

**Darja Heikkilä**

**Tuottaja, sisällöntuottaja ja suunnittelija? Tuottajuuden tulkinnat monimediaisessa näyttelyprojektissa.**

Tutkin lopputyössäni uuden median asettamia haasteita museoiden ja muiden näyttelyorganisaatioiden näyttelytoiminnalle. Esimerkkinä käytän Arktisen keskuksen Afbare-projektia, jossa toimin tällä hetkellä näyttelytuottajana. Työni on käytännönläheinen portfolio tuottajuuden saamista tulkinnoista ja tuottajan tehtäväkentästä näyttelyprojektissa.

Varsinkin museoissa näyttelyt on pitkään tehty lähinnä omin voimin. Ainoastaan esimerkiksi graafisia ja valokuvapalveluita ostettiin aiemmin ulkopuolelta. Tärkein vaadittu ominaisuus näyttelyiden kanssa työskentelevälle henkilökunnalle on ollut sisällöntuottajuus, vaikkei tätä sanaa aiemmin käytetty.

Viime aikoina museoiden toiminnassa on korostunut näyttely- ja muu kävijälähtöinen toiminta, ja omarahoituspaineeet ovat kasvaneet. Koko ajan perustetaan uusia käytikohteita ja näyttelykeskuksia. Näyttelyiden elämyksellisyys ja vuorovaikutteisuus ovat lisääntyneet.

Samalla näyttelyväen osaamisvaatimukset ovat kasvaneet. Näyttelyä ei voi enää suunnitella perinteisessä järjestyksessä, jossa ensin tehdään näyttelykäsikirjoitus ja sitten tilataan lisäksi hieman graafista ja rakennesuunnittelua. Nykyisissä elämyksellisissä näyttelyissä rakenne-, näyttelykohde- ja interaktiosuunnittelu ovat kiinteä osa käsikirjoitusprosessia.

Museoväeltä vaaditaan nykyään enemmän käytännön osaamista ja suunnittelutaitoja. Ennen kaikkea uutena museoammattillisena osaamistarpeena on kuitenkin noussut tuottajuus, joka museo- ja näyttelykontekstissa tarkoittaa toteutumisen mahdollistamista. Vaikka ei itse kaikkea osaisikaan, täytyy olla perillä siitä, mitä osaamista tarvitaan ja kuka osaa, sekä saattaa kaikki toimijat toimimaan yhdessä optimaalisen tuloksen saavuttamiseksi. Tiedekeskusnäyttelyissä, jollainen esimerkiksi Arktisen keskuksen perusnäyttely on, näyttelytoiminnan toteuttaminen on vaatinut jo pidempään eräänlaista tuottajuutta.

Tuottaja on useimmiten myös näyttelyprojektin sisällöntuottaja. Esimerkiksi elokuvamaailmasta poiketen näyttelyprojektissa tuottaja on koko projektin vetäjä ja päävastuullinen, ”ohjaajaa” ei ole. Näitä rooleja onkin näyttelyn kaltaisessa projektissa vaikeaa, ellei mahdotonta erottaa toisistaan. Vaikka tuottajuus vaatiikin muun muassa koulutukselta entistä laajemman osaamisen tarjoamista, vaatii näyttelyalan tuottajuus edelleen myös vankkaa sisältöosaamista.

Työn vaihe: Valmistuu kesällä 2005.

Janne Kaakinen

"Valinnan vaikeus." Interaktiivisen elokuvan määrittely ja suunnittelu.

Työssäni lähden määrittelemään, mitä interaktiivinen elokuva on ja mitkä ovat interaktiivisen elokuvan suunnittelun erityispiirteet verrattuna lineaarisen elokuvan tekemiseen. Termiä "interaktiivinen elokuva" on käytetty kuvaamaan mitä erilaisimpia elokuvallista ilmaisua käyttäviä teoksia, joissa on ollut jokin interaktiiviseksi tulkittava elementti, ja täsmällistä määritelmää kyseiselle termille on ollut hankala löytää. Myös termin "interaktiivinen" käyttö on ollut hyvin kirjavaa ja osittain määrittelemätöntä.

Lähden määrittelemään interaktiivista elokuvaa purkamalla termin "interaktiivinen elokuva" osiin ja aloitan tutkimalla interaktiivisuuden ja interaktiivisen kerronnan käsitteitä suhteessa interaktiiviseen elokuvaan. Samalla käsittelen termin "elokuva" sisältöä. Tämän jälkeen luon lyhyen katsauksen interaktiivisen elokuvan ja interaktiivisen television historiaan ja tutkin sitä, kuinka termiä "interaktiivinen elokuva" on käytetty kuvaamaan hyvinkin erilaisia teoksia, kuten esimerkiksi elokuvallista ilmaisua hyväkseen käyttäviä pelejä.

Tutkielmani neljännessä luvussa käsittelen pelejä audiovisuaalisen interaktiivisen kerronnan yhtenä muotona. Samalla käsittelen myös kysymystä siitä, miten elokuvallisiakin piirteitä sisältävät pelit eroavat interaktiivisesta elokuvasta. Pohdin myös, mikä on katsojan asema interaktiivisen elokuvan yhteydessä ja miten katsoja kokee interaktiivisen elokuvan. Käyttäen pohjana interaktiivisuuden, elokuvan, pelien ja aiemmin tehtyjä interaktiivisen elokuvan määritelmiä määrittelen uudelleen termin "interaktiivinen elokuva" korostaen interaktiivisen elokuvan kerronnallista elementtiä ja erottaen määritelmäni avulla interaktiivisen elokuvan muista audiovisuaalisen kerronnan muodoista.

Tutkielmani lopussa luon lyhyen katsauksen interaktiivisen elokuvan suunnittelun ja tuotannon erityispiirteisiin keskittyen interaktiivisen elokuvan suunnitteluvaiheeseen. Esimerkkitapauksena käytän ohjaamaani interaktiivista elokuvaa *Da Battle* (2004), joka on pro gradu -tutkielmani liitteenä. Pohjana interaktiivisen elokuvan suunnittelun erityispiirteiden tutkimisessa olen käyttänyt Chris Halesin antamia ohjeita interaktiivisen elokuvan tekoon, Mediamatic-säätiön järjestämässä interaktiivisten lastenelokuvien työpajassa syksyllä 2004 saamiani oppeja sekä omakohtaisia kokemuksiani sekä interaktiivisten että lineaaristen elokuvien suunnittelusta ja tuotannosta.

Työn vaihe: Valmis. Työ on saatavissa kokonaisuudessaan webistä osoitteesta <http://www.cream oulu.fi/tutkimus/artikkelit>.

Juha Kiviharju

Miten elokuva luodaan yhdellä otoksella?  
Ajatuksia elokuvatuotannon muodoista.

Pro gradu -tutkielmassani perehdyn yhdellä otoksella tuotettuun elokuvaan. Avainsanoja ovat yksi, pitkä ja otos. Materiaaleina käytän yhden otoksen elokuvia VENÄJÄN ARKKI (Alexander Sokurov 2003) sekä The Wind (Marcel Iványi 1994). Lisäksi olen liittänyt tutkielmaani mukaan oman yhden otoksen lyhytelokuvani, jonka kautta reflektoin tutkimustuloksiani.

