



ADDIKTION DIGITAALINEN HABITUS

Rantala, Varpu (2016) Secular Possession: Cinematic Iconography of Addiction. Annales Universitatis Turkuensis B 418, 274 s.

Väitöskirja julkaistu sähköisenä osoitteessa:
<http://www.doria.fi/handle/10024/123546>

Kun minulle tarjottiin arvioitavaksi Varpu Rantalan väitöskirjaa, jonka varsinaisena teemana oli erityisesti päihteisiin liittyvän addiktion visuaaliset ilmentymät, olin hetken aikaa kahden vaiheilla. Ryhtymällä arvostelevaan mediatutkimuksen alaan kuuluvaa väitöskirjaa ensisijaisesti toisten tieteenalojen – tässä tapauksessa yhteiskunta-, historia- ja kielitieteiden – puitteissa hankitun asiantuntemuksen pohjalta riskeeraa, kaikesta poikkitieteellisyyden autuutta ja tärkeyttä korostavasta yliopistoriikasta huolimatta, leimautumisen ainakin jonkinlaiseksi diletantiksi. Tällaisen esittämä kritiikki voidaan tehokkaasti ampua alas sillä perusteella, että esitetty kritiikki lähinnä todistaa esittäjänsä heikosta asiantuntemuksesta.

Niinpä en edes yritä esittää, että tässä kirja-arviossa Rantalan väitöskirjaa tarkasteltaisiin sen kautta, miten se sijoittuu (tai voidaan sijoittaa) elokuva- tai mediatutkimuksen kenttään. Sen sijaan olen valinnut tarkastelunäkökulmaksi digitaalisten ihmistieteiden huomattavasti laajemman, monitieteisemmän ja arvostelijalle useita ankkuroitumispisteitä tarjoavan viitekehyksen. Valittu näkökulma ei myöskään tee vääryyttä Rantalan argumentaatiolle, sijoittaahan hän työnsä itsekin osaksi digitaalisten ihmistieteiden laajaa kenttää. Lisäksi Rantalan työssä korostuvat kuva-analyysit sekä ikonografiset pohdinnat ovat itselleni tuttuja omista, lähinnä valokuvien tietokoneavusteista analysointia käsitelleistä tutkimuksista. Tässä suhteessa työn tarkastelu juuri digitaaliseen ihmistieteeseen kontribuoimaan pyrkivänä tutkimuksena valottaa myös sitä problema-

tiikka, joka liittyy vahvasti eri tieteenalojen yhteistyötä korostavan digitaaliset ihmistieteet-paradigman käytännön toteutukseen.

Jotta lukija pääsisi kanssani niin kutsutusti samalle aaltopituudelle, meidän on syytä määritellä lyhyesti, mistä puhumme, kun puhumme digitaalisista ihmistieteistä (engl. *Digital Humanities*). En tässä lähde ruotimaan viime vuosina paikoin kiivaanakin käyneitä keskusteluja¹, vaan totean lyhyesti nojautuvani kansainvälisissä keskusteluissa laajasti hyväksytyyn määritelmään digitaalisista ihmistieteistä tutkimusalueena, joka tutkii ihmistieteille ominaisia tutkimusongelmia ja -kysymyksiä hyödyntämällä tietojenkäsittelytieteiden piirissä kehitettyjä tutkimusmenetelmiä.

Koska Rantala kiinnittää työnsä digitaalisten ihmistieteiden kenttään, odotin, että hän olisi myös keskustellut tämän ankkuroitumisen reunaehdoista ja vaikutuksista. Tämän sijaan Rantala tyytyy perustelemaan työnsä kiinnittymisen digitaalisiin ihmistieteisiin varsin lakonisella tavalla (s. 8): ”Computing of the image data, conducted at the Aalto University of Science and Technology, also gives a perspective on digital humanities as a multidisciplinary field that combines art research with the developments in computer science”. Tämä niukka määritelmä kuitenkin oikeuttaa

¹ Tuore katsaus näihin keskusteluihin, ks. Elo, Kimmo (2016): ”Digitaalisen historian tutkimuksen kenttää louhimassa”. Teoksessa Kimmo Elo (toim.) *Digitaalinen humanismi ja historiatieteet*. Turku: Turun Historiallinen Yhdistys (Historia Mirabilis 12), 11–35.

myös oman tarkastelutapani, korostuuhan Rantalankin määritelmässä ajatus digitaalisista ihmistieteistä tieteenalana, jossa hyödynnetään tietojenkäsittelytieteiden piirissä kehitettyjä menetelmiä taiteiden tutkimukselle ominaisten kysymyksenasettelujen tutkimuksessa.

