

TAMPEREEN YLIOPISTO

Susanna Pasula

VERKKODOKUMENTIN ILMAISUKEINOT

Kummitus dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian risteyksessä

Tiedotusopin journalistinen pro-gradu -tutkielma
Elokuu 2002

TAMPEREEN YLIOPISTO
Tiedotusopin laitos

PASULA, SUSANNA: Verkkodokumentin ilmaisukeinot. *Kummitus* dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian risteyksessä.

Journalistinen pro gradu –tutkielma, kirjallinen erittely 70 sivua, 10 liitesivua.

Journalistinen teos *Kummitus kävi taloksi* (www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit).

Tiedotusoppi, Elektronisen kuvajournalismin maisteriohjelma.

Elokuu 2002

Journalistinen tutkielma käsittelee verkkodokumentin ilmaisukeinoja. Työn journalistinen teos on *Helsingin Sanomien Verkkoliitteessä* marraskuussa 2001 julkaistu *Kummitus kävi taloksi*, jota olin tekemässä käsikirjoittajan ja tuottajan roolissa. Tuottajana vastasin kokonaisuudesta, ja myös tässä tutkielmani kirjallisessa osassa paneudun verkkodokumenttiin kokonaisuutena.

Tavoitteenani on tutkia, millaista verkkodokumentin ilmaisu voisi olla. Perustelen *Kummituksessa* tekemiäni ratkaisuja tukeutuen hypermedian, dokumenttielokuvan ja television teoriaan. Hyödynän lisäksi valokuvan teoriaa, sillä yleensä verkkodokumenteissa käytetään liikkuvan kuvan sijaan valokuvia. Teen viittauksia myös radiotutkimukseen dokumentin äänistä puhuessani.

Tietokone muistuttaa viestintävälineenä eniten televisiota, joten verkkoteoksissa olisi luontevaa käyttää audiovisuaalista ilmaisuja. Verkkodokumentti on kuitenkin omanlaisensa ilmaisumuoto. Uutta ovat hypermedian mahdollisuudet, joista tärkeimpiä ovat multilineaarisuus, tilallisuus ja vuorovaikutteisuus.

Analysoin verkkodokumenttien sisältöä ja tekotapaa käyttäen hyväksi dokumenttielokuvan moodeja, jotka ovat käytäntöjä maailman hahmottamiseen. Bill Nicholisin (1991, 1994) tekemien jaotteluiden pohjalta mietin, miten erilaiset moodit voisivat toimia verkkodokumentissa. Esimerkiksi performatiivinen dokumentti tarjoaa verkkodokumenttiin sopivia ilmaisukeinoja. Jos multilineaarisuus ja vuorovaikutteisuus edellyttävät juonen hylkäämistä, juonen tilalla voi performatiivisen dokumentin tapaan käyttää assosiativista rakennetta ja taiteellista ilmaisevuutta. Performatiivinen verkkodokumentti voisi olla haarautuva, pelimäinen elämysten kollaasi.

Verkkodokumenttia rajoittaa teknisesti tiedonsiirron hitaus. Tiedostokokoko täytyy pitää pienenä, jotta teoksen latautuminen kotikoneelle olisi kohtuullisen nopeaa. Rajoitukset eivät ole pelkästään huono asia. Tekijät joutuvat pyrkimään tiiviiseen, hallittuun kerrontaan. Samalla myös välineen omimpia ilmaisukeinoja etsitään kiivaammin. Jos olisi mahdollista esittää videokuvaa verkossa samalla tavalla kuin televisiossa, televisioon tehdyt ohjelmat tuotaisiin internetiin sellaisenaan, välineen erilaisia vaatimuksia ja mahdollisuuksia pohtimatta.

AVAINSANAT: VERKKODOKUMENTTI, DOKUMENTTIELOKUVA, TELEVISIODOKUMENTTI, VALOKUVA, HYPERMEDIA, INTERNET.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
2	<i>Kummitus kävi taloksi</i> verkkodokumenttina	8
	2.1 Verkkoteoksen tuotanto ideasta julkaisuun	9
	2.2 <i>Kummitus kävi taloksi</i> – reportaasi vai dokumentti?	14
3	Dokumentti	17
	3.1 Dokumentin suhteesta todellisuuteen	17
	3.2 Dokumentin moodit	20
	3.2.1 Esittävä dokumentti	20
	3.2.2 Havainnoiva dokumentti tai Direct Cinema	21
	3.2.3 Interaktiivinen dokumentti tai cinéma vérité	22
	3.2.4 Refleksiivinen dokumentti	23
	3.2.5 Performatiivinen dokumentti	24
	3.3 Miten moodeja voisi hyödyntää verkossa?	25
	3.4 Jako realismitekniikoihin	27
	3.5 Dziga Vertov ja kinosilmäajattelu	28
4	Paluu liikkuvasta kuvasta valokuvaan	30
	4.1. Valokuva pysäyttää maailman – entä sitten?	31
	4.2 Millainen kuva toimii verkkodokumentissa?	35
5	Hypermedia	39
	5.1 Hyperteksti, hypermedia, multimedia	39
	5.2 Proseduraalisuus	40
	5.3 Osallistuvuudesta vuorovaikutteisuuteen	41
	5.3.1 Koneellinen ja mentaalinen vuorovaikutus	45
	5.3.2 Interaktiivisuuden määritelmä	45
	5.4 Tilallisuus	46
	5.5 Ensyklopedisuus	47
	5.6 Lineaarisuus, multilineaarisuus ja epälineaarisuus	47
	5.7 Saako tarinasta pelimäisen?	50
	5.8 Ajan hallinta verkkodokumentissa	51
	5.9 Verkkodokumentin määritelmä	54

6	<i>Kummitus kävi taloksi</i> –dokumentin analyysi	55
7	Loppusanat	60
	Lähteet	64
	Liite 1 Ideapalaveri 26.9.2001	71
	Liite 2 Kolme esimerkkisivua kuvakäsikirjoituksista	75
	Liite 3 Palautteita verkkodokumenteista	78

1 Johdanto

Maailmanlaajuinen tietoverkko internet on avannut myös dokumentaarille ilmaisulle rajattoman julkaisukanavan. Internet on eri tavalla avoin kuin aiemmat välineet, esimerkiksi televisio, radio tai lehdet. Periaatteessa kuka tahansa voi julkaista teoksensa verkossa ja toisaalta teos on katsottavissa missä ja milloin tahansa. Kovin paljon hypermedian keinoja hyödyntäviä dokumentaarisia teoksia ei ole internetissä julkaistu. *Helsingin Sanomien Verkkoliite* on ollut edelläkävijä hypermediaa hyödyntävässä verkkojournalismissa, ja *Verkkoliitteen* webortaasit ovat voittaneet myös kansainvälisiä kilpailuja. Enimmäkseen hypermedian keinoja on kuitenkin käytetty pelimäisessä ilmaisussa, ei niinkään tarinankerronnassa.

Tässä tutkielmani kirjallisessa osuudessa tutkin, millaista dokumentaarisen verkkoteoksen ilmaisu voisi olla. Perustelen tutkielmani journalistisessa teoksessa, *Kummitus kävi taloksi* (Pasula ym. 2001), tekemiäni ratkaisuja tukeutuen lähinnä hypermedian ja dokumenttielokuvan teoriaan.

Verkkojournalismi jäljittelee enimmäkseen painettua viestintää. Jopa televisioyhtiöiden verkkoversiot ovat hyvin tekstipainotteisia, lukuun ottamatta linkkejä, joista pääsee katsomaan televisiossa julkaistuja uutisia. *Helsingin Sanomien* on luopunut webortaasiensa julkaisemisesta. Arkistoista löytyviä teoksia lukuun ottamatta *Helsingin Sanomien* verkkosivuilla on pelkästään tekstiä ja kuvia, kuten lehdessäkin. Sivuilta löytyy paperilehden juttuja verkkoon siirrettynä sekä online-toimituksen kirjoittamia tuoreita uutisia. Syy hypermediatuotannon lopettamiseen oli taloudellinen: webortaasien tekeminen oli kallista, eikä sitä saatu rahoitettua mainostuloilla. Vaikka verkkojournalismi näyttää tällä hetkellä lukkiutuneen perinteisiin ilmaisukeinoihin, uskon, että tulevaisuudessa uuden median mahdollisuudet otetaan paremmin käyttöön. Ari Heinonen (1998, 4) toteaa, että journalismin on muunauduttava uuden välineen edellyttämällä tavalla menestyäkseen verkossa. Webortaaseilla oli selvästi kysyntää ja ne herättivät käyttäjissä runsaan palautteen perusteella innostusta ja joskus myös raivoa. Tutkielmani liitteenä on muutamia käyttäjien¹ lähettämiä palautteita (ks.

¹ Nimitän verkkodokumenttien vastaanottajia käyttäjiksi silloin, kun teosten vastaanottaminen vaatii aktiivisuutta. Jos taas pelkkä katselu ja kuuntelu riittää, nimitän heitä katsojiksi.

Liite 3). En aio juuri käyttää nimitystä webortaasi, sillä se on *Helsingin Sanomien* rekisteröimä tuotemerkki, eikä ole kuvaa lajityyppiä yleisesti. Käytän sitä ainoas-taan silloin, kun puhun webortaaseista nimenomaan *Verkkoliitteen* näkökulmasta. Muuten nimitän tutkimuksen aiheena olevia teoksia verkkodokumenteiksi. Toisessa luvussa käyn läpi dokumentin määritelmiä, ja perustelen, miksi *Kummitus* kuuluu dokumentin kenttään.

Tutkielmani journalistisessa osuudessa, *Kummitus kävi taloksi* –verkkodokumentissa pyrin tuottajana ja käsikirjoittajana kertomaan dokumentaarisen tarinan verkon keinoin. Kun vertaan *Kummitusta* perinteiseen mediaan, löydän lähimmät vertailukohtat television ja elokuvan ilmaisusta. Näkökulmaani on varmasti vaikuttanut se, että olen työskennellyt televisiouutisissa ja ohjannut dokumenttielokuvan². Toisessa luvussa kuvailen verkkodokumentin tuotantoprosessia, joka on jossain määrin samanlainen kuin dokumenttielokuvassa.

Kiinnostustani verkkodokumenttien tutkimiseen on lisännyt paitsi se, että olen ollut tekemässä niitä *Helsingin Sanomissa* vuosina 2000 ja 2001, myös se, että olen opiskellut Elektronisen kuvajournalismin maisteriohjelmassa (EKJ) vuosina 1999-2001. Keväällä 2002 opetin EKJ:ssa verkkokäsikirjoittamista.

Vaikka tietoverkko on avannut uusia mahdollisuuksia, se nojaa menneisiin keksintöihin ja mediakulttuurin muotoihin (Järvinen 1999, 170). Siksi käsittelen tutkielmassani myös niitä verkkodokumenttia edeltäneitä ilmaisumuotoja, jotka ovat sen kehitykseen eniten vaikuttaneet. Lähestyn verkkodokumenttia television, dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian teoriaperinteistä. Hyödynnän televisio- ja elokuvateoriaa, sillä aiheenani on audiovisuaalisesti toteutettu dokumentti. Kolmannessa luvussa käyn läpi dokumentin tapoja hahmottaa maailmaa. Pohjana on Bill Nicholisin (1994, 95) jako dokumenttielokuvan viiteen moodiin: esittävään, havainnoivaan, interaktiiviseen, refleksiiviseen ja performatiiviseen. Mietin mitkä dokumentaarisen esittämisen tavat ovat tyypillisimpiä verkkodokumentille.

Hyödynnän myös jonkin verran valokuvan teoriaa, koska verkkodokumenteissa käytetään tiedonsiirtonopeuden rajallisuuden³ vuoksi useimmiten

² Pelinarkomaniaa käsittelevä dokumentti Palapeliä on kandidaatin tutkielmani journalistinen teos. Se tehtiin yhteistyössä Tampereen ammattikorkeakoulun taiteen ja viestinnän osaston kanssa. Dokumenttia ei ole julkaistu.

³ Mitä enemmän verkkoteoksessa on kuvia ja ääniä, sitä kauemmin sen latautuminen kestää. Liikkuvaa kuvaa käytettäessä kuvien määrä ja samalla tiedostokoko kasvaa valtavasti.

liikkuvan kuvan sijaan valokuvia. Neljännessä luvussa hahmotan, millaista kuvallinen ilmaisu verkkodokumentissa voisi olla. Mietin, mitä menetetään ja toisaalta saavutetaan still-kuvaa käyttämällä. Muun muassa Nicklas Koski (Kämäräinen & Koski 1999, 192) on verrannut verkkoteosten kuvailmaisua dia- ja elokuvaprojektorien edeltäjään taikalyhtyyn ja veivin avulla käytettävään mutoskooppiin (Huhtamo 1996, 13, 132). Koski (Kämäräinen & Koski 1999, 192) esittää, että verkkoteosten nykyinen kehitysvaihe on paluuta menneeseen aikakauteen. Se saattaa jäädä välivaiheeksi, jos verkossa pystytään joskus välittämään liikkuvaa kuvaa. Kosken tutkielman jälkeen, kolmessa vuodessa, mahdollisuudet liikkuvan kuvan välittämiseen eivät ole juuri parantuneet.

Kummitus kävi taloksi kuuluu hypermedian kenttään, koska siinä hyödynnetään joitakin hypermedian mahdollisuuksia. Viidennessä luvussa selvitän, mitä hypermedia on ja miten sen ominaisuuksia voi hyödyntää verkkodokumentissa.

Käsittelen tutkielmassani pääasiassa sen journalistista osaa, *Kummitus kävi taloksi* –verkkodokumenttia, mutta käytän esimerkkeinä muitakin verkkodokumentteja. Olen pyrkinyt valitsemaan tarkasteluun teoksia, joiden kautta voisi hahmottaa verkkodokumentin ilmaisukeinoja: hypermedian tarjoamia uusia ominaisuuksia sekä dokumenttielokuvalta ja valokuvalta perittyjä keinoja.

2 *Kummitus kävi taloksi* verkkodokumenttina

Marraskuussa 2001 julkaistu teos *Kummitus kävi taloksi* (Pasula ym.) jatkaa journalismin ja dokumentarismien perinteitä, mutta toisaalta siinä kokeillaan myös hypermedian keinoja. Teoksen analyysiin voisikin ottaa monenlaisia lähtökohdita käyttämällä esimerkiksi dramaturgian, montaasin, viestinnän, kirjallisuuden, hypermedian, elokuvan tai valokuvan teoriaa. Olen yrittänyt valita hedelmällisimmät lähtökohdat *Kummituksen* ja muiden samantyyppisten teosten tarkasteluun.

Risto Linturi ja Osmo A. Wiio (2001, 271) kirjoittavat, että teknisesti internet voi tulevaisuudessa korvata television, radion ja sanomalehden. Internet ei kuitenkaan korvaa sanomalehteä kovin hyvin, sillä käytettävyytutkimusten mukaan tekstiä luetaan päätteeltä on 25 prosenttia hitaammin kuin paperilta (Nielsen, 1997). Kirjoittajat eivät myöskään huomioineet, että jo televisio pystyy internetin tavoin teknisesti korvaamaan radion, sillä radiolähetyksiä voi kuunnella myös televisiosta. Se, että internet pystyy korvaamaan radion, ei ole uutta.

Anni Kämäräinen ja Nicklas Koski (Kämäräinen & Koski 1999) nimittävät tutkielmassaan *Tehtaan kuolema* –teostaan verkkoreportaasiksi. Käsite on lainattu lehtireportaasista. Myös *Verkkoliitteen* webortaasi viittaa reportaasiin. Välineenä verkko kuitenkin muistuttaa huomattavasti enemmän televisiota kuin lehteä, sillä näyttö kaiuttiminen on samantapainen katseltava ja kuunneltava laite kuin televisio. Usein verkkodokumentin kuvat vaihtuvat itsestään, eikä sivua tarvitse eikä voikaan kääntää kuten lehdessä. Monissa verkkoteoksissa on tekstiä, mutta televisiossakin tekstiä voi olla. Molempien luettavuus on heikko. Etsinkin teoriaa verkkoteoksen analyysiin painetun median sijaan televisiosta ja elokuvasta. Koska *Kummitus kävi taloksi* on todellisuuteen perustuva esitys, voisin nimittää sitä television termejä lainaten joko dokumentiksi tai reportaasiksi. Tässä luvussa perustelen, miksi lähestyn *Kummitus kävi taloksi* –teosta juuri dokumentin näkökulmasta. Ennen kuin määrittelen dokumenttielokuvan ja sovellan määritelmää verkkoteokseen, käyn lyhyesti läpi *Kummituksen* tuotantoa, joka jossain määrin muistuttaa tv-dokumentin tekotapaa.

2.1 Verkkoteoksen tuotanto ideasta julkaisuun

Idea tehdä webortaasi kummituksista syntyi *Verkkoliitteen* ideointipalaverissa kesällä 2001. Palaverissa kaikki toimituksen jäsenet heittivät ilmaan ajatuksia, eikä kritiikkiä saanut esittää. Ideat kirjattiin ja esimiehet valitsivat niistä toteutuskelpoiset. Aiheiden valinnassa oli tärkeää ajattomuus ja kiinnostavuus; niiden täytyi kestää verkossa vähintään kuukausi eli siihen asti, että seuraava webortaasi julkaistiin. Syyskuussa 2001 minua pyydettiin tekemään webortaasi kummituksista. Ajatuksenani oli päästää ääneen ihmisiä, jotka ovat kohdanneet aaveen. Yleensä tuollaisiin kokemuksiin suhtaudutaan epäluuloisesti. Haastattelemani perinteentutkijat pitivät lähtökohtanaan, että ainakin kokijoilleen kummitushavainnot ovat tosia. Tämä oli minunkin näkökulmani dokumenttia tehdessäni. Aihetta oli tarkoitus lähestyä kolmen kummitustalon kautta. Suunnittelimme, että käyttäjä voisi seikkailla kummitustaloissa, joissa aaveen näkijät olisivat oppaina.

Työryhmämme kuului graafikko, flash-suunnittelija Päivi Kekäläinen, äänittäjä, äänisuunnittelija, ohjelmoija Jarmo Lundgren, valokuvaaja Jenni-Justiina Niemi ja tuottaja Sirpa Susi. Minun roolini työryhmässä oli olla tuottajana ja käsikirjoittajana. Dokumenttielokuvan tuotannossa minua olisi todennäköisesti kutsuttu ohjaajaksi, sillä pidin prosessin aikana lankoja käsissäni ja ohjasin kuvauspaikoilla tarvittaessa kuvaajaa, äänittäjää sekä kuvattavia. Sirpa Suden tuottajan rooli taas vastasi paremmin perinteistä dokumenttielokuvan tuottajan roolia. Hän oli päättämässä siitä, mille projektille annettiin rahoitus, kuka sen teki ja missä aikataulussa. Susi huolehti myös webortaasin mainonnasta ja musiikin tekijänoikeusmaksuista.

Oli työlästä löytää ihmisiä, jotka suostuivat julkisesti kertomaan paranormaaleista kokemuksistaan. Päähenkilöiden etsiminen veikin useita viikkoja. Yritin löytää verkkodokumenttiin mahdollisimman erilaisia miljöitä ja tarinoita. Tavoitteenamme oli rakentaa taloista tiloja, joissa käyttäjä kulkisi ja kuulisi tarinaa sen mukaan mihin huoneeseen menisi.

Esimerkki 1 (Liite 1)

Seikkailuhenkeä voisi luoda esimerkiksi niin, että katsoja klikkaisi johonkin tiettyyn kohtaan huoneessa päästäkseen tarinassa eteenpäin. Tämä kohta voisi esimerkiksi väreillä tai tulla esiin pimennosta.

[...]

Lisäksi kuva- ja äänimaailmassa voisi olla vuorovaikutteisia yllätyksiä. Kun koskettaisi tiettyä kohtaa kuvassa, saattaisi kuulua ääni, esine alkaisi leijalla tai liikkua tai kuva muuttaisi esimerkiksi väriään.

Hypermedian tilallisiin ja multilineaarisiin mahdollisuuksiin palaan tarkemmin luvussa viisi.

Ennen kuin aloitimme kuvaukset, päätimme ottaa mukaan kolmen kummitustalon sijaan neljä. Olin löytänyt neljä hyvältä vaikuttavaa taloa ja tarinaa: Kirkkonummelaisen Hvitträskin museon, jossa entiset asukkaat kulkivat, Suomenlinnan merisotakoulun, jossa kapteeniluutnantti oli säikähtänyt pahasti, Turun kirjaston, jossa entinen työntekijä piinasi nykyisiä ja porilaisen perheen, jota isoisä seurasi. Olimme tyytyväisiä siihen, että tarinat ja miljööt poikkesivat toisistaan. Lisäksi neljästä vaihtoehdosta sai mielestämme rakennettua visuaalisesti paremman käyttöliittymän⁴, neljästä talosta koostuvan symmetrisen nelikentän.

Kuva 1. Valmiin käyttöliittymän taustalla olevat harmaat, läpinäkyvät

⁴ Käyttöliittymä sisältää välineet ja toiminnot, joilla käyttäjä on vuorovaikutuksessa ohjelman tai laitteen kanssa (Atk-sanakirja 1997, 82). Käyttöliittymän tehtävänä on tarjota käyttäjälle helppo tapa käyttää tehtyä sovellusta (Paananen & Lallukka 1994, 215).

laatikot leijailevat edestakaisin. Tarinaan vievä talo muuttuu värilliseksi, kun sen päälle vie hiiren. Graafinen suunnittelu: Päivi Kekäläinen.

Jo etukäteen tiesimme, että äänillä on *Kummituksessa* tunnelman luoja merkittävä rooli. Hannu Karisto (1997, 13) toteaa, että kuulemisen historiaan liittyy ahdistuneisuus, vaaran ja pelon ilmapiiri, sillä kuuloaisti on aina liittynyt vaarallisesta tilanteesta selviytymiseen, ennen kaikkea vaaran ennakoimiseen. Tietysti äänellä voi luoda myös turvallisen tunnelman, mutta *Kummituksessa* pyrimme juuri jännittävyteen. Päätimme kuitenkin varoa liiallista tehokkeiden käyttöä, jottei dokumentista tulisi naurettava.

Yhden kummitustarinan kuvauksissa ja äänityksissä meni yleensä yksi päivä. Jo kuvausvaiheessa huomasimme, että seikkailtavien tilojen rakentaminen dokumentaarista aineistoa käytettäessä oli välillä mahdoton tehtävä. Esimerkiksi Suomenlinnan tarina tapahtui vain yhdessä huoneessa, joten käyttäjää varten olisi ollut turha rakentaa reittejä rakennuksen muihin tiloihin. Sitä mukaa, kun materiaalia kertyi, kirjoitin osioiden käsikirjoituksia. Pyrin ilmaisussa tiiviyyteen, mutta toisaalta elämyksellisyyteen. Halusin myös, että tarinoissa kuuluisi päähenkilöiden oma ääni: heidän tapansa kertoa tarinansa. Päivi Kekäläisen ja Jenni-Justiina Niemen kanssa mietimme, miten yhdistäisimme kuvia käsikirjoituksiin. Myös käsikirjoituksia muokattiin kuvien kanssa paremmin yhteensopiviksi. Kuvakäsikirjoitus koostui A3-papereista, joihin oli liimattu tekstinpätkiä ja kuvia. Tällainen käsikirjoitus oli pakko tehdä, sillä kuvia oli niin valtava määrä, että Flash-koostossa olisi ollut hankala valita, mitä kuvia käyttää.