Elokuva koostuu sisällöstä. Sisältö nivoutuu yhteen muodon kanssa: muoto määrittelee, millä tavalla elokuva esitetään. Nopeatempoisen leikkausrytmi on nykyisin lähes jokaisen elokuvantekijän valinta. Kilpailu katsojista toki kiristyy varsinkin uusien medioiden vuoksi, mutta jos tarina ei toimi, elokuvan sanoma siirtyy helposti tarinasta muotoon ja siihen, miten se on esitetty. En kyseenalaista tutkielmassani elokuvan leikkaustaitoja, vaan leikkausmenetelmiä sekä kuvausta sisällön kannalta. Jos tarina on hyvä, tuotanto voidaan esittää yhdellä otoksella ilman turhia leikkauksia. Jos tarina ei avaudu katsojalle, pitkät otokset ovat puuduttavia ja tappavat helposti elokuvanautinnon. Onnistuessaan pitkä otos on mestarillinen kokemus.

Perinteisessä fiktiivisessä elokuvassa pitkiä otoksia on käytetty runsaasti. Haluan kuitenkin rajata tutkielman käsittämään otosta, joka itsessään tuottaa elokuvan. Erityisenä painoarvonani pidän toteutusta ilman digitaalisen jälkikäsitteilyn suoma vaikutusta. Pysin iskemään siihen rajapintaan, joka syntyy, kun kuvan oletetaan jo vaihtuvan seuraavaan. Miten ”vanha kuva” jaksaa? Miten kuva pystyy jatkamaan mielekkäällä tavalla informaatiota ja näin korvaa leikkauksen tarpeen?

Aihe kiinnostaa minua elokuvantekijänä laajasti sekä teknisesti että sisällöllisesti, pyrin kuitenkin rajaamaan aiheen oman työni analysointiin. Pro graduni tavoitteena on edistää pitkän otoksen hyödyntämistä myös tulevaisuudessa tehokkaana kerronnan välineenä.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.



Tiia Korhonen

## Pohjois-Suomen uutisten alueellisuus toimittajien näkökulmasta

Pro gradu -tutkielmani aiheena on Pohjois-Suomen uutisten alueellisuus. Kevästä 2004 lähtien kaikkialla Suomessa on ollut mahdollista seurata arkisin oman alueen uutisia myös televisiosta. Pohjois-Suomen uutisten alue on alueellisista tv-uutisista laajin: mukana on kolme maakuntaa ja neljä Yleisradion maakuntaradiota. Pro gradu -tutkielmassani tavoitteenani on analysoida Yleisradion toimittajien ajatuksia Pohjois-Suomen uutisten alueellisuudesta ja sen merkityksestä.

Tutkielmani tavoitteena on tutkia alueellisten uutisten tehtäviä, haasteita ja sitä, toteutuuko Pohjois-Suomen uutisissa alueellisuus tasapuolisesti ja kattavasti. Lisäksi tavoitteenani on pohtia, mitä alueelliset tv-uutiset antavat itse alueelle ja miten alueellisuus näkyy uutisoinnissa. Samalla pohdittavaksi nousevat myös Pohjois-Suomen uutisten arvot, toimintatavat ja uutiskriteerit.

Tutkimusmenetelmänä käytän teemahaastattelua. Haastattelun apuna käytän teemahaastattelurunkoa, mutta kasvotusten haastatteleamalla voin myös tehdä tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä. Tutkielmassani haastattelen kahta uutispäällikköä sekä kolmea toimittajaa Pohjois-Suomen uutisia sitovasta Oulun Radiosta sekä uutispäällikköä ja kolmea toimittajaa tuoreimmasta Pohjois-Suomen uutisia tuottavasta maakuntaradiosta Kainuun Radiosta.

Osa tutkimusmateriaalista on vielä analysoimatta, mutta jo analysoimani haastattelut osoittavat, että Pohjois-Suomen uutisten alueellisuus koetaan vahvuudeksi. Vaikka toiminta-alue on laaja ja usein hankala pitkien välimatkojen takia, se on aiheiltaan todella rikas. Alueellisten tv-uutisten uskotaan myös olevan alueen asukkaille tärkeitä. Pohjois-Suomen uutisia kuitenkin kritisoidaan Oulu-keskeisiksi. Toisaalta Oulu-keskeisyydelle löydetään myös kelpo selityksiä. Pohjois-Suomen uutisille on myös luotu omat arvot ja kriteerit, jotta uutisten taso pysyy laadukkaana. Yhteiset arvot eivät kuitenkaan ole kaikkien Pohjois-Suomen uutisia tekevien toimittajien tiedossa.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.

**Maria Kuisma**

## Stuart Craigin periaatteet elokuvan paikkojen sommittelussa

Tämän pro gradun tehtävänä on selvittää, millä keinoilla production designer (eli laajasti elokuvalavastaja) voisi kasvattaa elokuvan välittämää elämyksellisyyttä ja edesauttaa menestyvän kokonaisteoksen syntymistä sommittelemiensa kuvauspaikkojen avulla.

Yleisradion draamaohjelmien kuvaussihteerinä olen työskennellyt lukuisissa tuotannoissa sekä studiossa että studion ulkopuolella eli lokaatiossa. Lavastajat ja rekvisitöörit luovat työllään edellytykset muun muassa draamatuotannoille: puitteet tarinalle ja työskentelypaikan koko kuvausryhmälle. Käytännön työssäni olen havainnut, että toiset kuvauspaikat ovat hyviä työskennellä, mutta tarinassa ne lopulta toimivat laimeasti. Joskus studiossa tehty antaa hyvän ja uskottavan miljöön, joskus se vaikuttaa pahiselta ja vie pohjaa draaman vaikuttavuudesta.

Pro gradussani kysyn, ovatko production designer Stuart Craigin (1942- ) työssään käyttämät suunnittelun ja sommittelun periaatteet soveliaita käytännön neuvoiksi laajemmaltikin. Craigin keskeiset periaatteet ovat *kontrasti*, *polarisointi* ja *avainidea*. Craig käyttää työssään kuvakorttimetodia, jossa elokuvaan ajatellut kohtaukset muutetaan kuviksi ja ripustetaan peräkkäin linjaan. Linjaa tutkailemalla voidaan hahmottaa siihen muodostuva kokonaisuus ja jatkumo. Hallitsemalla jatkumoa sommittelun pääperiaatteiden mukaisesti eli käyttämällä toistoa, poikkeamia ja kontrasteja, voidaan saada aikaan hallittu kokonaisuus, jossa yksityiskohdat saavat arvoisensa merkityksen ja elokuvan maailmasta muodostuu kokonaisuus. Kohtaukset ja paikat sekä niiden sijoittuminen toisiinsa nähden on järjesteltävä linjaan, jolloin kokonaissommittelun periaate toteutuu.

