

Meniina Wik

Tulkinnasta tuotantoon

Audiovisuaalinen shippaustuotanto digitaalisena itseilmmaisuna



ACTA WASAENSIA 501



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Copyright © Vaasan yliopisto.

ISBN 978-952-395-059-7 (painettu)
978-952-395-060-3 (verkkoaineisto)

ISSN 0355-2667 (Acta Wasaensia 501, painettu)
2323-9123 (Acta Wasaensia 501, verkkoaineisto)

URN <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-395-060-3>

Hansaprint Oy, Turenki, 2023.

VÄITÖSKIRJA

*joka Vaasan yliopiston markkinoinnin ja viestinnän akateemisen yksikön
suostumuksella esitetään julkisesti tarkastettavaksi
perjantaina 3. helmikuuta 2023, kello 12.*

Monografiaväitöskirja, Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö, viestintätieteet

Tekijä Meniina Wik

Ohjaaja(t) Professori Tanja Sihvonen
Vaasan yliopisto. Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö, viestintätieteet.

Apulaisprofessori Heidi Hirsto
Vaasan yliopisto. Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö, viestintätieteet.

Professori (emer.) Anita Nuopponen
Vaasan yliopisto. Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö, viestintätieteet.

Kustos Professori Tanja Sihvonen
Vaasan yliopisto. Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö, viestintätieteet.

Esitarkastajat Associate Professor Pietari Kääpä
University of Warwick. Media and Communications at the Centre for Cultural and Media Policy Studies.

Professori Kaarina Nikunen
Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta.

Vastaväittäjä Professori Kaarina Nikunen
Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta.

Tiivistelmä

Amatöörituotannossa jo vuosikymmeniä käytössä olleet ilmaisukeinot ovat levinneet osaksi niin arkea kuin työelämää saatavilla olevan tekniikan ja median käytön muutoksen myötä. Tässä tutkimuksessa amatöörituotanto keskittyy erityisesti audiovisuaaliseen fanituotantoon. Tutkimuksen tavoite on ymmärtää audiovisuaalista shippaustuotantoa osana internet-ajan fanitoimijuutta. Shipperit ovat faneja, jotka ovat kiinnostuneita esimerkiksi televisiosarjoissa esiintyvien hahmojen välisistä romanttisista suhteista.

Tutkimusaineisto on kolmijakoinen sisältäen aineistolähteet eli tutkimukseen valitut mediatekstit (Salaiset kansiot, Uusi Sherlock ja Outlander), näiden mediatekstien pohjalta tehdyt kolmetoista shippausvideota sekä tutkijan oman shippausvideon tekoprosessin ja sen kuvauksen. Aineistoa analysoidaan mediasemiotiikan menetelmin ja yhdistelemällä eri teorioita ja audiovisuaalisen ilmaisun osatekijöitä käytännönläheisesti.

Tulokset osoittavat, että shippaus on audiovisuaalisen todellisuuden laajentamista. Shipperi muodostaa teoksensa eli shippausvideon kokoamalla ihmissuhteeseen ja kemiaan viittaavat elementit ja järjestämällä ne visionsa mukaiseen muotoon. Shippausvideo on teknis-taiteellinen teos, jonka avulla hahmojen välinen suhde tehdään näkyväksi. Tekijänsä vision näköinen fiktiivinen maailma on yhtä kuin videon todellisuus, joka syntyy videoeditointityökalun yhdistäessä ääni- ja kuvailmaisun sekä jälkituotannolliset valinnat, kuten erilaiset tehosteet. Shipperiltä edellytetään teknistä osaamista, tekijänoikeudellisia valintoja, oman henkilökohtaisen vision noudattamista, julkaisukanavien tuntemusta ja tietoa shipperiyhteisön jakamista käytänteistä.