Lemmikki Louhimies (2000, 21, 24, 163) kirjoittaa visuaalisten kohtauskorttien käyttämisestä käsikirjoittamisen työvälineenä. Valokuvat tai piirrookset auttavat Louhimiehen mukaan hahmottamaan ja rakentamaan syntymässä olevaa kokonaisuutta. Kuvat kiteyttävät kunkin kohtauksen syvimmän olemuksen ja antavat assosiaatioita. Kuvat voivat tuoda kirjoittajalle itselleen näkyväksi jonkun sanattoman tarkoitteen ja ne pitävät kirjoitusprosessia liikkeellä. Louhimiehen menetelmän ideana on käyttää kohtauskortteja jo ennen kirjoittamisen aloittamista. Menetelmän avulla voikin tuottaa uusia ideoita, ja varmistaa että teos on ajateltu visuaalisesti, eivätkä kuvat ole pelkästään tekstin kuvitusta. Kuvakäsikirjoitus *Kummitusta* varten tehtiin vasta prosessin loppupuolella. Sen tehtävänä oli pitää materiaalia hallinnassa. Toisaalta myös

tässä vaiheessa kuvien siirtely ja niiden kanssa leikkittely toi mieleen uusia tapoja käyttää kuvia, ääniä ja tekstejä.



Kuva 2. Esimerkki kuvakäsikirjoituksesta Kirkkonummi-osiota varten. Ks. Liite 2.

Kuvakäsikirjoituksia tehdessämme päätimme, että jokaiseen tarinaan tehdään yksi sivupolku; jokin tarinaan liittyvä elämys, jonka käyttäjä voisi löytää tai ohittaa. Olimme jo täysin luopuneet ajatuksesta, että käyttäjä voisi kulkea taloissa tekemiämme reittejä pitkin. Useiden polkujen toteuttamiseen ei olisi ollut tarpeeksi aikaa. Kolme viimeistä viikkoa ennen julkaisua Päivi Kekäläinen yhdisteli kuvia sekä tekstejä Flash-ohjelmalla ja teki animaatioita. Jarmo Lundgren hioi verkkodokumentin äänimaailmaa. Tästä vaiheesta käytän nimitystä montaasi⁵. Se vastaa mielestäni hyvin pitkälti elokuvaleikkausta. Merkittävin ero on se, että liikkuvan kuvan sijaan käytetään still-kuvia. Luvussa viisi pohdin, mitä valokuvien käyttö tuo dokumenttiin ja mitä toisaalta jää puuttumaan, kun kuva ei liiku.

⁵ Marcel Martinin mukaan leikkaus on elokuvan kuvien järjestämisestä tietyjen ehtojen vallitessa järjestyksen ja keston suhteen (Martin 1971, 137). Montaasin käsitteellä leikkaus ymmärretään laajemmin: ”Montaasi on periaate, joka hallitsee elokuvan visuaalisten ja äänellisten elementtien kokoonpanoa tai näiden elementtien yhdistelmiä, kun ne rinnastetaan, liitetään yhteen ja / tai niiden kesto säädetään” (Aumont ym. 1996, 56).

Montaasivaiheessa luovuimme myös kuva- ja äänimaailman vuorovai-
kutteisista yllätyksistä, sillä niiden tekemiseen ei jäänyt aikaa. Tarinat siis
etenivät lineaarisesti lukuun ottamatta sivupolkuja.

Verkkodokumentti olisi hyvä testata ennen julkaisua. Paras vaihtoehto
olisi, että muutama projektin ulkopuolinen käyttäjä kokeilisi valmista teosta
sellaisessa vaiheessa, että mahdolliset puutteet ehdittäisiin vielä korjata.

Kummitus kävi taloksi –teoksen valmistuminen jäi niin viime tippaan, että
ehdimme testata sitä vain työryhmän kesken viimeisenä yönä. Teos julkaistiin
2.11.2001 kahdelta yöllä. Vielä julkaisun jälkeenkin, aamukuuteen asti,
parantelimme verkkodokumenttia. Tuotantoprosessi kesti kaikkiaan noin kaksi
kuukautta.

Jälkikäteen mietimme, että tekoprosessi olisi voinut olla nopeampi, jos
olisin ensin tehnyt haastattelut ja käsikirjoitukset. Niiden perusteella olisimme
suunnitelleet, millaisia kuvia tarvitsemme ja kuvanneet osiot valmiiden
kuvakäsikirjoituksen mukaan. Hyötynä olisi ollut filmin ja ajan säästyminen,
mutta huonona puolena olisi ollut se, että kuvat olisivat olleet vain tarinan
kuvitusta. Nyt myös kuvat vaikuttivat siihen, miten tarinat kirjoitettiin.

Se, että *Kummitus* on osa *Helsingin Sanomien Verkkoliitteen* tuotantoa,
on vaikuttanut sen sisältöön. *Verkkoliitteessä* on joitakin periaatteita, joita we-
bortaausten teossa on noudatettu. Webortaaesissa on esimerkiksi oltava selkeä
journalistinen sisältö. Tästä syystä kirjoitin *Kummitukseen* kolme taustoittavaa
tekstiä: *Aaveita nähdään yhä*, *Haamu korvien välissä* ja *Lapsivainaja valittaa*
Länsi-Suomessa. Teos ei voinut olla pelkkää elämystä, ja toisaalta haluttiin tuoda
esiin, että *Helsingin Sanomat* suhtautuu myös kriittisesti kummituskokemuksiin.

Toinen *Verkkoliitteen* periaate on, että teoksen on oltava helppokäyttöi-
nen. Kiireen lisäksi helppokäyttöisyyden vaatimus johti siihen, ettemme tehneet
teoksesta kovin vuorovaihteista. Esimerkiksi interaktiiviset yllätykset ja haa-
rautuvat polut olisivat saattaneet hämmentää tuttuun ja turvalliseen lineaariseen
kerrontaan tottunutta yleisöä. Ellei journalistisen, selkeän sisällön vaatimus olisi
ollut meidän tekijöiden tiedossa, tulos olisi saattanut olla kokeellisempi ja media-
taiteellisempi.

2.2 *Kummitus kävi taloksi* – reportaasi vai dokumentti?

Pidän verkkojournalismin edeltäjänä pikemminkin audiovisuaalista kuin painettua mediaa, ja siten esimerkiksi television teoria pätee osittain myös verkkoteoksiin. Voisin lainata *Kummituksen* lajityypin nimeksi television termeistä joko reportaasin tai dokumentin, koska *Kummitus* on todellisuuteen perustuva esitys. Seuraavassa määrittelen dokumentin ja tutkailen sen eroja reportaasiin.

Dokumentti-käsitteen isänä pidetään John Griersonia. Hän kirjoitti vuonna 1926, että Robert Flahertyn elokuvalla *Moana* oli dokumentaarista arvoa. Myöhemmin Grierson määritteli dokumentin todellisuuden luovaksi käsittelyksi. (Grierson 1966, 13.) Griersonin johtama dokumenttielokuvakoulukunta todennäköisesti inspiroi myös dokumenttivalokuvaus-termin käyttöönoton 1930-luvulla (Newhall 1986, 106). Myöhemmin syntyneet radio- ja tv-dokumentit sekä nyt verkkodokumentti ovat jatkoa tälle kehitykselle.

John Cornerin (1995, 78) mukaan dokumentin ydin 1930-luvulta nykypäivään on ollut todellisuudesta nauhoitettujen kuvien ja äänten käyttö. Television ja elokuvan todistusvoima johtuu nauhoitustekniikasta, jolla fyysisestä maailmasta tehdään jälki kuviin ja ääniin. Näin kuvilla ja äänillä on ikoninen asema, joka antaa tietynasteisen viittauksellisen takuun. Eri asia on se, onko olemassa todellisuutta, johon yksiselitteisesti voisi viitata. Tähän palaan luvussa 3.1.

Dokumenttia voidaan tutkailla myös yhtenä television monista genreistä⁶, jolloin dokumentista tekee dokumentin osaltaan myös se, että yleisö osaa jo ennakkoon pitää näkemäänsä dokumenttina. Nicholas Abercrombien (1996, 42-43) mukaan genrejen välisistä eroista suurin on fiktiivisen ja ei-fiktiivisen välinen. Ei-fiktiivisessä ohjelmassa olennaista on tieto, fiktiossa taas

⁶ Genre on kulttuurinen käytäntö, jolla yritetään luoda järjestystä kulttuurissamme liikkuvien tekstien ja merkitysten laajaan kirjoon. Tällainen järjestys on kätevää sekä tuottajan että yleisön kannalta. (Fiske 1987, 109.) Dokumentin lisäksi muita television genrejä ovat esimerkiksi visailut, poliisisarjat, uutiset ja saippuaoperaat.

kuvittelusta saatava mielihyvä. Toisaalta rajat genrejen välillä siirtyvät ja hämärtyvät, ja fiktion ja ei-fiktion raja ylitetään toistuvasti. Draaman käytäntöjä hyödynnetään dokumenteissa ja jopa uutisissa. (Abercrombie 1996, 45.)

Max Juntunen määrittelee dokumentin näin:

”Dokumenttia käytetään usein laajassa merkityksessä fiktiivisen, seipitteisen elokuvan vastakohtana. Sen tarkoituksena on tavallisesti valistaa, tiedottaa, kasvattaa, vakuuttaa ja luoda näkemystä maailmasta, jossa elämme. Dokumenttia luonnehtii tekijän näkemys materiaalista toisin kuin reportaasissa, jossa itse aihe on määräävänä tekijänä.” (Juntunen 1997, 23-24.)

Juntunen painottaa nähdäkseni liikaa dokumentin valistavia, tiedottavia ja kasvattavia tehtäviä. Dokumentti voi yhtä hyvin viihdyttää kuin valistaa katsojaansa. Dokumenttissakin on tärkeitä temmata katsojan huomio eikä niinkään tiedottaa.

Juntunen (emt.) pitää tekijän näkemystä materiaalista dokumenttia ja reportaasia erottavana seikkana. Tällä Juntunen tarkoittanee sitä, että dokumentin tekijät harkitsevat tarkkaan, miten käsittelevät aihettaan. Jos taas aihe on määräävässä asemassa, teoksessa keskitytään itse asian kertomiseen, eikä esteettisiin ja äänellisiin seikkoihin kiinnitetä yhtä paljon huomiota. Tekijän näkemyksen lisäksi yhtä tärkeä erottava tekijä on käsittäkseni aiheen ajankohtaisuus. Reportaasit ovat tuotannoltaan nopeampia, ja niitä tehdään usein ajankohtaisista aiheista. Silja Lanas Cavada (1994, 27) jakaa tv-dokumentin kolmeen alalajiin: reportaasidokumenttiin, journalistiseen dokumenttiin ja elokuvadokumenttiin.

Reportaasidokumentti on nopeasti tuotettu, aiheeltaan ajankohtainen, ja sillä on vahva journalistinen sisältö sekä televisiollinen muoto. Journalistinen dokumentti tasapainoilee sisältökeskeisyyden ja muotokeskeisyyden välillä. Sen aiheet saattavat olla ajattomampia ja tuotantomalli hitaampi. Elokuvadokumentti ammentaa tärkeimmät lajipiirteensä, aihepiirin ajattomuuden, vahvan elokuvallisen muodon ja hitaan tuotantomallin dokumenttielokuvalta. (Emt., 1994, 27-31.)

Kummitus kävi taloksi ei ole reportaasi, koska sen aihe ei ole ajankohtainen ja tuotantomallikin on suhteellisen hidas. Olen myös sillä kannalla, että *Kummituksessa* olennaista on tekijöiden näkemys materiaalista. Aihe ei sanellut toteutusta, kuten reportaaseissa saattaa käydä. *Kummitus kävi taloksi* edustaa journalistista dokumenttia, koska se tasapainoilee journalismin ja

elokuvallisuuden välillä. Tuotanto (kaksi kuukautta) ei myöskään ole yhtä hidas kuin pitkässä elokuvadokumentissa. Hitaampaakin tuotantomallia *Verkkoliitteessä* on kokeiltu, esimerkiksi *Onnin elämän* (Pasula ym. 2001) tuotanto kesti lähes vuoden. Silti sekin sijoittuu journalistisen dokumentin luokkaan, koska siinä sisältö on vähintään yhtä vahva kuin muoto.

Tarkasteltavana olevista teoksista en kuitenkaan tule käyttämään nimitystä journalistinen verkkodokumentti. Käytän lyhyempää nimeä verkkodokumentti, koska myös verkko-määrite rajaa käsiteltävää lajityyppiä. Journalistinen verkkodokumentti olisi siten hyvin tarkkaan rajattu alalaji. *Verkkoliitteessä* on tehty myös webortasi, joka sijoittuisi reportaasidokumentin luokkaan, *Tapaus Kautonen* (Taipale ym. 2001). Jääkiekkoilija Veli-Pekka Kautonen oli saanut pelikiellon ja ikävää julkisuutta hakattuaan vastustajaansa. *Verkkoliite* teki kolmessa viikossa henkilökuvan Kautosesta. Tämä on ainoa kerta, kun webortasin aihe oli näin ajankohtainen ja tuotantoprosessi kesti vain muutamia viikkoja. Tuotannon nopeus ja aiheen ajankohtaisuus eivät kuitenkaan ole olennaisimpia piirteitä, kun analysoin verkkoteoksia, joten tässä tutkielmassa riittää termi verkkodokumentti.

Corneria (1995, 78) mukaillen määrittelen dokumentin lajityypiksi, joka käyttää materiaalia, jolla on viittaussuhde todellisuuteen. Dokumentti eroaa uutisesta ja reportaasista siinä, ettei se ole samalla tavalla ajankohtainen. Verkkodokumenttia puolestaan pidän hypermedian keinoin toteutettuna dokumenttina, jossa kuvilla, äänillä sekä mahdollisesti teksteillä ja animaatioilla kerrotaan todellisuutta käsittelevä tarina tai tarinoita. Viidennen luvun päätteeksi täsmennän määritelmäni etenkin hypermedian keinojen osalta.

3 Dokumentti

Dokumentin julkaisemiseen voidaan käyttää monia viestintävälineitä; puhutaan radiodokumentista, tv-dokumentista, dokumenttielokuvasta ja -valokuvasta. Internet on yksi julkaisupaikka vanhempien lisäksi. Sen erityislaatuna on muun muassa se, että kuka tahansa voi julkaista teoksensa verkossa suhteellisen pienin kustannuksin, kun aiemmin joukkoviestinnän julkaiseminen oli kallista.

Toisaalta itse teosten tekeminen on yhtä kallista kuin ennenkin.

Monet suhtautuvat kriittisesti dokumentin nykytilaan. Totta onkin, että televisiossa dokumentti-nimityksiä annetaan jutuille, jotka eivät kuulu edes reportaasidokumentti-luokkaan.

”Nykyään dokumentti-sana näyttää kärsineen pahan inflaation, sillä mitä tahansa ohjelmaa, jossa studion ulkopuolella haastatellaan ihmisiä, nimitetään dokumentiksi.” (Paajanen 1999, 62.)

Puolalainen dokumentintekijä Pawel Pawlikowski toteaa Macdonaldin ja Cousinsin (1996, 390) haastattelussa:

”Dokumentin tulevaisuus ei näytä hyvältä. Perusparadoksi on se, että nykyään dokumentti tarvitsee televisiota elääkseen, mutta juuri televisio tappaa dokumentin. Televisio on nopeasti kehittyvä joukkoteollisuus. Sen johtajien täytyy täyttää yhä enemmän ruutu-aikaa yhä vähemmällä rahalla.” (Emt.)

Toisaalta monet, esimerkiksi ohjaaja Nick Broomsfield (emt., 365), ovat sitä mieltä, että ihmiset ovat nykyään kiinnostuneempia dokumentista kuin koskaan. Suomessa dokumenttielokuvat ovat saavuttaneet myös elokuvateattereissa suosiota, viimeisimpänä esimerkkinä viime syksynä ensi-iltaan tullut Susanna Helkeen ja Virpi Suutarin elokuva *Joutilaat*. Näkisinkin, että dokumentarismien olisi käytettävä television lisäksi muita ilmaisukanavia pysyäkseen hengissä.

Tässä luvussa tarkastelen ensin dokumentin suhdetta todellisuuteen. Sen jälkeen käyn läpi dokumentin erilaisia tapoja hahmottaa maailmaa.

3.1 Dokumentin suhteesta todellisuuteen

Dokumentissa on aina läsnä kaksi tekijää: realismi, eli pyrkimys välittää tosi kuva maailmasta, ja audiovisuaalinen retoriikka, jonka kautta tämän kuvan voi välittää. Tekijä voi korostaa toista toisen kustannuksella. (Bacon 1996, 25.)

Dokumenteissa hyväksytään heikompi kuvanlaatu ja luonnollisen valaistuksen aiheuttamat kömpelöt varjot (Kilnborn & Izod 1997, 36). Joskus dokumenttielokuvan rosoisella tyylillä yritetään viestiä autenttisuutta; esimerkiksi käsivarakameralla kuvattu, heiluva ja epätarkka materiaali saattaa olla tarkoituksellinen keino uskottavuuden lisäämiseen. Carl Plantingan (1991, 51) siteeraama ohjaaja Erroll Morris tuomitsee autenttisuuden tavoittelun tyylikeinoilla.

”Ei ole mitään syytä, mikseivät dokumentit voisi olla yhtä persoonallisia kuin fiktio ja kantaa tekijänsä leimaa. Totuutta ei taata tyylillä tai ilmaisulla. Sitä ei taata millään”, Morris julistaa. (Ema.)

Vielä löytyy niitäkin, jotka uskovat dokumentin mahdollisuuteen kertoa totuus. Visa Koiso-Kanttilan (2001, 14) haastattelussa dokumenttielokuvan tekijä Albert Maysles toteaa:

”Uskon, että kameran takana oleva ihminen, joka ei aseta itseään päähenkilöksi, vaan etäännyttää itsensä henkilökohtaisesta näkökulmastaan, voi tallentaa historiaa, jonka autenttisuus on kestävä.” (Emt.)

Dokumentaristin tehtävä ei kuitenkaan ole vain tallentaa todellisuutta, vaan myös antaa materiaalille muoto, jonka kautta elokuva puhuu katsojalle ymmärrettävää kieltä. Muun muassa tämän vuoksi dokumentit eivät koskaan voi olla enempää kuin tapahtumien ja asioiden representaatio tai tulkinta. (Kilnborn & Izod 1997, 4-5.)

Toinen syy todellisuuden tavoittamisen mahdottomuuteen on se, että dokumentaristin kameran eteen ei asetu viaton todellisuus odottamaan paljastumistaan. Kuvattava kohde on yleensä esiintymisestään tietoinen. Hän saattaa näytellä ja käyttää fiktion keinoja. (Granö 2000, 132.) Bill Nichols (1993, 177) kyseenalaistaa sen, että näyttelemistä pidetään vähemmän autenttisena kuin kertomista. Jos esimerkiksi menneistä asioista kertovaa puhetta kuvitetaan arkistomateriaalilla, puheelle annetaan Nicholsin mukaan suurempi totuusarvo kuin se ansaitsisi. Hänen mukaansa puhekin on esittämistä, tulkintaa,

jälkiviisautta ja ajan myötä muotoutunut näkökulma. (Ema.)

Monet kulttuurintutkijat kyseenalaistavat puhtaan todellisuuden olemassaolon. John Fiske (1987, 4-5) kirjoittaa, että todellisuus on aina sisäänkoodattua, sillä havainnoimme ja ymmärrämme todellisuutta kulttuurimme koodien kautta. Ei ole olemassa objektiivista tai universaalia tapaa havainnoida maailmaa. Jos sisäänkoodattu todellisuus siirretään televisioon, käytetään teknisiä koodeja ja esittämisen käytäntöjä, jotta saadaan aikaan yleisölle sopiva kulttuurinen teksti.

Televisio on realistinen väline, koska sen avulla voidaan luoda sosiaalisesti vakuuttava todellisuudentunne. Realismi ei kuitenkaan ole uskollisuutta empiiriselle todellisuudelle, vaan diskursiivisille⁷ käytännöille, joilla todellisuudentunnetta rakennetaan. Realismilla ei pelkästään tuoteta todellisuutta, vaan tehdään se ymmärrettäväksi. Kaikkien elementtien väliset suhteet tehdään selkeiksi sekä loogisiksi. Tarina perustetaan syyn ja seurauksen lakiin, eikä siihen jätetä mitään ylimääräistä tai yllättävää. (Fiske 1987, 21, 24.) Voidaankin ajatella, ettei dokumentin suhde todellisuuteen poikkea juuri fiktion vastaavasta, sillä molempien merkitys perustuu diskursiivisilla käytännöillä tuotettuun todellisuudentajuun. Dokumentin erottaa fiktiosta se, että siinä käytetään materiaalia, jolla on viittaussuhde todellisuuteen. Fiktiossa taas todellisuusvaikutelma pyritään tuottamaan ilman välitöntä viittaussuhdetta.

Kummitus kävi taloksi –verkkodokumentin suhde todellisuuteen on kyseenalaistettu jo lähtökohdaltaan, sillä päähenkilöt puhuvat asioista, joita ei pitäisi olla olemassa. Jokainen katsoja harkitsee kertomusten todenperäisyyden oman maailmankuvansa mukaisesti. Oma ajatukseni oli tehdä dokumentti tapahtumista, jotka ovat tosia ainakin kokijoilleen. Tätäkään todellisuussuhdetta en kuitenkaan mene takaamaan, sillä haastateltavilla on aina mahdollisuus esittää tulkintoja ja myös tietoisesti muokata tarinaansa.

En käsittele tässä tämän enempää dokumentin ja todellisuuden välistä suhdetta, sillä päähuomioni on siinä, millaista dokumentaarinen ilmaisu voisi olla juuri verkossa. Verkkodokumentin suhde todellisuuteen on sama kuin

⁷ Diskurssi on sosiaalisesti kehittynyt puhetapojen järjestelmä, jonka tarkoituksena on luoda ja levittää johdonmukaisia merkityksiä tärkeästä aiheesta. Diskurssi palvelee sen yhteiskuntaryhmän etuja, josta se on lähtöisin. Ryhmä pyrkii esittämään merkitykset luonnollisena maalaisjärkenä. (Fiske 1987, 14.)

television tai elokuvateatterin kautta välitetyssä dokumentissa. On toki mahdollista, että verkko julkaisukanavana horjuttaa dokumentin uskottavuutta katsojien silmissä, mutta tekijän kannalta suhde todellisuuteen on yhtä vahva tai heikko kuin perinteisissäkin dokumenteissa.

Dokumentin tekijät voivat hahmottaa maailmaa eri tavoin. Bill Nichols (1991 ja 1994) kutsuu näitä erilaisia tekotapoja dokumentin moodeiksi. Käyttämällä tiettyä dokumentin moodia tekijä tietoisesti tai tietämättään osoittaa, millaisena hän pitää dokumenttinsa suhdetta todellisuuteen. Dokumentin moodeja käsittelen seuraavaksi.