Aluksi selvitän production designerin työnkuva ja vaatimuksia taustaksi Craigin otteelle. Sen jälkeen tutkin paikkojen (laajasti spatiumien) tärkeyttä yleensä ja siitä edelleen elokuvadraaman kokemiselle. Selvitän Craigin ajattelua yhden hänen lavastamansa elokuvan, *Englantilaisen potilaan* (*The English Patient*, USA 1996), avulla. Sitten tarkastelen kolmea muuta elokuvaa: *Piano* (*The Piano*, Australia 1993), *Laivauutisia* (*Shippingnews*, USA 2001) ja *Suojaava taivas* (*The Shelterin Sky*, Englanti/Italia 1990) näiden periaatteiden valossa analysoiden ja vertaillen. Nämä neljä paikan käytön näkökulmasta lähilukemaani ja analysoimaani elokuvaa osoittavat, että Craigin ajatukset kantavat.

Jos production designer pitää kiinni kontrastien ja polarisaation periaatteista, teos ja sen viesti kirkastuvat. Kun kontrastien ja polarisoinnin käyttöä sovelletaan tiukasti koko teokseen, kirkastuu teoksen avainidea. Sama asia voidaan sanoa myös toisin päin: avainideasta kiinni pitämällä karsiutuvat sekavat ja joukkoon kuulumattomat elementit, eikä kontrasteja käytetä harkitsemattomasti ja niiden tehoa tuhlaten. Jos avainideasta ei pidetä kiinni vaan paikat rönsvävät ohi draaman tarpeiden tai sortuvat tavanomaisuuksiin, teoksen viesti ohenee.

Lopputuloksena päädyn siihen, että Craigin sommitteluideat elokuvan kuvauspaikkajoukolle ovat hyviä neuvoja käytännön toteutuksiin.

Työn vaihe: Valmis. Työ on saatavissa kokonaisuudessaan webistä osoitteesta <http://www.cream.oulu.fi/tutkimus/artikkelit>.

**Katri Laiho**

**Elämäni paras päivä koulussa!**

**Osa 1: Mitä kuuluu mediakasvatus?**

**Osa 2: Taikalamppu-menetelmän opas**

Medioituvassa maailmassa tarvitaan mediakasvatuksen keinoja selvittää mediatulvan vaikutuksilta. Tutkielman ensimmäisessä osassa esitellään mediakasvatuksen tämänhetkistä tilannetta Euroopassa, erityisesti Unkarissa ja Suomessa. Esimerkkitapauksena käytetään Oulussa sijaitsevaa Nukun Elokuvakouluu. Mediakasvatuksen terminologia ei ole vielä vakiintunutta – tutkielmassa esitellään termeistä keskeisimmät.

Itse mediatuotteita tekemällä voi oppia medialukutaitoa. Tutkielmassa mediakasvatusta lähestytään elokuvakasvatuksen näkökulmasta, elokuvan ja erityisesti sen tuotannon kautta. Tutkielmassa esitellään elokuvan tuottamisen Taikalamppu-menetelmä, jonka avulla myös koulujen resurssit huomioon ottaen on mahdollista tehdä elokuvia. Keskeistä menetelmässä on se, että siinä keskitytään tarinaan ja käsikirjoittamiseen elokuvatekniikan sijasta. Taikalamppu-menetelmä sijoitetaan elokuvan tuotantotapojen, improvisaatio- ja dogma-elokuvan kenttään. Menetelmä esitellään yksityiskohtaisesti ja käytännönläheisesti tutkielman toisessa, Taikalamppu-menetelmän opasosiossa. Tutkielmassa esitellään myös, mitä muita elokuvakasvatuksen menetelmiä kasvattajilla on tällä hetkellä saatavilla Internetin, kirjallisuuden tai järjestöjen kautta.

Taikalamppu-menetelmä kykenee vastaamaan yhtenä media- ja elokuvakasvatuksen uusista työkaluista mediakasvatuksen kansallisiin ja kansainvälisiin haasteisiin. Menetelmä sopii erityisen hyvin mediakasvatuksen välineeksi, sillä sen avulla mediaoppimista voi tapahtua kolmella tasolla: tuotannon, ilmaisun ja vastaanoton tasoilla.

Tutkielmasta on hyötyä mediakasvatuksen tutkimukselle ja erityisesti käytännön työtä tekeville media- ja elokuvakasvattajille.

Työn vaihe: Valmis. Työ on saatavissa kokonaisuudessaan webistä osoitteesta

<http://www.cream oulu.fi/tutkimus/artikkelit>.

Anne Laurila

### Dokumenttielokuvan tarina

Tutkin pro gradu -työssäni tarinan, tarinallisuuden ja kerronnan asemaa dokumenttielokuvassa. Lähes kaikki audiovisuaalisten teosten parissa työskentelevät joutuvat pohtimaan tarinaa ja kerronnallisuutta läpi valmistusprosessin, olipa kyseessä sitten fiktiivinen elokuva, dokumentti, tietokonepeli tai CD-Rom.

Audiovisuaalisessa kulttuurissa tarina/kerronta on mielletty perinteisesti fiktioelokuvan piirteeksi. Aristoteleen *Runousoppi* on ollut elokuvatarinoiden peruspilari ja keskeinen kerronnan lähestymistapa valtavirtaelokuvissa, vaikka muitakin näkemyksiä kerronnasta on satunnaisesti kokeiltu.

Dokumenttielokuvaa on vastaavasti pidetty ”suorana” kuvana todellisuudesta, mutta dokumenttielokuvistakin tarina yleensä kuitenkin löytyy. ”Less is more”, vähän on paljon, toimii sääntönä hyvin, kun puretaan dokumenttielokuvan tarinaa. Dokumenttielokuva kertoo (useimmiten) meitä ympäröivästä todellisuudesta ja ihmisistä, meistä itsestämme. Arkipäivän kuvaus on meille katsojana tuttua - voimme samaistua dokumentin tapahtumiin ja todeta, että tarina voisi tapahtua myös minulle. Niinpä Arto Halosen *Tynnyrinpyörittäjä*- ja Timo Savusen *Viimeinen laukaus* -elokuvista löytyy elementtejä, joihin meidän on katsojina helppo samaistua. Molemmista dokumenttielokuvista löytyy kaksi tarinaa - ja kaksi tapaa kertoa. Tarinoita tarkastellessa elokuvien pienistä elementeistä löytyy paljon: paikallisista tarinoista kasvaa universaaleja.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.

Ilmari Leppihalme

### Monialaosaamisen problematiikka luovilla toimialoilla ja sisältötuotannossa

Työni kontekstia ovat monet viime vuosina käynnistetyt alueelliset sisältötuotantohankkeet. Oulun kaupungin kasvusopimukseenkin (2002) on virallisesti kirjattu yhdeksi viidestä kasvualasta sisältötuotanto ja -media-ala, ja sen strategiseksi työkaluksi on perustettu erityinen Media Forum.

Näissä hankkeissa ja näillä forumeilla kulttuuriyrittäjyys määritellään pitkälle IT-tekniikan ja liike-elämän ehdoilla, jolloin luovan toiminnan erityisluonne unohtuu. Liian teknologialähtöinen ajattelu saattaa kaventaa käsityksiä digitaalisten sisältöjen mahdollisuuksista, kuten Timo Pärkin ym. katsauksessa *Digitaalisen sisältötuotantoalan ennakointi Pohjois-Pohjanmaalla 2002* todetaan. Samoin Opetusministeriön sisältötuotantotyöryhmän raportissa 40/2002 arvioidaan, että ”vaikka sisältöalan roolia on alettu julkisissa hankkeissa korostaa, sisältöjen painottaminen jää silti nähtäväksi. Monien hankkeiden on katsottu hyvästä julkisesta kuvasta huolimatta olevan edelleen vahvasti teknologiapainotteisia.”

