

*Juha Lilja, Ilkka Juuso, Terttu Kortelainen
& Tapio Seppänen*

Elokuvan rakenne ja katsojakokemus.

- elokuvallisen informaation pelkistyminen ja kuvaaminen

Juha Lilja, Ilkka Juuso, Terttu Kortelainen & Tapio Seppänen. Elokuvan rakenne ja katsojakokemus. - elokuvallisen informaation pelkistyminen ja kuvaaminen. [Movie structure and viewing experience – abstraction and description of cinematic information] Informaatiotutkimus 24(3), 2005, pp 62-70.

This article looks at the possibilities of representing the content of movies by utilising the cinematic elements in them. The goal is to improve identification and utilisation of essential cinematic elements in the retrieval of movies. The article identifies manifestations of cinematic elements in representation made by informants after viewing a test collection containing scenes and an entire movie taken from the Hollywood action- sci-fi –genre. 19 informants took part in the empirical research. Their descriptions of the movie material were analysed qualitatively. Results show that the drama structure together with the cinematic elements form a framework for the description of motion picture content. The drama structure guides and packets the information flow from the movie to the viewer. Cinematic elements affect the level of intensity in the movie, and therefore serve to emphasize certain events within the movie. The results show that, as the movie is an entity for the viewer, it is important that in the content description of movies the whole movie, its abstraction levels and cinematic elements should be represented in the movie information retrieval system by highlighting the key elements, not just by cutting out the least important elements.

Address: Hyvinkää city library, Hämeenkatu 7, 05800 Hyvinkää, Finland. e-mail: juha.lilja@hyvinkaa.fi (Juha Lilja)

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)

*Department of Information Studies, University of Oulu, Finland
PL 1000, 90014 University of Oulu, e-mail: terttu.kortelainen@oulu.fi (Terttu Kortelainen)*

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan sisällönkuvailun näkökulmasta elokuvan sisältämää informaatiota ja sitä, kuinka katsojat pelkistävät elokuvien sisältämää informaatiota katsomisprosessin

kuluessa. Katsomisprosessissa tapahtuvaa pelkistämistä tutkimalla etsitään mahdollisuuksia suorittaa elokuvien sisällön kuvailemiseksi tavalla, joka tukee yksittäisen elokuvan sisältöön kohdentuvaa tiedonhakua. Elokuvan informaation nähdään tässä muodostuvan rakenteesta ja

elokuvallisista elementeistä. Artikkelin tavoitteena on esitettyjen tulosten ja aiemman kirjallisuuden perusteella hahmotella perusteita elokuvien sisällönkuvailulle ja esittää ratkaisuehdotuksia. Artikkelin taustalla olevassa tutkimuksessa (Lilja 2003) identifioitiin elokuvallisia elementtejä, joista katsojan kertomus elokuvasta rakentuu. Tämä artikkeli on jatkoa artikkelille, joka julkaistiin Informaatiotutkimus-lehden numerossa 23 (2004): 3.