3.2 Dokumentin moodit

Bill Nichols (1991, 32-75) on jakanut dokumentit neljään moodiin: esittävään, havainnoivaan, interaktiiviseen ja refleksiiviseen. Myöhemmin Nichols (1994, 92-106) on lisännyt luokitteluunsa performatiivisen dokumentin. Moodi suomennettuna voisi olla käytäntö tai tapa tehdä ja toimia. Käytän lyhyiden ja selkeyden vuoksi termiä moodi. Hyvin yleisesti dokumenttien lajityyppinä kuvattaessa käytetään termejä Direct Cinema ja cinéma vérité. Direct Cinema (suomennettuna ehkä lähinnä suora seuranta) vastaa varsin hyvin Nicholsin havainnoivaa dokumenttia ja cinéma vérité (”totuuselokuva”) interaktiivista dokumenttia. Käytän termejä rinnakkain sen mukaan, mitä nimitystä lainaamani lähde käyttää. Moodit eivät ole kiinteitä ja muuttumattomia, vaan niitä sekoitetaan keskenään. Tähän palaan luvussa 3.3.

3.2.1 Esittävä dokumentti

Dokumenttielokuvan historian alussa, 1930-luvulta lähtien, vallitseva moodi oli esittävä dokumentti, jossa esitetään väite maailmasta katsojalle suoraan osoitetulla puheella. Tällaista selostusta on myöhemmin nimitetty ”jumalan ääni”-tyyliksi. Asia kerrotaan ytimekkäästi ja selvästi, eikä tuoda esille sitä, miten tieto on saatu ja kuinka pitkälti materiaali on hankittu järjestämällä ja ohjaamalla. Esittävässä dokumenteissa etsitään usein ratkaisua ongelmaan. Moodin tunnuspiirteitä ovat näennäinen objektiivisuus sekä opettavaiset, runolliset ja

romanttiset sävyt. Leikkausvaiheessa pyritään ylläpitämään retorista jatkuvuutta pikemmin kuin tilallista tai ajallista. (Nichols 1991, 34-38, 1994, 95.)

Kuvituksen tarkoituksena on tukea selostuksen uskottavuutta, ja kuvien tapahtumien jatkuvuus on siis alisteinen argumentoinnin jatkuvuudelle.

Esittävässä dokumenteissa otetaan kuvausvaiheessa useita ottoja paitsi siksi, että saataisiin visuaalisesti kiinnostavaa materiaalia, myös siksi, että näin voidaan paremmin kontrolloida merkityksen tuottoa (Kilborn & Izod 1997, 62-63).

John Corner (1995, 103) huomauttaa, että dokumentin demokraattisuus ei korreloi sen moodin kanssa. Esittävä dokumentti, joka on perinteisesti hyvin suljettu, voi käyttää monenlaisia näkökulmia, jolloin dokumentti voi olla katsojalle syvälinen ja kyseenalaistava kokemus. ”Kärpäsenä seinällä” –dokumentissa (tällä Corner tarkoittanee havainnoivaa dokumenttia, josta enemmän seuraavassa alaluvussa) merkitys voi olla tekijöiden tarkasti määrittelemä, vaikka dokumentti vaikuttaakin avoimelta.

3.2.2 Havainnoiva dokumentti tai Direct Cinema

Kevyen kuvaus- ja äänityskaluston kehittäminen 1960-luvulla synnytti suuntauksen, joka tunnettiin Direct Cinemana Yhdysvalloissa ja Kanadassa, cinéma vériténa Ranskassa ja havainnoivana dokumenttina (Observational Documentary) Iso-Britanniassa. Cinéma vérité poikkeaa Direct Cinemasta sekä havainnoivasta dokumentista ja vastaa parhaiten interaktiivista dokumenttia. Yhteistä näille kolmelle suuntaukselle on se, että ne hylkäsivät perinteisen elokuvan professionaalien ja kiiltävän estetiikan eivätkä välittäneet, vaikka kamera heilui ja kuvat olivat epätarkkoja ja rakeisia. Tällaisesta rosoisuudesta tuli itse asiassa tyylikeino, koska sen ajateltiin takaavan dokumentin autenttisuuden. (Macdonald & Cousins 1996, 249-250.)

Havainnoivan dokumentin puhtaimmassa muodossa ei käytetä selostusta, välitekstejä, kuvattavan tilanteen ulkopuolista musiikkia eikä edes haastattelua (Nichols 1991, 38). Direct Cinema asetti pannaan myös valaistuksen käytön, harjoittelun ja tapahtumien järjestelyn. Suuntaus, jonka piti olla elokuvantekoa vapauttava liike, asettikin puritaanisen tiukat rajat sille, mitä sai tehdä ja mitä ei. (Macdonald & Cousins 1996, 250.)

Havainnoivan dokumentin perusajatuksena on, ettei elokuvan tekijä sekaannu kuvattavien elämään eikä ole dokumentissa muutenkaan näkyvissä. Havainnoivissa dokumenteissa kuvataan ihmisten arkielämää, ei pelkästään tarinaa kuljettavia tapahtumia ja kohokohtia. Leikkauksella korostetaan eletyn, todellisen ajan vaikutelmaa. Havainnoivassa dokumentissa vallitsee ajallinen ja tilallinen jatkuvuus; esimerkiksi toiminta, joka alkaa yhdessä kuvassa, jatkuu ja loppuu seuraavassa. (Nichols 1991, 38-44.) Fiskén (1987, 26-27) mukaan tällainen Hollywood-leikkaus antaa ymmärtää, että kamera on vain taltioinut tarinan. Katsoja ei kiinnitä huomiota leikkauskohtiin eikä siihen, että tarina olisi tulosta halusta kertoa se tietyllä tavalla.

Havainnoiva moodi antaa katsojalle epäsuoran kokemuksen todellisuudesta. Tämä ei tarkoita sitä, että katsoja uskoisi, että kamera on näkymätön. Katsojan on luotettava siihen, että mikään ei olisi olennaisesti muuttunut, vaikka kamera ei olisi ollut paikalla. Tämä oikeuttaa sen, että dokumentissa teeskennellään, ettei kameraa ole. (Corner 1995, 85.)

Havainnoivan dokumentin ongelmana voi pitää historiallisuuden ja kontekstin puutetta (Nichols 1994, 95). Elokuvan seuraaminen saattaa myös vaikeutua, kun siinä ei ole kertojan ääntä. Katsoja pudotetaan keskelle tapahtumavirtaa, joka saattaa vaikuttaa käsittämättömältä, kun sille ei anneta näkökulmaa. (Kilborn & Izod 1997, 67-68.)

Havainnoivaa moodia voi kritisoida utopistisista oletuksista. On harhaa, ettei tekijä sekaantuisi kuvattavien elämään. Jos ei kuvata salaa, kuvaaminen vaikuttaa kuvattavien käytökseen. Salaa kuvaamisen eettiset ongelmat taas ovat omaa luokkaansa.

3.2.3 Interaktiivinen dokumentti tai cinéma vérité

Interaktiivinen dokumentti tai cinéma vérité mahdollistui 1960-luvun teknisten innovaatioiden ansiosta samoin kuin havainnoiva dokumenttikin. Interaktiiviselle dokumentille tyypillistä on tekijän näkyvyys; hän saattaa olla suhteessa elokuvan päähenkilöihin tai mukana haastattelijana, provokaattorina, syyttäjänä tai neuvonantajana. Tekijän ääntä kuullaan kun hän kohtaa kuvauksen kohteita, mutta selostusta ei käytetä. Leikkauksessa ei kunnioiteta tilallista tai ajallista

jatkuvuutta, vaan kuvia käytetään todisteena lausuntojen todenperäisyydestä tai epäilyttävyydestä. (Nichols 1991, 44-56.)

Interaktiivinen dokumentti vaikuttaa avoimelta. Dokumentti tuntuu näyttävän oman tekoprosessinsa, mutta katsoja ei kuitenkaan voi tietää, miten vuorovaikutus on järjestetty ja mitä leikkausvaiheessa on päätetty jättää näyttämättä. Lisäksi on huomattava, että haastattelu on hierarkkinen tilanne, jossa valta jakautuu epätasaisesti. (Emt.)

Havainnoivalla ja interaktiivisella dokumentilla on molemmilla omat näkökulmansa siihen, vastaako elokuva tapahtunutta sellaisena kuin se olisi ollut ilman kameraa. Tämän kuvaamiseen Dai Vaughan (1988, 41) käyttää termejä otaksuttu tapahtuma (putative event), eli se mitä olisi tapahtunut, jos kameraa ei olisi ollut ja kuvattu tapahtuma (profilmic event), se mitä nähdään dokumentissa. Vaughanin mukaan havainnoiva dokumentti yrittää eliminoida elokuvallisen siinä uskossa, että dokumentti näyttää sen, mitä olisi tapahtunut ilman kuvauksia. Cinéma vérité taas eliminoi otaksutun tapahtuman. Kun elokuvan aiheena on tarkkailtu todellisuus ja elämä kameran kanssa, ei ole enää tarkoituksenmukaista kysyä, mitä olisi tapahtunut, jos kameraa ei olisi ollut. (Ema 41-44.)

3.2.4 Refleksiivinen dokumentti

Refleksiivisessä dokumentissa ei kerrota niinkään maailmasta vaan itse representaation prosessista. Se on dokumenteista etäännytettyin eikä muiden moodien tavoin pyri realistiseen todellisuusvaikutelmaan. Huomio kiinnitetään representaation keinoihin. (Nichols 1991, 56-68.) Moodia edustavia dokumentteja alettiin varsinaisesti tehdä 1980-luvulla, vaikka Dziga Vertovin elokuva *The Man with the Movie Camera* vuodelta 1929 olikin varhainen esimerkki refleksiivisestä dokumentista (Kilborn & Izod 1997, 75). Vertovista kirjoitan enemmän luvussa 3.5.

Elokvantekijä on refleksiivisessä dokumentissa enemmän tutkimuksen alullepanija kuin osallistuja tai tarkkailija. Moodissa painotetaan elokvantekijän ja katsojan kohtaamista eikä niinkään tekijän ja kuvattavan vuorovaikutusta. Nicholsin (1991, 56-68) mielestä refleksiivinen dokumentti moodeista vähiten naiivi. Se suhtautuu epäilyksellä siihen, että maailmasta voitaisiin saada toden-

mukaista tietoa, tai että kuvan ja sen kohteen välillä olisi rikkomaton indeksinen suhde. (Emt.)

Refleksiivinen dokumentti ei esittäydy tallenteena vaan palapelimäisenä merkitysjärjestelmänä (Kilborn & Izod 1997, 52). Se ei keskity minkään asian representoimiseen, ja katsoja voikin odottaa dokumentilta odottamatonta (Nichols 1991, 62).

Usein käytetty esimerkki refleksiivisestä dokumentista on Errol Morrisin elokuva *The Thin Blue Line*. Elokuva kertoo poliisin taposta tuomitusta miehestä, joka vannoo syyttömyyttään. Tuomitun kuvaus tapahtumien kulusta sekoittuu joukkoon muita lausuntoja. Katsojalle näytetään useita näyteltyjä rekonstruktioita murhatilanteesta. Sitä, mitä todella tapahtui, ei kerrota, koska sitä ei refleksiivi-sen ajattelutavan mukaan voida tietää.

Refleksiivinen dokumentti kyseenalaistaa oman statuksensa ja yleensä-kin dokumentin statuksen (emt.). Se saattaakin menettää kosketuksensa oikeisiin asioihin ja sen heikkoutena on usein liiallinen abstraktius (Nichols 1994, 95).

3.2.5 Performatiivinen dokumentti

Performatiivinen dokumentti vapauttaa ilmaisukeinot logiikan alaisuudesta. Tärkeää ei ole viestin selkeys tai sen totuus suhteessa todellisuuteen vaan dokumentin performatiivinen, taiteellisesti ilmaiseva voima. Performatiivinen dokumentti painottaa tekstin kykyä palauttaa mieleen asioita eikä niinkään referentiaalisuutta. Moodia edustavia elokuvia on tehty 1980-luvulta lähtien. (Emt., 92-106.)

Performatiivisella dokumentilla on viittaussuhde todellisuuteen ja historiaan, vaikka se korostaakin omaa sävyään ja ilmaisevia piirteitään. Moodi hylkää tavanomaiset juonirakenteet ja lähestyy aihettaan kuvainnollisesti ja tunnerakenteiden kautta. (Emt.) Yhtenäisen ja loogisesti etenevän esityksen sijaan luodaan kollaasi, joka perustuu eläytymiselle ja assosiaatioille eikä niinkään analyysille ja kausaalisten yhteyksien hahmottamiselle (Bacon 1996, 25).

Performatiivinen dokumentti käyttää aiempien moodien keinoja. Esittävästä dokumentista se lainaa runollisuuden. Tekijyys saattaa myös häipyä

taustalle ja antaa tilaa tyyllille. Havainnoivaa tekniikkaa käyttäessään performatiivinen dokumentti ei anna vaikutelmaa tallentamisesta vaan korostaa kestoa ja kokemusta. Interaktiivinen dokumentti sitoo yleensä elokuvantekijän kuvaamaan-sa todellisuuteen, mutta performatiivisessa moodissa interaktiivisella tekniikalla korostetaan kokemuksen tunteellisia puolia ja tekijän subjektiivista asemaa. Refleksiiviset tekniikat eivät performatiivisessa dokumentissa niinkään vieraannuta katsojaa tekstin käytännöistä, vaan vetävät huomiota näkyvän subjektiivisuuteen. (Nichols 1994, 95-96.)

3.3 Miten moodeja voisi hyödyntää verkossa?

Harvoin moodit esiintyvät puhtaina; yleensä dokumenteissa yhdistellään useamman moodin keinoja. Julkaisukanava ja dokumentin kohderyhmä vaikuttavat moodin valintaan.

Televisiossa dokumentaristin täytyy kiinnittää huomiota ääneen. Vaikka visuaalinen huomio herpaantuisi, mielenkiinto ohjelmaan pysyy yllä, jos äänellinen kerronta on selkeää. (Kilborn & Izod 1997, 25, 242.) Äänen merkitys televisiossa on korostainen, koska dokumentin katsominen kotona ei ole yhtä keskittynyttä kuin elokuvateatterissa (Ellis, 1982, 128). Katsoja saattaa seurata tarinan ääntä puuhaillessaan jotain muuta samassa huoneessa.

Äänellisen kerronnan korostuneisuuden vuoksi televisiodokumenteissa käytetään usein esittävää tai interaktiivista moodia. Puhtaan havainnoivan dokumentin katsoja putoaa helposti kärryiltä, kun kerrontaa ei jäsennetä selostuksella tai teksteillä. Tyypillistä onkin esimerkiksi havainnoivan ja esittävän moodin yhdistäminen. Selostuksen avulla varmistetaan, että viesti menee perille, mutta toisaalta katsojien annetaan seurata päähenkilöiden arkista elämää. (Kilborn & Izod 1997, 75.) Verkossakin tällaista yhdistämistä on kokeiltu. Esimerkiksi *Onnin elämässä* (Pasula ym. 2001) on selostus, mutta toisaalta kuvat on otettu havainnoivalla menetelmällä ja ”päähenkilöiden” äänet on nauhoitettu oikeissa tilanteissa eikä haastattelemalla.

Jos televisio siis vaatii voimakasta äänellistä ilmaisua, päteekö sama verkossa? Osittain kyllä. Verkkodokumenttien katselu on todennäköisesti vielä hajamielisempää kuin television katselu, sillä koko verkossa liikkumisen idea

perustuu silmäilyyn, assosiaatioihin ja paikasta toiseen hyppimiseen. Voidaan siis sanoa, että myös verkossa kerronnan tulisi olla selkeää ja tarinan helposti ymmärrettävissä. Verkkodokumentin katsoja tuskin kuitenkaan silittää vaatteita dokumenttia kuunnellessaan. Hänen on istuttava koneen ääressä ja katsottava näyttöä, sillä verkkodokumentin katsominen vaatii usein myös sen käyttämistä. Selkeyteen voi siis pyrkiä paitsi äänen, myös tekstin käytöllä. Väliktejähän käytetään myös teattereissa näytettävissä dokumenttielokuvissa, koska sielläkin katsoja pitää yleensä katseensa valkokankaalla.

Verkkodokumentin katselun hajamielisyys edellyttää dokumentin kerronnalta myös jatkuvaa etenemistä. Katsojat hyppäävät tarinasta pois, jos siinä on kohtia, joissa ei tapahdu mitään. Dokumenttielokuvaan tällaiset hiljaisemmat tunnelmakohdat kuuluvat olennaisena osana. Tekstejä käyttämällä tarina saadaan kuitenkin etenemään, vaikka samaan aikaan luotaisiin tunnelmaa tausta- ja tehosteenä sekä musiikilla. Katsoja ei tietysti pysty samalla tavalla uppoutumaan kuvien ja äänten maailmaan, jos hänen on luettava. Äänimaisemaa voidaan kuitenkin välillä nostaa esiin, kun puheelle ei tarvitse antaa joka kohdassa tilaa.

Selkeyden ja etenevyyden vaatimukset voi kuitenkin unohtaa, jos tekee verkkodokumentin tietyille kohderyhmälle. Kokeellisia keinoja voi hyvinkin käyttää, kun yleisö tietää, mitä teokselta odottaa. Pienempien katsojaryhmien tavoitteluun verkko tarjoaakin hyvän mahdollisuuden. Esimerkiksi refleksiivisen dokumentin tekemiseen hypermedian keinot ovat omiaan. Yhden totuuden mahdottomuuden voi näyttää käsikirjoittamalla toisistaan poikkeavat näkökulmat eri poluille. Eri näkökulmista voi teokseen rakentaa palapelimäisen verkon.

Näen, että verkko avaa hyvät mahdollisuudet performatiivisen dokumentin tekemiseen. Moodin keinoja: runollisuutta, assosiativisuutta ja kollaasimaisuutta voi verkossa käyttää aivan uudella tavalla. Esimerkiksi *Ystäväni* –teos (Aalto & Savolainen 2002) on ilmaisultaan hyvin performatiivinen. Dokumentin idea on peräisin lasten ja nuorten *Ystäväni*-kirjoista, joihin kaverit raapustavat kuvansa viereen muun muassa pituutensa, silmien värinsä ja lempiruokansa. *Ystäväni* –dokumentin voimakkain ilmaisukeino ovat koko näytön kokoiset kuvat, jotka viittaavat päähenkilön vastauksiin. Kuvissa on yksityiskohtia päähenkilöstä, eläimistä, ruuista, kasveista jne. Tekstit ovat vastauksia kysymyksiin,

esimerkiksi: ”Tulla vielä vanhemmaksi” tai ”Elefanti”. Sanat ja kuvat tuntuvat arvoituksellisilta. Dokumentin performatiivisuus on kuvien ja äänten runollisuutta. Tärkeintä ei ole viestin selkeys, vaan taiteellisesti ilmaiseva voima. Dokumentilla on myös kyky palauttaa asioita mieleen. Jo lähtökohta, *Ystäväni*-kirja, tulee varmasti monille mieleen. Yhtenäisen ja loogisesti etenevät juonellisen tarinan sijaan *Ystäväni* on eläytymiselle perustuva kollaasi.

Kuva 3. *Ystäväni* edustaa performatiivista dokumenttia. Kuvat: Anuliina Savolainen.

Dokumentti voidaan performatiivista moodia käyttäen järjestää myös eräänlaiseksi elämysten verkoksi, jossa käyttäjä kulkee omia reittejään assosiaatiosta toiseen. Juonellisen tarinan yhdistäminen hypermediaseikkailuun on vaikeaa, jopa mahdotonta. (Puhun aiheesta luvussa 5.7.) Performatiivinen dokumentti on yksi ratkaisu ongelmaan, sillä siinä juoni voidaan hylätä kokonaan.

3.4 Jako realismitekniikoihin

Dokumentit voi luokitella myös niissä käytettyjen realismitekniikojen mukaan empiiriseen, psykologiseen, historialliseen ja sosiaaliseen realismiin. Kilbornin ja Izodin (1997, 44-45) sekä Nicholsin (1991, 171) mukaan empiirinen realismi nojaa kuvan ja äänen indeksiseen laatuun. Kuvien ja äänten ajatellaan olevan

suoria tallenteita todellisuudesta. Tähän realismin luokkaan liittyy tyyllinen naturalismi: pitkät otot, harrastelijoiden kuvaama materiaali ja tieteelliset tallenteet. (Emt.) Dokumentti esittäytyy ikkunana maailmaan (Kilnborn & Izod 1997, 45).

Dokumentti, joka käyttää psykologista realismia on uskottava ja tarkka esitys inhimillisistä havainnoista tai tunteista. Fiktiivinen tyyli ja dokumentaarinen retoriikka pyrkivät korostamaan kokemuksen yleisyyttä; päähenkilöiden kokemukset edustavat kokemuksia, joita meillä kaikilla on tai voisi olla. Vaikka psykologinen realismi poikkeaisi normaaleista havainnoista, se on minimaalista esittäessään epätavallisia tiloja. Psykologisella realismilla halutaan antaa vaikutelma suorasta pääsystä tunteiden todellisuuteen. Todentuntua lisätään käyttämällä Hollywoodista tuttua jatkuvuusleikkausta. (Nichols 1991, 171-173.) Jatkuvuusleikkauksen tarkoituksena on, ettei katsoja kiinnittäisi huomiota leikkauskohtiin.

Nicholsin (emt., 177-178) mukaan historiallinen realismi on kuvakeronnan tyyllistä uskollisuutta oman aikansa esittämistavalle. Se on yhdistelmä maailman ilmentymiä (representations *of* the world) ja maailman esittämistä (representations *about* the world), todisteita ja argumentteja.

Kilnborn ja Izod (1997, 45-47) puhuvat myös sosiaalisesta realismista, joka pyrkii tuomaan esiin tavallisia ihmisiä, yleensä työssäkäyviä miehiä ja naisia tavanomaisissa ympäristöissään. Sosiaalisen realismin juuret ovat 1920-luvun venäläisessä elokuvassa, jolla pyrittiin vallankumoukseen. Myöhemmin sosiaalisen realismin avulla on pyritty parantamaan köyhien oloja.

Lähestymistavan heikkoutena on usein asetelma: *me* (hyvin koulutetut ja rikkaat), jotka teemme ja katsomme elokuvia *heistä* (köyhistä ja alistetuista). Pahimmillaan elokuva luo mielikuvaa, että *meillä* on todenmukaisempi käsitys *heistä*, kuin *heillä* itsellään. (Emt.)

3.5 Dziga Vertov ja kinosilmäajattelu

Käsittelen Dziga Vertovin 1920-luvulla synnyttämää kinosilmäliikettä, koska verkkodokumentin ilmaisukeinoissa on yllättävän paljon samaa kuin kinosilmäajattelussa. Vertovia pidetään refleksiivisen (Kilnborn ja Izod 1997, 75) ja per-

formatiivisen dokumentin (Nichols, 1994, 102) sekä cinéma véritén pioneerina (Juntunen 1997, 158).

Vertovin mukaan fiktioelokuva oli porvarillinen taidemuoto, joka piti hylätä. Fiktion sijaan tuli kuvata oikeita ihmisiä oikeissa tilanteissa. Kinosilmäliike korosti kinosilmän ylemmyyttä ihmissilmään verrattuna; kamerallahan näki pitkiä etäisyyksiä, saattoi nopeuttaa ja hidastaa. Kinosilmä oli vapautettu ajan, tilan sekä normaalin syyn ja seurauksen määreistä. Vertov kokeilikin kaikkea: pysäytettyä kuvaa, kuva-alan jakamista, kaksoisvalotusta, animaatiota, pyörivää kameraa, mikroskooppilinssejä ja alitajuisia lyhytkuvia. Ääntä ei pitänyt käyttää naturalistisesti vaan luoda jännitettä kuvan kanssa. Vertov teki elokuvansa spontaanisti, ilman käsikirjoituksia. (Macdonald & Cousins 1996, 50-52.)