Tutkielmani työnimenä on *Monialaosaamisen problematiikka luovilla toimialoilla ja sisältötuotannossa*. Problematiikka kumpuaa omista kokemuksistani kulttuuriyrittäjänä ja sisällöntuottajana - niistä haasteista, joita olen kohdannut:

Miten muuttaa oma tähänastinen humanistinen tutkijakoulutus ja opetuskokemus sekä mediatuottajakoulutus sellaiseksi osaamiseksi, jolla olisi kysyntää kasvavilla sisältötuotantomarkkinoilla?

Miten yhdistää kulttuuri ja yrittäjyys, luovuus ja markkinointi?

Miten tuotteistaa oma tekeminen niin, että toiminta on kannattavaa? Luovilla aloilla tekeminen on yleensä projektiluontoista; sen sijaan vakavasti otettava yrittäminen ymmärretään yleensä kasvu- ja kysyntäorientoituneeksi toiminnaksi, jonka elinehto on tuotteen monistettavuus.

Yksi oletus vastaukseksi näihin kysymyksiin on monialaosaaminen, joka voi tarkoittaa esimerkiksi sukkuloimista tapahtumajärjestämisen, elämysmatkailun, asiantuntijatehtävien ja erilaisten tekstien tuottamisen toimintakentillä, mutta se tarkoittaa myös yleisemmin tuottajuutta (verkostoituminen, toimintaedellytysten luominen, projektinhallinta).

Hahmottelen työssäni monialaosaamisesta kulttuuriyrittäjyyden strategiaa, joka antaisi toimeentulon mutta mahdollistaisi - jopa rahoittaisi - myös omat projektit.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.



Taru Patanen

”Tuottaja on niinku täs omassa rajatussa häkissään kingi”. Dokumenttituotantokulttuuri kriittisen media-antropologian valossa 2000-luvun Suomessa.

Pro gradu vastaa kriittisen media-antropologian näkökulman avulla kolmeen kysymykseen: mitä dokumenttituottajuus on, millainen on dokumenttituotannon kenttä ja miksi dokumenttituotanto on tällä hetkellä ihmisiä kiinnostava ilmiö. Näihin kysymyksiin vastaamalla on mahdollista selvittää 2000-luvun Suomen dokumenttituotantokulttuuria.

Tutkimuksessa käytetty aineisto koostuu pääosin kuuden suomalaisen dokumenttituottajan haastatteluista ja osallistuvan havainnoinnin menetelmällä kerätystä tietoudesta tutkijan oman opiskelu- ja työelämän kautta. Tämän lisäksi tutkimuksessa huomioidaan dokumenttituotantoa käsittelevää julkista keskustelua. Aineistoa käsiteltiin sisällönanalyysin menetelmin.

Pro gradu selvittää kokonaisuudessaan dokumenttituotannon kulttuuria Suomessa ja tuo esiin tärkeän ulottuvuuden näiden dokumenttien tuottamisessa. Dokumentteja ei ole nyky-yhteiskunnassa mahdollista valmistaa talousdiskurssin ulkopuolella. Tämän vuoksi dokumenttituotantokulttuuri toimii talouden ehdoilla, vaikka sitä voidaan jossain määrin pitää myös vastakulttuurina.

Dokumenttituottajuus koostuu tutkimuksen aineiston perusteella Pierre Bourdieun pääomakäsitteen avulla määritellyistä talouden, sosiaalisen ja kulttuurisen pääoman alakategorioista. Tuottajan suhdetta ohjaajaan, rahoittajaan ja kuvauskohteisiin pidetään tutkimuksessa merkityksellisinä. Merkityksellisyden illuusioiden tuottaminen määrittelee tuottajuutta humaniksi dokumenttituottajuudeksi. Tuottaja toimii Barry Dornfeldin esittämien esteettisten ideologioidensa kautta.

Tutkimuksessa esitellään dokumenttituotannon kentän rakenne. Dokumenttien rahoituksen tarkastelu selvittää myös tuottajan suhdetta dokumentteihin. Arvoja ja ideologioita pidetään motivoivina tekijöinä ensisijaisen taloudellisen hyödyn tavoittelemisen sijaan. Dokumenttituotannon kentän valtasuhteita analysoidaan dokumenttituottajan näkökulmasta. Tuottaja on tällä hetkellä ”omassa rajatussa häkissään kingi”.

Dokumenttituotanto ilmiönä on julkisen keskustelun kohteena. Alan yhteinen visio on saada lisää rahaa kentälle. Tuottajien tulevaisuus näyttää valoisalta, sillä tuottajien näkökulmasta alalla tarvitaan yhä enemmän osaavia ammattituottajia.

Talousdiskurssin hegemoniasta huolimatta dokumentit kategorisoivina ajattelun muotoina, katsojille tuotettuina merkityksellisyden illusioina tulevat tulevaisuudessaakin jossain muodossa säilymään. Näin dokumenttituotantokulttuuri jatkuvasti uusiutuu yhteiskunnassa vallitsevien diskurssien vaikutuksesta ja dokumenttituotannon kentän erilaisia pääomia omaavien toimijoiden myötä. Tutkimus on selvittänyt monitahoisen dokumenttituotannon kentän toimintaa. Jatkotutkimusaiheita olisi mahdollista tehdä esimerkiksi rahoittajien suhteista tuottajiin ja niihin dokumentteihin, joita he taloudellisesti tukevat.

Kriittisen media-antropologisen tutkimuksen kautta ovat selvinneet ne dokumenttituotantokulttuuriin vaikuttavat osat, joiden muutokset heijastuvat myös itse dokumentteihin ja ihmisten käsityksiin ymmärtää maailmaa.

Työn vaihe: Valmis. Työ on saatavissa kokonaisuudessaan webistä osoitteesta <http://www.cream.oulu.fi/tutkimus/artikkelit>.

Taina Ronkainen

Populaarimusiikki suomalaisen elokuvan markkinointikeinona. Case: *Helmiä ja sikoja*.

Tarkastelen pro gradu -tutkielmassani populaarimusiikin käyttöä suomalaisen pitkän elokuvan markkinoinnissa esimerkkielokuvanani Perttu Lepän ohjaama *Helmiä ja sikoja* vuodelta 2003.

Populaarimusiikista on kehittynyt elokuvan taloudellisesti merkittävä markkinointityökalu, joka hyödyttää musiikkiteollisuuden pyrkimyksiä lisätä levy-yhtiön artistien myyntiä. Tämä on johtanut kehitykseen, jossa populaarimusiikkia käytetään elokuvissa usein päälle liimattuna taustamusiikkina puhtaasti markkinoinnillisista syistä. Tutkielmani lähtökohtana on huomio siitä, että esimerkkielokuvassa *Helmiä ja sikoja* musiikilla oli ensisijaisesti sisällöllinen merkitys. Pyrkimyksenäni on osoittaa, että *Helmiä ja sikojen* musiikki toimii tehokkaana markkinointityökaluna, koska lähtökohdat musiikin käytölle olivat elokuvan tarinassa.