Analyysissa rakentui myös amatöörivideotuotannon malli eli käytännöllinen opas. Se on sovellettavissa kaikenlaisten lyhytvideoiden tutkimukseen ja myös niiden tekemisen tueksi. Mallin avulla lyhytvideoiden tutkija voi tutustua aineistonsa eri ulottuvuuksista (kuva, ääni ja jälkituotannolliset valinnat) rakentuvaan kokonaisuuteen ja videon tuotantoprosessiin.

Asiasanat: fani, fanituotanto, shipperi, shippaus, fanivideo, shippausvideo, amatöörivideo, lyhytvideo, viihdeteollisuus, tv-sarja, tekijänoikeudet

Abstract

The means of expression that have been used in amateur production for decades are now part of both our private and professional lives due to the available technology and the change in media usage. In this study, amateur production is focused on audiovisual fan production. The aim of the study is to understand audiovisual shipping production as a part of the fan agency of the internet age. Shippers are fans who are interested in romantic relationships between characters appearing, for instance, in television series.

The research data is divided into three parts, including the data sources, i.e., media texts selected to this research (The X-Files, Sherlock, and Outlander), the thirteen shipping videos made of these media texts, and the production of researcher's own shipping video while documenting the process. The data is analyzed using media semiotics methods and combining different theories and components of audiovisual expression in a practical way.

The results indicate that shipping is an expansion of audiovisual reality. Shippers form their videos by compiling elements that include clues of relationship and chemistry and arranging them in a form that corresponds to their vision. Shipping video is a combination of art and technique, and it makes the relationship between the characters visible. A fictional world that suits its author's vision is synonymous with the reality of the video, which is created when a video editing tool combines audio and picture with post-production choices, such as various effects. Process requires technical competence, copyright selection, adherence to a personal vision, being acquainted with publication channels, and understanding shared policies of the shipper community.

The analysis also built a model to analyze amateur video production. It is applicable to the study of all kinds of short videos and to support their making. It is a practical guide to help the video researcher explore the dimensions of their data (picture, audio, and post-production choices) and video production process.

Keywords: fan, fan-made-production, shipper, shipping, fan video, shipping video, short video, entertainment industry, tv series, copyright

ESIPUHE

Olen ollut lapsesta saakka audiovisuaalisten tuotteiden suurkuluttaja. Mottoni on ollut, ”älä opi televisiolta mitään”. Tällä olen pyrkinyt säilyttämään suhteeni ruudun tuijottamiseen lämpimänä ja mielihyvähöhenä, ja olen esimerkiksi vältellyt opettavaisten dokumenttien katselua – tämä on minun rento hetkeni, olen tässä viihtymässä, en oppimassa!

Olisinpa tiennyt, että motoltani lähti pohja jo vuonna 1993, ollessani yhdeksänvuotias. Tuolloin sai ensiesityksensä Salaiset kansiot -televisiosarja (The X-Files). Science fictionia, camp-huumoria ja kauhua yhdistelevä sarja täytti suurimmatkin televisiotarjonnalle esittämäni toiveet. Nopeasti aloin tarkastella myös päähenkilöiden välistä kemiaa. Myöhemmin tajusin, että vuodet, jotka istuin television ääressä sarjasta nauttien ja sitä ahmien, eivät menneenkään ainoastaan mielihyvän piikkiin. Halusin oppia sarjan juonikuvioista, tuotantokoneistosta ja näyttelijöistä kaiken sekä jakaa ajatuksiani muiden kanssa. Kasvoin sarjan parissa lapsesta nuoreksi aikuiseksi ja tuo aika näytti minulle oman version mediafaniudesta, vaikken siitä silloin ollutkaan tietoinen. Opin siis kuitenkin jotain televisiolta, ja vuonna 1993 alkunsa saaneella tiellä olen edelleen.