Verkkodokumentissa olisi mahdollista kokeilla monia Vertovin keinoista. Pysäytetyn kuvan käyttö on tällä hetkellä tiedonsiirron hitauden vuoksi enemmän pakko kuin mahdollisuus. Mutta on muitakin kinosilmän keinoja, jotka ovat jo käytössä, esimerkiksi kuva-alan jakaminen ja animaatio. Molempia näistä keinoista käytettiin esimerkiksi *Kummitus tuli taloon* –verkkodokumentissa.

Kuva 4. Esimerkiksi *Kummituksen* Kirkkonummi-osiossa kuva-ala on välillä jaettu.
Kuvat: Jenni-Justiina Niemi.

Vertovin kokeiluja voisi antaa myös dokumentin käyttäjän hallintaan: käyttäjä voisi kääntää kameraa, hidastaa, nopeuttaa ja yhdistellä kuvia.

4 Paluu liikkuvasta kuvasta valokuvaan

Tiedonsiirron hitauden vuoksi verkkodokumenteissa käytetään nykyään liikkuvan kuvan sijasta enimmäkseen valokuvia. Mielestäni onkin parempi käyttää still-kuvia, jos vaihtoehtona on suttuinen tai postimerkin kokoinen, nykien liikkuva kuva. Hyvälaatuisen ja vähänkään suurempikokoisen videokuvan siirto kestäisi kohtuuttoman pitkään, ja kun teos viimein olisi kotikoneella, koneen muisti ei välttämättä riittäisi sen pyörittämiseen.

Lev Manovichin (1999, 215) mukaan laitteistojen rajoitteiden vuoksi cd-romien suunnittelijoiden täytyi keksiä uudenlainen elokuvallinen kieli.

”Siinä joukko strategioita, joita oli aiemmin 1800-luvulla käytetty elävien kuvien esittämisessä, 1900-luvulla animaatioissa ja kokeilevan piirroselokuvan avantgardisessa perinteessä, sovellettiin nyt valokuvattuihin tai synteettisiin kuviin. Näitä strategioita olivat esimerkiksi katkonainen liike, luupit ja päällekkäiskuvaus. Luonteeltaan epäjatkuvana ja heterogeenisenä tämä muotokieli yhdisti elokuvallisen illusionismin⁸ ja graafisten kollaasien estetiikan. Valokuvailmaisuus ja graafinen ilmaisuus, jotka olivat eronneet toisistaan elokuvan ja animaation lähdettyä omille poluilleen, kohtasivat nyt uudestaan tietokoneen ruudulla.” (Ema.)

Manovich pitää digitaalisen elävän kuvan lyhyttä historiaa teleologisena kehityksenä, joka näyttää uudelleen elokuvan syntymän vuosisata aiemmin. Manovich arvioi, että tietokoneiden suorituskyvyn kasvaessa taikalyhtymäisistä still-kuvien sarjoista voidaan siirtyä vähitellen liikkuvaan kuvaan. En kuitenkaan pidä todennäköisenä, että verkon ilmaisuus muuttuisi perinteiseksi elokuvaksi, kun koneiden suorituskyky ja verkon tiedonsiirtonopeus paranevat. Uskon, että verkon kieli tulee olemaan aivan omansa, vaikka liikkuvaa kuvaa voitaisiinkin käyttää. Myös Manovich pitää toisenlaista tulkintaa mahdollisena:

”Yhtä lailla voisimme ajatella, että varhaisten multimediateosten visuaaliset strategiat olivat pikemminkin vaihtoehtoja perinteiselle elokuvalliselle illusionismille kuin suoraa tulosta teknologisten laitteistojen aiheuttamista rajoituksista: ne olivat digitaalisen elokuvan uuden muotokielen alku” (ema., 216).

⁸ Illusionismilla tarkoitetaan elokuvan realistista vaikutelmaa. Jos elokuvassa esiintyy esimerkiksi fantasiahahmoja, ne yhdenmukaistetaan elokuvan visuaalisen ilmeen kanssa. Havaitsemme hahmot jonakin, joka olisi voinut elää kolmiulotteisessa tilassa. (Manovich 1999, 213-214, 224.)

Lähtökohtani on, ettei valokuva käyttö verkkodokumentissa ole pelkästään teknisten rajoitteiden aiheuttama pakko, vaan yksi osa uutta muotokieltä. Tässä luvussa hahmotan ensin, miten valokuvan käyttö vaikuttaa teokseen: mitä jää puuttumaan, kun kuva ei liiku, ja toisaalta, voiko still-kuvalla ilmaista jotain, mitä liikkuvalla kuvalla ei voi. Lopuksi puhun siitä, millainen valokuva voisi toimia verkossa.

4.1. Valokuva pysäyttää maailman – entä sitten?

Barthesin (1985, 83-84) mukaan valokuvan noema (jäljittelemätön piirre) on ”tämä on ollut”. Jotain on ollut mallina pienen aukon edessä ja jäänyt kuvaan ikuisiksi ajoiksi. Elokvassa taas jokin on kulkenut tuon aukon ohi. Elokuvalinen maailma, kuten todellinenkin, perustuu Barthesin mukaan olettamukseen, että kokemus pyrkii aina jatkamaan virtaamistaan, mutta valokuva rikkoo tuon virran, koska sillä ei ole tulevaisuutta. (Emt. 95-96.) Leena Krohn (2000, 6-7) toteaa, että valokuvalla ei ole kestoä.

”Kaikki siinä on Nyt, katsoja ei voi seurata mitään prosessia eikä tapahtumaketjua, ei tarkastella syitä eikä seurauksia. Silti juuri valokuva saattaa hänet tietoisiksi ajasta, siitä mikä oli preesens, mutta ei ole enää.” (Ema.)

Verkkoteoksessa valokuvalla on usein kesto. Tekijä määrää, kuinka kauan kuva on näkyvässä, ennen kuin se katoaa tai vaihtuu uuteen. Tämä kesto ei tietysti kumoaa kuvan pysähtyneisyyttä, mutta se antaa kuvaan jonkinlaisen ajan määrään. Jos teoksessa on ääni, katsoja myös kuulee, mitä tapahtuu ja kuinka nopeasti.

Se, ettei katsoja voisi pysähtyneestä kuvasta seurata tapahtumaketjua, ei pidä täysin paikkaansa. John Bergerin (1987, 35) mukaan ammattivalokuvaaja yrittää valokuvaa ottaessaan valita silmänräpäyksen, joka suostuttelisi katsojan lainaamaan valokuvalle sopivan menneisyyden ja tulevaisuuden. Arvelen, että valokuva vaatii katsojaltaan tämän vuoksi enemmän aktiivisuutta kuin liikkuva kuva. Hänen on itse kuviteltava, mitä on tapahtunut ennen ja jälkeen kuvanottohetken. Tällainen aktiivinen rooli sopii hyvin verkkodokumentin katsojalle, sillä hänen on muutenkin käytettävä dokumenttia katsoakseen sitä. Aktiivisuuden määrä kuvan tulkinnassa riippuu siitä, kuinka paljon ääni tai teksti paljastavat ta-

pahtuman syitä ja seurauksia, mennyttä ja tulevaa. Ääni täydentää kuvaa, lisää siihen realismiin vaikutelmaa ja saattaa myös muuttaa kuvan merkitystä (Hietala 1993, 13). ”Ääni luo mielikuvia, usein täysin tiedostamattomalla tavalla”, toteaa Heini Kettunen (2002, 6).

Paitsi äänen tai tekstin yhdistäminen kuvaan, myös toisen kuvan liittäminen sen perään tai yhteyteen muuttaa kuvan merkitystä. Yksi montaasin perusajatuksista on, että kahden kuvan liittäminen toisiinsa synnyttää erityisen efektin, jota kumpikaan elementti ei voi erillisenä tuottaa. Kahden kuvan liittämisen seurauksena syntyy katsojan tajunnassa idea, emootio tai tunne, joka ei ole läsnä yksittäisissä kuvissa. (Mitry 1963, 354.)

Liikkeen jäljentäminen on tärkeä tekijä todellisuusvaikutelman luomisessa. Kyky jäljentää liikettä antaa elokuvalla valokuvalta puuttuvaa tukevuutta; kuva latistuu ja syvyys häviää kun se pysäytetään. (Aumont ym. 1996, 130). Liike on tärkeä tekijä tunnistamisessa ja kolmiulotteisuuden hahmottamisessa (Kosslyn 1996, 153-154). Esimerkiksi ihmisen voi tunnistaa sen perusteella, miten hän liikkuu. Kolmiulotteisuus on vahvempi, jos näkee miten hahmot liikkuvat suhteessa toisiinsa. Myös tilasta saa paremman kuvan kameranliikkeiden perusteella. Liikkuva valokin muovaa tilaa ja auttaa hahmottamaan sitä. Pysähtyneellä kuvalla ei siis voida kuvata tilallisuutta yhtä hyvin kuin liikkuvalla kuvalla, joka näyttää, miten tila muuttuu, kun siinä liikutaan, tai kun esimerkiksi valo liikkuu siinä.

Berger kirjoittaa, että valokuvat ovat elokuvan vastakohta, koska ne ovat retrospektiivisiä. Niissä etsitään ”mitä siinä oli”. Elokuvat taas ovat antisipatoriisia, koska niissä odotetaan, ”mitä tulee seuraavaksi”. (Berger 1987, 90.) Verkkodokumentissa valokuva toimii enemmän elokuvallisella tavalla kuin esimerkiksi lehteen painettuna. Katsoja odottaa, mitä tulee seuraavaksi, sillä kuvat vaihtuvat. Toisaalta dokumenttiin liittyy lähes aina jonkinasteinen retrospektiivisyys, koska useimmat dokumentit kuvaavat asioita, jotka ovat jo tapahtuneet. Vaikka katsoja odottaakin, mitä tulee seuraavaksi, hän on myös tietoinen siitä, että ruudulla tai valkokankaalla nähtävä on jo tapahtunut. Fiktiossa taas katsoja saattaa tempautua maailmaan, jonka ajattelee tapahtuvan juuri parhaillaan silmiensä edessä.

Valokuvat ovat harvemmin näkökulmaotoksia siinä mielessä kuin

elokuvan otokset. Näkökulmaotoksella tai subjektiivisella otoksella tarkoitetaan otosta, joka on kuvattu elokuvassa esiintyvän henkilön näkökulmasta. Se näyttää mitä henkilö näkee, ja miten näkee. Dokumenttielokuvissakin käytetään näkökulmaotosta, vaikka se on tietyllä tavalla fiktiivinen keino. Meidänhän ei ole mahdollista tietää, miten päähenkilö näkee maailmaa, eikä asettua hänen asemaansa katsomaan asioita hänen silmillään. Subjektiiviset otokset kuitenkin monipuolistavat kuvakerrontaa ja lisäävät mahdollisuutta samastua päähenkilöön. Verkkodokumentissa käytetään näkökulmaotoksia harvoin ehkä sen vuoksi, että ihminen näkee ympäristönsä liikkuvana eikä pysähtyneenä. Pysähtyneenä subjektiivinen otos menettää realistisuutensa. Lisäksi valokuvan ajatellaan useimmiten esittävän kuvaajan näkökulmaa todellisuuteen, ei dokumentin päähenkilön katsetta.

Valokuvan heikkoutena liikkuvaan kuvaan verrattuna on siis muun muassa heikompi todellisuusvaikutelma ja tilallisuus, mahdottomuus tunnistaa ihmisiä, eläimiä tai esineitä niiden liikkeen perusteella ja subjektiivisen otoksen epäuskottavuus. Valokuvan etuna dokumentaarisisessa ilmaisussa on esimerkiksi esteettikan paremmat mahdollisuudet. Näytelmäelokuvathan ovat yleensä hyvin esteettisiä, mutta dokumentit saattavat olla visuaaliselta ilmaisultaan aiheensa armoilla. Kevyemmän valokuvakameran kanssa kuvaajan on helpompi liikkua ja etsiä aiheesta kiinnostavia näkökulmia. Lisäksi tapahtumista voidaan valita kiinnostavimmat hetket, eikä kaikkea tarvitse näyttää. Jälkikäteen kuvia voidaan myös rajata ja käsitellä helpommin kuin televisiodokumentin kuvamateriaalia. Kuvassomittelun tarkkuus ja esteettisyys voivat tietysti jossain mielessä vähentää kuvan autenttisuuden tuntua. Mutta eihän katsojille olekaan pakko luoda illuusiota autenttisuudesta. Autenttisuutta kun ei voi taata kuvan rosoisuudella.

Televisiossa tapahtuman huippuhetki on hetkessä ohi ja saattaa kaoottisuudessaan olla myös vaikeasti hahmotettavissa, mutta valokuva jäädyttää ratkaisevan hetken pitemmän tarkastelun kohteeksi. Myös televisiossa kuva voidaan pysäyttää, mutta filmille kuvattu valokuva on ainakin tähän saakka ollut tekniseltä laadultaan parempi ja pystynyt näyttämään yksityiskohdat tarkemmin. Valokuvat myös muistetaan helpommin ja täydellisemmin kuin television kuvavirta. (Goldberg 1991, 218-219, 225-226; Salo 2000, 26.)

Valokuvan pysähtyneisyydestä on siis etuakin: sitä voi tarkastella pidempään ja aktiivisesti analysoida kuvatun hetken menneisyyttä ja tulevaisuutta. Pysähtyneisyys ei kuitenkaan aina ole valokuvan vallitsevin ominaisuus, sillä valokuvaankin voi luoda liikkeen tuntua.

”Liikevaikutelma syntyy linjojen dynamiikasta, yhteydessä syvyytsvaikutelmaan tai ilman sitä. Se syntyy kokonaissommitelusta, liikkuvaksi oletetun kohteen sijoittamisesta muihin kuvan osiin nähden, sävyalan käytöstä ja vielä suoraan todelliseen liikkeeseen liittyvästä seikasta: hitaan valotusajan aiheuttamasta epäterävyydestä, ’vauhtiviivoista’”. (Saraste 1996, 163.)

Verkkodokumentissa liikevaikutelman voi luoda myös animaatiolla. Animaatioita käytettäessä tiedostokoko jää pienemmäksi kuin videokuvalla⁹. Kannattaakin valita animoitavaksi ne asiat, joissa liike on olennainen. *Kummitus kävi taloksi* – verkkodokumentissa käytettiin jonkin verran animaatioita. Animaatioiden tekeminen oli tapahtumien laadun vuoksi usein ainoa mahdollisuus. Niitä ei olisi liikkuvalla kuvalla voinut edes kuvata.

Kuva 5. Kirjastonhoitaja näki kirjojen erkaantuvan toisistaan. Muun muassa tämä näky toteutettiin *Kummitukseen* animaatiolla. Kuva: Jenni-Justiina Niemi.

Televisiodokumentteja kritisoidaan usein ”puhuvien päiden” käyttämisestä. Ei ole visuaalisesti kiinnostavaa katsoa puhuvaa ihmistä, etenkin haasta-

teltavaa. Suun liike ei siis ole sellainen olennainen asia, jota kannattaisi kuvailmaisissa painottaa. Televisiossa puhuvan ihmisen suun liikkeen on oltava synkroninen äänen kanssa. Ammattislangissa tällaisista kuvan ja äänen liitoista käytetään nimitystä satanen (sataprosenttinen kuva ja ääni). Valokuvilla ja äänillä satasia ei voi tehdä, joten tietystä tilanteesta otettuja kuvia ja ääniä voi yhdistellä hyvinkin vapaasti.

4.2 Millainen kuva toimii verkkodokumentissa?

Myös Seppo Saves (1986, 154) toteaa, että lehtikuvan voima on siinä, että sitä voidaan tarkastella pitempään kuin kuvia television kuvavirrassa.

”Tuo mahdollisuus vaatii lehtikuvalta omintakeisuutta, visuaalista oivallusta, sisällöllistä monikerroksisuutta ja hyvää tekniikkaa; lehtikuvan on kestettävä tuo pitempi tarkkailu” (emt.).

Pedro Meyer arvioi Merja Salon (2000, 26) haastattelussa, että still-kuva säilyttää tarkasteluarvonsa myös uusmediassa. Siinä mielessä myös verkkodokumenttien kuvien täytyisi kestää pitempää tarkastelua. Savesta lainaten niissä tulisi siis olla hyvä tekniikka ja visuaalinen oivallus. Verkko on kuitenkin välineenä erilainen kuin lehti. Kappaleessa 3.3 mainitsinkin, että verkossa navigoiminen on pitkälti hajamielistä kuljeskelua sivustolta toiselle. Lisäksi kuvia ei voida verkkodokumenteissa välttämättä julkaista koko ruudun kokoisina, jos halutaan pitää tiedostokoko kohtuullisena. Kuvien pienuuden ja vastaanoton nopeuden vuoksi kuvien tulisi olla selkeitä ja yksinkertaisiaakin. Sisällöltään monimutkaiset valokuvat saattavat jäädä avautumatta katsojalle. Hyvä olisi, jos kuvat vetäisivät huomiota puoleensa esimerkiksi voimakkailla väreillä tai muodoilla.

Kaikissa verkkodokumenteissa ei tietysti tarvitse pitää lähtökohtana vastaanoton hajamielisyyttä. Jos tekijät luottavat siihen, että katsojat paneutuvat dokumenttiin, kuvista voi rakentaa sisällöltään yhtä monikerroksisia kuin vaikkapa näyttelyä varten kuvatuista kuvista. Sanomalehteen verrattuna verkon

⁹ Animaation tiedostokoko on pienempi kuin videon, koska kuvan liikkuvat osat syvätään ja laitetaan Flash-ohjelman tween-komennolla liikkumaan. Joka ruutua (frame) varten ei siis tarvitse ladata kokonaan uutta kuvaa.

etuna on se, että kuvat toistuvat näytöllä paremmin.

Verkkodokumentissa kokonaisuus on tärkeämpi kuin yksittäinen kuva, ja kuvia tarvitaan tarinankerrontaan useimmiten yllättävän paljon. Kuvaaja ei voi antautua etsimään yhtä täydellistä kuvaa, vaan hänen on saatava monia hyviä kuvia. Visuaalisuudessaan verkkodokumentin kuvat todennäköisesti asettuvat dokumenttivalokuvan ja televisiodokumentin välimaastoon. Yksittäisiin kuviin voi käyttää enemmän aikaa kuin liikkuvaa kuvaa kuvattaessa, mutta ei niin paljon kuin silloin, jos tarkoituksena on saada yksi täydellinen kuva.

Montaasivaihetta varten on otettava huomioon, että kuvamateriaalissa on riittävästi erilaisia, yllättäviäkin kuvakulmia ja –kokoja, laajempia kuvia ja yksityiskohtia, miljöö- ja henkilökuvia. Elokuvaleikkauksen periaatteiden tuntemuksesta on hyötyä paitsi montaasissa, jo kuvausvaiheessa. Kun kuvaaja tietää, millaisia kuvia hän kokonaisuuteen tarvitsee, hänen ei tarvitse taltioida kokonaisia tapahtumaketjuja. Yhdisteltävissä olevat avainkuvat riittävät. Jos tarkoituksena on tehdä animaatioita, on tärkeää, että kuvaaja ja käsikirjoittaja suunnittelevat ne etukäteen flash-koostajan kanssa.

Kuva 6. *The Boys of Bundy Cottage* on dokumentti poikakodin elämästä. Sitä vaivaa kuvien ja äänten puute. Kuva: Joe Weiss.

The Boys of Bundy Cottage (Weiss 2000) on esimerkki siitä, millaista verkkodokumentin ilmaisu on, jos teosta ei ole alusta asti tehty julkaisupaikkaa

varten. Poikakodista kertovan dokumentin kuvat julkaistiin alun perin *The Herald-Sunissa*. Valokuvat ovat puhuttelevia, mutta niitä ei ole riittävästi, jotta visuaalinen mielenkiinto pysyisi yllä. Kuvien kestoä yritetään pidentää himmentämällä niitä välillä, peittämällä ja paljastamalla niitä sekä zoomaamalla yksityiskohtiin. Sinänsä still-kuvat sopivat kertomaan poikakodin elämästä, sillä niillä on saatu vangittua monia merkittäviä hetkiä, esimerkiksi voltti sängyllä, pojat painimassa tai laittamassa kravatteja kirkkoa varten. Kuvia olisi vain tarvittu enemmän. Myös äänistä huomaa, ettei niitä ole suunniteltu verkkodokumenttia varten. Ääninä on pelkkää puhetta, ei ollenkaan taustääntä, joka loisi tilan tuntua.

Jos verkkodokumentti tehdään pääosin valokuvilla, kannattaa miettiä jo aihetta valittaessa, toimiiko se ilman liikkuvaa kuvaa. Liikkuvaa kuvaa jää kaipeamaan, jos dokumentissa tavoitellaan reaaliaikaisuuden illuusiota, esimerkiksi seurataan henkilöä, joka kiiruhtaa junaan, ja jännitetään ehtiikö hän. Liikkuva kuva olisi eduksi myös, jos halutaan esittää tilallisuutta. Tilallisuutta tosin voi rakentaa myös kolmiulotteisella 3D-tekniikalla¹⁰. Liikkuvaa kuvaa tarvitaan tietenkin silloin, jos dokumentissa on tärkeää, miten päähenkilöt liikkuvat.

Kuva 7. *Avanto – Kuka uskaltaa* –verkkodokumentissa arvuutellaan, uskaltavatko päähenkilöt mennä avantoon. Kuva: Tanja Serola.

Still-kuva toimii hyvin esimerkiksi massatapahtumia kuvattaessa. Liikkuvassa kuvassa tapahtuma saattaa näyttää kaoottiselta, mutta valokuva onnistuu poimimaan kertovia hetkiä. Yleisemminkin valokuva on edukseen silloin, kun halutaan poimia ratkaiseva hetki, esimerkiksi urheilusuorituksia kuvattaessa. Toisaalta urheilussa tärkeää voi olla näyttää myös pidempi pätkä suoritusta. Puhuvia päitä ei still-dokumentista jää kaipaamaan. Sen sijaan valokuvilla saa tehtyä ilmeikkäitä ja vaikuttavia henkilökuvia. Erittäin onnistuneita henkilökuvia on esimerkiksi *Avanto – Kuka uskaltaa* –dokumentissa (Blomberg ym. 2002).

On myös aiheita, jotka liikkuvana saattavat näyttää liian rujolta, esimerkiksi leikkaussalin tapahtumat. Valokuvalla voi ikään kuin pysäyttää myös vastenmielisyyden. Vaikka kuva olisi stillinä yhtä hurja kuin liikkuvana, se on siedettävämpi, koska ihmisen mahalaukkua ei pengota ”juuri parhaillaan” katsojan silmien edessä.

¹⁰ 3D-tekniikkaa ei ole vielä kovin paljon käytetty dokumentaarisessa ilmaisussa. *Verkkoliitteessä* tehty *Helsingin utopiat* (Rantanen ym. 2001) on ainoa tuntemani esimerkki. Siinäkin 3D-tekniikalla ei rakenneta niinkään tiloja, vaan esitellään rakennuksia ulkoapäin.