Rantalalan väitöskirja rakentuu neljästä pääluvusta. Ensimmäisessä johdantolukuun kuuluvassa alaluvussa ”Digital Image-Laboratory: Cinematic Iconography as a Method” Rantala esittelee tutkimuksensa meta-metodisen viitekehyksen. Käytän tässä tietoisesti jonkinlaiseksi sanahirviöksi luokiteltavaa meta-metodia, koska ainakin omassa luennassani ”Digital Image-Laboratory” näytti koostuvan joukosta tutkimuksellisia välineitä, joiden avulla tekijä pyrkii lukemaan materiaalistaan esiin kysymyksenasettelun kannalta relevantteja seikkoja. Keskeisellä sijalla on elokuvien purkaminen yksittäisiksi kuviksi ja näiden tietokoneavusteinen järjestely ruudukkopohjaisiksi montaaseiksi (esimerkkimontaasi, ks. s. 33). Joka montaasi muuttuu tietokoneohjelmalle annettujen parametrien mukaan. Kiinnostavana pidin erityisesti menetelmän mahdollistamaa aineistojen sekoittamista sekä mahdollisuutta rikkoa elokuvan juonellinen rakenne rakentamalla kuvamontaasi ajallisen peräkkäisyyden sijaan visuaalisuuteen liittyvien attribuuttien perusteella. Menetelmä, yhdessä soveltuvan ohjelmiston kanssa, myös näyttäisi avaavan mahdollisuuksia eri elokuvien vertailevalle tutkimukselle juuri niihin sisältyvien visuaalisten elementtien ja attribuuttien kautta.

Väitöskirjan toinen pääluke ”Montage” pyrkii nostamaan esille juuri tämän viimeksi mainitun seikan, elokuvasta purettujen yksittäisten kuvien ominaisuuksien kautta tapahtuvan analyysin, mahdollisuuksia. Luvussa käydään läpi varsin perinteisin kuvatutkimuksen menetelmin erilaisia addiktioiden (lähinnä päihderiippuvuuden mutta myös peliriippuvuuden) visuaalisia esittämistapoja. Lukiessa on kiinnostavaa nähdä, miten vähän etenkin päihteiden liikakäytön visuaaliset esittämistavat ovat muuttuneet viimeisen sadan vuoden aikana. Tämä näyttäisi viittaavan samanlaiseen visuaaliseen jatkuvuuteen, kuin mitä on voitu havaita esimerkiksi sotaan ja konflikteihin liittyvien kuvien kohdalla.

Digitaalisen tutkimuksen kannalta mielestäni kiinnostavin analyysi liittyi kuvien väri-

maailmoihin. Rantala pystyy mielestäni varsin vakuuttavasti osoittamaan, että ainakin hänen aineistossaan elokuvan kohtausten sisältöjen/teemojen ja niiden visuaalisten värimaailmojen välillä olisi vahva korrelaatio. Esimerkkinä voidaan nostaa värimaailmaltaan ”likaisen keltaiset” kohtaukset, jotka näyttäisivät liittyvän moraalista rappiota ja rappeutumista kuvaaviin asioihin ja ilmiöihin. Olen Rantalalan kanssa samoilla linjoilla siitä, että kronologisuuden sijaan juuri graafisten ominaisuuksien perusteella laaditut montaasit voivat tuoda aineistoista esille aivan uudenlaisia, tarinallisuutta purkavia dimensioita. Äskettäin näin vastaavalla tavalla laaditun, väreihin perustuneen montaasin Berliinin maanalaisen asemaan liittyvistä valokuvista. Siinä värit näyttivät noudattavan (tietoisesti vai tiedostamatta?) myös tiettyä maantieteellistä logiikkaa. Värien syvällisemmästä merkityksestä ei-sanallisen ilmaisun välineinä kertonee myöskin se, että esimerkiksi politiikantutkimuksen piirissä on jo jonkin aikaa tutkittu värien poliittisuutta.

Teoksen kolmas pääluke ”Thingness” käsittelee nimensä mukaisesti esineiden ja esineellistämisen problematiikkaa. Myös tässä Rantala rakentaa montaaseja johdantoluvussa esitellyn ruudukkomenetelmän avulla, joskin nämä montaasit näyttäisivät rakentuvan enemmän tutkijan omassa ohjauksessa kuin tietokoneen toimesta. Tämä on sikäläkin ymmärrettävää, koska – kuten myös Rantala huomauttaa – tietokoneiden kyky tunnistaa esineitä kuvista on edelleen varsin vaatimattomalla tasolla. Ruudukkomontaasien kautta esineellistämisen ja esineiden esittämisen samankaltaisuudet ja erot tulevat kuitenkin terävämmin esille, mikä ymmärtääkseni on Rantalalan soveltaman menetelmän yksi keskeinen tavoite.