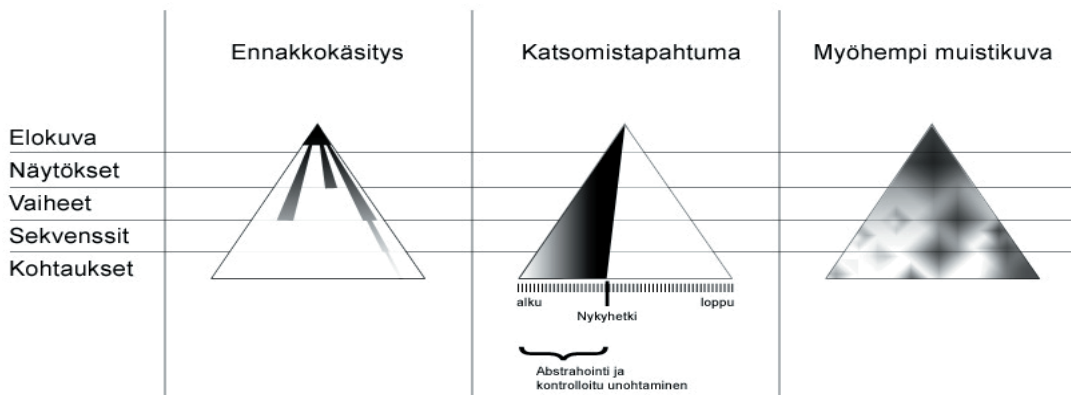
Elokuvan vastaanottaminen

Elokuvan vastaanottamisprosessiin liittyy muutakin kuin pelkkä elokuvan katsominen. Ennen katsomista henkilö tekee päätöksen katsomisesta. Näin hän orientoituu elokuvaan (vrt. esim. McKenzie 2004, Jowett & Linton 1980). Eri tiedonlähteiden kautta henkilölle muodostuu ennakkokäsitys elokuvasta. Tämä voi liittyä genreen, näyttelijöihin, tapahtumiin, teemaan tai muuhun elokuvan yleisiin piirteisiin. Todennäköisesti elokuvan yksityiskohdat ja eteneminen ovat vielä tiedon ulkopuolella. Ennakkokäsityksiin vaikuttaa myös kulttuurinen tietous. Katsojalla voi olla aiempien kokemustensa, kirjallisuuden ja lehtien perusteella esiyymmärrys elokuvan tarinasta tai muista piirteistä. Näin ollen katsoja elokuvan ylimmän abstraktiotason tekijöistä.

Kun elokuvaa katsotaan, aiempi ymmärrys vaikuttaa katsomiseen ja jokin ennakkokäsityksistä pitää paikkansa, toinen taas ei (kuva 1,

ennakkokäsitys). Elokuvan katsominen on, esiyymmärryksestä huolimatta, ennen kaikkea yksityisestä yleiseen suuntautuva prosessi. Elokuvaa katsoessaan katsoja ottaa vastaan informaatiota, joka tulee hänelle tiettyssä järjestyksessä. Tästä informaatiosta katsoja muodostaa mielikuvan ja ymmärryksensä elokuvasta abstrahoimalla, unohtamalla ja muistamalla informaatiota sellaisenaan (Kuva 1). Beghtol (1986) puhuu lukemisprosessin yhteydessä pelkistämistä, jossa lukija muodostaa teoksen alimman tason mikropropositioista makropropositioita muistamisen mekanismeja noudattaen. Niiden muodostumiseen vaikuttaa lukijan aiempi ymmärrys asiasta. Toisin sanoen lukija abstrahoi ja unohtaa lukemaansa informaatiota sekä muistaa osan informaatiosta sellaisenaan. Lukiessa asioita yhdistellään ja karsitaan, minkä seurauksena lopulta muodostuu käsitys teoksen kokonaisuudesta.

Edellä esitettyä mekanismia elokuvien kohdalle hahmotetaan kuvassa 1 (katsomistapahtuma ja myöhempi muistikuva). Kuvassa elokuvan mikrotasoa edustavat alimmalla tasolla elokuvalliset yksiköt, kuten esimerkiksi yksittäiset kuvat. Näiden perusteella katsoja muodostaa käsityksen kohtauksista, joista muodostuu sekvenssejä, näistä vaihteita, ja samaa logiikkaa mukaillen näytöksiä ja lopulta koko elokuva. Katsoja vastaanottaa informaatiota, josta hän valikoi joko tietoisesti tai tiedostamattaan käsityksen elokuvan hierarkkisista tasoista aina koko elokuvaan saakka. Katsomistapahtumassa



Kuva 1: Katsomistapahtuma

katsoja muodostaa ymmärryksensä elokuvasta ajassa edeten. Yksityiskohdat ovat hetkellisesti nähtävissä ja kuultavissa. Näin yksityiskohdat ovat myös hetkellisesti katsojan mielessä, mutta jo katsoessa karsintaa ja abstrahoimista tapahtuu. Elokuvan katsomisen jälkeen katsoja jatkaa kokemuksensa työstämistä, joko tietoisesti tai tiedostamattaan. Ilman aktiivista ylläpitämistä elokuvan yksityiskohdat alkavat unohtua ja mielikuva elokuvasta pelkistyy edelleen. Pitkän ajan päästä muistot yksittäisistä kohdista voivat olla vähissä. Elokuvan teema, henkilöt, pääjuoni ja maailma, eli elokuvan ylimmät abstraktiotasot, voivat olla ainoat asiat, jotka elokuvasta ovat muistissa.

Metodi ja aineisto

Tässä artikkelissa tarkastellaan 19 informantin lyhyen aikavälin muistikuvia elokuvasta. Kuvauksista selvitettiin mihin elokuvassa oleviin tekijöihin viitattiin, mihin elokuvan kohtiin viittaukset painottuivat ja kuinka keskeisiksi elokuvan kohdat koettiin. Saatuja tuloksia verrattiin tutkijan tekemään elokuvan analyysiin, joka koski elokuvallisia elementtejä ja niiden muutoksia. Tällä pyrittiin identifioimaan elokuvan rakenteen ja mikrotason tekijöiden vaikutusta

erityisesti viittauksien painottumiseen tiettyihin kohtiin. (ks. tarkemmin Lilja et. al. 2004)