On kiitosten vuoro, ja ensimmäiset haluan lausua pro graduni ohjanneelle Anita Nuopposelle. Kun esitin aikanaan kiinnostukseni tehdä tutkimusta shippauksesta, hän kannusti minua tarttumaan aiheeseen ja etsimään siitä tutkimukselle sopivia tulokulmia. Ja kun viisi vuotta valmistumiseni jälkeen otin yhteyttä ja sanoin harkitsevani väitöskirjan kirjoittamista ja vieläpä shippauksesta, Anita toivotti minut aiheineni tervetulleeksi takaisin yliopistomaailmaan. Hän auttoi minut alkuun tutkijapolulla ja myös löysi minulle ohjaajan, Tanja Sihvosen, joka on näiden vuosien aikana antanut arvokasta näkemystä ja kommentteja. Ja mikä tärkeintä, hän on haastanut minua ylittämään itseni. Kiitos Tanja, että autoit minua löytämään oman suuntani tutkijana ja kirjoittajana. Kiitos myös toiselle ohjaajalleni Heidi Hirstolle.

Lämpimät kiitokset myös esitarkastajilleni Pietari Kääpälle ja Kaarina Nikuselle – tarkkanäköiset lausuntonne auttoivat minua jalostamaan väitöskirjani lopulliseen muotoonsa. Olen todella otettu, että Kaarina suostui vastaväittäjäkseni. Todellinen fan girl moment!

Väitöskirjaprosessin aikana olen saanut tukea monelta taholta. Suomen Kulttuurirahaston Etelä-Pohjanmaan rahastoa kiitän työni taloudellisesta tukemisesta kahden vuoden aikana. Kiitos myös akateemiselle kotikentälleni, Vaasan

yliopiston markkinoinnin ja viestinnän yksikölle, jossa sain työskennellä tohtori-koulutettavana väitöskirjani viimeistelyn vuosina. Kiitos kaikille tällä kentällä, kollegoille ja jatko-opintoseminaareihin osallistuneille kanssaopiskelijoille. Erityiskiitos työhuonetoverilleni Cecilia Hjerppelle keskusteluista, kuuntelemisesta ja nauruista.

Kiitos ystävälleni Sinille, joka on vuosien aikana kuunnellut väitöskirjavuodatuksiani. Kiitos äidilleni, joka antoi minun katsoa minulle niin rakasta televisiota, ja joka on myös aina tukenut valintojani kannustaen eteenpäin. Kiitos pojilleni Mirolle ja Tomakselle, jotka syntyivät väitöskirjaprosessin puolivälissä ja toivat elämään uudenlaista meininkiä. Kaksoset muistuttivat, miten tärkeää on myös tehdä hiekkakakkuja ja palapelejä, kiipeillä kiville, ihastella ohiajavia traktoreita, leikkiä dinosauruksia ja syödä retkieväitä. Kiitokset myös koiralleni Raulille, joka osoitti tukeaan torkkumalla työpöytäni alla, kuono jalkateräni päälle laskettuna.

Ensimmäinen tulee viimeiseksi. Erityisen lämmin kiitos Markulle, joka on vuosien aikana kuunnellut lukemattomat väitöskirjavuodatukset, rohkaissut eteenpäin ja iloinnut onnistumisista. Ilman kannustustasi ja ymmärrystäsi ei tästä työstä olisi tullut valmista.

Omistan väitöskirjani mediafaneille. Juuri teille, jotka nautitte tänään television tai suoratoistopalvelun ääressä suosikkisarjoistanne ja -elokuvistanne.