5 Hypermedia

Olen tähän mennessä käsitellyt dokumenttielokuvan perinnettä siitä näkökulmasta, mitä sillä olisi annettavanaan verkkodokumentille. Samoin olen pohtinut valokuvan käytön merkitystä verkkodokumentissa. Olen aiemmissa luvuissa maininnut, että tiedonsiirron hitaus ja tietokoneiden suoritustehon heikkous asettavat verkkodokumentille rajoituksia. Liikkuvaa kuvaa ei voi käyttää juuri postimerkkiä suuremmassa koossa. Tietysti myös valokuva ja ääni kasvattavat teoksen tiedostokokoa ja samalla pidentävät latausaikoja. Tekijöiden onkin aina harkittava tarkkaan, mikä on verkkodokumentissa tärkeää. Turhilla kuvilla tai äänillä ei kannata kasvattaa dokumentin painoa. Tässä luvussa keskityn rajoitteiden sijaan uuden välineen tarjoamiin mahdollisuuksiin. Aloitan määrittelemällä hypermedi-an.

5.1 Hyperteksti, hypermedia, multimedia

Verkkoilmaisuudesta puhuttaessa käytetään termejä hyperteksti, hypermedia ja multimedia. Järvinen (1999, 29-30) määrittelee hypertekstin tietokoneympäristössä esiintyväksi tekstuaalisuudeksi, jonka tärkein piirre on multilineaarisuus. Multilineaarisuus taas on rakenne, jossa lukija voi valita useista rinnakkaisista tekstivirroista. Tämän tekevät mahdollisiksi linkit, jotka voivat olla sanoja, kuvia tai symboleja. Palaan multilineaarisuuteen luvussa 5.6.

Bolter (1991, 25-26) toteaa, että hypermediassa teoksen osat ovat tekstin sijaan tai lisäksi kuvaa tai ääntä. Järvisen (1999, 38) mukaan taas hyperteksti sulkee sisäänsä nämä hypermedian ominaisuudet. *Kummitus kävi taloksi* voisi siis hyvin olla hyperteksti: se on tietokoneympäristössä esiintyvää tekstuaalisuutta, jossa katsoja voi valita rinnakkaisista tekstivirroista. Käytän kuitenkin selvyuden vuoksi nimitystä hypermedia, koska joissakin teorioissa hyperteksti muuttuu hypermediaksi, kun siihen lisätään kuvaa ja ääntä. Lähtökohtani on, että hypermedia on tietokonevälitteistä kuva-, ääni- ja teksti-ilmaisua, jonka piirteitä ovat muun muassa multilineaarisuus ja uudenlainen suhde aikaan. Myös Janet Murrayn (1997, 71) mainitsema verkon neljä ominaisuutta, proseduraalisuus,

osallistuvuus, tilallisuus ja ensyklopedisuus, ovat tärkeitä hypermedian piirteitä. Hypermedian ominaisuuksista puhun enemmän seuraavissa alaluvuissa.

Multimedia on arkipäiväisempi termi, jolla puhutaan tietokonevälitteisestä, useaa symbolimateriaalia yhdistävästä esitystavasta (Järvinen 1999, 38). Paanasen ja Lallukan (1994, 61) mukaan multimedia eroaa hypermediasta siinä, että se etenee ennalta määrättyjä lineaarisia polkuja pitkin, kun hypermediassa taas käyttäjä voi itse valita reittinsä. En usko, että tällaista eroa tehdään arkipuheessa. Multimediasta arkipäiväisesti puhuttaessa saatetaan tarkoittaa myös multilineaarista sisältöä. Joka tapauksessa hypermedia on selkeämmin määritelty ja akateemisesti käytetty termi, joten pysyttäydyn siinä.

5.2 Proseduraalisuus

Proseduraalisuus on tietokoneen konemainen voima, kyky suorittaa esimerkiksi laskutoimituksia annettujen sääntöjen perusteella. (Murray 1997, 71-72.) Tätä konemaisuutta käytetään esimerkiksi testityyppisissä verkkoteoksissa. Esimerkiksi *Deadlinessa* (Parkkonen ym. 1998) kone laskee käyttäjän kuolinpäivän. *Headhunterissa* (Väliaho ym. 2000) kone kertoo, kuinka hyvin käyttäjä pärjäisi työpaikkahaastattelussa. *Matkakone* (Hamilo ym. 2001) etsii käyttäjälle sopivan matkakohteen. *Psyykkikone* (Kaaria ym. 1999) taas pyrkii luomaan illusion, että kone keskustelee käyttäjän kanssa. Itse asiassa kone vain reagoi tiettyihin avainsanoihin. Tarkoituksena on parodioida psykoterapiaa.

Potilas: Minua väsyttää.

Doktor Klik: Onko uupumuksesi henkistä vai fyysistä alkuperää - ja mistä arvelet sen johtuvan?

Potilas: Tekisi vain mieli nukkua.

Doktor Klik: Minkälaisia henkisiä taakkoja sinä kannat?

Potilas: Olen ehkä vähän masentunut

Doktor Klik: Kuinka pitkään olet ollut ehkä vähän masentunut

Potilas: Aina.

Doktor Klik: Aina? Todella joka kerta?

Potilas: En pidä sinusta.

Doktor Klik: Et varmaankaan oikeasti tarkoittanut minua, ethän?

Potilas: Sinua juuri.

Doktor Klik: Nein, nein! Ei puhuta minusta. Kerro omista huolistasi. Mihän elämäalueeseesi olet pettynein?

Jotkut sanat, kuten Turku tai Jokerit tuottavat *Psyykkikoneessa* huumoria.

Potilas: Kannatan jokereita.

Doktor Klik: Puratko alitajuista homoseksuaalisuuttasi huutamalla jääkiekkokatsomossa?

Potilas: Asun Turussa.

Doktor Klik: Mitä muuta tunnet sen johdosta paitsi syvää häpeää?

Vaikka Doktor Klik vain reagoi mekaanisesti lauseissa esiintyviin sanoihin, voi *Psyykkikoneen* käyttäminen tuntua lähes keskustelulta. Etenkin, kun lähtökohtana on psykoterapian parodia.

5.3 Osallistuvuudesta vuorovaikutteisuuteen

Murrayn (1997, 74) mukaan osallistuvuus tarkoittaa sitä, että käyttäjä voi ohjata teosta antamalla koneelle komentoja samaan tapaan kuin tietokonepelissä. Se, että käyttäjä saa aikaan toimintaa tekee usein teoksesta kiinnostavan. Kun yhdistetään tietokoneen proseduraalinen voima käyttäjän mahdollisuuteen osallistua, tuloksena on vuorovaikutteinen¹¹ teos. Interaktiivisuus nostetaan yleensä ensimmäisenä esiin internetistä puhuttaessa, joskus myös kevein perustein. Sitä on nähty verkkoteoksissa niissäkin tapauksissa, kun jo verkkoa edeltäneillä medioilla on ollut mahdollisuus samanasteiseen interaktiivisuuteen.

Internet parantaa mahdollisuuksia katsojan ja tekijän väliseen vuorovaikutukseen esimerkiksi sähköpostin avulla. Aiemmin vuorovaikutus oli hitaampaa ja hankalampaa, kun katsojien täytyi ottaa tekijöihin yhteyttä puhelimitse tai postitse. Tässä tutkielmassa päähuomioni on kuitenkin teoksen ja katsojan välisessä vuorovaikutuksessa. Katsojan ja teoksen välinen vuorovaikutus syntyy proseduraalisuuden mahdollistamana ja on vain yksi verkon ominaisuuksista. Verkkoteokset, joita käsittelin proseduraalisuuden yhteydessä käyvät esimerkeiksi myös vuorovaikutteisuudesta. Näkökulma vain on toinen. *Psyykkikoneessa* vuorovaikutteisuus on sitä, että käyttäjä saa teoksen toimimaan kirjoittamalla tekstejä. Proseduraalisuus taas on koneen kyky toimia annettujen sääntöjen perusteella.

Johan Förnäs (1999, 38) huomauttaa, että interaktiivisuus piilee pikeminkin median ja käyttäjän välisessä suhteessa, ei niinkään mediassa itsessään. Mitä tahansa mediaa voidaan käyttää tai olla käyttämättä vuorovaikutteisesti.

Esimerkiksi kirja voidaan lukea alusta loppuun, tai sitä voidaan vuorovaikutteisesti selailta edestakaisin tehden merkintöjä sen marginaaleihin. Förnäs ei puutu siihen huomattavaan eroon, että hypermediaa ei usein voi käyttää muuten kuin vuorovaikutteisesti. Teos ei toimi, ellei käyttäjä tee valintoja ja ohjaa teosta. Esimerkiksi video taas jatkaa pyörimistään, vaikka katsoja nukkuisi.

Gene Youngbloodin (1995, 240-241) mukaan interaktiivisuudella on kolme tasoa. Ensimmäinen, keskeytys, on vastaava kuin videolaitteen pysäyttäminen ja käynnistäminen, eikä se vielä ole varsinaista vuorovaikutusta. Tämä liittyy ajan hallintaan verkkodokumentissa. Siihen palaan luvussa 5.8. Toinen taso on valinta. Valinnat tehdään mahdollisuuksien valikosta. Järjestelmä on käyttäjän ohjauksessa, mutta se ei ota huomioon hänen intentionaalisuuttaan. Se mitä voi tehdä, on ennalta suunniteltu ja käyttäjä voi vain valita, järjestää uudelleen tai yhdistellä. Kolmas taso on luova keskustelu, joka toteutuakseen vaatii tekoälyä. Siinä käyttäjän intentionaalisuus vaikuttaisi teokseen. Hän voisi tehdä asioita, joita ohjelmoija ei olisi tullut edes ajatelleeksi. Se mitä käyttäjä tekee, vaikuttaisi siihen, mitä olisi mahdollista tehdä. Youngblood on oikeassa todetessaan, että interaktiivisuuden tasoista vain kaksi on käytössä.

Verkkodokumenteissa kahta ensimmäistä tasoa hyödynnetään usein, mutta kolmannesta ei vielä edes uneksita.

Laurelin (1993, 20-21) mukaan interaktion määrä teoksessa riippuu kolmesta muuttujasta: interaktion taajuudesta (kuinka usein käyttäjä voi vaikuttaa teokseen), vaihtoehtojen lukumäärästä (kuinka monesta vaihtoehdosta voi valita) ja merkittävydestä (kuinka paljon tehdyt valinnat vaikuttavat asioihin).

Esimerkiksi *Kulta vai kaveri?* (Pasula, Kekäläinen & Nukari 2001) on jossain määrin interaktiivinen verkkodokumentti. Siinä viisi paria puhuu naisen ja miehen välisestä ystävyyydestä, ja jokaisen tarinan jälkeen käyttäjän tulee arvata, onko kyseessä rakkaustarina vai ystävyysuhde. Interaktioon on mahdollisuus yhteensä viisi kertaa minuutin välein, sillä tarinat kestävät suunnilleen minuutin. Vaihtoehtoja on aina vain kaksi ja valintojen merkittävyys on vähäinen. Kone vain kertoo, arvasiko käyttäjä oikein vai väärin, ja sen jälkeen dokumentti jatkuu samanlaisena valinnasta riippumatta. Vaikka *Kulta vai kaveri?* – verkkodokumentin interaktio on vähäistä, vuorovaikutuksen mahdollisuus

¹¹ Käytän interaktiivista ja vuorovaikutteista synonyymeinä.

vaikuttaa siihen, miten dokumenttia katsotaan. Katsoja tarkkailee päähenkilöitä eri intensiteetillä, sillä lopuksi heistä täytyy esittää arvio¹².

Kuva 8. Käyttäjä arvaa, ovatko Riina ja Elias ystäviä vai rakastavaisia. Kuva: Jussi Nukari.

Youngbloodin (1995, 241-242) mukaan valintaan perustuvaa interaktiota voi soveltaa neljällä strategialla. Ensimmäinen strategia on haarakohdat, tilaisuudet tehdä valintoja. *Kulta vai kaveri* perustuu juuri tällaisiin haarakohdissa tehtäviin valintoihin. Toinen strategia ovat tiheysasetukset. Käyttäjä voi joko pysytellä lineaarisessa virrassa tai hypätä eteenpäin. Hän voi katsoa koko tarinan tai valita parhaat palat. Tätä strategiaa käytetään esimerkiksi *Kummituksessa* (ks. luku 6).

Youngbloodin (ema., 242-243) kolmas interaktiivinen strategia on yleiskatsaus, jonkinlainen kartta, joka kertoo millaisia näkymiä tai kokemuksia teos voisi tarjota. Näistä mahdollisuuksista käyttäjä valitsee mieluisensa ennen teoksen katselua. Tuloksena on eräänlainen mittatilauksena tehty elokuva. Tämän tyyppisestä interaktiivisuudesta on myös käytetty nimitystä personointi. Hyvä esimerkki yleiskatsauksesta on Benetton Colorsin *Tours* –

¹² Esimerkiksi *Avanto – Kuka uskaltaa* –dokumentissa (Blomberg ym. 2002) käytetään vastaavaa arvaamiseen perustuvaa interaktiivista strategiaa.

verkkodokumentti (Broomberg, ym. 2002). Dokumenttiin on koottu oudoimpia, hassuimpia ja surullisimpia turistikohteita. Ennen matkalle lähtöä käyttäjä valitsee kolme matkan ominaisuutta, vaikkapa sodan, romantiikan ja taikuuden. Käyttäjä saattaa kuvitella, että turistikohteista nostetaan esiin hänen valitsemiaan asioita, mutta itse asiassa hän vain näkee kolme valmista dokumenttia siinä järjestyksessä, missä ne valitsi.

Kuva 9. *Toursissa* käytetään interaktiivisuuden strategiaa yleiskatsausta.

Neljä interaktiivinen strategia ovat rinnakkaiset reitit. Käyttäjä voi valita erilaisten tasojen välillä. Kyse on subjektiivisista tai havainnointia koskevista näkökulmista yhteen tapahtumaan. Käyttäjä liikkuu sisään ja ulos tarinan jatkumosta nähdäkseen sen eri näkökulmista. (Youngblood 1995, 242-243.) En ole nähnyt verkkodokumenttia, joka voisi olla esimerkkinä tästä kategoriasta. Rinnakkaisia reittejä voisi käyttää keinona refleksiivisen dokumentin tekemiseen. Esimerkiksi *Kummituksessa* samaa tapahtumaa olisi voinut näyttää eri näkökulmista. Olisi voinut paitsi näyttää, miten kummituksen nähnyt koki tilanteen, myös miten sen koki ihminen, joka oli paikalla, mutta ei nähnyt mitään.

5.3.1 Koneellinen ja mentaalinen vuorovaikutus

Edellä olen käynyt läpi interaktiivisuuden tasoja ja strategioita. Yksi tärkeä erotelu jää mielestäni puuttumaan. Jakaisin verkkoteosten vuorovaikutteisuuden vielä koneelliseen ja mentaaliseen interaktioon. Koneellista interaktiota edustaa esimerkiksi *Tehtaan kuolema* –verkkoreportaasin levoton teksti.

Tarkoitan levottoman tekstin käsitteellä tekstiä, jota ei varsinaisesti ole olemassa, ennen kuin lukija ”käyttää” sitä. Teksti on jo itsessään eräänlainen käyttöliittymä, sillä tekstin käyttäminen vaikuttaa myös muihin teoksen sisältöihin, ennen kaikkea ääneen. (Kämäräinen & Koski 1999, 92.)

Tällaisen interaktion voisi mielestäni määritellä koneelliseksi, sillä katsoja käyttää levotonta tekstiä kuin konetta. Hän liikuttaa hiirtä kirjainten päällä, jolloin muodostuu lauseita ja kuuluu ääniä. Vuorovaikutus ei vaikuta sisältöön. Koneellinen interaktio liittyy käsittääkseni pikemminkin mediataiteelliseen kuin journalistiseen ilmaisuun. Myös luvussa 2.1. mainitsemani *Kummitukseen* suunnitellut vuorovaikutukselliset yllätykset olisivat käyneet esimerkiksi koneellisesta interaktiosta. Koneelliselle vuorovaikutukselle on tyypillistä se, ettei interaktiolla pyritä mihinkään, vaan lähinnä nautitaan taideteoksesta ja kokeillaan, mitä sillä voi tehdä.

Useimmissa verkkodokumenteissa vuorovaikutus on laadultaan mentaalista. Käyttäjä valitsee, mitä osioita hän katsoo (tosin myös koneellista vuorovaikutusta edeltää usein valinta). Katsoja analysoi tarinaa esimerkiksi pystyäkseen vastaamaan myöhempiin kysymyksiin. Myös pelit perustuvat useimmiten mentaaliseen vuorovaikutukseen, sillä niissä pyritään tietoisesti johonkin tavoitteeseen. Mentaaliseen vuorovaikutukseen liittyy käyttäjän ajattelu ja tavoitteellisuus. Koneellisessa vuorovaikutuksessa nautitaan siitä, miltä teos näyttää ja kuulostaa ja miten se reagoi kun sitä käytetään.

5.3.2 Interaktiivisuuden määritelmä

Määrittelen interaktiivisuuden käyttäjän mahdollisuudeksi ohjata teosta tai vaikuttaa teoksen sisältöön. Joissakin teorioissa interaktiivisuutena on pidetty myös mahdollisuutta hallita aikaa, mutta jätän sen pois määritelmästäni. Tuo mahdolli-

suus on esimerkiksi videolla, mutta videon käyttäjät tuskin tuntevat hallitsevansa teosta. Mahdollisuus ajan hallintaan on toki verkkoreportaasin ominaisuus, joka voi toteutua hyvin tai huonosti, mutta se ei vielä ole vuorovaikutteisuutta. Siihen, kuinka paljon käyttäjällä on kontrollia teokseen, vaikuttaa myös se, kuinka multilineaarinen teos on¹³. Multilineaarisuudesta puhun luvussa 5.6 ja ajan hallinnasta luvussa 5.8.

5.4 Tilallisuus

Kuva 10. *Krapulan* käyttöliittymässä hyödynnetään tilallisuutta. Kuva: Tiina Jutila.

Tilallisuus on Murrayn (1997, 79-83) mukaan sitä, että digitaaliset ympäristöt mielletään navigoitaviksi tiloiksi. Esimerkiksi kirjassa voidaan kuvailla tilaa, mutta digitaalisessa ympäristössä tilassa voi kulkea. Murrayn mukaan tietokoneen navigointitila mahdollistaa sen, että ajatuksia voidaan ilmaista tanssimaisissa sekvensseissä. Tulevaisuuden medioiden haasteena onkin hänen mielestään luoda entistä ilmaisevampia tarinallisia maisemia ja pyrkiä miellyttävään navigoinnin koreografiaan.

Parhaiten tilallisuutta on tähän mennessä käytetty tietokonepeleissä.

¹³ Vuorovaikutteinen teos voidaan toteuttaa paitsi multilineaarisuuden, myös simulaation avulla. Esimerkiksi *Psyykkikone* (Kaaria 1999) on simulaatio. Siinä käyttäjä ei kulje minkäänlaisia polkuja pitkin, vaan ”kommunikoi” koneen kanssa. Hänen toimiaan ei ole ennalta määrätty. En käsittele simulaatiota tässä tutkielmassa tämän enempää, sillä dokumentin tekeminen

Verkkodokumenteissa sitä on hyödynnetty lähinnä käyttöliittymissä. Esimerkiksi *Krapula* –verkkodokumentissa (Taipale ym. 2001) käyttöliittymänä on huone, jossa voi liikkua. Roskakoria, ovea tai ikkunaa klikkaamalla pääsee katsomaan tarinoita.

5.5 Ensyklopedisuus

Digitaalisen ympäristön ensyklopedisuus perustuu siihen, että kovalevyille ympäri maailmaa voidaan tallettaa huikea määrä tietoa. Kaikki esittämisen muodot voidaan muuntaa elektronisiksi ja kaikki maailman tietokoneet voidaan yhdistää toisiinsa. Näin onkin kuviteltavissa maailmanlaajuinen kirjasto, josta voitaisiin hakea paitsi verkkoteoksia, myös maalauksia, elokuvia, kirjoja jne. Ensyklopedisuus voi olla myös haitta, sillä se saattaa kannustaa esimerkiksi kirjoittamaan liian pitkiä ja rönsyileviä tekstejä, koska tila ei lopu kesken. (Murray 1997, 83-90.) Toisaalta arkistot ja hakukoneet ovat sitä parempia, mitä enemmän niistä on löydettävissä materiaalia. Tilallisuus ja ensyklopedisuus voivat Murrayn (emt., 71) mukaan tehdä digitaalisesta teoksesta ”yhtä laajan ja seikkailtavan kuin itse maailma on”.

5.6 Lineaarisuus, multilineaarisuus ja epälineaarisuus

Multilineaarisuus-termillä kuvataan teoksen rakennetta. Multilineaarisuus lisää käyttäjän mahdollisuutta kontrolloida teosta, mutta ei vielä varsinaisesti tee siitä vuorovaikutteista. Lineaarisen tarinan lukijalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa tarinan etenemiseen sisällöstä puhumattakaan, sillä lineaarinen tarina on kiinteä yksikkö, joka sisältää tekijän määräämän alun ja lopun. Lineaarista tekstiä luetaan yleensä järjestyksessä sana sanalta, alusta loppuun (Aarseth 1994, 51).

Multilineaarisessa tarinassa on valittavana toistensa kanssa samanarvoisia juoniratkaisuja sen sijaan, että seurattaisiin yhtä tarinajuontaa. Juonen eteneminen riippuu käyttäjän valinnoista ja tarina saattaa muodostua yrityksen ja erehdyksen peliksi, jossa mediakäyttäjä omilla toimillaan juonellistaa

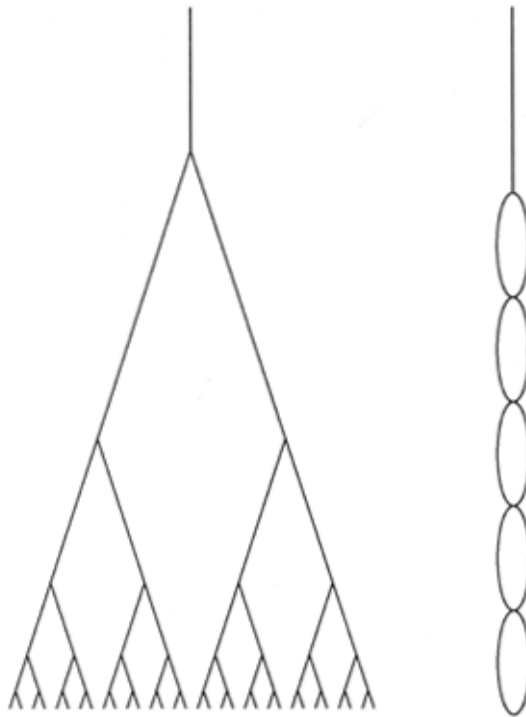
simulaatiolla on mahdotonta. Dokumentaarisuus asettaa aina ilmaisulle tietyt rajat. Simulaatiossa

lopputulok-sen tietynlaiseksi. (Herkman 2001, 101 & 148.) Juha Herkmanin mukaan myös esimerkiksi television saippuaopperat voivat olla multilineaarisia, koska niiden kerronta rakentuu useista samanaikaisista ja toisiinsa nivoutuvista tarinalinjoista. Herkman toteaa, että uusmedian yhteydessä multilineaarisuus liittyy kiinteästi käyttöliittymän ja käyttäjän väliseen vuorovaikutukseen, kun analogisessa kerronnassa multilineaarisuus sisältyy valmiina tarinan rakenteeseen. Käsittelen tässä sellaista multilineaarisuutta, jossa käyttäjä voi valita erilaisia polkuja.

