankäyttö.

Kokemusta kuvaavan käyrän perusteella voidaan sanoa, että vastaajat kuvaavat elokuvan vaihtelevan laajuisissa osissa siten, että niistä on havaittavissa yhdenmukaisuuksia. Tällaisia olivat esimerkiksi käänneet ja niiden merkintä huippukohdiksi. Näistä ovat esimerkkinä kuvat 2 ja 3.

Kuvassa 1 olevassa käyrässä kohdat, jotka sijoittuvat elokuvan käännteisiin ovat kohdat numeroilla 4, 6 ja 8. Kuvassa 2 olevassa käyrässä kohdat, jotka sijoittuvat elokuvan käännteisiin ovat kohdat numeroilla 7, 10 ja 13. Käyrästä havaitaan myös se, että informantit jaottelivat elokuvan erilailla ja halusivat korostaa eri kohtia. Tämä tapahtui kuitenkin pääasiallisesti siten, että käänneet tulivat näkyviin (vrt. alla kuva 4). Tarkastellun elokuvan kohdalla on huomioitavaa

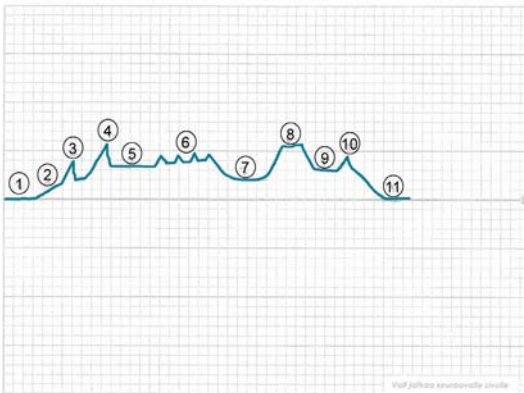
se, että käännettä 2 ei koettu elokuvan kannalta merkittäväksi, tämän voidaan nähdä olevan syy siihen, että kohdan viittausmäärät tipahtivat haastatteluvaiheessa elokuvan läpikäynnin yhteydessä. Käännettä 2 oli kuitenkin kohta, joka oli jäänyt vastaajille mieleen oletettavasti sen ajallisen keston ja voimakkaasta tehokeinojen käytöstä johtuen, sillä useat viittasivat siihen muiden kysymysten yhteydessä, esimerkiksi visuaalisuuteen liittyvissä kysymyksissä.

5.3 Informaation pelkistäminen ja viittaaminen sekvensseihin

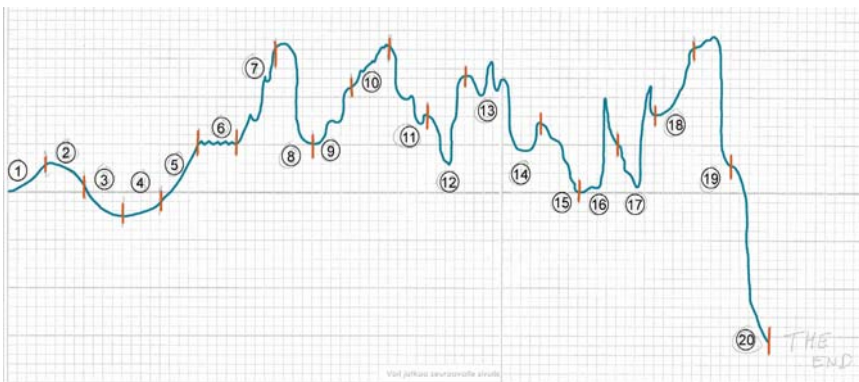
Informaation pelkistäminen voidaan havaita kuvasta 4. Haastattelussa useiden sekvenssien viittausmäärät olivat pienemmät kuin lomakekyselyssä, joka tehtiin heti elokuvan katsomisen jälkeen. Tämän voidaan nähdä johtuvan joko

siitä, että sekvenssit olivat unohtuneet tai niiden kertomista ei pidetty tarpeellisena. Muutama sekvenssi oli kuitenkin sellainen, että ainakin kolme vastaajaa neljästä mainitsi ne sekä lomakkeissa että haastatteluissa. Näitä olivat elokuvan alku, ensimmäinen käännä, toimintajakso (sekvenssi 12), juuri ennen käännettä 2 oleva sekvenssi, jossa jaetaan tärkeää informaatiota puheen välityksellä (Sekvenssi 14), kolmas käännä sekä Häivytyksen loppuratkaisu ja keskikäännä (Käännä2) ovat viittausmäärillään heti edellä mainittujen jälkeen. Kuvan 4 alareunaan on merkitty vaiheet ja niihin kuuluvat sekvenssit