Mustasaarella 5. joulukuuta 2022

Menina

Sisällys

ESIPUHE	VII
1 JOHDANTO	1
1.1 Tavoite, tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rakenne.....	5
1.2 Aineisto	9
1.2.1 Aineistolähteinä mediatekstit	10
1.2.2 Tutkimusaineistona shippausvideot	16
1.2.3 Kontekstoiva aineisto ja omatekoinen shippausvideo	20
1.3 Metodologia	22
1.4 Tutkimuseettiset lähtökohdat	26
2 FANIUS DIGITAALISENA TOIMIJUUTENA	32
2.1 Osallistuva fanikulttuuri.....	32
2.1.1 Mielipiteitä jakava fanius ja sen tutkimusperinne.....	34
2.1.2 Toimijuus ja audiovisuaalinen toteuttaminen	38
2.2 Shipperit osana digitaalisen kulttuurintutkimuksen traditiota.	43
2.2.1 Romanttisten suhteiden tarkastelun juuret mediatuotteissa	44
2.2.2 Shippaus ja toiseuttamisen diskurssi.....	46
2.2.3 Shipperiyden toteuttaminen audiovisuaalisen tuotteen keinoin.....	49
2.3 Faniuden ja kaupallisen tuotannon rajapinnalla.....	51
2.3.1 Tekijänoikeuskysymykset.....	52
2.3.2 Fanituotannon julkaisemisen toimintamalleja	56
2.3.3 Fanimainonta ja suosion vahvistaminen	58
3 HAHMOT KERRONNAN YTIMESSÄ.....	61
3.1 Hahmojen ominaisuudet ja kiinnittyminen	62
3.2 Parasosiaaliset suhteet	67
3.3 Mediatekstien hahmotarjoumat	71
3.3.1 Romanttiset sankarit, aktiiviset sankarittaret ja vahvat kumppanit	72
3.3.2 Hirviömäiset hahmot ja moraali.....	76
3.3.3 Suhteen laatu, halu ja tirkistely	78
3.4 Kerronta ja semioottinen tutkimusote.....	79
3.4.1 Mediasemiotiikka	80
3.4.2 Digitaalinen kerronta	82
3.4.3 Ikoni	84
4 AUDIOVISUAALINEN ILMAISU	86
4.1 Osatekijät.....	87
4.1.1 Leikkaustekniset käsitteet	87
4.1.2 Visuaalinen ulottuvuus	89
4.1.3 Auditiivinen ulottuvuus	92
4.1.4 Jälkituotanto	94

4.2	Shippausvideo uudelleenkoodattuna ja -merkityksellistettynä todellisuutena	96
4.2.1	Shipperikoukutus ja shippauskannusteiset tarjoumat.....	96
4.2.2	Shippaustuotannollinen metamorfoosi	100
4.3	Analyysirunko ja oman videon toteuttaminen	101
5	KOUKUTUS JA SHIPPAUSKANNUSTEISET TARJOUMAT.....	105
5.1	Tunneviuhkeiden hallinnan dynamiikka.....	106
5.1.1	Shipperikoukutus – shippi salaliittona	107
5.1.2	Queer-koukutus – vähemmistöyleisöjen houkuttelevuus.....	111
5.1.3	Kollektiivinen omistajuus	115
5.2	Shippauskannusteiset tarjoumat.....	117
5.2.1	Salaiset kansiot – lohko- ja tarjoumarakenne	118
5.2.2	Uusi Sherlock – lohko- ja tarjoumarakenne.....	126
5.2.3	Outlander – lohko- ja tarjoumarakenne	137
5.3	Yhteenveto shippauskannusteisten tarjoumien analyysistä ..	160
6	SHIPPAUSVIDEO AUDIOVISUAALISENA ITSEILMAISUNA.....	166
6.1	Kuva.....	167
6.1.1	Kuvakoko.....	167
6.1.2	Paatosgalleria	171
6.1.3	Yhteenveto kuvan analyysistä.....	180
6.2	Audio	182
6.2.1	Liikkeen korostaminen.....	185
6.2.2	Aika, paikka ja symboli	188
6.2.3	Komentointi ja muotorakenne.....	191
6.2.4	Todellisten äänten tyyllittely, puhe/dialogi ja hiljaisuus	195
6.2.5	Tunteiden ilmaiseminen.....	197
6.2.6	Musiikin ulkopuolinen äänimaailma	199
6.2.7	Yhteenveto ääni-ilmaisun analyysistä	201
6.3	Jälkituotanto.....	203
6.3.1	Teksti	203
6.3.2	Siirtymä	206
6.3.3	Tehosteet huomiopisteiden ja ajan muotoilemisen työkaluina.....	210
6.3.4	Värimääritys ja tehosteet	213
6.3.5	Yhteenveto jälkituotannon analyysistä.....	217
7	FANITUTKIJA SHIPPAUSVIDEOTA TEKEMÄSSÄ	219
7.1	Shippausvideon tuotanto teknisenä prosessina.....	220
7.2	Konsepti sekä lohko- ja tarjoumarakenne	223
7.3	Kuvakoko ja paatosgalleria	227
7.4	Audio	231
7.5	Videon julkaisu ja tekijänoikeuskysymykset.....	235
7.6	Yhteenveto oman shippausvideon toteuttamisesta.....	241
8	TULOSTEN YHTEENVETO JA POHDINTA	245