Espen Aarseth (1997, 44) käyttää multilineaarisuuden sijaan termiä epälineaarisuus. Multilineaarisuuden ongelmana on Aarsethin mukaan se, että termiä käytettäessä jää epäselväksi kenen lineaarisuuksista on kysymys: tekijän, teoksen vai käyttäjän. Jos teoksessa olisi useita rinnakkaisia lineaarisia polkuja, multilineaarisuus voisi Aarsethinkin mukaan olla luonnollinen sanavalinta. Jos polut taas haarautuvat ja risteävät, poluista ei voida enää puhua kuin potentiaalisina.

Gunnar Liestøl (1994, 106) taas kritisoi epälineaarisuuden käsitettä. Hänen mukaansa teksti voi olla tilan suhteen epälineaarinen, mutta aika, joka käytetään hypertekstin lukemiseen tai kirjoittamiseen on aina lineaarinen. Epälineaarisen tekstin lukeminen muuttaa siis tilan epälineaarisuuden ajan lineaarisuudeksi. Käytänkin termiä multilineaarinen. Se korostaa sitä, että hypermediassa on useita mahdollisia katselu- tai lukujärjestyksiä (Koskimaa 1999, 117). Multilineaarinen teos koostuu lineaarisista tekstin osuuksista, jotka esiintyvät teoksen rakenteessa multilineaarisesti (Kämäräinen & Koski 1999, 34).

Multilineaarisen dokumentin tekeminen vaatii useita erilaisia polkuja ja mahdollisesti myös loppuratkaisuja. Nimitän tässä näitä polun osia, siis lineaarisia kuva-, ääni- tai tekstipätkiä, episodeiksi. Mitä pelimäisemmän teoksesta haluaa tehdä, sitä enemmän on teokseen kirjoitettava, kuvattava, äänitettävä ja leikattava episodeja.



Jos tarinassa on viisi valintakohtaa, on tehtävä 63 episodtia. Tarinan katsoja näkee yhdellä kertaa vain vajaat 10 prosenttia tehdystä materiaalista. Jos taas polut palaavat seuraavassa valintakohdassa aina yhteen, episodeja tarvitaan huomattavasti vähemmän.

Lähde: Sandin, Daniel J. (1998) *Digital Illusion, Virtual Reality, and Cinema*. Teoksessa *Digital Illusion. Entertaining the Future with High Technology*. Toim. Dodsworth, Clark Jr. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 3-26.

KUVIO 1.

Episodioiden määrä multilineaarisessa teoksessa

Työmäärää saadaan vähennettyä käyttämällä valheellisten haaraumien hypernarratiivia (ks. Kuvio 1. oikeanpuoleinen rakenne). Siinä käyttäjä tekee episodien jälkeen valinnan, mutta haaraumien määrä ei kasva. Teokseen voi käsikirjoittaa lineaarisen tarinan, joka sisältää aristotelisen alun, keskikohdan ja lopun. Katsoja saattaa luulla luovansa omaa seikkailuaan, mutta hänet viedään väkisin tiettyyn lopputulokseen. (Cicconi 1999, 105-106.) Oikeasti haarautuvassa puuhypernarratiivissa taas episodien lopussa olevat haaraumat vievät uusiin episodeihin (ks. Kuvio 1. vasemmanpuoleinen rakenne). Tällainen teos voi eri lukukerroilla olla erilainen. (Ema., 107.)

Multilineaarisuus on selvästi eniten käytetty hypermedian keino. Sitä käytetään välillä turhaankin. Tarina pilkotaan keinotekoisiiin osiin, joita käyttäjä voi sitten käydä läpi haluamassaan järjestyksessä. Yhden selkeän tarinan kertomiseen sopii verkossakin paremmin lineaarinen ratkaisu. Jos taas

dokumentti kertoo eri ihmisistä, ajoista tai paikoista, multilineaarisuus voi toimia hyvin. Käyttö-liittymästä voi rakentaa esimerkiksi tilan, jonka esineistä ja ihmisistä pääsee kuulemaan ja näkemään erilaisia tarinoita.

5.7 Saako tarinasta pelimäisen?

Mitä interaktiivisempi tarina on, sitä enemmän se on peli. Pelimäisyyden yhdistäminen tarinaan ei kuitenkaan ole helppoa. Esimerkiksi Andy Cameron (1995) toteaa, että tarinankerronnan ja interaktiivisuuden välillä on ristiriita, sillä tarinankerronta on pohjimmiltaan ei-interaktiivista. Kun lukija puuttuu tarinan kulkuun, menneestä kertova tarina muuttuu Cameronin mukaan tämän hetken elämyk-seksi. Katsoja tai lukija muuttuu osallistujaksi tai pelaajaksi, ja tarina alkaa tuntua peliltä. David ”Talin” Joinerin (1998, 153) mukaan interaktiivisuus ja tarinankerronta sulkevat toisensa pois, koska interaktiossa on vastuussa pelaaja ja tarinankerronnassa taas tekijä. Interaktiivisessa tarinassa käyttäjä olisi rajattu muutamaaan toimintatapaan, joissa olisi draamallista itua.

Pelit tarjoavat erilaista tyydytystä kuin tarinat. Tarinat eivät vaadi katsojiltaan juuri muuta kuin huomiota. Peleissä taas pyritään aktiivisesti lopputulokseen tai pistetilin kasvattamiseen. (Murray 1997, 140.) Cicconin (1999, 113) mukaan hypertekstitarinoista puhuminen on mahdotonta, ellei tarinan käsitettä määritellä uudelleen. Käytännössä tämä tarkoittaisi Aristoteleelta peräisin olevien dramaturgian käsitteiden (esimerkiksi alun, keskikohdan ja lopun) vähintäänkin osittaista hylkäämistä. Perinteistä tarinaa ei siis voi toteuttaa kovin interaktiivisesti. Vuorovaikutteisuus ei mielestäni kuitenkaan ole hypermediassakaan itseisarvo.

Uskoisin, että pelin tekeminen dokumentaarisesta materiaalista on vieläkin vaikeampaa kuin interaktiivisen fiktion käsikirjoittaminen. Eihän todellisuus ole enää todellisuutta, jos käyttäjälle annetaan mahdollisuus ohjata sitä. Peliltä vaaditaan, jos ei nyt välttämättä kokonaista virtuaalitodellisuutta, niin ainakin vaihtoehtoja. Todellisuuteen perustuvat tarinat ovat kuitenkin jo tapahtuneet. Vaihtoehtoja niihin voi saada lähinnä eri henkilöiden näkökulmista (vrt. refleksiivinen dokumentti), arvausleikeistä (esimerkiksi *Kulta vai kaveri?*) tai tilassa liikkumisesta.

Kun aloimme tehdä *Kummitus kävi taloksi* –verkkodokumenttia, tarkoituksena oli, että käyttäjä olisi voinut liikkua kummitustalon huoneissa. Hän olisi kuullut tarinaa sen mukaan, mihin huoneeseen hän olisi mennyt. Pelimäisyydestä ei olisi tässä tapauksessa voinut puhua, ehkä lähinnä dokumentissa seikkailusta. Alkuperäistä ideaa ei kuitenkaan toteutettu, sillä joidenkin osioiden tapahtumat keskittyivät vain yhteen huoneeseen. Kirkkonummen kummitustalosta olisi kuitenkin voinut rakentaa seikkailtavan tilan, sillä monissa huoneissa oli tapahtunut jotain. Asioita olisi paljastunut käyttäjälle sitä mukaa, kun hän olisi kiertänyt taloa. Myös esineitä klikkailemalla olisi saanut lisätietoa. Dokumentissa olisi myös voinut käyttää ohjelmointia niin, että käyttäjä olisi kuullut eri asioita tullessaan samaan huoneeseen toisen kerran. *Kummitus kävi taloksi* –verko-dokumentissa oli kuitenkin etusijalla dokumentaarisuus.

Jos taas painotetaan enemmän pelimäisyyttä, täytyy jo aiheen, tapahtumapaikan ja päähenkilöiden valinnassa ottaa huomioon, miten niillä saa rakennettua interaktiivisuutta. Luonnollisesti myös kuvaus-, äänitys- ja leikkausvaiheet ovat vaativampia. Yksi perustelu sille, että tällainen vaiva kannattaisi nähdä, on se, että virtuaalisissa tiloissa liikkuminen on usein itsessään nautinnollista riippumatta tilojen sisällöstä (Murray 1997, 129). Yhdistettynä kiinnostavaan dokumentaariseen sisältöön interaktiivinen kokemus voisi olla hyvinkin mukaansatempaava.

5.8 Ajan hallinta verkkodokumentissa

Youngblood (1995, 240-241) mainitsee keskeytyksen yhtenä, mutta ei vielä varsinaisena interaktiivisuuden tasona (ks. luku 5.3). Kyseessä on sama asia kuin videolaitteen mukanaan tuoma mahdollisuus pysäyttää elokuva ja kelata sitä. Sellaiset verkkodokumentit, joissa interaktio rajoittuu pysäyttämiseen ja käynnistämiseen, ovat yhtä vähän interaktiivisia kuin video. Erona videoon on kuitenkin se, että hypermediassa mietitään yleensä joka teokseen erikseen navigaatio¹⁴. Tekijät suunnittelevat, mihin katsoja tulee ensin, ja tarjotaanko hänelle vaihtoehtoja. Yleensä navigaatio ei rajoitu play- ja stop-nappeihin.

Navigaatio sisältyy itsessään multimediateokseen, kun taas elokuva on lineaarinen, ja vain katselulaite mahdollistaa sen kontrollin.

Toisaalta verkkoteoksen käyttäjällä saattaa olla vähemmän kontrollia teoksen aikaan kuin videon katselijalla. Usein verkkodokumenteissa ei esimerkiksi ole mahdollisuutta kelata taakse- tai eteenpäin. Tämä on mielestäni heikkous, sillä navigoimaan totuneet käyttäjät tahtovat usein vaikuttaa ainakin teoksen aikaan. Hyvä väline ajan hallintaan on play- ja stop-nappien lisäksi aikajana, josta näkee, kuinka paljon dokumenttia on vielä jäljellä.

Kuva 11. Ajan hallinnan korostuneisuus sopii hyvin *Onnin elämän* teemaan, yhden sian elämän kuvaamiseen. Kuva: Jenni-Justiina Niemi.

Esimerkiksi *Onnin elämä* –verkkodokumentissa (Pasula ym. 2001) käyttäjä voi tarttua aikajanan palloon ja siirtää dokumentin haluamaansa kohtaan. Pallossa on kuva possusta, jonka piirteet muuttuvat sitä mukaa, kun aika kuluu. Palloa taaksepäin liikuttaessa sika muuttuu pieneksi possuksi. Aikajana tuo *Onnin elämään* jopa tietynlaista tilallisuutta. Ajassa voi liikkua ikään kuin se olisi tila. Tietysti voi miettiä, vähentääkö ajan kontrollointi teoksen jännittävyttä. Katsoja näkee, milloin *Onnin elämä* tulee loppumaan ja voi halutessaan käydä katsomassa loppuratkaisun. Toisaalta jo kirjoissa on sama mahdollisuus. Hyvä ajan hallinta antaa mielestäni mielekkyyttä tarinan katsomiseen. Jos jotakin menee

¹⁴Poikkeuksena säännöstä voisin mainita *Helsingin Sanomien Verkkoliitteen* Pääosassa –sarjan, johon tehtiin viisi henkilökuva. Jokaisen dokumentin pohjana oli sama navigaatio. Näin voitiin

ohi, dokumenttia ei tarvitse aloittaa alusta.

Raine Koskima (1999, 125) vertailee digitaalisen ja painetun tekstin ajan hallintaa. Käyn lyhyesti läpi hänen erottelunsa, sillä verkkodokumenteissa käytetään myös kirjoitettua tekstiä. Lukutapahtuman temporaalisia piirteitä voidaan Koskimaan mukaan hallita neljällä tavalla: lukemisaikaa rajoittamalla tai viivyttämällä, lukemisajankohtaa rajoittamalla ja sillä, että teksti elää ajassa. Lukemisajan rajoittaminen on tyypillisin verkkodokumenttien käyttämä tapa. Niissä dokumenteissa, joita olen ollut tekemässä, on ollut tavoitteena rytmittää tekstit niin, että suurin osa käyttäjistä ehtisi lukea ne. Kovin pitkään tekstejä ei pidetä ruudulla, etteivät katsojat kyllästyisi. Toista tapaa, lukemisajan viivyttämistä ei siis juuri käytetä.

Lukemisajan rajoittaminen on kompromissiratkaisuna kehnolainen, sillä ihmisten lukurytmit poikkeavat paljonkin toisistaan. Mielestäni asteen vielä huonompi vaihtoehto on se, että jokaisen tekstin jälkeen käyttäjän tulisi klikata päästäkseen eteenpäin. Tässä vaihtoehdossa kärsii ääni- ja kuvamaailman jatkuvuus. Usein toimiva ratkaisu voisi olla se, ettei tekstejä olisi ollenkaan vaan tarinaa voisi seurata äänen avulla. Jos katsojan ei tarvitsisi lukea tekstejä, hän voisi kiinnittää enemmän huomiota kuviin ja muutenkin syventyä tarinaan paremmin. Äänen käyttö tietysti kasvattaa tiedostokokoa huomasti tekstiin verrattuna.

Koskimaan (ema.) mainitsemaa lukemisajankohdan rajoittamista ei ole juurikaan käytetty. Tekijä voisi rajata teoksen lukemisen vain tiettyihin vuorokaudenaikoihin. Neljättä tapaa, tekstin elämistä ajassa hyödynnetään paljonkin. Esimerkiksi online-uutiset perustuvat siihen. Myös verkkodokumenteista voisi tehdä päivittyviä. Niissä voitaisiin esimerkiksi kuvata jotakin prosessia tai kartuttaa tiettyä aihetta käsittelevien tarinoiden kokoelmaa.

Interaktiivinen media perustuu nyt-hetkeen. Käyttäjä tekee valinnat reaaliaikaisesti ja heti klikkauksen jälkeen ”jokin” (vaikkapa teos tai järjestelmä) antaa hänelle palautteen tai toimii käskyn mukaisesti.

Jotkut uusmedian tutkijat puhuvatkin mieluummin vuorovaikutuksen tiloista kuin ajallisesti rakentuvista kertomuksista. Verkkoteosten katsomisen aika on pikemminkin kokemuksellista kuin kerronnallista. (Herkman 2001, 149.) Ker-

tehdä, sillä osat olivat keskenään riittävän samantyyppisiä.

ronnallinen aika on tekijän määrittelemää tarinan aikaa. Kokemuksellinen aika taas on käyttäjän mediaseikkailussa viettämää aikaa. Riippuukin siitä, painotetaan verkkodokumentissa enemmän tarinaa vai pelimäisyyttä, onko sen aika kerronnallista vai kokemuksellista.

5.9 Verkkodokumentin määritelmä

Luvussa 2.2 määrittelin verkkodokumentin hypermedian keinoin toteutetuksi dokumentiksi, jossa kuvilla, äänillä sekä mahdollisesti teksteillä ja animaatioilla kerrotaan todellisuutta käsittelevä tarina tai tarinoita. Tässä luvussa olen käsitellyt hypermedian ominaisuuksia. Verkkodokumentin kannalta niistä tärkeimpiä ovat mielestäni vuorovaikutteisuus (sisältäen proseduraalisuuden ja osallistuvuuden), tilallisuus, ensyklopedisuus ja multilineaarisuus. Määrittelisinkin verkkodokumentin audiovisuaaliseksi dokumentiksi, jossa hyödynnetään yhtä tai useampaa hypermedian ominaisuuksista, joita ovat vuorovaikutteisuus, tilallisuus, ensyklopedisuus ja multilineaarisuus. Dokumentin puolestaan olen määritellyt Corneria (1995, 78) mukailleen lajityypiksi, joka käyttää materiaalia, jolla on viittaussuhde todellisuuteen. Dokumentti eroaa uutisesta ja reportaasista siinä, ettei se ole samalla tavalla ajankohtainen.

6 *Kummitus kävi taloksi* –dokumentin analyysi

Kuva 12. *Kummitus kävi taloksi* on psykologista realismia ja esittävää moodia käyttävä verkkodokumentti. Kuva: Jenni-Justiina Niemi.

Tässä luvussa analysoin *Kummitus kävi taloksi* -verkkodokumenttia (Pasula ym. 2001) dokumenttielokuvan ja hypermedian teorioiden kautta. *Kummitus kävi taloksi* vie katsojan neljään kummitustaloon, joissa kummituksen nähnyt tai kuullut ihminen kertoo tapahtuneesta. Tarinoissa on paljon kuvia, ja myös melko monimutkaisia animaatioita. Still-kuvakerronta sopii mielestäni aiheeseen. Aiheen olisi voinut toteuttaa hyvin myös radiodokumenttina, jolloin katsojan olisi täytynyt kuvitella tapahtumat. Kummitusten kuvittelu on huomattavasti jännittävämpi kokemus kuin liikkuvalla kuvalla rekonstruoitujen tapahtumien katsominen. Valokuvat kuitenkin jättävät katsojan mielikuvitukselle hieman enemmän tilaa kuin liikkuva kuva. Still-kuvissa voi myös käyttää pitkiä valotusaikoja, ja niillä voi rakentaa animaatioita (jossa esimerkiksi ovi avautuu itseksensä), joita televisiota varten ei ehkä tulisi tehtyä. Television katsojat eivät myöskään ole tottuneet tällaiseen ilmaisuun. Itsekseen avautuvat ovet saattaisivat tuntua televisiossa naurettavilta, mutta verkkoon ne jostain syystä tuntuvat sopivan paremmin. *Kummituksessa* on myös kaksoisvalottuneita kuvia. Niitä ei rakennettu tarkoituksella, vaan yksi filmi oli vahingossa valotettu kaksi kertaa.

Äänimaailma on *Kummituksessa* harkittu, ja stereoversiossa voi kuulla

esimerkiksi hengityksen liikkuvan oikealta vasemmalle. Kariston ja Leppäsen (1997, 70) mukaan ääni toimii tehokkaimmin, kun se liittyy muistoihin ja uniin, yllättäviin ja outoihin asioihin. Äänillä luotiinkin *Kummituksessa* jännitystä ja outouden tunnetta. Äänet olivat dokumentissa olennaisia, eikä sitä olisi voinut tehdä ilman niitä. Tämän vuoksi *Kummituksesta* ei tehty tekstiversiota niitä varten, joilla ei ole mahdollisuutta kuunteluun, vaikka usein *Verkkoliitteessä* on huomioitu tämäkin käyttäjäryhmä.

Kummituksen jännittävyyttä olisi voinut vielä lisätä luomalla teokseen niin sanottuja akustisia tiloja. Niitä käytetään esimerkiksi *Tehtaan kuolema* –verkkoreportaasissa (Kämäräinen ym. 1999), jossa käyttäjä voi liikkua tuottaen ääniä (Kettunen 2002, 10-11). *Kummituksessakin* äänet luovat tiloja, mutta ne olisivat voineet olla myös enemmän vuorovaikutteisia.

Vaikka lähtökohtanani on ollut, että teksti ei ole paras keino kertoa tarinaa verkossa, *Kummituksessa* lyhyet tekstit mielestäni toimivat. Tekstikohdissa voi nimittäin luoda äänillä tunnelmaa, kun ei tarvitse antaa tilaa päähenkilön puheelle. Jos puhe jatkuisi läpi dokumentin, musiikkia ja tehosteääniä ei voisi käyttää juuri lainkaan. Kuten luvussa 3.3 mainitsin, verkkoympäristössä kerronnalta odotetaan jatkuvaa etenemistä, eikä dokumenttiin siksi jätetä kohtia, joissa ei ole verbaalista kerrontaa.

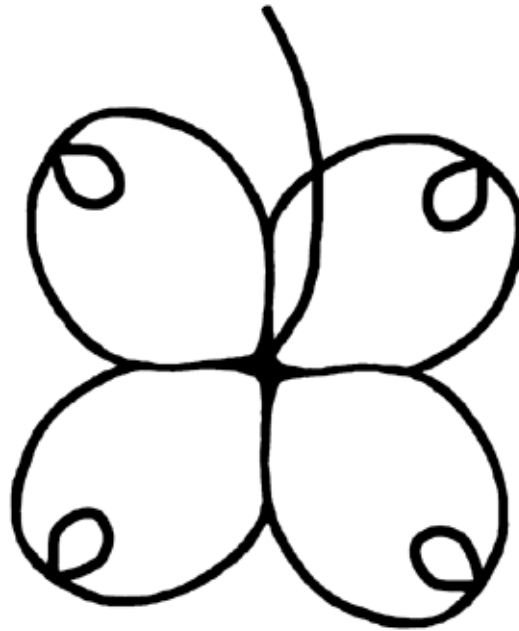
Kummituksen kuvilla ja äänillä jäljitellään päähenkilön oletettuja havaintoja. *Kummitus kävi taloksi* edustaa realismitekniikoista psykologista realismia. Tyyli on fiktiivinen, mutta toisaalta päähenkilöiden tapa kertoa tarinansa on dokumentaarinen. Tässä mielessä *Kummitus* hyödyntää draaman keinoja ja sekoittaa genrejen rajoja (ks. luku 2.2 tai Abercrombie 1996, 45). Katsoja tietää, että monet hänen näkemistään kuvista ja kuulemistään äänistä ovat jälkikäteen rakennettuja, mutta tarinat voivat olla tottakin.

Yleensä psykologista realismia käytettäessä lisätään todentuntua jatkuvuusleikkauksella. *Kummituksessa* ei ole ajallista tai tilallista jatkuvuutta. Se edustaa esittävää moodia siinä mielessä, että argumentaation logiikka hallitsee. Tarinaa kuljetetaan päähenkilöiden puheella sekä teksteillä. Kuvat tukevat kertomuksen logiikkaa eivätkä noudata ajallista tai tilallista jatkuvuutta. Ajallisen tai tilallisen jatkuvuuden luominen still-kuvilla onkin vaikeampaa kuin liikkuvalla kuvalla. Verkkodokumentissa voisi kuitenkin äänillä rakentaa ajallista jatku-

vuutta. Myös kuvat voisivat edetä tapahtumajärjestyksessä, ja niillä voisi pyrkiä tilalliseen jatkuvuuteen (myös still-kuvien montaaissa voidaan osittain noudattaa elokuvaleikkauksen sääntöjä, joilla pyritään jatkuvuusillusion luomiseen). Kaikkein vähiten ajallista tai tilallista jatkuvuutta on porilaisesta perheestä kertovassa osiossa. Siinä kuvat eivät muodosta minkäänlaista jatkumoa ja myös tarina poukkoilee sinne tänne. Osio ei myöskään ole yhtä jännittävä kuin muut, sillä musiikki luo enemmän omituisuuden kuin maagisuuden tunnelmaa. Kotiympäristöön on lisäksi vaikeampi kuvitella aaveita kuin kartanoihin tai kellareihin. Pori on osioista toteutukseltaan vaatimattomin, mutta toisaalta se puolustaa paikkaansa muiden joukossa juuri siksi, että tarinan ympäristö on siinä erilainen.