Kun kyseessä on vahvasti kuvalliseen aineistoon liittyvästä tutkimuksesta, kuvilla ja niistä rakennetuilla montaaseilla on oma tärkeä roolinsa työn argumentaatiolle. Itselleni teoksen visuaalinen maailma näyttäytyi voimakkaan ahdistuneena, lähikuviissa ihoon työntävästä huumeneulasta jopa vastenmielisyyttä herättävänä – mikä samalla alleviivasi teoksen teeman, addiktion, visuaalisen esittämisen voimakasta visuaalista kieltä. Vastenmielisyydellä en kuitenkaan tarkoita, että tutkimuksen kuvitus olisi epäonnistunut, pikemminkin päinvastoin. Kuvitus on selvästi tulkinnan

kohde ja osa tekijän argumentaatiota, joka alleviivaa addiktion olevan vahvasti visuaalinen (ja vasta toissijaisesti tekstuaalinen) ilmiö. Addiktion visuaalisen ikonisuuden todellinen habitus avautuu vasta kuvien kautta, mikä samalla osoittaa, miten hankalaa primaaristi visuaalisen ilmiön purkaminen tekstuaaliseen muotoon voi olla.

Vaikka Rantalan tutkimus havainnollistaa, millaisia mahdollisuuksia digitaaliset tutkimusmenetelmät avaavat visuaalisuuden tutkimukselle, teoksen suurimmat heikkoudet liittyvät mielestäni sen menetelmälliseen toteutukseen. Erityisen ongelmallisena pidän sitä, että Rantala kuvaa varsin suppeasti, mitä hän on konkreettisen tutkimusprosessin tasolla tehnyt. Tutkimuksen pääpaino on tulkinnessa, mikä on toki empiiristen tulosten kannalta keskeistä, mutta samalla menetelmän implementointia ja itse tutkimusprosessia avataan tuskin lainkaan. Ne jäävät eräänlaiseksi ”mustaksi laatikoksi”, josta tulevat tulokset esitellään lukijalle.

Jopa hämmentäväksi koin alaviitteen 4 (s. 8) maininnan, jonka mukaan datan laskennalliset analyysit oli toteuttanut joku muu kuin tekijä itse. Toki tämä sopii digitaalisten ihmistieteiden piirissä monesti korostettuun joukkuepelilogiikkaan, mutta silti tutkijan tulisi mielestäni itse ymmärtää ja kyetä kuvaamaan, miten algoritmit toimivat. Muussa tapauksessahan syntyy vaikutelma, jossa tutkija luottaa sokeasti

koneen antamiin tuloksiin, mikä luonnollisesti vaikeuttaa koneen tekemien havaintojen kriittistä arviointia. Tämän ohella tutkimusprosessin häivyttäminen jonnekin taustalle hidastaa menetelmällisten innovaatioiden leviämistä. Olisihan toki positiivista, jos tutkimuksen lukijalla olisi lukukokemuksen jälkeen välineet soveltaa menetelmää myös omiin, vastaaventyypisiin aineistoihinsa.

Kokonaisuutena pidän Varpu Rantalan väitöskirjatyötä mielenkiintoisena kontribuutiona digitaalisten menetelmien soveltamiseen elokuvien tutkimuksessa. Empiiristä aihepiiriä tuntemattomalle lukijalle tekstiin sisälle pääseminen voi osoittautua ennakoitua työläemmäksi, mutta lukija palkitaan monilla kiinnostavilla havainnoilla ja oivalluksilla. Digitaalisten ihmistieteiden näkökulmasta työn digitaalisia menetelmiä olisi voinut avata laajemminkin, erityisesti mitä tulee kysymyksen datan muokkaamisesta ja valmistelusta analyysiä varten. Tämä myös siksi, että yhä vahvemmin visuaalisuuden kautta rakentuvan todellisuuden tutkiminen vaatii tuekseen menetelmiä, joiden kautta tutkijat voivat haastaa vallitsevia kertomuksia purkamalla ja kokoomalla uudelleen usein tarinallisuuden kautta rakentuvia todellisuuksia.

Kimmo Elo

Dosentti, VTT, Turun yliopisto, Åbo Akademi