8.1	Tulokset	246
8.1.1	Tulkinnallisen prosessin synty.....	246
8.1.2	Diegesiksen jalostuminen	247
8.1.3	Amatöörivideotuotannon malli	254
8.2	Jälkipohdinta menetelmävalinnoista ja tutkimusasetelmasta	257
8.3	Tulosten merkitys amatöörivideoiden tutkimukselle ja toteutukselle sekä fanitutkimukselle.....	262
8.4	Katsaus fanikäsitetyksen muutoksiin sekä shippausvideoiden nykytilanteeseen ja tulevaisuuteen.....	265
LÄHTEET		270
LIITTEET		288

Kuvat ja kuviot

Kuva 1.	Salaiset kansiot ja shipperikoukutus (<i>shipperbaiting</i>) ...	108
Kuva 2.	Shipperiyhteisön kannanottoja <i>#platonicactivity</i> - keskusteluun	110
Kuva 3.	Uusi Sherlock ja queer-koukutus (<i>queerbaiting</i>).....	112
Kuva 4.	Shipperiyhteisön kannanottoja queer-koukutus- keskusteluun.....	114
Kuva 5.	Esimerkkejä kollektiivisesta omistajuudesta Outlander- faniyhteisössä	116
Kuva 6.	Oma shippausvideoprojekti videoeditointityökalussa....	222
Kuva 7.	Esimerkkejä puolilähikuvasta ja puhelimen käytöstä huomionpisteinä omassa shippausvideossa.....	228
Kuva 8.	Oman shippausvideon julkaiseminen videopalvelu YouTubessa	238
Kuvio 1.	Tutkimuksen rakenne.....	6
Kuvio 2.	Tutkimuksen kolmijakoinen aineisto	9
Kuvio 3.	Salaiset kansiot -tuotantojen aikajänne.....	11
Kuvio 4.	Uusi Sherlock -tuotantojen aikajänne.....	13
Kuvio 5.	Outlander-kirja- ja televisiosarjatuotantojen aikajänne....	14
Kuvio 6.	Aineisto ja sen suhde mediateksteihin.....	17
Kuvio 7.	Aineistossa toteutuneet shippausvideotuotannon lajityypit ja tyylit.....	98
Kuvio 8.	Shippausvideoiden lohko- ja tarjoumarakenteen malli	99
Kuvio 9.	Shippausvideoiden analyysin vaiheet ja kytkökset.....	102
Kuvio 10.	Analyysin vaiheet: shippauskannusteiset tarjoumat	105
Kuvio 11.	Shippausvideo SK1 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne....	118
Kuvio 12.	Shippausvideo SK2 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne....	121
Kuvio 13.	Shippausvideo SK3 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne....	123
Kuvio 14.	Shippausvideo US1 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne ...	127
Kuvio 15.	Shippausvideo US2 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne ...	130
Kuvio 16.	Shippausvideo US3 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne ...	133