Kummitus on esittävä dokumentti paitsi siksi, että sen kuvat ja äänet tukevat tekstiä, myös siksi, ettei se tuo esiin tekoprosessiaan eikä kyseenalaista todellisuussuhdettaan. Aihe tosin jo kyseenalaistaa itsensä, ja jokainen katsoja päättää maailmankuvansa perusteella, uskooko tarinaan vai ei. Fiskén (1987, 46) mukaan radikaali teksti hylkää todellisuuden esittämisen dominoivat käytännöt. *Kummituksen* voisi ajatella olevan radikaali teksti ja palvelevan niin sanotun alistetun ryhmän etua, sillä dominoiva diskurssi pitää yliluonnollisia kokemuksia mahdottomina, ja niiden kokijoita hulluina. *Kummitus* mahdollistaa toisenlaisen maailmakuvan päästäessään aaveita nähneet ihmiset ääneen. Toisaalta tekstilaatiossa *Haamu korvien välissä* tulkitaan kokemuksia vallitsevien kulttuuristen koodien kautta.

Luulisin, että katsojat pitivät *Kummitusta* pikemminkin ajatusleikkinä kuin radikaalina tekstinä. Verkkodokumentti ei palautteiden perusteella herättänyt suuria tunteita. Esimerkiksi *Onnin elämä* provosoi katsojia puoleen ja toiseen (ks. Liite 3).



Pelkistettynä *Kummituksen* rakenne muistuttaa kukkaa. Käyttäjä tulee ensin vartta (introa) pitkin kukan keskelle (käyttöliittymään). Terälehdet ovat kummitustaloista kertovia tarinoita. Jokaisen tarinan sisällä on sivupolku, joka palaa samaan kohtaan, mistä alkoikin. Myös tarinat päättyvät sinne, mistä ne alkavatkin.

KUVIO 2.

***Kummituksen* multilineaarinen rakenne**

Hypermedian keinoista *Kummitus* käyttää lähinnä multilineaarisuutta. Pelkistäen kummituksen rakenne muistuttaa ylösalaisin olevaa kukkaa (ks. Kuvio 2). Käyttäjä voi valita, missä järjestyksessä hän katsoo tarinat, vai katsooko niistä vain jonkun. Jokaisessa osiossa on niin kutsuttu sivupolku, tarinan osa, jonka voi käydä katsomassa tai jatkaa tarinassa eteenpäin. Sivupolulle pääsee hohtavaa hahmoa klikkaamalla. Sivupolkujen löytämisessä voi nähdä aavistuksen vuoro-vaikutteisuutta, sillä katsojan on huomattava hohto ja päätettävä, seuratako sitä vai jatkaako eteenpäin. Youngblood (1995, 242) nimittäisi tätä valinnanmahdollisuutta tiheysasetukseksi (ks. luku 5.3).

Vuorovaikutteisuutta siinä merkityksessä kuin sen määrittelin luvussa 5.3.2 *Kummituksessa* ei juuri kuitenkaan ole. Ainoastaan Kirkkonummi-osiossa on häivähdys koneellista vuorovaikutusta. Sivupolkuun johtavan lampun helmet nimittäin heiluvat, kun sen päälle vie hiiren. Dokumentti olisi paljon elämyksellisempi, jos siinä olisi enemmän tämäntyyppistä koneellista vuorovaikutusta, joka liittyisi ääneen tai kuvaan tai molempiin.

Kummitus kävi taloksi onnistuu luomaan hieman tilallisuuden illuusiota. Käyttöliittymässä on kuvat talojen ulkosivuista, ja taloihin voi ikään kuin astua sisään. Sisään mentäessä kuuluu aavemainen ovennarahdus, jokaisessa talossa omanlaisensa. Äänillä luodaan muutenkin tilallisuutta. Jonkinlaista tilan pohjaääntä on koko ajan, ja esimerkiksi askelten ääni kulkee kaiuttimesta tai kuulokkeesta toiseen, ikään kuin tilan läpi. Omanlaisia tilojaan ovat paitsi kummitustalot, myös käyttöliittymä ja tekijät-osio. Kun käyttäjä tulee käyttöliittymään tai tekijät-osioon, kuuluu tietty tehosteääni ja taustalla soi tunnusmusiikki. *Kummitus* siis luo tilallisuuden illuusiota, mutta siinä ei ole varsinaista navigoitavaa tilaa. Käyttäjä voi vain valita, mihin taloon menee, mutta hän ei voi liikkua sisällä haluamallaan tavalla.

Kummituksessa hyödynnetään hieman myös ensyklopedisuutta, sillä käyttöliittymästä¹⁵ pääsee lukemaan aiheeseen liittyviä taustoittavia tekstejä. Lisäksi tekijät-osioista on linkki *Nyt-liitteessä* samaan aikaan ilmestyneeseen juttuun. Taustoittavaa aineistoa oli mahdollisuus laittaa, sillä verkon navigoitava tila on rajaton. Esimerkiksi televisiodokumenttiin ei mahdu muuta kuin elämyksellinen, audiovisuaalinen osa. Mielestäni verkkodokumenttiinkaan ei kannata laittaa kovin paljon taustoittavaa materiaalia, sillä todennäköisesti katsojat eivät siihen tutustu. Ensyklopedisuus toimii mielestäni hyvin vain silloin, jos aineistosta voi tehdä hakuja hakukoneella. Dokumentit taas ovat harvoin niin laajoja, että hakukone kannattaisi rakentaa.

Kummitus kävi taloksi –verkkodokumentin käyttäjä voi hallita teoksen aikaa jonkin verran. Hän voi pysäyttää ja käynnistää sen, mutta eteen- ja taaksepäin ei voi kelata. Kesken osion käyttäjä voi vain palata takaisin käyttöliittymään ja aloittaa tarinan alusta.

¹⁵ Tekstejä pääsee lukemaan vasta niin sanotusta ”kakkos”-käyttöliittymästä. Käyttäjä tulee siihen katsottuaan jonkun osion. Ensimmäisestä käyttöliittymästä pääsee vain kummitustaloihin. Tällä erottelulla haluttiin välttää riski, että joku olisi lukenut vain tekstit, ja itse hypermedia olisi jäänyt näkemättä.

7 Loppusanat

Tutkielmani journalistisessa teoksessa, *Kummitus kävi taloksi* (Pasula ym. 2001), etsin verkkodokumentin omimpia ilmaisukeinoja. Tämän kirjallisen osuuden tarkoituksena oli käydä läpi noita keinoja dokumenttielokuvan, valokuvan ja hypermedian teorian valossa. Määrittelin verkkodokumentin audiovisuaaliseksi dokumentiksi, jossa hyödynnetään yhtä tai useampaa hypermedian ominaisuuksista, joita ovat vuorovaikutteisuus, tilallisuus, ensyklopedisuus ja multilineaarisuus. Verkkodokumenttia rajoittavat tiedonsiirron hitaus ja koneiden suoritusstehon heikkous. Hyvää tässä on se, että tekijät joutuvat pyrkimään tiiviiseen, hallittuun kerrontaan. Heidän on harkittava tarkkaan, mitä kuvia ja ääniä he sisällyttävät dokumenttiin, jotta teoksen tiedostokoko ei paisuisi mahdottomaksi. Rajoitukset patistavat tekijöitä etsimään välineen omimpia ilmaisukeinoja. Jos olisi mahdollista esittää videokuvaa verkossa samalla tavalla kuin televisiossa, televisioon tehdyt ohjelmat tuotaisiin internetiin sellaisenaan välineen erilaisia vaatimuksia ja mahdollisuuksia pohtimatta.

Nyt verkkodokumenteissa täytyy enimmäkseen käyttää valokuvia liikkuvan kuvan sijaan. Tekijöiden on pohdittava jo ennen aiheen valintaa, millaisista asioista voi onnistuneesti kertoa valokuvan avulla. Jos joku asia tulisi paremmin kerrottua liikkuvalla kuvalla, kannattaa miettiä voiko teoksen tiedostokoko kasvaa yhdellä videonpätkällä. Animaation tekeminen on yksi vaihtoehto, todennäköisesti työläämpi, mutta tiedostokoon kannalta järkevämpi.

Lähtökohtanani on ollut, että teksti ei ole paras tapa kertoa tarinaa verkossa, koska sen luettavuus ruudulta ei ole sama kuin paperilta. Tekstin etuna on se, ettei se ole tiedonsiirtoa ajatellen yhtä raskasta kuin kuva ja ääni. Lisäksi tekstikohtiin voi luoda äänillä draamallista tunnelmaa, kun puhekerronta ei vie kaik-kea auditiivista huomiota. Tärkeintä joka tapauksessa on, että kuvat, ääni ja mahdollinen teksti muodostavat mukaansatempaavan kokonaisuuden, joka on parhaimmillaan enemmän kuin osiensa summa. Tämä ei toteudu, jos pitkät tekstit muodostavat vieritettäviä sivuja tai äänet ovat kokonaisuuteen liittymättömiä, erikseen avattavia tiedostoja.

Verkkodokumentista tulee varmasti parempi, jos se tehdään verkkoa varten. *The Boys of Bundy Cottage* (Weiss 2000) on esimerkki siitä, mitä jää

puuttumaan, jos lehteä varten tehty reportaasi siirretään verkkoon. Voisin kuvitella, että televisiodokumentista saisi paremman verkkoversion, koska siinä kuvia olisi tarpeeksi (laatu ei tosin välttämättä olisi riittävä), ja äänitys olisi tehty ammattitaidolla. Heikkoutena tässäkin vaihtoehdossa olisi se, että hypermedian keinot jäisivät enimmäkseen käyttämättä, koska niitä ei olisi mietitty tuotannon alusta alkaen. On huomattava, että verkkodokumentti on oma lajityyppinsä, joka vaatii tekijöiltään tietynlaista osaamista.

Hypermedian mahdollisuuksista verkkodokumenttia ajatellen tärkeimpiä ovat nähdäkseni multilineaarisuus, tilallisuus ja vuorovaikutteisuus. Ensyklopedisuus mahdollistaa laajojen aineistojen käytön teoksessa, mutta elämyksellisyyttä se tuskin lisää. Multilineaarisuus on selvästi eniten käytetty hypermedian keino. Sitä käytetään välillä turhaankin. Tarina pilkotaan keinoitekoiisiin osiin, joita käyttäjä voi sitten käydä läpi haluamassaan järjestyksessä. Yhden juonellisen tarinan kertomiseen lineaarinen ratkaisu olisi verkossakin parempi. Jos taas dokumentti kertoo selkeästi eri ihmisistä, ajoista tai paikoista, multilineaarisuus toimii hyvin.

Aittoa tilallisuutta verkkodokumenteissa hyödynnetään vähän. Olisin halunnut kokeilla tilallista navigaatiota *Kummituksessa*. Käyttäjä olisi kuullut tarinaa sen mukaan, missä kummitustalon huoneessa olisi liikkunut, ja myös esineisiin koskemalla olisi voinut kuulla tai nähdä enemmän. Suunnitelma unohdettiin, koska kaikista kummitustaloista ei olisi voinut tehdä samanlaista navigoitavaa tilaa. Todennäköisesti myös aikataulun kiireisyys olisi kaatanut haaveet tilallisuudesta projektin loppuvaiheessa. Tilallista navigaatiota hyödyntävän verkkodokumentin tekeminen olisi mielestäni kuitenkin kokeilemisen arvoista.

Mitä enemmän teos hyödyntää tilallisuutta, sitä vuorovaikutteisempi se myös on. Vuorovaikutteisuutta on verkkodokumentissa toki muunkinlaista. Yksi vaihtoehto on koneellinen vuorovaikutus, jossa teos reagoi ehkä yllättävälläkin tavalla käyttäjän hiiren liikkeisiin (miksei myös näppäimistön käyttöön). Kuva, ääni tai teksti ilmestyy tai muuttuu toisenlaiseksi. Mentaalisessa vuorovaikutuksessa käyttäjä tekee tietoisia valintoja, esimerkiksi päättelee asioita näkemänsä dokumentin perusteella. Mentaalisessa vuorovaikutuksessa käyttäjä saattaa myös muovata teosta valinnoillaan. Vuorovaikutteisuuden yhdistäminen dokumentaariin kerrontaan ei ole aina helppoa, mutta saattaa parhaimmillaan lisätä katselun

nautintoa ja intensiivisyyttä.

Dokumentin moodit ja realismitekniikat ovat hyödyllisiä myös verkkodokumenttien sisällön ja tekotavan analyysissä. Se millaista moodia käytetään, riippuu paljon siitä, kenelle teos on tarkoitettu. Jos tavoitellaan laajaa yleisöä, hyvä vaihtoehto voi olla televisiossakin paljon hyödynnetty esittävän ja havainnoivan moodin sekoittaminen. Kertojan ääni tai teksti tekee tarinasta ymmärrettävän, mutta toisaalta katsojille annetaan pääsy päähenkilöiden arkiseen todellisuuteen. Myös refleksiiviseen dokumentin tekemiseen verkko olisi hyvä kanava, mutta en ole löytänyt verkosta esimerkkiä tästä moodista. Voi olla, että itsetietoinen refleksiivisyys vaatii sekä yleisöltä että tekijöiltä dokumentin tekotapojen tuntemusta ja halua niiden kyseenalaistamiseen.

Performatiivinen moodi tarjoaa monia verkkoteoksiin sopivia keinoja. Useissa verkkodokumenteissa korostetaan taiteellista ilmaisevuutta eikä niinkään dokumentaarisuutta. Performatiivisuus sallii jopa juonen hylkäämisen ja assosiativisten rakenteiden käyttämisen niiden sijaan. Performatiivinen verkkodokumentti voisi siis olla haarautuva, pelimäinen elämysten kollaasi.

Kummitus kävi taloksi on yksi verkkodokumentti, joissa etsitään muotoa dokumentarismiin ja hypermedian yhdistämiseksi. Teoksen vahvuus on kuvin, äänin ja tekstein rakennettu mukaansatempaava maailma. Myös käyttäjien lähettämä palaute tukee tätä käsitystä.

Esimerkki 2 (Liite 3)

"katselin läpi puoli vuotta vanhan webortaaasin "kummitus kävi taloksi" ja alkoi pelottamaan. en ole kokenut tällaista olotilaa vuosiin. en tiedä onko hyvä vai huono. mutta tarina on ainakin hyvä, onnittelut. nukkumaan ei nyt voi mennä joten käytän aikaa esimerkiksi tähän mailiin."

Se mikä jäi työprosessin jälkeen harmittamaan, oli se, ettei dokumentista tullut yhtä tilallinen ja vuorovaikutteinen kuin oli tarkoitus. Osittain minua myös häiritsee *Kummituksen* kerronnan yksiselitteisyys. Alain Robbe-Grillet (1991, 113-114) kritisoi kaupallisten elokuvien virheetöntä ja totalitaarista systeemiä näin:

"Vähäisimmänkin yksityiskohdan joka ikisessä kuvassa, jaksojen välisten yhteyksien, kaikkien soundtrackiin liittyvien elementtien,

kaiken, ihan kaiken pitää liittyä samaan ymmärrykseen, yhteen ja samaan merkityskokonaisuuteen, vanhaan kunnan common senseen.” (Ema.)

Kummituksen olisi voinut rakentaa myös enemmän performatiivisen tai refleksiivisen dokumentin keinoja käyttäen. Kuvat ja äänet olivatkin osittain unimaisia ja vaihtuivat assosiativisesti, mutta sanallinen kerronta rakensi hyvin yhtenäisen tarinan. Esityksen ei olisi tarvinnut olla niin loogisesti etenevää ja kausaalisiin yhteyksiin perustuvaa.

”Todellisuus on aina monimielinen, epävarma, koskettava, arvoituksellinen sekä loputon erilaisten ristiriitaisten virtausten ja repeämien risteysasema. Sanalla sanoen, se on ’käsittämätön’.” (Ema., 114.)

Toisaalta, kun otetaan huomioon *Kummituksen* julkaisupaikka, *Helsingin Sanomien Verkkoliite*, selkeästi etenevä journalistinen tarina on se, mitä teoksen vastaanottajat osasivat odottaa.

Yritin valita näkökulmat tutkielmani kirjalliseen osuuteen niin, että ne olivat paitsi olennaisia verkkodokumentin ilmaisun kannalta, myös jokseenkin käsittelemättömiä. Verkkoteoksen tekstiä on tutkinut ansiokkaasti Anni Kämäräinen (Kämäräinen & Koski 1999), ja samassa tutkielmassa Nicklas Koski paneutui graafiseen suunnitteluun ja teknisiin kysymyksiin. Heini Kettunen (2002) taas on käsitellyt verkkoteoksen äänikerrontaa. Vaikka tässäkin tutkielmassa oli useita lähtökohtia, paljon jäi kokonaan käsittelemättä. Hyvä tutkimuksen aihe olisi esimerkiksi verkkodokumentin montaasi. Olisi kiinnostavaa tietää, miten tilallisuuden ja vuorovaikutteisuuden mahdollisuudet vaikuttavat kuvien, äänten ja tekstien luovaan yhdistelyyn.

Lähteet

Olen jakanut lähteet kahteen ryhmään: kirjallisiin lähteisiin (sisältäen julkaistujen kirjojen ja artikkelien lisäksi myös opinnäytetyöt sekä internetissä julkaistut kirjoitukset) ja verkkoteoksiin. Olen maininnut verkkoteosten kaikki tekijät, jos heitä on viisi tai vähemmän. Muussa tapauksessa mainitsen vain ohjaajan, tuottajan tai käsikirjoittajan, joka on teoksen tekijälistalla ensimmäisenä.

1. Kirjalliset lähteet

Aarseth, Espen J. (1994) *Nonlinearity and Literary Theory*. Teoksessa *Hyper/Text/Theory*. Toim. Landow, George P. Baltimore: The John Hopkins University Press, 51-86.

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

Abercrombie, Nicholas (1996) *Television and Society*. Cambridge: Polity Press.

Arthur, Paul (1993) *Jargons of Authenticity. (Three American Moments)*. Teoksessa *Theorizing Documentary*. Toim. Renov, Michael. New York: Routledge, 108-134.

Atk-sanakirja (1997) Toim. Tietotekniikan liitto ry:n sanastotoimikunta. 9 painos. Espoo: Suomen atk-kustannus.

Aumont, Jacques, Bergala, Alain, Marie, Michel & Vernet, Marc (1996) *Elokuvan estetiikka*. (Alkuteos 1994.) Suomennos Sakari Toiviainen. Helsinki: Edita.

Bacon, Henry (1996) Dokumenttielokuvan postmodernismi. *Filmihullu* 4/1996, 23-26.

Barthes, Roland (1985) *Valoisa huone*. (Alkuteos 1980.) Suomennos Lintunen, Martti, Sironen, Esa & Lehto, Leevi. Jyväskylä: Kansankulttuuri.

- Berger, John (1987) *Toisinkertoja*. Toim. & Suom. Lintunen, Martti. Jyväskylä: Literos.
- Bolter, Jay David (1991) *Writing Space*. The Computer, Hypertext and the History of Writing. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates. (Ref. Salo 2000, 127.)
- Cameron, Andy (1995) *Dissimulations*. Illusions of Interactivity. <mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html> Tarkistettu 2.8.2002.
- Cicconi, Sergio (1999) The Shaping of Hypertextual Narrative. Käännös Perco, Giuliana. Teoksessa *The Integrated Media Machine: A Theoretical Framework*. Toim. Ylä-Kotola, Mauri, Suoranta, Juha, Inkinen, Sam & Rinne, Jari. Helsinki: Edita & Rovaniemi: Lapin yliopisto, 101-120.
- Corner, John (1995) *Television Form and Public Address*. London: Edward Arnold.
- Ellis, John (1982) *Visible Fictions*. London: Routledge.
- Fiske, John (1987) *Television Culture*. London: Routledge.
- Förnäs, Johan (1999) Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka. Tampere: Vastapaino & Taide ja Viestintä / Tampereen ammattikorkeakoulu, 29-50.
- Granö, Veli (2000) Erään eskimon haamu – dokumenttikuvan katoamisesta. Teoksessa *Eidos*. Kirjoituksia suomalaisen valokuvan 90-luvusta. Toim. Saarto, Ari. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu Muotoiluinstituutti.
- Goldberg, Vicki (1991) *The Power of Photography*. How Photographs Changed Our Lives. New York: Abbeville Press.
- Grierson, John (1966) *Grierson on Documentary*. Toim. Hardy, Forsyth. London: Faber.
- Heinonen, Ari (1998) *Tyrkytystä ja räätälöintiä*. Verkkojulkaisujen sisältöpiirteiden tarkastelua journalismin kannalta. Raportteja verkkojournalismista. Sarja C 25/1998. Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos.

- Herkman, Juha (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Hietala, Veijo (1993) *Kuvien todellisuus*. Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan. Helsinki: Kirjastopalvelu.
- Huhtamo, Erkki (1996) *Elävän kuvan arkeologia*. Jyväskylä: Yle-opetuspalvelut.
- Joiner, David ”Talin” (1998) Real Interactivity in Interactive Entertainment. Teoksessa *Digital Illusion*. Entertaining the Future with High Technology. Toim. Dodsworth, Clark Jr. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 151-159.
- Juntunen, Max (1997) *Elävän kuvan sanasto*. Helsinki: Edita.
- Järvinen, Aki (1999) *Hyperteoria*. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimusyksikkö.
- Karisto, Hannu & Leppänen, Airi (1997) *Todellisia tarinoita*. Radiodokumentin tekeminen. Helsinki:Edita.
- Kettunen, Heini (2002) *Tehdas huokaa kohtaloaan*. Äänikerronta *Tehtaan kuolema* –verkkoreportaasissa. Journalistinen pro gradu –tutkielma, Tampereen yliopisto.
- Kilborn, Richard & Izod, John (1997) *An Introduction to Television Documentary*. Confronting Reality. Manchester: Manchester University Press.
- Koiso-Kanttila, Visa (2001) Viimeinen puritaani? Albert Mayslesin ajatuksia Direct Cineman olemuksesta. *Filmihullu* 5/2001, 14-16.
- Koskimaa, Raine (1999) Digitaaliset tekstit ja kirjallisuus. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka. Tampere: Vastapaino & Taide ja Viestintä / Tampereen ammattikorkeakoulu, 113-128.
- Kosslyn, Stephen M. (1994) *Image and Brain*. The Resolution of the Imagery Debate. Cambridge: The MIT Press.

- Krohn, Leena (2000) Kaksoisvalotus. Teoksessa *Photo.doc*. Dokumentteja dokumentarismista. Toim. Raatikainen, Riitta. Helsinki: Musta Taide, 6-11.
- Kämäräinen, Anni & Koski, Nicklas (1999) *Verkkoreportaasin synty*. Journalistinen pro-gradu –tutkielma, Tampereen yliopisto.
<www.nicklaskoski.com/gradu> Tarkistettu 2.8.2002.
- Lanas Cavada, Silja (1994) *Dokumenttielokuvaa journalismin keinoin*. Journalistisen tv-dokumentin lajityyppinen varhaishistoria 1965-1974 TV2:ssa syntyneen ns. dokumentaristien koulukunnan valossa. Pro-gradu –tutkielma, Tampereen yliopisto.
- Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Liestøl, Gunnar (1994) Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext. Teoksessa *Hyper/Text/Theory*. Toim. Landow, George P. Baltimore & London: The John Hopkins University Press, 87-120.
- Linturi, Risto & Wiio, Osmo A. (2001) Siirtyykö joukkoviestintä uusmediaan? Teoksessa *Suomen mediamaisema*. Toim. Nordenstreng, Kaarle & Wiio, Osmo A. Helsinki: WSOY, 265-276.
- Louhimies, Lemmikki (2002) *Nosta luovuuden taikahattua, kautta spatiumin!* Visuaaliset kohtauskortit elokuvakäsikirjoituksen opetuskokeilussa. Tampere: Domus-Offset.
- Macdonald, Kevin & Cousins, Mark (1996) *Imagining Reality*. The Faber Book of Documentary. London: Faber.
- Manovich, Lev (1999) Mitä on digitaalinen elokuva? Suomennos Järvinen, Aki. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka. Tampere: Vastapaino & Taide ja Viestintä / Tampereen ammattikorkeakoulu, 205-225.
- Martin, Marcel (1971) *Elokuvan kieli*. (Alkuteos 1968.) Suomennos Makkonen, Velipekka. Helsinki: Otava.
- Mitry, Jean (1963) *Esthétique et psychologie du cinéma*. I Les structures. Paris: Editions universitaires.