Tarkastelen Pauline Reayn hahmotteleman teorian pohjalta, kuinka musiikki operoi osana *Helmiä ja sikojen* sisältöä (textual use) ja kuinka sen käyttö toisaalta asettuu elokuvan tekstin ulkopuoliseen markkinoinnin kontekstiin (extra-textual use). Tavoitteenani on paikantaa elokuvamusiikin historian kehitys, jossa klassinen elokuvamusiikki saa rinnalleen populaarimusiikin genren. Tätä kehitystä kuvaamalla haluan osoittaa, että musiikilla markkinoimisen tendenssi on ollut mukana elokuvassa jo mykkäelokuvan ajoista lähtien.

Tavoitteenani on myös kuvata suomalaisen elokuvan tuotantoprosessin kehitys ja markkinoinnin paikan löytyminen elokuvateollisuuden arvoketjussa yhden kapean, mutta suurta taloudellista potentiaalia sisältävään osa-alueen eli elokuvamusiikin avulla. Tuotantoprosessia selvittääkseni haastattelin musiikista vastaavia tuottajia sekä elokuvan tuotantoyhtiöstä että levy-yhtiöstä. Talent House Oy:stä haastattelin tuottaja Jarkko Hentulaa ja Universal Finland Oy:stä kotimaisen tuotannon päällikköä Hannu Sormusta. Kysymysteni sisältö kiteytyi kahteen pääkysymykseen: Miten hittilauluilla markkinoidaan elokuvaa ja miten elokuva puolestaan edistää musiikin myyntiä?

Tarkastelun tuloksena voi todeta, että *Helmiä ja sikoja* -elokuvan käsikirjoitukseen kirjoitettu musiikki, jonka avulla käsiteltiin populaarimusiikin ajankohtaisia ilmiöitä karaoke-laulamisesta lapsitähtikilpailuihin, vaikutti suotuisasti elokuvan mahdollisuuksiin käyttää musiikkia markkinoinnissa ja hyödyntää synergiaa soundtrackin julkaisevan levy-yhtiön kanssa.

Tärkeintä tuotantoprosessissa oli tuotantoyhtiön ja levy-yhtiön päätyminen musiikin julkaisustrategiaan, jossa kahden radiosinglen ja Jonna Tervomaan musiikkivideon avulla onnistuttiin markkinoimaan sekä elokuvaa että soundtrackia. Erityisen onnistuneena synergiaa voidaan pitää tuottavuuden näkökulmasta. Elokuvan musiikki tuotti poikkeuksellisesti myös elokuvan tuotantoyhtiölle. Levy-yhtiön näkökulmasta markkinoinnillista hyötyä riitti myös Tervomaan seuraavalle levyille.

Suomalaisessa tuotantokulttuurissa ollaan lähentymässä amerikkalaista tuotantotapaa, joka hyödyntää synergiaa tuottamalla hittilauluja ja musiikkivideoita yhteispakettina, jolla markkinoidaan yhtä aikaa artistia, äänitettä ja elokuvaa. Lopputulos näyttäisi kuitenkin olevan sitä onnistuneempi, mitä enemmän musiikilla on yhteyksiä elokuvan sisältöön.

Työn vaihe: Valmis. Työ on saatavissa kokonaisuudessaan webistä osoitteesta <http://www.cream.oulu.fi/tutkimus/artikkelit>.

**Paula Saastamoinen**

### Challenges in mobile video production

Tutkielman tarkoituksena on tutkia, millaista ohjeistusta tuottajat ja elokuvantekijät kaipaavat matkapuhelinvalmistajilta, jotta he voisivat toteuttaa teknisesti entistä toimivampia mobiilivideoita. Tällä hetkellä useiden mobiilivideoiden tekninen taso ei ole riittävän laadukas ja videot näyttävät pienellä ruudulla pikselimäisiltä ja nykiviltä.

Tutkimus jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäisessä osassa tarkastellaan teoreettisesta näkökulmasta mobiilivideota, mobiliteettia ja mobiilivideon käyttöä. Toisessa osassa esitellään mobiilivideon tuotantoprosessi. Tuotantoprosessi-osiossa painotus on jälkituotannon ja mobiilivideon kompressoinnin esittelyssä. Tutkimuksen kolmannessa osassa käydään läpi, mitä mobiilivideo, sen teko ja käyttö on nykyisin käytännössä ja mitä se voisi mahdollisesti tulevaisuudessa olla. Osaa varten on haastateltu kuutta ihmistä, jotka ovat jokainen osallistuneet yhteen tai useampaan mobiilivideotuotantoon joko tuottajan tai elokuvantekijän roolissa. Tutkimuksen loppuyhteenvedon tarkoituksena on 1) esittää sisällöntuottajille ohjeistusta, mitä mobiilivideon teossa olisi hyvä ottaa huomioon, ja 2) esittää matkapuhelinvalmistajille ehdotuksia ja toivomuksia, mitä mobiilivideoiden tuottajat ja elokuvantekijät tarvitsevat matkapuhelinvalmistajien puolelta, jotta voitaisiin tehdä hyviä mobiilivideoita.

Tutkimuksen mukaan mobiilivideotuotantoihin tuo haasteellisuutta se, että sekä taiteellisten että teknisten alojen ammattilaiset kohtaavat mobiilielokuvatuotannoissa ja heiltä puuttuu yhteinen kieli. Yhtenä ratkaisuna toimisi tuottajien ja matkapuhelinvalmistajien tiiviimpi yhteistyö. Tuottajat kaipaavat enemmän palautetta tuotannoista niin matkapuhelinvalmistajilta kuin kuluttajiltakin, ja sen lisäksi he tarvitsevat teknisen ohjeistusta, joka pätee useisiin erilaisiin matkapuhelinmalleihin.

Työn vaihe: Valmistuu kesällä 2005.



**Minna Tasanto**

## **Digitaalisen television vaikutukset televisiomainonnan kentässä**

Tutkimus selvittää digitaalisen television tuomia muutoksia televisiomainonnan kentässä. Kaikki televisiolähetykset muuttuvat digitaalisiksi vuonna 2007, jolloin analoginen lähetysverkko lopetetaan. Digitaaliseen televisioon siirtymisen tärkeimmät syyt ovat lähetetyn kuvan ja äänen laadun paraneminen, lähetystilan säästö ja uusien lisäarvopalveluiden tuominen televisiokatsojien saataville.

Tutkimus alkaa digitaalisen television peruskäsitteiden, historian ja uusien palveluiden kartoituksella. Seuraavaksi selvitetään mainontaa ja televisiomainonnan kentän toimijoiden rooleja. Lopuksi pohditaan digitaalisen television vaikutuksia näiden toimijoiden toimintaan ja ansaintaan. Aihetta käsitellään kaupallisesta näkökulmasta, minkä vuoksi YLE on rajattu tutkimuksen ulkopuolelle, vaikkakin sen merkitys digitaalisen television kehityksessä on kiistaton. Aihetta lähestytään kahden suurimman suomalaisen mainosrahoitteisen kanavan, MTV3:n ja Nelosen kautta, koska niiden toiminta on vakiintunutta.