Kuvio 17.	Shippausvideo O1 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	138
Kuvio 18.	Shippausvideo O2 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	141
Kuvio 19.	Shippausvideo O3 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	145
Kuvio 20.	Shippausvideo O4 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	149
Kuvio 21.	Shippausvideo O5 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	151
Kuvio 22.	Shippausvideo O6 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	153
Kuvio 23.	Shippausvideo O7 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne.....	156
Kuvio 24.	Analyysin vaiheet: kuva, audio ja jälkituotanto	166
Kuvio 25.	Kahdeksan kuvakoon toteutuminen shippausvideoissa.	168
Kuvio 26.	Analyysin vaiheet: omatekoinen shippausvideo	219
Kuvio 27.	Oman Salaiset kansiot -shippausvideon lohko- ja tarjoumarakenne.....	224
Kuvio 28.	Kahdeksan kuvakoon toteutuminen omassa shippausvideossa.....	228
Kuvio 29.	Amatöörivideotuotannon malli	255

Taulukot

Taulukko 1.	Kahdeksan kuvakoon järjestelmä aineistoesimerkein	91
Taulukko 2.	Lissan 18 elokuvamusiikin kategoriala sovellettuna shippausvideoiden tarkasteluun.....	93
Taulukko 3.	Salaiset kansiot -shippausvideoissa toteutunut paatosgalleria aineistoesimerkein	173
Taulukko 4.	Uusi Sherlock -shippausvideoissa toteutunut paatosgalleria aineistoesimerkein	175
Taulukko 5.	Outlander-shippausvideoissa toteutunut paatosgalleria aineistoesimerkein.....	177
Taulukko 6.	Shippausvideoiden musiikkikappaleet ja esittäjät/säveltäjät	183
Taulukko 7.	Lissan 18 elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategorioiden kuvaukset sekä toteutuminen aineistossa	184
Taulukko 8.	Jälkituotanto: tekstiruutujen funktiot aineistossa	204
Taulukko 9.	Jälkituotanto: siirtymätyypit aineistossa	207
Taulukko 10.	Jälkikäsitteily: värinmäärittely, tehosteet ja niiden funktiot aineistossa	214
Taulukko 11.	Omassa shippausvideossa toteutunut paatosgalleria aineistoesimerkein.....	230
Taulukko 12.	Lissan 18 elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategorioiden kuvaukset sekä toteutuminen omatekoisessa shippausvideossa.....	233

1 JOHDANTO

”Luuletko, että kukaan ottaa X-arkistot tosissaan? Siksi heidät sijoitettiin FBI:n kellaritoimistoon. Säälän agentti Scully-parkaa.”

”Se olisi unelmatyö minulle.”

”Yksikään itseään kunnioittava tiedemies ei tuhlaisi uraansa science fictioniin perustuvassa epätodellisuudessa haahuilemiseen.”

”Miksi Scully sitten tekisi niin?”

”Scully on selvästi rakastunut Mulderiin.”

FBI-agentit Einstein ja Miller keskustelevat kollegoidensa Mulderin ja Scullyn suhteen laadusta televisiosarjassa Salaiset kansiot (käännös MW)

Ihmisten tarvetta spekuloida muiden parisuhteilla voi kuvailla sisäsyntyiseksi. Sitä ilmenee työpaikoilla, naapurustoissa, ystäväpiireissä ja tietysti kotisohvalla seurattessamme suosikkisarjaamme suoratoistopalvelusta. Ja kuten johdannon avaava lainaus osoittaa, tätä toimintaa sisäänkirjoitetaan myös fiktiivisten hahmojen elämään. Tulevien mediatuotantojen, kuten elokuva- ja televisiosarjaprojektien, taustalla toimivat kaupalliset tuotantokoneistot rakentavatkin tarinarakenteiden kivijalkaansa ihmissuhteiden aihioille: huokoiset, ”pyöreät” hahmot tarjoavat katsojille tarttumapintaa ja näin sitouttavat elokuviin ja televisiosarjoihin. Aikakausien vaihtuessa parisuhteet ja henkilökemiat säilyttävät ajankohtaisuutensa sekä fiktiivisessä että todellisessa maailmassa. Parisuhteista ja henkilökemioista ammentavat myös fanit, jotka kiinnittyvät fiktiivisiin tarinoihin ja hahmoihin.