Hypoteesina on katsojakokemuksen kuvausten ja tiedonhaussa tehtyjen ratkaisujen välinen riippuvuus. Tutkitaan kuinka tutkimukseen osallistuneet informantit kuvailevat tunnettua dokumenttia. Lähtökohta muistuttaa osaltaan aiempia käyttäjätutkimuksia siitä, mitä elementtejä dokumentin sisällöstä otetaan mukaan laadittaessa tunnetuista dokumenteista vapaamuotoisia kuvauksia, tiivistelmiä tai asiasanoituksia (vrt. esim. Saarti 1999). Voidaan olettaa, että ainakin osa elementeistä, joihin katsoja viittaa kertomuksessaan elokuvasta, ovat niitä elementtejä, joihin hän todennäköisesti viittaa myös tiedonhakua tehdessään. Ei ole kuitenkaan oletettavaa, että näiden vastaavuus on täydellinen. Viittauksien tarkasteleminen on kuitenkin käytännöllinen tapa identifioida kohtia, joihin katsojat elokuvasta kertoessaan vetoavat.

Elokuvan rakenne hahmoteltiin tulosten analysoimista varten kuvan 2 mukaisesti. Elokuvan rakenteeseen liittyvät nimitykset ja määritelmät vaihtelevat jonkin verran kirjoittajittain. Rakenteelliset yksiköt tässä tutkimuksessa määritellään seuraavasti. Alkunäytöksessä elokuvassa esitellään elokuvaa kannattava ristiriita, jokin tavoite, joka on saavutettava ja esitellään henkilöitä sekä paikkoja. Alun pituus on yksi

		Koko elokuva															
Näytökset	Alkunäytös (Näytös1)		Käänne 1	Keskinäytös (Näytös2)						Käänne 3	Loppunäytös (Näytös3)						
	Alkuisäys	Esitely		Syventäminen	Kiihdytys	Käänne 2	Kriisi	Klimaksi	Ratkaisu		Häilytys						
Vaiheet																	
Sekvenssit																	
Kohtaukset																	

Kuva 2. Elokuvan rakenne. [Mukailtu lähteistä Laitinen, Raike & Viikuri (2003); Thompson (1999); Bordwell (1990); Field (1984)]

neljäsosa elokuvan kestosta. Keskipohdassa elokuvan vauhti kiihtyy ja ristiriitaa selvitetään. Lopussa elokuva saa ratkaisunsa ja katsoja etäännytetään elokuvasta. Loppu on kestoltaan yksi neljäsosa elokuvan pituudesta. (Laitinen, Raike & Viikuri 2003; Thompson 1999; Bordwell 1990; Field 1984)

Alkusysäys pyrkii herättämään katsojan mielenkiinnon ja samalla katsojalle esitellään elokuvan aihe sekä päähenkilöt. Esittelyjaksossa kerrotaan lisää elokuvan henkilöistä, heidän suhteistaan, tapahtumapaikoista ja elokuvan ajallisesta sijoittumisesta sekä tässä vaiheessa viimeistään paljastetaan elokuvan jännitteen synnyttämä ristiriita. Esittely päättää Alkุนäytöksen lopussa olevaan ensimmäiseen käänteeseen, tässä vaiheessa elokuvasta on kulunut noin neljäsosa.

Käänteessä tapahtuu toiminnan suunnan äkillinen kääntyminen vastakkaiseksi. Tähän liittyy samalla voimakas tunnelataus. Tämän jälkeen seuraa syventäminen, joka aloittaa Keskipohdannaäytöksen ja jossa jaetaan lisätietoa henkilöistä. Katsoja viedään syvemmälle henkilöiden maailmaan antaen mahdollisuus ymmärtää tapahtumia ja muodostaa mielipiteitä henkilöiden teoista ja niiden syistä. Syventämisvaiheesta edetään käänteen kautta kiihdytykseen.

Elokuvan reaali-keston puolivälissä on käänne. Kiihdytyksen aikana ristiriita kärjistyy ja päähenkilö lähestyy väistämättömästi tarinan ratkaisua kriisin kautta. Kriisin kesto voi olla hyvinkin lyhyt, sen tehtävänä on siirtää elokuva kiihdytyksestä kliimaksiin. Kriisillä tarkoitetaan tapahtumia, joissa päähenkilön tielle muodostuu uusia yllättäviä esteitä ja tilanteita. Näiden kautta päähenkilö etenee kliimaksiin, joka on käytännössä elokuvan kolmas käänne. Se on usein yhden sekvenssin mittainen ja samalla saavuttaa huippunsa.