Kuvasta 4 havaitaan, että kaikkiin muihin vaiheisiin kuin Esittelyyn löytyy ainakin yksi merkittävän määrän viittauksia saanut sekvenssi. Pääasiassa siten, että jokaiseen vaiheeseen löytyy yksi tällainen. Vaikka käännä 2 ei ole viittausmäärältään aivan kärjessä, sen merkitystä elokuvan keskeisenä kohtana kuvaa



Kuva 2. Informantin 3 piirtämä käyrä elokuvan nousuista ja laskuista



Kuva 3. Informantin 4 piirtämä käyrä elokuvan nousuista ja laskuista

esimerkiksi se, että kun lomakkeessa kysyttiin mikä oli mieleenpainuvuin kohta (tai sekvenssi) elokuvassa, eniten mainintoja sai käänne 2 (7/15). Toiseksi suosituin oli sekvenssi 14 (4/15). Näiden lisäksi yksittäisiä mainintoja sai neljä kohtaa. Käänteeseen 2 hieman alemmat viittausarvot verrattuna muihin käännteisiin johtuvat siitä, että kohta koettiin yleisesti juonen kannalta melko merkityksettömäksi, mutta visuaalisilta ominaisuuksiltaan ja tunnelmaltaan poikkeukselliseksi elokuvan muihin kohtiin verrattuna.

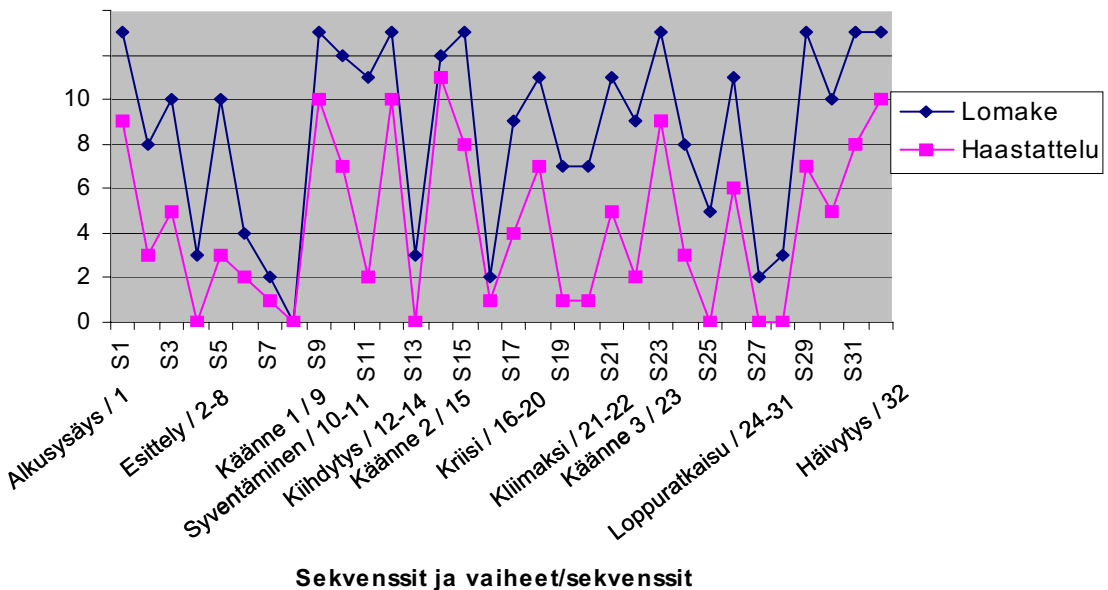
6 Yhteenveto

Tutkimuksessa tarkasteltiin elokuvien sisällönkuvailua tavalla, joka tukee yksittäisen elokuvan sisältöön tutustumista ja elokuvan sisällön identifiointia. Tämän vuoksi tutkimus painotti elokuvan rakenteellisia ja eroteltavissa olevia elementtejä. Tutkimus tarkasteli elokuvaa tiettyjen muutosääntöjen mukaan rakentuneena kokonaisuutena, jonka puitteissa elokuvan sisältö tuodaan esiin (vrt. esim. Begthol 1994, 95-106). Muodolla viitataan tässä tekniikoihin, joita elokuvassa käytetään. Muoto pitää sisällään näin ollen rakenteen sekä tekniset elementit, joiden