Näyttöpäätteiden sekä erilaisten ruutujen aikakaudella olemme oppineet monia rajoitteita. Tiedämme esimerkiksi, ettei tietokoneen osoitinta pysty liikuttamaan näytön ulkopuolelle (Norman 1999: 40). Fanit taas ylittävät kiinnostuksen kohteena olevan kulttuurisen tuotteen rajoitteet. He rakentavat elokuvan tai televisiosarjan innoittamina fiktiivisen maailman, joka jatkuu televisioruudun ulkopuolelle. Fanit kokevat esimerkiksi televisiosarjojen hahmojen elämien ulottuvan jaksosten ja niissä nähtyjen tapahtumien yli – hahmoilla on menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus (Fiske 1987: 149–150). Vaikka kameran asettama raja määräilee sen mitä katsoja näkee, tietää hän kuvassa esiintyvän henkilöhahmon taustalla

näkyvän kadun jatkuvan mahdollisesti kilometrin päähän ja sen varrella kasvavan puita tai liikkuvan jalankulkijoita.

Kaupallisten tuotantojen henkilöhahmoja voidaan tarkastella edellä kuvatun tavoin, sillä (televisio)ruutu ja kameran rajausta välittävät hahmon sekä fyysisestä että henkisestä puolesta vain osan katsojalle. Esimerkiksi lähikuvassa esiintyvä hahmo voi viestiä sanattomasti ilmeellään ja asennollaan, ja niiden avulla tapahtuva narratiivisten aukkojen täyttämien tuo hahmoihin syvyyttä (ks. Jenkins 1992: 228–230). Fanit voivat täyttää näitä aukkoja ja täydentää hahmojen narratiivista syvyyttä tarkastelemalla hahmoa mediatekstin ulkopuolelta. Kuitenkin mediatekstin taustalla olevat kaupalliset tuotantokoneistot tarjoavat katsojille valmiita kehyksiä, joiden kautta näitä tekstejä toivotaan tarkasteltavan. Tekstin genre, kohderyhmä ja narratiivi muodostavat ennalta määräytyt lukukehykset, joiden kautta tarkasteltu mediateksti pyrkii täyttämään tuotantokoneiston siihen rakentamat odotukset. Faniin toiminta on kuin tutkimusmatka tähän kaupallisen tuotantokoneiston hallinnoimien kehysten takaa avautuvaan monitulkintaiseen aineistomaailmaan. Jos kaupallinen tuotanto, kuten televisiosarja, on katsojalle esitetty ”ruutu”, on vain luonnollista kysyä mitä sen ulkopuolella tapahtuu. Fani on kuin osoitin, joka kurottua ruudun ulkopuolelle ohi kaupallisen tuotantokoneiston luomien rajoitteiden. Tässä tutkimuksessa käytän elokuvista ja televisiosarjoista kiinnostuneista faneista nimitystä mediafani.

Keskusteltaessa tämän luvun aloittavan esimerkin mukaisesti hahmoista ja heidän välisistä suhteistaan asettuu eräs mediafanien alaryhmä tutkimukseni keskiöön. Tämän alaryhmän jäsenten osoitin tavoittaa erityisesti kaupallisissa tuotannoissa esiintyvien hahmojen väliset suhteet. He tarkastelevat henkilökohtaisten tulkintakehystensä lävitse hahmojen ominaisuuksia, tarpeita ja ”kemialla” eli yhteenkuuluvuutta ja vetovoimaa sovittaen niitä yhteen. Tällaisia hahmojen välisistä romanttisista suhteista kiinnostuneita faneja nimitetään **shippereiksi** (*relationshipers*). Nimitys on vakiintunut osaksi fanien käyttämää kieltä, ja sen juuret ovat 1990-luvun alussa ja Salaiset kansiot -televisiosarjan faniyhteisössä. Sarjaa pidetään mediayleisöjen keskuudessa yhtenä ensimmäisistä suuren shippausilmiön aikaansaaneista televisiosarjoista, josta tuli laajalti tunnettu internetin välityksellä. (Romano 2016a; Scodari & Felder 2000.)