Kun elokuva on edennyt noin kolmeen neljäsosaan kestostaan siirrytään ratkaisuun. Tässä vaiheessa kerrotaan, kuinka tapahtuu lopullinen lähestyminen kohti ratkaisua ja se kuinka ristiriita lopullisesti ratkeaa. Tämän jälkeen elokuvassa seuraa häivytyks, joka kertoo henkilöiden suhtautumisen lopputilanteeseen sekä rauhoittaa tunnelman ja kertoo katsojalle tapahtumien tulleen päätökseensä. (Laitinen, Raike & Viikuri 2003; Thompson 1999; Bordwell 1990; Field 1984)

Vaiheiden nimitykset voivat olla myös muita, mutta toimintaelokuvan kohdalla edellä mainitut termit kuvaavat hyvin elokuvan etenemistä.

Kolmen näytöksen (alku, keskikohta, loppu) alle muodostuu kahdeksan vaihetta jäsentämään elokuvaa. Malli voidaan myös nimetä ja koota eri tavoilla tarpeista riippuen, esimerkiksi kolmen näytöksen perusteella. Edellä kuvattu rakenne antaa kuitenkin raamit, joissa elokuva kulkee. Eri elokuvallisten yksiköiden pituudet ovat määriteltävissä karkeasti, mutta niiden tosiasiallisessa käytössä on luonnollisesti vaihteluita, toisin sanoen eri yksiköiden pituudet vaihtelevat elokuvasta toiseen. Rakenne vaikuttaa siihen, millainen elokuva on missäkin kohdassa. Rakenteen kolme ylintä tasoa (koko elokuva, näytökset, vaiheet) ovat pysyvimmät. Näillä tasoilla elokuvat yhden genren sisällä muistuttavat toisiaan ja niiden koneellisesti tuettu esittäminen on vaikeaa, sillä ne ovat abstraktiotasoa, jotka ovat kohtuullisen etäällä elokuvan mikrotasosta. Nämä tasot ovat niitä, joiden avulla elokuvan kulku korkealla tasolla määrittyy. Ne kuvaavat millaisia kokonaisuuksia elokuvassa on. Alussa elokuva sysätään liikkeelle vauhdikkaasti, sitten rauhoitutaan ja esitellään henkilöitä ja taustoja tarkemmin. Tämän vuoksi tukea on haettava alemmilla tasoilla, jotka antavat varsinaisen sisällön kullekin vaiheelle.

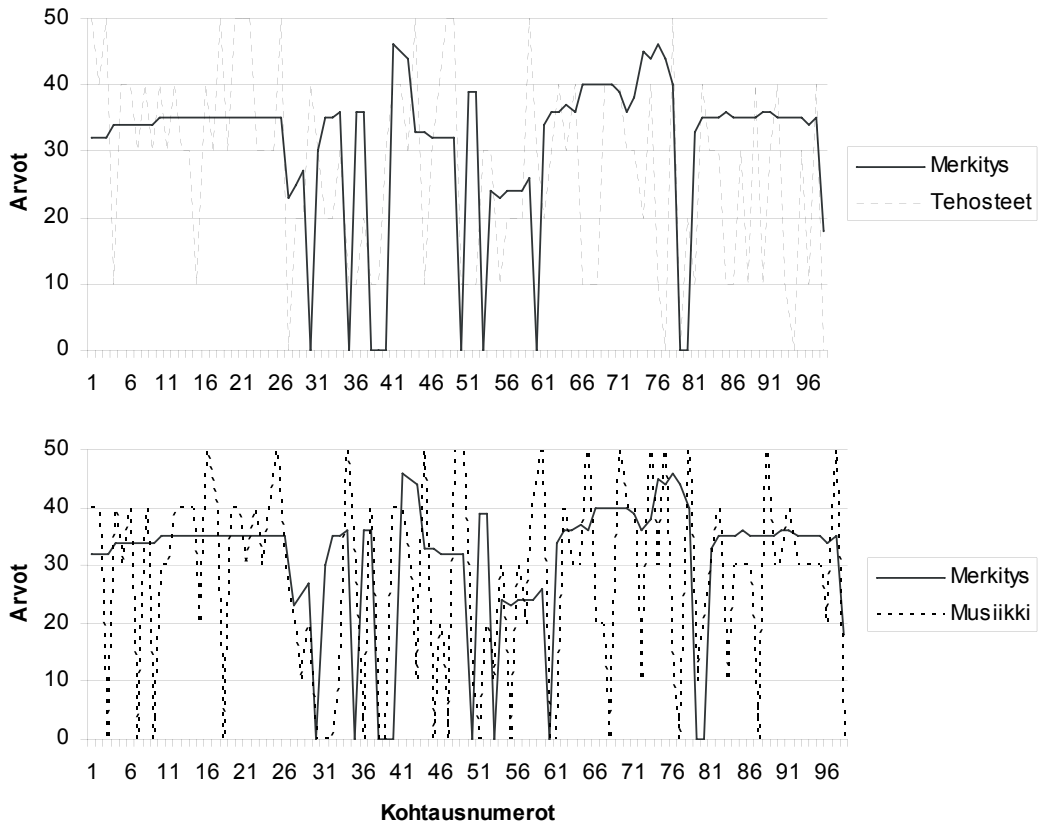
Elokuvan rakenteen hierarkkisessa mallissa alimmalla tasolla ovat hetkelliset ilmiöt, jotka muodostavat kokonaisuuksia. Tällaisia ovat esimerkiksi yksittäiset kuvat tai yksittäiset sävelet, joista muodostuvat liike ja musiikki elokuvaan. Ylimmällä tasolla on puolestaan koko elokuva. Yksittäisen kuvan representaatioiden analysoiminen ei todennäköisesti kerro koko elokuvan ymmärtämisen kannalta mitään välttämätöntä, koska yksittäisen kuvan (ellei ole pysäytyskuva, tms.) näkyminen elokuvassa kestää sekunnin murto-osia. Kun pidetään mielessä, että tarkoituksena on luoda elokuvatiedonhakupäätelmä, jolla pystyttäisiin yksittäisen kohtauksen erottamiseen ja tunnistamiseen elokuvasta, on pohdittava koko elokuvaa matalampien tasojen kuvaamista. Kuvasta seuraava taso on otos, jota voisi verrata kaunokirjallisuuden sisällönanalyyysissä lausetasoon. Tämä tason yksiköt ovat niin vaihteleva pituudeltaan, yleisesti ottaen niin lyhyitä, että niiden analysoiminen tämän tutkimuksen metodilla on mahdotonta. Lisäksi otosten ymmärrettävyys vaihtelee paljon niiden yleisen lyhytkestoisuuden vuoksi. Elokuvan, kuten myös kirjan, kohdalla ei voi varsinaisesti hidastaa informaation vastaanottoa. Sanat voi lukea hitaammin tai nopeammin, mutta elokuvassa