avulla elokuva on tehty, kuten esimerkiksi kamera-ajot, zoomaus ja leikkaus. Sisältö puolestaan tarkoittaa asioita, joita elokuva kuvaa. Näitä ovat henkilöt, objektit, äänet, tapahtumat, värit ja objektit.

Elokuvan muoto ja sisältö nähtiin toisistaan riippuvaisiksi. Muutosääntöjä asetti tässä tapauksessa Hollywood-elokuvan perinteet. Tutkimuksessa elokuvan sisältöä, jota informantit kuvasivat haastatteluissa ja lomakekyselyssä jäsennettiin elokuvan muodon avulla. Sisällönkuvailu tarkoittaa tässä tutkimuksessa näin ollen elokuvan sisällöllisten ja muodollisten elementtien muodostaman kokonaisuuden kuvaamista. Koska tarkastellut elementit painottavat elokuvan denotatiivisia piirteitä, kokonaisuuden ulkopuolelle ovat jääneet tulkinnalliset elementit, kuten symboliset merkitykset ja teema. Tiedonhakujärjestelmän ja tiedonhakijan kannalta tämä tarkoittaa sitä, että konnotatiiviset merkitykset on luotava järjestelmän esittämien kuvausten perusteella sen sijaan, että hakujärjestelmästä voitaisiin suoraan hakea konnotatiivisia merkityksiä sellaisinaan. Tiedonhakija joutuu siis purkamaan konnotaatiionsa mahdollisimman denotatiiviselle tasolle.

Tässä tutkimuksessa informanteille ei tullut tutkimuksen kohteena olevan elokuvamateriaalin



Kuva 4. Viittaukset sekvensseihin lomakkeissa ja haastatteluissa

tarinan tai kerronnan suhteen yllätyksiä. Aiemman tutkimuksen ja kirjallisuuden valossa voidaan olettaa, että genren kerronnan tekniikat ovat tunnettuja. Tämän vuoksi tiedonhakijan tietämys elokuvagenrestä on tekijä, jonka hyödyntämistä on syytä pohtia sisällönkuvailun näkökulmasta. Etukäteistietämys esimerkiksi kertomuksen etenemisestä sekä päähenkilön keskeisestä roolista elokuvassa voivat olla hyödynnettävissä.

Tutkimuksen tulosten mukaan voidaan todeta, että vaikka elokuvan sisältö on monipuolinen ja moniin suuntiin hahmottuva, on havaittavissa yhdenmukaisuuksia siinä mitä siitä muistetaan ja mitä kuvaillaan. Näin informaation pelkistäminen tapahtui informanteilla toisiaan vastaavasti. Kuvauksissa painottuivat tapahtumat, hahmot, paikat sekä tietyt kohdat, joita löytyi käänteiden lisäksi yksi tai kaksi, jokaiseen elokuvan vaiheeseen. Hahmot, tapahtumat ja paikat eivät ole pysyviä elokuvasta toiseen, eikä niiden sijainti varmastikaan toistu identtisenä toisissa elokuvissa, vaikka elementtien voidaan olettaa toistuvan. Vaikka tutkimustulosten mukaan informantit eivät kuvauksissaan juuri värejä, ääniä, leikkausta, kameratyöhön ja visuaalisuuteen liittyviä keinoja, niiden roolia elokuvan kokonaisuudessa ei tule unohtaa, sillä niiden avulla tuetaan paljon viittauksia saaneiden kohtien muistamista. Koska edellä mainitut tekijät ovat elokuvalla ominaisia ja niiden hyödyntäminen lisäksi elokuvien sisällönkuvailun mahdollisuuksia, voidaan esittää, että kirjallisuuden ja kuvien sisällönkuvailun menetelmät eivät yksistään ole riittäviä elokuvien kohdalla. Voidaan silti todeta, että tämän tutkimuksen mukaan kirjallisuuden ja kuvien sisällönkuvailututkimuksissa esille nousseet tapahtumat, henkilöt ja paikka ovat myös elokuvan sisällönkuvaamisen keskeisimmät tekijät.