Aihe on lisäksi rajattu koskemaan vain mainostuotantoja, jolloin tuotantoyhtiöstä on valittu käsiteltäväksi vain mainoselokuvia tuottavat yritykset. Muita käsiteltäviä televisiomainonnan kentän toimijoita ovat mediatoimisto, mainostoimisto, digimediayhtiö, kaupalliset tv-yhtiöt, verkko-operaattorit sekä mainostaja ja kuluttaja.

Digitaalisen television tulon myötä ja kanavien lisääntyttä katsojamäärien uskotaan pienenevän ohjelmaa kohden. Toisaalta uudet kanavat mahdollistavat erikoisohjelmien lähettämisen prime time -aikaan, katsojien tarkemman rajauksen ja tätä myötä myös mainonnan paremman kohdistettavuuden. Interaktiivisen televisiomainonnan odotetaan digitaalisten televisioiden ja sovitinien yleistyttyä lisääntyvän, kuten televisiomainonnan ylipäättään.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.

**Heikki Timonen**

### **Dokumenttielokuvan rahoitus Pohjois-Suomessa**

Opinnäytetyössäni käsittelen dokumenttielokuvan rahoituskäytäntöjä Suomessa, Pohjoismaissa sekä osin Euroopassa.

Pohjoinen elokuva- ja mediakeskus POEM aloitti ensimmäisenä alueellisena mediakeskuksena Oulussa. Sen vaikutus paikalliselle dokumenttielokuvatuotannolle on ollut alusta alkaen suuri, mutta miten käy jatkossa? Dokumenttielokuvalla on vakiintunut ja arvostettu asema Oulussa ja koko Suomessa.

Käsittelen opinnäytetyössäni dokumenttielokuvan eri rahoituslähteiden erikoispiirteitä ja käytäntöjä, jotka dokumenttielokuvan tuottajan on hyvä tietää. Kotimaisten dokumenttielokuville myönnettyjen käsikirjoitus-, ennakkosuunnittelu-, tuotanto- ja levitystukien ollessa usein pieniä tuottajat joutuvat keräämään rahoituksen elokuvalleen yhä useammasta rahoituslähteestä. Kotimaisten rahoittajien, kuten POEMin, Suomen elokuvasäätiön SESin ja Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEKin lisäksi on olemassa yhteiseurooppalaisia rahoitusmahdollisuuksia, Media Plus -ohjelma ja Euroopan neuvosto hallinnoima Eurimage. Pohjoismaista rahoitusta yhteispohjoismaisille dokumenttielokuville jakaa Nordisk Film- och Tv Fond. Myös televisiokanavat rahoittavat suurelta osin dokumenttielokuvatuotantoa. Pääostajien Yle 1:n ja 2:n lisäksi Yle Teema, MTV3 ja Nelonen ovat aloittaneet dokumenttien hankinnat, ja se luo uutta uskoa myös tekijöihin.

Koska rahoituslähteiden määrä on selvästi kasvussa, joutuu jokainen tuottaja miettimään, millainen rahoituspohja ja mikä televisiokanava olisi paras juuri omalle dokumenttielokuvatuotannolle. Hänen täytyy myös tietää, miten rahoitus saadaan onnistumaan ja miten prosessissa edetään.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.

**Risto Tuominen**

**Elokuvatuotantoyhtiöiden toiminta ja mahdollisuudet Oulun seudulla (työnimi)**

Oulun seutu on viime vuosina ollut monen elokuvan kuvauspaikkana. Alueella toimii myös elokuvatuotantoyhtiöitä. Oulussa sijaitsee Pohjoinen elokuva- ja mediakeskus POEM, joka on merkittävällä tavalla tukenut alueellista elokuvatuotantoa.

Tarkastelen tässä tutkielmassa itsenäisten elokuvatuotantoyhtiöiden toimintaa Oulun seudulla. Kartoitan alueen tarjoamat mahdollisuudet ja uhat elokuvatuotantojen läpiviemiselle. Olen rajannut aihepiirin pitkiin elokuvaan sekä teatterissa esitettäviin dokumenttelokuvaan. Selvitän myös, mitä lisäarvoa Oulun seudulla, Pohjois-Pohjanmaalla tai ylipäätään valtakunnallisilla reuna-alueilla kuvaaminen ja tuottaminen voi tuoda hankkeelle. Tutkielmassa tarkastelen nykyhetken lisäksi myös alueella aikaisemmin läpivietyjä hankkeita.

Tarkoitukseni on haastatella alueella toimivien elokuvatuotantoyhtiöiden tuottajia ja muuta henkilökuntaa. Lisäksi haastattelen mahdollisuuksien mukaan myös muualla toimivien elokuvatuotantoyhtiöiden edustajia. Tutkimuksen pohjana käytän aiheesta aiemmin tuetuttua materiaalia, kuten esimerkiksi POEMin raportteja.

Pro gradun tavoitteena on tehdä kattava kokonais selvitys aiheesta. Tutkimuksen tarkoituksena on hyödyttää alueella jo toimivia sekä Oulun seudulle toimintaa suunnittelevia tahoja.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.



## Pasi Valtanen

Tulopoliittisia tarinoita vallasta.

Narratologisia näkymiä *Sanomalehti Kalevan* tupo-journalismiin

Tulopoliittiset neuvottelut muistuttavat mielestäni näytelmää. Neuvottelut alkavat joka kerta suurin piirtein samoihin ja aikoihin ja osapuolet ennustavat tulevista neuvotteluista kaikkien aikojen vaikeimpia. Osapuolet käyttävät kerta toisensa jälkeen puheenvuoroja, jotka tuntuvat tutuilta aiemmilta vuosilta. Ammattiliitot esittävät kilvan alojensa palkkatasojen jääneen jälkeen yleisestä palkkakehityksestä, alan vaatimuksista tai muiden maiden palkkatasoista. Työnantajien edustajat puolestaan ilmoittavat, ettei palkankorotuksiin ole kilpailutilanteessa varaa. Poliitikot kolmantena osapuolena toivovat sivusta maltillista ratkaisua. Yleensä aikaiseksi saadaan lopulta enemmän tai vähemmän laiha sopu.

Tulopoliittinen näytelmä tuntuu itsestään selvältä, ja sen vuoksi haluan tarkastella, mistä siinä on kyse. Tutkin tulopoliittisia neuvotteluja kertomuksena, sellaisena kuin se julkisuudessa eli poliittisen kertomuksen näyttämöllä, ilmenee, enkä siten, miten se ankkuroituu muihin poliittisiin tekoihin tai tekstien ulkopuoliseen maailmaan.

Pyrin narratologisen tarkastelun avulla selvittämään, ketkä saavat tupo-näytelmässä puheenvuoron, kuinka paljon kukin osapuoli saa sanomisilleen tilaa näyttämöllä ja millaisiin rooleihin ja valta-asetelmiin osapuolet näytelmässä asetetaan. Kirjallisuustieteellisiä narratologian esitystekniikkajäsennyksiä on mielestäni mahdollista soveltaa myös journalististen esitystekniikoiden kuvaukseen.