informaation vastaanottamisen nopeuden määrittelee itse elokuva, ellei käytetä esimerkiksi tekniikan suomia hidastusmahdollisuuksia. Näin ollen otosten merkitys tälle tutkimukselle muodostuu sidoksissa kohtaukseen.

On huomioitava, että kohtausten alle voidaan vielä lisätä otokset, yksittäiset kuvat ja signaalit. Näitä tasoja ei huomioitu informanttien kuvauksissa elokuvasta, sillä informanttien kuvauksista oli mahdotonta erottaa systemaattisesti yksittäisiin otoksiin, kuviin tai signaaleihin kohdistuvia viittauksia. Tässä artikkelissa elokuvan mikro-tasosta puhuttaessa puhutaan elementeistä, jotka ovat kestoltaan lyhyempiä kuin yksittäinen kohtaus tai elementeistä, joita voidaan esittää yksittäisillä kuvilla. Aiemmasta ovat esimerkkeinä äänet, dialogi, värit ja leikkaus. Jälkimmäisestä esimerkeiksi voidaan nostaa henkilöt, paikat ja objektit.

Elokuvan rakenteen tasot - huomioita informanttien vastauksista

Elokuvallisten keinojen käytön ja katsojien tekemien kuvausten välistä yhteyttä havainnollistetaan kuvalla 3, jossa kuvataan mikrotason elementtien suhdetta elokuvassa olevien kohtien merkityksellisyyteen elokuvan tarinan kannalta. Kuvassa 3 on selkeyden vuoksi eroteltu eri kaavioihin informanttien antaman merkityksen ja tehosteiden välinen suhde sekä informanttien antaman merkityksen ja musiikin välinen suhde. Kuva 3 on esimerkkitapaus, joka osoittaa mikrotason elementtien hyödyntämistä elokuvan kannalta keskeisten kohtien kokemisen tukemiseen. Informantit antoivat lomakekyselyssä arvon 0-5 kuvaamalleen elokuvan kohdalle



Kuva 3. Informanttien antamien merkitysarvojen keskiarvo sekä omaan analyysiin perustuvat havainnot tehosteissa ja musiikissa tapahtuneista muutoksista.