Kuvien kohdalla todettu tiedontarpeen sumeus oletettavasti näyttäytyy ongelmana hakutermien valinnassa myös elokuvien kohdalla (Sormunen & Markkula 2000). Lisäksi tapahtumien kuvaaminen sellaisella tasolla, joka voidaan yksiselitteisesti tunnistaa tai kuvata elokuvasta on problemaattista. Tapahtumien kuvaaminen sanallisesti tai graafisesti on erityisen vaikeaa siten, että tapahtumat ovat tunnistettavasti eroteltavissa muista pelkän tapahtuman tai toiminnan kuvauksella. Elokuvassa tapahtumiksi voidaan kuvata esimerkiksi keskustelut, takaa-ajot, taistelut ja ostoksilla käynti. Tällaiset kuvaukset

ovat kuitenkin niin yleisiä, että halutun kohdan tai halutunlaisen materiaalin löytäminen vaatisi huomattavasti tarkempaa kuvausta. Tämän vuoksi on hyödynnettävä niitä elokuvan ominaisuuksia, jotka tekevät tapahtumista eroteltavia. On hyödynnettävä niitä elokuvan ominaisuuksia, jotka kuvaavat tapahtumia sekundäärisesti toisten muuttujien avulla, kuten paikkojen, hahmojen, äänen ja leikkaustiheyden muutosten avulla.

On todennäköisestä, että yksittäisten katsojien mielipiteet poikkeavat jokseenkin toisistaan eri elokuvien tarinoiden ja omien kokemusten kannalta tärkeäksi koettujen kohtien sijaintien suhteen. Toisaalta elokuvan rakenne tämän tutkimusten tulosten mukaan rajoittaa sellaisten kohtien löytymistä, joihin viitataan paljon. Keskeisimmiksi elokuvan kohdiksi voidaan olettaa olevan alkusysäys, käänteet ja loppuratkaisu. Nämä ovat kohtia, jotka nousevat kirjallisuudesta sekä tässä tutkimuksessa. Tämän vuoksi ne ovat varteen otettavia vaihtoehtoja pohdittaessa mitä elokuvan kohtia olisi syytä korostaa elokuvan sisältöä kuvailtaessa.

Projekti on saanut tukea Suomen Akatemialta (projektinnumero 176996)

Hyväksytty julkaistavaksi 19.7.2004

Lähteet:

- Beghtol, Claire (1994). The classification of fiction: the development of a system based on theoretical principles. Metuchen (N.J.) : Scarecrow Press. x + 365s.
- Beghtol, Claire (1992). Toward a theory of fiction analysis for information storage and retrieval. Teoksessa: Classification research for knowledge representation and organisation, s.39-48. Amsterdam: Elsevier.
- Beghtol, Claire (1986). Bibliographic classification theory and text linguistics: aboutness analysis, intertextuality, and the cognitive act of classifying documents. Journal of Documentation 42 (2): 84 - 113
- Bordwell, David (1990). Narration in the fiction film. London: Routledge. 370 s.
- Field, Syd (1984). The screenwriter's workbook. New York: Dell. 211 s.
- Foulds, Sandra & Hart, Christopher (1998). The problem with image is... Teoksessa: Online Information 98. Proceedings of the 2Second