Opinnäytetyöni lähtee ajatuksesta, että jos politiikka on erilaisten pyrkimysten kilpailua ja julkisuus on tuon kamppailun areena, niin journalistisissa teksteissä on näkyvissä, kuinka kilpailevat osapuolet pyrkivät vahvistamaan ja uusintamaan valta-asemiaan.

Tutkimusaineistona käytän *Sanomalehti Kalevan* artikkeleita tulopoliittisten neuvottelujen käynnistymisestä keskitetyn ratkaisun syntymiseen asti.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.

Janne Vahtola

## Luova äänen käyttö radion lähetysvirrassa

Suomalainen radiokulttuuri on kokenut kahden viime vuosikymmenen aikana perusteellisen muutoksen, kun vanhasta ohjelmälähtöisestä radiokulttuurista on siirrytty uuteen, lähetysvirta-muotoiseen radiokulttuuriin. Tämä kehitys on muuttanut merkittäväällä tavalla radiossa kuultavan ohjelmiston luonnetta: radiokanavilla ei kuulla enää varsinaisia radio-ohjelmia, vaan tilalle on tullut useita tunteja jatkuva ohjelmavirta, joka muodostuu pääosin musiikista ja puheesta. Ongelmana kehityksessä on ollut, että perinteisten, huolella tehtyjen radioreportaasien osuus on jäänyt yhä pienemmäksi nopeatempoisessa ohjelmavirrassa. Radiossa osataan kyllä edelleen tuottaa puhetta, mutta harvemmin siten, että puheen lisäksi otettaisiin huomioon sisältöön liittyvät muut äänelliset elementit.

Tutkimuksessani keskityn erityisesti radion päivittäistoimituksessa tehdyn radioreportaasin ja radiodokumentin suhteeseen; radiodokumentista lainattuja keinoja voidaan käyttää monelta osin radion päivittäisessä ohjelmatyössä. Radiodokumentista voidaan soveltaa muun muassa äänikerronnan keinoja toimitettuun radioreportaasiin, mutta myös suorana tehtyihin radion ajankohtaisjuttuihin. Suorana tehtävien radiohaastattelujen äänellinen toteutus jääkin liian usein huomaamatta radion ajankohtaistyössä - kokeneilta ammattilaisiltakin. Sen vuoksi on tarpeen listata ne äänelliset elementit, joista voi koostua dramaturgisesti kantava, radiojuttua tukeva äänimaisema. Lisäksi pohdin sitä, kuinka radioreportaasit saadaan toimimaan osana ohjelmavirtaa. Tähän kysymykseen lähden hakemaan vastausta kanavasoundin käsitteestä, joka osittain määrää myös sen, millaista ohjelmavirtaa radiokanavalla tuotetaan kuulijalle.

Tutkimuksen aineistona on käytetty radiotyöhön liittyvää kirjallisuutta. Koska aikaisempaa tutkimusta ei aiheesta ole tehty, on tutkimuksessa jouduttu käyttämään pitkälti aihetta sivuavaa aineistoa. Lisäksi olen hyödyntänyt tutkimuksessa omia käytännön kokemuksiani radiotyön parista, jota minulla on YLE Radio Suomen maakuntaradioista. Tutkimukseni tulokset hyödyttävätkin eniten juuri Radio Suomen kanavia, jotka ovat olleet tässä tapauksessa myös tutkimuskohteina.

Tutkimani aineiston ja omien kokemuksieni pohjalta keskeiseksi tutkimusongelmaksi on osoittautunut se, millä tavalla dokumentaarinen radioilmaisu on sovitettavissa nopeatempoisen radion päivittäistoimituksen työhön. Käytännössä tämä ongelma on ratkaistavissa monilla yksittäisillä toimenpiteillä ennen haastattelua, haastattelun aikana ja sen jälkeen. Erityisen tärkeiksi vaiheiksi nousevat haastattelun esivalmistelut, muun muassa haastattelupaikan sopiminen, sekä riittävän laaja äänimateriaalin kerääminen haastattelutilanteesta. Samoin itse reportaasin sovittaminen soundiltaan muuhun radion ohjelmistoon nousee tärkeäksi kysymykseksi. Reportaasi voidaan sovittaa ohjelmavirtaan tapauksesta riippuen erilaisin keinoin; yleisimmät tavat ovat taustamattojen eli bedien käyttö, jinglet tai joissain tapauksessa musiikilla tehtävät siirtymät.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.



Ann-Mari Virta

## Näkökulmia johtajuuteen luovilla toimialoilla

Työssäni tarkastelen johtajuutta luovien toimialojen muodostamassa uudenaikaisessa tuotantokulttuurissa. Keskustelu luovuudesta ja innovaatioista on kasvanut voimakkaasti kulttuurialalla. Luovilla toimialoilla, joihin kuuluvat kuvataide, media, design, musiikki, teatteri, elokuva, tietokonepelit ja pelit, mietitään keinoja innovaatioiden hyödyntämiseksi tehokkaammin sekä etsitään entistä enemmän kulttuurin ja talouden välisiä yhtymäkohtia. Siirtyminen teollisesta tavaroiden valmistamisesta yhä enemmän kulttuuristen tuotteiden ja sisältöjen tuottamiseen on luonut yhteiskuntaamme uudenlaisen tuotantokulttuurin, jossa myös johtamisen painopiste on muuttunut rakenteiden ja toiminnan johtamisesta kohti verkostojen, symbolien ja merkitysten johtamista. Luovuudesta on kirjoitettu paljon luovia toimialoja ja kulttuuria koskevissa selvityksissä ja raporteissa. Sen sijaan siitä, miten toimialan johtajuus tulisi tällä hetkellä ymmärtää, on kirjoitettu toistaiseksi varsin vähän.

Lähden liikkeelle purkamalla auki sisältötuotannon arvoketjun käsitteen, jolla tarkoitetaan tuotteen kehityskaarta ideasta valmiiksi tuotteeksi. Sisältötuotannon arvoketjun käsitettä käytän eräänlaisena työkaluna, jonka avulla yritän hahmottaa työskentelyä ja siihen liittyviä prosesseja luovilla toimialoilla. Tavoitteena on saada yleiskuva kentästä, jolla toimitaan. Arvoketjuesittelyn jälkeen sovellan neljää uutta johtamisesta esitettyä ajattelumallia - arvojohtamista, itsensä johtamista, jaettava johtajuutta ja tarinajohtamista - arvoketjun vaiheisiin.

Valitsemani johtamisen mallit ovat olleet suosittuja julkisessa, johtamista käsittelevässä keskustelussa ja kirjoittelussa, minkä vuoksi ne voidaan ehkä mieltää populaareiksikin. Niitä on tutkittu verrattain vähän. Joidenkin asiantuntijoiden mukaan niiltä puuttuu vielä teoreettinen viitekehys. Olen kuitenkin valinnut ne tutkimukseni kohteiksi, koska arvelen niiden sopivan hyvin luoville toimialoille ja laajentavan alan johtajuudesta tehtyä tutkimusta.