- Murray, Janet H. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Newhall, Beaumont (1986) Katsaus taaksepäin dokumentaariseen esitykseen. (Alkuteos 1984) Suomennos Mankki, Jukka. Teoksessa *Kuvista sanoin 3*. (1986) Toim. Lintunen, Martti. Porvoo: Suomen valokuvataiteen museon säätiö, 106-112.
- Nichols, Bill (1991) *Representing Reality. Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nichols, Bill (1993) "Getting to Know You...": Knowledge, Power and the Body. Teoksessa *Theorizing Documentary*. Toim. Renov, Michael. New York: Routledge, 174-191.
- Nichols, Bill (1994) *Blurred Boundaries. Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nielsen, Jacob (1997) *Be Succint! (Writing for the Web)*. <www.useit.com/alertbox/9703b.html>. Tarkistettu 2.8.2002.
- Paajanen, Kari (1999) *Valokuvasta kuvaksi. Analogisesta menneisyydestä digitaaliseen tulevaisuuteen. Valokuvan historiasta kriittisen teorian läpivalaisemana*. Lisensiaatintyö, Taideteollinen korkeakoulu.
- Paananen, Vesa-Matti & Lallukka, Leena (1994) *Multimedia. Kohti hypermediaa*. Jyväskylä: Teknolit.
- Plantinga, Carl (1991) The Mirror Framed: A Case for Expression in Documentary. *Wide Angle*, Vol 13, N:o 2 (1991), 40-55. (Ref. Arthur 1993, 127.)
- Puttonen, Hannu (1998) *Audiovisuaalisuus 1990-luvulla. Dokumenttielokuvan Chant/Xerox/Remix (1992) retrospektiivistä tarkastelua*. Journalistinen pro-gradu –tutkielma, Tampereen yliopisto.
- Robbe-Grillet, Alain (1991) For a New Cinema. Teoksessa *Writing in a Film Age. Essays by Contemporary Novelists*. Toim. Cohen, Keith. Niwot: University Press of Colorado, 112-120. (Ref. Puttonen 1998, 104-105.)

- Salo, Merja (2000) *Imageware*. Kuvajournalismi mediafuusiossa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Sandin, Daniel J. (1998) Digital Illusion, Virtual Reality, and Cinema. Teoksessa *Digital Illusion*. Entertaining the Future with High Technology. Toim. Dodsworth, Clark Jr. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 3-26.
- Saraste, Leena (1996) *Valokuva tradition ja toden välissä*. Helsinki: Musta Taide, Taideteollinen korkeakoulu.
- Saves, Seppo (1986) *Kuvajournalismi sellaisena kuin olen sen kokenut*. Espoo: Weilin+Göös.
- Vaughan, Dai (1988) Television Documentary Usage. Teoksessa *New Challenges for Documentary*. Toim. Rosenthal, Alan. Berkeley: University of California Press, 34-47.
- Youngblood, Gene (1995) Simulacrumin aura. Suomennos Mäkelä, Tapio. Teoksessa *Virtuaalisuuden arkeologia*. Virtuaalimatkailijan uusi käsikirja. Toim. Huhtamo, Erkki. Rovaniemi: Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta, 223-244.

2. Tutkielmassa mainittuja verkkoteoksia

- Aalto, Johanna & Savolainen, Anuliina (2002) *Ystävieni*.
<www.uta.fi/laitokset/tiedotus/ekj/ekj01/galleria.html> Elektronisen kuvajournalismin maisteriohjelma, Tampereen yliopisto. Tarkistettu 2.8.2002.
- Blomberg, Ira, Ruuskanen, Jani, Serola, Tanja & Tolonen, Elsa (2002) *Avanto – Kuka uskaltaa?* <www.uta.fi/laitokset/tiedotus/ekj/ekj01/galleria.html> Elektronisen kuvajournalismin maisteriohjelma, Tampereen yliopisto. Tarkistettu 2.8.2002.
- Broomberg, Adam ym. (2002) *Tours*. Benetton Colors, vol 49.
<www.benetton.com/colors> Tarkistettu 2.8.2002.

- Hamilo, Marko ym. (2000) *Matkakone*. Helsingin Sanomat.
<www2.helsinginsanomat.fi/klik/matkakone> Tarkistettu 2.8.2002.
- Kaaria, Satu ym. (1999) *Psyykkikone*. Helsingin Sanomat.
<www2.helsinginsanomat.fi/klik/psykobotti99/psykobotti99.jsp> Tarkistettu 2.8.2002.
- Kämäräinen, Anni, Koski, Niclas, Kettunen, Heidi & Vesalainen, Suvi (1999) *Tehtaan kuolema*. <<http://www.nicklaskoski.com/tehdas/>> Tarkistettu 2.8.2002.
- Parkkonen, Lea, Holopainen, Miika, Valtonen, Jari, Pippuri, Mika & Numminen, Petteri (1998) *Deadline*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/arkisto/deadline98> Tarkistettu 2.8.2002.
- Pasula, Susanna, Kekäläinen, Päivi & Nukari, Jussi (2001) *Kulta vai kaveri?* Helsingin Sanomat. <www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit> Tarkistettu 2.8.2002.
- Pasula, Susanna, Kekäläinen, Päivi, Lundgren, Jarmo & Niemi, Jenni-Justiina (2001) *Kummitus kävi taloksi*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit/>. Tarkistettu 2.8.2002.
- Pasula, Susanna ym. (2001) *Onnin elämä*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit/>. Tarkistettu 2.8.2002.
- Rantanen, Miska ym. (2001) *Helsingin utopiat*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit> Tarkistettu 2.8.2002.
- Taipale, Taru ym. (2001) *Krapula*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit> Tarkistettu 2.8.2002.
- Taipale, Taru, Honkakorpi, Marja, Jutila, Tiina, Lundgren, Jarmo & Väliäho, Tuomo (2001) *Tapaus Kautonen*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit> Tarkistettu 2.8.2002.
- Väliäho, Tuomo ym. (2000) *Headhunter*. Helsingin Sanomat.
<www.helsinginsanomat.fi/klik/webortaasit> Tarkistettu 2.8.2002.
- Weiss, Joe (2000) *The Boys of Bundy Cottage*. Journal E.
<www.journale.com/medialab/bundy> Tarkistettu 19.8.2002.

Liite 1 Ideapalaveri 26.9.2001

Suunnitelma Kummitus-webortaasin sisällöstä ja toteutuksesta

Webortaasin julkaisupäivä on 2.11.2001. Silloin tulee myös Nyt-liitteen Henk. koht. -osastolle kirjoittamani juttu. Siinä kummituksen nähneet kertovat nimettömiä tarinoitaan. Jutun lopussa on vinkki webortaasiin.

Sisältö, kuvat ja ääni

Webortaasi koostuu kolmesta tapauksesta (tapaus = ihminen, talo & kummitus) ja lisäksi "kainalojutuista", joissa perehdytään erityyppisiin kummituksiin, aaveiden näkemisen historiaan ja siihen miten kummittelu voisikin olla hallusinaatio.

Haastattelemme kolmea henkilöä, jotka ovat joskus nähneet kummituksen ja kuvaamme tapahtumapaikoilla. Äänitämme myös paikan päällä, vaikka enimmäkseen narahtelut ja huminat voivatkin olla jälkikäteen äänitettyjä ja kauhumusiikilla höystettyjä. (Musiikin valinnassa otetaan huomioon tunnelma. Jos henkilö kertoo, että kummitus ei pelota, käytetään vähemmän kauhistuttavaa musiikkia).

Kuvilla rakennetaan tilan tuntua ja illuusiota siitä, että katsoja liikkuu kummituslinnassa etsimässä kummistusta. Kuvilla myös tehdään animaatioita. (Kynttilä syttyy / sammuu, kirja lentää jne. Animoidaan asioita, joista haastateltava puhuu.) Lisäksi kuvissa voisi esiintyä kummitus niiltä ajoilta, kun se oli vielä ihminen, jos sellaisia kuvia on tarjolla.

Käyttöliittymästä, vuorovaikutteisuudesta ja tyylistä

Käyttöliittymässä voisi olla kuvat kummitustaloista. Käyttäjä voisi valita mihin taloon ensin menee. Jokaisen tarinan jälkeen palataan käyttöliittymään.

Pohdimme jo etukäteen, miten webbarista saisi sellaisen, että siinä tapahtuisi arvaamattomia asioita, muttei se olisi liian sekava. Katsojan on siis ymmärrettävä, mitä täytyy tehdä. Seikkailuhenkeä voisi luoda esimerkiksi niin, että katsoja klikkaisi johonkin tiettyyn kohtaan huoneessa päästäkseen tarinassa eteenpäin. Tämä kohta voisi esimerkiksi väreillä tai tulla esiin pimennosta. Käyttäjä kuulisi tarinaa sen mukaan mihin tilaan hän tulisi.

Lisäksi webortaasissa voisi aina välillä olla niinsanottuja random-tekijöitä. Kuva muuttuu epäteräväksi, joku hahmo leijailee jne.. Näiden kanssa täytyy tietysti olla varovainen, ettei tarinasta tule naurettavaa. Lisäksi kuva- ja äänimaailmassa voisi olla vuorovaikutteisia yllätyksiä.

Kun koskettaisi tiettyä kohtaa kuvassa, saattaisi kuulua ääni, esine alkaisi leijalla tai liikkua tai kuva muuttaisi esimerkiksi väriään. Kuvilla ja äänillä yritetään pyrkiä tarinan tunnelmaan sitä aavistuksen dramatisoiden.

Mahdollisia päähenkilöitä ja kummitustaloja:

1. KUUSIHENKINEN PERHE PORISSA

"Meidän perheessämme asuu oma kummitus. Joskus se on pitkiä aikoja hiljaa, mutta toisinaan se antaa taas kuulua ja näkyä itsestään aikalailla. Olemme muuttaneetkin monta kertaa, mutta se mokoma on muuttanut aina meidän mukana, joten se ei ole mihinkään paikkaan sidottu, vaan meihin. Meillä on kuusihenkinen perhe ja viisi meistä on varmasti nähnyt ja tuntenut sen hommat. Kerran se alkoi heilutella puhelimenjohtoa, laittoi leivänpaahdinten päälle ja heitti kynnttilän pois telineestään."

"Sitten se harrastaa koskettelua, se käy painelemassa meitä olkapäistä ja kun käännytään katsomaan, ei ole ketään. Myös seinien raapimista ja sängyn heilutusta se on harrastanut ja kerran se heitti kylässä olleen mummon patjoineen lattialle.

Sitten se välillä hahmoutuu niin, että me nähdään jonkun varjon liikkuvan, seisovan tai tulevan ovesta. Me ei kyllä pelätä sitä."

Nykyään perhe asuu 50-luvulla rakennetussa talossa, jossa on paljon käytäviä. Kummittelu alkoi, kun perheen äidin isä kuoli. Kummitus ilmoittelee itsestään varsinkin, kun on joku perhetapahtuma tiedossa. Kerran se ilmeisesti pääsi valokuvaankin, tyttärestä otetussa kuvassa nimittäin näkyy sumupyörö.

2. MUSEOTYÖNTEKIJÄ TORNIOSTA

Noin 35-vuotiaalta kuulostava Päivikki kertoi tarinansa kiinnostavasti. Hän sanoi, ettei usko kummituksiin, mutta tällainen juttu vaan tapahtui hänelle.

Päivikki oli töissään tyhjentämässä vanhan rouvan kuolinpesää museota varten. Hän ei tuntenut rouvaa mitenkään omakohtaisesti, mutta oli tavannut kuitenkin.

Eräänä yönä kuolleen rouvan haamu tuli naisen makuuhuoneeseen ja alkoi selvittää jotain, mistä Päivikki ei saanut selvää. Sama alkoi toistua joka yö. Päivikki herätti miehensäkin, mutta tämä ei nähnyt mitään. Päivikki alkoi hermostua ja epäillä oliko tulossa hulluksi, kun sama toistui aina vaan. Viimein työkaverit neuvoivat, että kummitukselle on sanottava, ettei se enää tulisi. Päivikki mietti, että hänen on ilmaistava asia arvokkaasti, koska rouvakin oli arvokas. Kun rouva taas saapui Päivikki sanoi: "Asia on nyt niin, että en kertakaikkiaan ymmärrä mitä te puhutte. Olisi parempi, jos menisitte miehenne viereen lepäämään." Sen jälkeen kummitusta ei näkynyt. Hänellä oli varmasti jotain asiaa tavaroistaan, mutta ikinä ei käynyt ilmi, mitä.

3. TURUN LINNAN SIIVOOJA, NYT ELÄKKEELLÄ

"Olin aamulla siellä siivoomassa ja siitä lattialta tuli mies, se oli aika pienikokoinen. Sillä oli semmoinen sarkapusero, mitä oli joskus meidän nuoruusaikoina. En mä

osannut edes peljästyä sitä. Meillä oli silloin nuori vahtimestari, joka mulle naureskeli. Myöhemmin tämä mies itse näki saman pienikokoisen miehen, eikä sitä enää naurattanut. Sinne oli tullut just luurankoja, mutta ei ole tietoa, kuka se kummitus oli. Siitä on nyt toistakymmentä vuotta aikaa."

Nuori hovimestari on nyt poliisi eikä halua kertoa tapahtuneesta.

4. HVITTRÄSKIN KARTANO

Pepita Ehnrooth on ollut kartanossa töissä vuodesta 1973 lähtien. Museo haluaisi päästä eroon kummitustalon maineesta, joten Ehnrooth ei ollut järin innoissaan kummitusjuttujen kertomisesta. Hän saattaisi kuitenkin suostua.

Ehnrooth ei ole itse nähnyt kummituksia, mutta on tuntenut niitä, kuullut askelia ja haistanut hajuja.

15 vuotta sitten nuori perhe tuli museoon. Kun he menivät yläkertaan, muutaman vuoden ikäinen tyttö kysyi, miksi tuo täti seuraa. Vanhemmat sanoivat, ettei täällä mitään ole ja jatkoivat matkaa ylemmäs. Tyttö alkoi itkeä, ja kysyi, miksi tuo täti on koko ajan mukana. Lopulta, kun tyttö oli jo aivan hysteerinen, vanhemmat tulivat alas kysymään, kummitteleeko täällä. Työntekijät myönsivät, että kyllä niin taitaa olla.

Toisella kerralla asiakas tuli alas kysymään, onko henkilökunta pukeutunut jugend-vaatteisiin. "Ei olla", Ehnrooth sanoi. Nainen oli nähnyt jugend-pukuisen palvelijan. Hän oli tervehtinyt palvelijaa, mutta tämä oli vain tuijottanut. Muutaman viikon kuluttua nainen oli kiihtyneenä soittanut Hvitträskiin ja kertonut, että oli nähnyt Jaana-lehdessä jutun, jossa kerrottiin rakkausdraamoista Hvitträskin kartanossa. Lehdessä oli kuva Matilda Saarisesta. Nainen sanoi, että hän oli nähnyt juuri Matildan.

5. MIES, HELSINKI

"Tämä tapahtui 70-luvun alussa. Helsingissä oli asuntopula niinkuin nytkin. Olin onnistunut vuokraamaan Lapinlahden kadulta isohkon asunnon ja yksinäisenä henkilönä otin sinne alivuokralaisen vuokratustannuksiani helpottamaan. Alivuokralaiseni oli tarjoilija, joka työskenteli öisin kello kahteen saakka, joten hänen olemassa oloaan tuskin huomasi. Muutin asuntoon ja jo ensimmäisenä yönä heräsin siihen, että joku, askelista päätellen nainen, käveli asunnossa. Ajattelin, että alivuokralaiseni ei ollut mennyt jostakin syystä töihin enkä kiinnittänyt asiaan enempää huomiota."

"Kun seuraavana iltana tulin töistä kotiin, tapasin alivuokralaiseni hyvin hämmentyneenä. Hän kertoi, että oli päivällä herännyt siihen, että asunnosta kuului askelia. Kun hän meni katsomaan ei asunnossa ollut ketään."

"Minua alkoi pelottaa. Kerroin asiasta erälle tuttavalleni ja tämä kehotti minua soittamaan Parapsykologiseen Tutkimusseuraan. Sieltä tulikin heti seuraavana päivänä kaksi henkilöä käymään asunnossani. He sanoivat näkevänsä asunnossa hengen, joka oli tehnyt itsemurhan eikä pääse

tekopaikalta pois. He kuitenkin sanoivat, että kun henkeen nyt oli saatu yhteys, se poistuisi pian ja askeleetkin lakkaisivat kuulumasta. Näin tapahtuikin.”

”Kysyin myöhemmin vuokraisännältäni, oliko asunnossa tapahtunut jotakin väkivaltaista ja tämä kertoikin, että asunnon entinen omistaja oli surmannut siellä itsensä unilääkkeillä edellisenä kesänä.”

Osoitteen perusteella voisin yrittää päästä tähän asuntoon (Lapinlahdenkatu 9 A 9), jotta voisimme kuvailla siellä, siis jos nykyinen asukas suostuu. Yritin jo vähän selvittää, mutta vaikuttaa hankalalta.

Mietittävää:

- Miten aiomme yhdistää kuvat päähenkilöstä seikkailukuviin?

(Ajattelisin niin, henkilö kertoo tapahtuneesta ja me katsomme asioita hänen silmillään. Voitaisiin tehdä esimerkiksi niin, että näytetään haastateltavasta jonkinlainen muotokuva jutun alkuvaiheilla ja sen jälkeen kuvia tapahtuneesta. Päähenkilö voisi esiintyä kummittelupaikassa, jos se tarinaan sopii.)

- Ei ole hyvä, jos kaikki päähenkilöt ovat naisia, sillä se vihjaisi, että vain naiset kokevat tällaisia. Olen löytänyt monia aaveen nähneitä miehiä, mutta he eivät suostu kertomaan kokemuksistaan. Tapaus viisi, helsinkiläismies taas vaikuttaa vaikealta toteutettavalta.

Liite 2 Kolme esimerkkisivua kuvakäsikirjoituksista

Liite 3 Palautteita verkkodokumenteista

Viesteistä on poistettu lähettäjiä nimet ja osoitteet.

Sent: Friday, November 09, 2001 12:35 PM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: Vauu...

Todella hieno multimedia tämä Kummitusjuttu !

Kiitos !

--

Sent: Wednesday, April 10, 2002 11:01 PM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: kummitus kävi taloksi

hei

katselin läpi puoli vuotta vanhan webortaasin "kummitus kävi taloksi" ja alkoi pelottamaan. en ole kokenut tällaista olotilaa vuosiin. en tiedä onko hyvä vai huono. mutta tarina on ainakin hyvä, onnittelut. nukkumaan ei nyt voi mennä joten käytän aikaa esimerkiksi tähän mailiin.

terveisin,

--

Sent: Thursday, November 08, 2001 9:01 PM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: Mahtavaa!

Teidän webortaasi kummitusjutuista oli todella hyvä! Sitä oli natinto katsoa ja kuunnella.
 Todella hyvin tehty!:)
 Kiitos!

--

Sent: Thursday, December 27, 2001 11:42 PM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: Onni!

Moi,

Kiitokset asiallisesta Onni-possun elämäkertawebortaasista. Harmi ettei Onnin loppuhetkiä saatu mukaan. Ehkä ensi kerralla..

Toivottavasti teette lisää tällaisia laadukkaita dokumentteja, etenkin juuri eläinten kohtelusta. Se on aivan liikaa hyssytelty ja kaunisteltu aihe.

Parhain terveisin,

--

Sent: Saturday, March 30, 2002 11:59 AM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: Onni

Kiitos vain Onni-sian elämää koskevasta webortaaasista. Pettymykseni oli kuitenkin melkoinen, kun huomasin, ettei teurastus ollut mukana. Jaa että teurastamo kielsi? Että voisi järkyttää? -- Niinpä. Nykyinen teollinen lihantuotanto perustuu ratkaisevalta osin sille, etteivät ihmiset tunne todellisuutta. Minusta median pitäisi tehdä muutakin kuin vain kuitata asia lopputeksteissä. Kyseessä on kirjaimellisesti valonarka elinkeino. Teurastamojen todellisuus on syytä lävättää makkaranmussuttajien silmille.

Terv.
 --

Sent: Monday, December 17, 2001 3:15 PM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: Onnin elämä

Hyvä verkkoliitteen toimitus!

Tuli todella inhottava olo, kun avasin Hesarin etusivun ja siinä tuijottaa kuvassa söpö Onni-possu, joka päättyy "onnekseen" jonkun joulupöytään.

Mikä ihme tarkoitus tällaisella reportaasilla on ja varsinkin näin ennen joulua??? Ei ainakaan tuoda hyvää joulumieltä ihmisille. Tottakai jokainen kinkkua syövä tietää, että se possu/sika on ensin täytynyt tappaa jne. ennen kuin se siihen pöytään on joutunut. Pitääkö tällä aiheella vielä mässäillä.

Työkaverini sanoikin osuvasti, että "taitaa olla jutun kirjoittaja joku vegaani" (vegetaristi hän itsekkin) eikä taida olla joulunvietto tekijöillä suunnitelmassa...

Taatusti en ole ainoa, jolle aiheutitte mielipahaa ja kadotitte joulumielen, eivätkä hyvät joulun toivotukset tässä taida olla paikallaan (valitettavasti).

--

Sent: Friday, December 21, 2001 1:09 PM
 To: verkkoliite@sanoma.fi
 Subject: Onni-possu

Hei,

Jos ensi vuodeksi suunnittelette Onni-possun tiestä joulukinkuksi vastaavaa ohjelmaa jostain muusta eläimestä, alkää ainakaan antako sille nimeä. Katsottuani Onni-possun kuvaa ja hätääntyneitä silmiä satojen possunkylkien keskellä teurastusta odottamassa, päätin, että tämä on viimeinen joulu kun kinkkua syön (koska se oli jo ostettu!). Verratkaa vaikka itse kuvaa sen levollisista pitkien ripsien reunustamista silmistä omassa

kotisikalassa. Fiksusti toimittu teurastamolta, että eivät antaneet kuvata Onnin viimeisiä hetkiä.

Hyvää joulua!

--

Sent: Tuesday, December 25, 2001 9:40 PM
To: verkkoliite@sanoma.fi
Subject: palautetta onni-webortasista..

Hyvin toteutettu ja toimiva kokonaisuus, hyvää työtä!
täytyyhän ihmisten tietää, mistä ne kinkut tulevat,
vaikkakin tuo taisi olla varsinainen "malli-sikalala", itse
kun on vierailnut paljon kamalemmissa paikoissa..

possupipareita paistaessa tuli olo, että niillä pipareilla
siinä pellillä taitaa olla suhteessa enemmän tilaa, kuin
porsailla sikalassa...

juh, no kiitos kuitenkin..

--