Voidaan siis olettaa, että elokuvalliset elementit toimivat elokuvan intensiteetin nostamisessa ja laskemisessa. Samalla voidaan olettaa, että niiden tunnistamisen ja kuvaamisen avulla voidaan erotella elokuvassa olevia huippuja ja suvantoja. Niiden avulla voidaan myös tehdä jako toimintaan ja keskusteluun. Elokuvallisten keinojen seuraaminen ei kuitenkaan yksin riitä elokuvan sisällön kuvaamiseen, sillä on kuitenkin niin, että keskeisimmäksi tekijäksi nousee se elokuvan tarinasta kertova informaatio, jota katsojalle annetaan. Tämä informaatio voi olla puhetta, toimintaa tai jotain muuta, kuten visuaalista informaatiota. Tämän vuoksi tutkimuksessa tarkasteltiin kuinka informantit kuvailevat elokuvasta vastaanottamaansa informaatiota jälkikäteen ja mihin eri elementteihin he kuvauksissaan viittaavat.

Elokuvan tarinan kuvaaminen tapahtui erityisesti sekvenssien kautta. Informanttien kuvauksissa jokaista vaihetta kohden nousi 1-2 sekvenssiä, joihin viitattiin enemmän kuin vaiheen muihin sekvensseihin. Paljon viittauksia saivat toimintasekvenssi, loppuratkaisuun johdettava sekvenssi, kaksi tunnelmallista sekvenssiä ja sekvenssi, jossa oli keskeistä informaatiota ja jonka kuvauksessa painottui poikkeuksellinen miljö ja tunnelma. Näistä voidaan yhteisesti todeta, että kyseessä olevien sekvenssien rakenteellinen paikka ja elokuvallisten keinojen yhteisvaikutus eivät täysin selitä viittaamista niihin, mutta selittäviä tekijöitä kuitenkin löytyy. Toimintasekvensseissä käytetään intensiivisesti elokuvallisia keinoja, kuten leikkausta ja ääniä. Toisissa hyödynnetään puolestaan miljöötä, musiikkia ja muita ääniä, rauhallista kameratyötä ja leikkausta sekä lähikuvia. Mainittuihin sekvensseihin viittaaminen kuvaa sitä, että on vaikea sanoa varmasti mitkä ovat juuri ne sekvenssit kunkin elokuvan kohdalla, joihin katsojat yleisesti ottaen viittaavat. Lisäksi on huomioitava, että abstrahoituminen tasolta toiselle ei tapahdu yhden sekvenssin perusteella, vaan siihen vaikuttavat myös saman vaiheen muut sekvenssit. Tämän vuoksi myös muut sekvenssit kuin keskeisin on huomioitava elokuvan sisältöä kuvaillessa. Edellä mainittujen seikkojen vuoksi elokuvan sisällön kuvaamisessa on huomioitava elokuva kokonaisuutena, eikä keskittyä vain muutamiin oletettuihin avainkohtiin. Selailumenetelmässä tuloksia voidaan hyödyntää tiettyjen sekvenssien korostamisella siten, että toisia ei suoranaisesti poisteta kuvauksesta.

Informanttien kuvauksissa ilmennyt 1-2 sekvenssin korostuminen kutakin vaihetta kohden nostaa esille periaatteen, jonka mukaan katsojalle annostellaan keskeistä elokuvaa koskevaa informaatiota. Elokuvan kesto on sen verran pitkä, että välillä annetaan hengähdystaukoja. Tulosten mukaan on siten ajateltavissa, että yksi vaihe sisältää yhden tai kaksi sekvenssiä, joiden merkitys korostuu elokuvan tarinan kertomisessa. Koska elokuvassa on merkityksen suhteen eriarvoisia kohtia ja koska elokuva kulkee nousujen ja laskujen aaltona, on syytä pohtia millä elementeillä elokuvan sisältöä pyritään tekemään vaihtelevaksi.

Huomiota herätti myös tapa, jolla sekvensseistä kerrottiin. Sekvenssistä informantit puhuvat usein sen loppupään mukaan, esim.

”juonihan lähti etenemään sillä tavalla että tää päähenkilö huomasi että apua minä olen seuraava murhaaja” (I5).

Kyseinen sekvenssi kestää yli neljä minuuttia ja sen lopussa paljastuu haastateltavan kertoma asia. Samasta kohdasta toinen esimerkki:

”...käy sillä viisiin että se Tom Cruisen esittämä hahmo, John sen nimi tais olla, joutuu itte siihen, näkee itensä tekemässä jotain rikosta” (I11).