Tutkielmassani havaitsin, että valittujen johtamismallien kaltaiset tavat tehdä, toimia ja ajatella ovat jo käytössä luovilla toimialoilla. Johtamismalleille kaltainen ajattelu tulee esille alan käytännöistä, tavasta hahmotella ja jakaa toimenkuvia sekä niihin kuuluvaa vastuuta ja valtaa, sekä erilaisista resurssien käytön työkaluista. Alalta löytyy myös runsaasti erittäin joustavaa, modernia ja avointa suhtautumista johtamiseen. Johtajuuden kehittymiseen alalla vaikuttaa kuitenkin se, että se on edelleen eräällä tavalla kokonaan määrittelemättä alan omista lähtökohdista käsin.

Työn vaihe: Valmis. Työ on saatavissa kokonaisuudessaan webistä osoitteesta <http://www.cream oulu.fi/tutkimus/artikkelit>.

Jussi Valter Aleksei Väisänen

### Generatiivinen musiikki

Tutkielman tarkoituksena on kuvata generatiivista musiikkia ja siihen liittyviä ilmiöitä. Tutkielmassa käydään läpi niitä historiallisia ilmiöitä, jotka ovat vaikuttaneet generatiivisen musiikin kehitykseen tai joiden voidaan katsoa kuuluvan suoraan ilmiön piiriin. Tässä tukeudutaan musiikin historiaan.

Tutkielmassa kuvataan myös nykyaikaisia, pääasiassa tietokonepohjaisia menetelmiä ja järjestelmiä, jotka hyödyntävät generatiivisen musiikin tuottamisen periaatteita. Tässä tukeudutaan tietojenkäsittelytieteisiin. Musiikin lisäksi käydään läpi mahdollisuuksia luoda generatiivisilla periaatteilla äänimaisemia esimerkiksi interaktiivisiin, kolmiulotteisiin tietokonepeleihin.

Lopuksi tutkielmassa perehdytään generatiivisen musiikin ja äänentuoton mahdollisuuksiin tulevaisuudessa, tietokonepohjaisten järjestelmien tehon kasvaessa. Voidaan olettaa, että tulevaisuudessa generatiivisesti ääntä tuottavien järjestelmien reaktiivisuus paranee ja esimerkiksi tietokonepelien ollessa kyseessä myös adaptiivisuus paranee, eli järjestelmä pystyy mukautumaan sekä käyttäjän syötteisiin että peliympäristön muutoksiin helpommin.

Tutkielmassa tukeudutaan kirjallisuuteen ja kirjoituksiin musiikin historiasta, nykymusiikista, pelitutkimuksesta ja tietojenkäsittelytieteistä. Lähteitä Internetistä käytetään paljon.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.



Johanna Ylipulli

Taistelevat sankarittaret länsimaisessa mediakulttuurissa. Elokuvien ja tv-sarjojen toiminnalliset ja väkivaltaiset naiskuvat fenomenologisen sukupuolikäsityksen valossa 2000-luvun alussa.

Pro gradu -työni kuuluu antropologisen mediatutkimuksen piiriin. Tarkastelen tutkimuksessani taistelevien, väkivaltaisten naisten representaatioita populaareissa toimintaelokuviissa ja tv-sarjoissa. Käytän menetelminä sekä mediatuotteiden sisältöanalyysia että tuottajien ja kaupallisten tv-kanavien johtohenkilöiden haastatteluita. Haastatteluiden avulla piirrän suuntaviivat analyysilleni. Etsin vastauksia seuraaviin pääkysymyksiin: Miksi taistelevat, väkivaltaiset naiset ovat juuri nyt ilmestyneet populaarikulttuurin mediatuotteisiin? Miten väkivaltaisia naisia sisältävät mediatuotteet valikoituvat esitettäväksi? Minkälaista naiseutta mediatuotteiden kuvissa rakennetaan?

Ilmiö todennäköisesti liittyy keskeisesti useisiin länsimaisen kulttuurin muutosprosesseihin, kuten kulttuurin visualisoitumiseen, naisten emansipaatioon ja medioiden kasvavaan merkitykseen tiedon, elämysten, merkitysten ja jopa arvojen välittäjinä. Naisten ja tyttöjen lisääntynyt väkivaltainen käytös on herättänyt paljon keskustelua viime aikoina. Länsimainen kulttuuri vaikuttaa jossain määrin saapuneen vaiheeseen, jossa naisten väkivallalle alkaa olla tilaa.

Pyrin hahmottelemaan niin sanotun populaarin logiikan toimintaa taistelevia sankarittaria sisältävien mediatuotteiden kohdalla. Medialla on Douglas Kellnerin (1995) mukaan taipumus puuttua yhteiskunnan kipupisteisiin, jolloin se toimii yhteiskunnallisten ongelmien peilinä ja kuvitteellisten ratkaisujen antajana. Populaari media tarttuu helposti suoranaisiin tabuihin, koska ne kiehtovat ihmisiä. Väkipalva ja fyysinen voima yhdistettynä naiseen on juuri tällainen tabu, joka on median käsittelyssä muuttunut jännittäväksi ristiriidaksi.

Sankarin sädekehä tuntuu leijuvan väkivaltaisen naisen yllä kuitenkin vain tietynlaisten representaatioiden ollessa kyseessä. Naisen sankaruudelle on melko tiukat ehdot, joiksi esitän esimerkiksi seuraavia: 1) Naisen tulee olla kaunis, naisellinen ja ulkoisesti länsimaisen kauneushanteen mukainen. 2) Naisen väkivaltaisen toiminnan tulee olla huolellisesti motivoitua. 3) Naisen tulee olla pohjimmitaan hyvä. 4) Naisella tulee olla elokuvassa tai tv-sarjassa (miespuolinen) auktoriteettihahmo.

Oletan näiden ehtojen johtuvan hyvin pitkälle kaupallisuuden laeista. Valtaosa yleisöstä on konservatiivista eikä halua nähdä naista liian radikaalissa osassa. Myös tekijät pitäytyvät turvallisissa ratkaisuissa, sillä elokuvan tekoon liittyy hyvin suuria taloudellisia riskejä. Muutosprosessi on tosin koko ajan käynnissä, ja se luo tilaa uudenslaisille representaatioille.

Taistelevan naisen representaatio toimintaelokuviissa ja -sarjoissa murtaa kaikesta huolimatta perinteisiä sukupuolikonstruktoita. Toisaalta taas hahmot valjastetaan vahvistamaan stereotyyppisiä käsityksiä sukupuolista. Väitän, että tämä aiheuttaa ristiriidan, joka osittain paljastaa sukupuolten rakennetun luonteen. Tarkastelen sukupuolten rakentumista Judith Butlerin (1990, 1993) performanssiteorian sekä Sara Heinämaan (1996) kehittämän fenomenologisen sukupuolikäsityksen kautta. Teoriat kumoavat käsityksen kiinteästä kaksijakoisesta sukupuolijärjestelmästä ja kaksijakoisesta sukupuolittuneesta olemisesta. Sukupuolen performatiivinen tai tyyllillinen luonne tekee näkyväksi sukupuolten dynaamisuuden ja luo tilaa naisisen ja miehisen väliin sijoittuville olemisen tavoille.

Työn vaihe: Valmistuu syksyllä 2005.