- International Online Information Meeting, London, 8-10 December 1998, s 119-125. Oxford: Learned Information Europe.
- Hjørland, Birger (1997). Information seeking and subject representation: an activity-theoretical approach to information science. Westport: Greenwood press. 213 s.
- Laitinen, Karri & Raike, Antti & Viikuri, Timo (2003) [online]. [viitattu 2.9.2003]. Saatavilla www.muodossa.com:
<URL: <http://www.mlab.uiah.fi/elokuvantaju/2001/index.html>>.
- Lilja, Jari (1998). Elokuvienvaihtoehtoisten sisällön kuvailumahdollisuuksien tarkastelua. pro-gradu tutkielma. Oulu: J.Lilja. 85 s.
- Lilja, Jari (2000). Elokuvienvaihtoehtoisten sisällön kuvailumahdollisuuksien tarkastelua. Informaatiotutkimus 19 (2): 41 - 50.
- Lilja, Juha (2003). Elokuva ja katsojakokemus: elokuva sisällön kuvailun kohteena. Informaatiotutkimuksen lisensiaatintutkimus. Oulun yliopisto. 142s.
- Panofsky, Erwin (1987). Meaning in the visual arts. Harmondsworth: Penguin. 407 s.
- Pejtersen, Annelise Mark (1978). Fiction and library classification. Scandinavian Public Library Quarterly 11 (1): 5 - 12.
- Pejtersen, Annelise Mark & Austin, Jutta (1983). Fiction retrieval: Experimental design and evaluation of a search based system on users value criteria. Journal of Documentation 39 (4): 230 - 246.
- Saarti, Jarmo (1999). Kaunokirjallisuuden sisällön kuvailun aspektit: kirjastoammattilaisten ja kirjastonkäyttäjien tekemien romaanien tiivistelmien ja asiasanoitusten yhdenmukaisuus. Oulu: Oulun yliopisto. 220 s.
- Sahavirta, Harri & Sormunen, Eero (2001). Kuvahaun perusongelmat: Polku Panofskyta digitaaliseen kuva-arkistoon. Informaatiotutkimus 20 (3): 60 - 70.
- Shatford Layne, Sarah (1994). Some issues in the indexing of images. Journal of American Society for Information Science 45 (8): 583 - 588.
- Shatford Layne, Sarah (1986). Analyzing the subject of a picture: a theoretical approach. Cataloging & Classification Quarterly 6 (3): 39 - 62.
- Sormunen, Eero & Markkula, Marjo (2000). End-user searching challenges indexing practices in the digital newspaper photo archive. Information Retrieval 1 (4): 259 - 285.
- Swift, D.F. & Winn, V & Bramer, D. (1978). 'Aboutness' as a strategy for retrieval in the social sciences. Aslib Proceedings 30 (5): 182 -187
- Thompson, Kristin (1999). Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique. London: Harvard University Press. 398 s.
- Viljanen, Markus (1983). Mitä elokuvassa on; elokuvien dokumentointiopas. Helsinki: Suomen elokuva-arkisto. 38 s.

Viitteet:

- 1 Suomenos pyrkii kuvaamaan "subject access point" -käsitteen sisältöä ja merkitystä tiedon haun kannalta, toisin sanoen tässä ei ole pyritty sanasta sanaan suoritettavaan käännökseen. (käännösehdotus: Vesa Suominen)
- 2 Ks. esim. Laitinen, Raike & Viikuri 2003. Elokuvienvaihtoehtoisten sisällön kuvailun kohteena. Informaatiotutkimuksen lisensiaatintutkimus. Oulun yliopisto. 142s.
- 3 Ks. tarkemmin: Lilja, Juha (2003). Elokuva ja katsojakokemus: elokuva sisällön kuvailun kohteena. Informaatiotutkimuksen lisensiaatintutkimus. Oulun yliopisto. 142s.
- 4 Tutkittavat elementit ovat sellaisia, jotka löytyvät jokaisesta elokuvagenrestä. Voidaan olettaa, että niitä käytetään samanlaisissa tarkoituksissa genrestä riippumatta. Esimerkiksi lähikuvalla lisätään intiimiyttä ja leikkauksen nopeuden vaihteluilla lisätään intensiteettiä. Elementtien käytön määrä ja muutokset elementtien käytössä ovat todennäköisesti hyvin genresidonnaisia. Voidaan olettaa, että pukudraamassa ei todennäköisesti ole yhtä nopeaa leikkausta ja yhtä voimakkaita äänitehosteita kuin toimintaelokuvassa. Muutoksista puhuttaessa on huomioitava, että joissain tapauksissa hiljaisuus voi olla tehokeino, aivan kuten voimakkaat äänitehosteet ovat tehokeino toisessa tapauksessa.