Informanttien tekemät korkeampien abstraktitasojen kuvaukset sisälsivät viittauksia genreen, teemaan, maailmaan, pääjuonen kuvaukseen sekä laajan kokonaisuuden yleisilmeeseen. Esimerkkeinä tästä ovat informanttien tekemistä kuvauksista otetut lainaukset ”Alussahan siinä esiteltiin lähinnä tätä sen aikaista maailmaa ja järjestelmää” (I19), ”Siinä suurin osa sitten on tätä pakoon juoksemista ja tutkimista että kuka sen lavastuksen sitten on tehnyt. Ja loppujen lopuksi se sitten selviääki” (I17) sekä ” Jossain määrin [genrelle] tyypillinen, synkkä viritteisyys ja toiminnallisuus, juonen tärkeys.” (I14) kertovat. Näiden analysoimiseen tämä tutkimus ei varsinaisesti keskittynyt.

Huolimatta elokuvan moniulotteisuudesta informanttien kuvauksissa oli havaittavissa selviä painopisteitä ja samankaltaisuuksia elokuvallisiin elementteihin viittaamisessa. Vaihetasolla voidaan todeta, että vastaukset painottuivat alkusysäykseen, käännteisiin ja loppuratkaisuun. (Lilja et. al. 2003) Näihin viittaaminen voidaan selittää kohtien rakenteellisella sijoittumisella sekä elokuvallisten elementtien käytöllä. Nämä kohdat ovat huippukohtia, joissa katsojalle annetaan elokuvan tarinan kannalta keskeistä

informaatiota ja joiden kokemista tuetaan teknisillä ratkaisulla.

Yhteenvedo

Tässä artikkelissa tarkasteltiin kuinka informantit pelkistävät elokuvasta vastaanottamaansa informaatiota, jotta elokuvien sisällön kuvaamista erityisesti selailumenetelmän näkökulmasta voitaisiin kehittää. Tulosten perusteella voidaan todeta, että elokuvan rakenteen ja elokuvallisten tekijöiden voidaan nähdä antavan raamit elokuvien sisällönkuvailulle. Rakenne asettaa tiettyjä rajoituksia elokuvassa olevalle informaatiolle, kuten elokuvan kulkusuunnan ja yksittäisen vaiheen yleisen sisällön korkealla abstraktiotasolla. Elokuvalliset keinot puolestaan tukevat elokuvan kokemista. Niiden avulla joitain kohtia korostetaan ja toisia lasketaan, tämä ei kuitenkaan ole täysin yksiselitteistä, kuten tässä artikkelissa kävi ilmi. Havaittiin kuitenkin, että elokuvallisten tekijöiden käyttö oli rinnastettavissa siihen, mihin elokuvan kohtiin informantit viittasivat. Elokuvallisia keinoja tutkimalla voidaan tehdä esimerkiksi jako toimintaan ja rauhallisempaan kohtaan elokuvassa.

Keskustelua

Kun informantit kuvasivat koko elokuvaan tarinaa, he hyödynsivät kuvauksissaan elokuvan rakenteen alimpia tasoja. Vastaukset muodostuivat erityisesti sekvenssien kuvauksista. Tutkimuksessa informanttien elokuvasta tekemät kuvailut ylittivät useimmiten kohtausten rajat, mutta pysyvät yhden sekvenssin sisällä. Sekvenssejä kuvaillaessaan informantit käyttivät kuvaamiseen erityisesti henkilöitä, paikkoja ja tapahtumia (ks. tarkemmin Lilja et. al. 2004). Toisin sanoen informantit eivät kuvanneet elokuvaa esimerkiksi kolmen näytöksen tai kahdeksan vaiheen abstraktioilla, vaan he viittasivat yksiköihin, jotka antoivat elokuvan tarinalle tunnistettavia piirteitä: henkilöiden ja paikkojen nimeämisiä sekä tapahtumien erottelua. Tiedonhakujärjestelmän kannalta tämä tarkoittaa sitä, että henkilöt, paikat ja tapahtumat ovat elementtejä, joiden hyödyntäminen on erityisen keskeistä. Mikäli hakujärjestelmässä painotetaan vain näitä, jää elokuvalla ominaisia piirteitä huomioimatta. Elokuvalliset keinot ovat elementtejä, joilla kokemusta tuetaan. Vaikka näihin ei suoranaisesti kuvauksissa elokuvasta

juuri viitattukaan, on niiden huomioiminen olennaista, jotta elokuvan sisältöä voidaan kuvata täsmällisemmin. Elokuvallisten keinojen tarkastelun avulla voidaan kertoa kohtausten luonteesta: ovatko ne keskusteluvai toimintapainotteisia. Jo tämä tuo lisää erottelukykyä elokuvan sisällön kuvaamiseen.

Vaikka tässä ei painotettu elokuvan korkeimpien abstraktiotasojen tutkimista, kävi ilmi, että koko elokuvaa, näytöksiä ja vaiheita koskevat kuvaukset ovat niin korkealla abstraktiotasolla, että niitä ei todennäköisesti voida koneellisesti elokuvan datasta tunnistaa tai kuvata täysin tyydyttävästi. Näiden sijaan on elokuvien sisällönkuvailussa hyödynnettävä sekvenssien ja kohtausten kohdalla nousseita tekijöitä (paikka, henkilöt ja tapahtumat), joilla voidaan kuvata ylempiä tasoja painottamalla rakenteen ja teknisten keinojen erityispiirteitä. Kyseiset elementit ovat myös paremmin koneellisesti tunnistettavissa elokuvan datasta kuin korkeampien tasojen elementit. Tämä tarkoittaa rakenteen perusteella asetettuja rajoituksia mitä elokuvan kohtia tulisi nostaa tasolta toiselle. Rakenteen kannalta tässä esitettyjen tulosten ja aiemman kirjallisuuden perusteella voidaan todeta, että painottamisessa olisi korostettava alkusysäystä, käännteitä ja loppuratkaisua. Pelkästään noiden, kenties helposti ennakoitavien kohtien lisäksi, on nostettava myös elokuvan muut kohdat esille, muuten elokuvan kokonaisuus jää hahmottamatta tiedonhakujärjestelmän käyttäjälle. Artikkelissa Mitä katsoja... (Lilja et. al. 2004) todettiin, että elokuvasta nousi yksi paljon viitattu sekvenssi kutakin vaihetta kohden. On oletettavaa, että jokaisesta vaiheesta olisi elokuvan vaiheiden erilaisten tarkoitusten vuoksi nostettava esiin erityisesti ainakin yksi sekvenssi. Esimerkiksi esittelyvaiheelle on tyypillistä, että se on elokuvan suvantoa, jolloin ei välttämättä toimintaa ole paljon. Vaiheen tarkoitus onkin syventää elokuvan henkilöitä ja esitellä elokuvan maailmaa tarkemmin. Sekvenssejä voidaan kuvata teknisten keinojen, paikkojen ja hahmojen avulla, esimerkiksi teknisiä keinoja kuvaamalla voidaan kertoa todennäköisestä kohtauksen tyypistä (toiminta / dialogi). Pohdittaessa sitä, mitä sekvenssejä eri vaiheista tulisi korostaa, on huomioitava ainakin muutokset elokuvan äänissä, kohtausten pituudet, päähenkilön ja muiden keskeisten henkilöiden läsnäolo sekvenssissä, leikkauksen nopeus sekä kamera-ajojen ja zoomauksen intensiivisyys (Lilja et. al. 2004).

Peruseriaatteena voidaan todeta, että ne kohdat, jotka ovat yleiseltä intensiivisyydeltään muita kohtia korostuneempia, ovat niitä kohtia, joihin informantit kuvauksissaan yleisimmin viittasivat. Tämä ei välttämättä johdu siitä, että juuri erilaiset tehokeinot painavat kohdat katsojien muistiin. Niissä kohdissa, jotka katsojien halutaan muistavan ja joihin heidän halutaan kiinnittyvän, käytetään yleensä tehokeinoja voimistamaan kohtauksen vaikutusta. Koska elokuva on kokonaisuus, niin myös esimerkiksi dialogilla ja äänenpainoilla luodaan tunnelmaa ja kuljetetaan tarinaa ja sen keskeisiä hetkiä eteenpäin.

Projekti on saanut tukea Suomen Akatemialta (projektinumero 176996)

Hyväksytty julkaistavaksi 16.12.2005.

Lähteet:

- 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.
- Jowett, Gareth & Linton, James M. (1980). *Movies as mass communication*. Neljäs painos. Newbury Park : Sage.
- 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, Juha et. al. (2004): Mitä katsoja kertoo elokuvasta: elokuvan sisäisten elementtien tunnistaminen ja sisällönkuvailu. *Informaatiotutkimus* 23(3):59-69.
- Lilja, Juha (2003). Elokuva ja katsojakokemus: elokuva sisällönkuvailun kohteena. *Informaatiotutkimuksen lisensiaatintutkimus*. Oulun yliopisto.
- McKenzie, Pamela J. (2003). A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. *Journal of Documentation*. 59(1):19-40.
- Saarti, Jarmo (1999). Kaunokirjallisuuden sisällönkuvailun aspektit: kirjastoammattilaisten ja kirjastonkäyttäjien tekemien romaanien tiivistelmien ja asiasanoitusten yhdenmukaisuus. Oulu: Oulun yliopisto..
- Thompson, Kristin (1999). *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. London: Harvard University Press.