Shipperit analysoivat alkuperäisen tuotannon hahmojen pariskuntapotentiaalia. He louhivat esiin pienetkin tunnevihjeet, kuten vaihdetut katseet, jotka saattavat paljastaa jotain hahmojen välisistä romanttisista tunteista. Tunnevihje voi myös olla hahmojen ulkopuolelta tuleva täky, mediatekstiin sisäänkirjoitettu shippereitä puhutteleva tarjouma, kuten tämän johdannon aloittava FBI-agenttien keskustelu kollegoidensa suhteen tilasta. Tätä tunnevihjeiden louhintaa kutsutaan

shippaukseksi. Shipperit voivat myös olla tyytymättömiä kiinnostuksen kohteenaan olevan mediatekstin tapaan käsitellä siinä esiintyviä henkilöahmoja. Yksi tapa nostaa tunnevihteet esiin ja synnyttää oma tulkinnallinen todellisuus alkuperäisen mediatekstin muodostaman fiktiivisen maailman rinnalle on digitaalinen narratiivi – audiovisuaalinen tuote, joka kiteytyy omasta harrastuneisuudesta ja/tai mielenkiinnosta kumpuavaksi ruohonjuuritason tuotannoksi.¹ Shipperi muodostaa teoksensa kokoamalla siihen ihmissuhteeseen ja kemiaan viittaavat elementit ja järjestämällä ne visionsa mukaiseen muotoon. Toisin sanoen audiovisuaalisen shippaustuotannon tekemisessä noudatetaan perinteistä audiovisuaalisen kerronnan prosessia – materiaali valitaan, järjestetään ja vastaanotetaan (ks. Bordwell 1985: xi). Materiaalin kronologista järjestystä rikotaan ja sitä uudelleenkoodataan osaksi fanin tekemän videon todellisuutta. Käytännössä tämä tapahtuu yhdistelemällä alkuperäisteksteistä, kuten televisiosarjoista, poimittuja paloja uusiksi kollaaseiksi eli alkuperäismateriaalista rakentuviksi uusiksi kokonaisuuksiksi (ks. Aaltonen 2006: 68).

Yksittäinen audiovisuaalinen tuote asettuu shippauskulttuurien tuotantoperinteeseen. Videon avulla on mahdollista tavoittaa uusia fanikerrostumia globaalisti ja se ylläpitää shippereiden suhdetta mediatekstiin esimerkiksi tuotantokausien välillä. Shipperiys itsessään ei kuitenkaan ole digitaalisen aikakauden tuote, ja sen ensimmäiset tunnetut ilmentymät voidaan paikantaa 1970-luvun science fiction -fanitoimintaan. Tuolloin käynnistyi audiovisuaalisten fanituotantojen tekeminen ja jakaminen VHS-tallenteiden muodossa. Vuosikymmenien takaisissa faniyhteisöissä näkyvyyttä saanut ilmiö on sittemmin jalostunut ja saanut internetin arkipäiväistymisen myötä uusia muotoja. Nykyisessä mediamaisemassa fanituotanto on saanut uuden säilytyspaikan pöytälaatikoiden sijaan – internetin (Duffett 2012: 236–237). Ääni, visuaalinen materiaali ja tekstit ovat digitaalisessa muodossa välttämättä siirrettävissä laitteesta tai alustalta toiseen (Logan 2010: 70–73). Digitaalisuus fanikulttuureissa on täten yhtä kuin jaettavuus ja sen helppous (Rodrigo, Bidarra & Araujo 2017: 460).

Tutkimukseni osallistuu viestintätieteelliseen keskusteluun mediatutkimuksen kautta. Tarkastelen shippereiden toimintaa audiovisuaalisten teosten muodossa, jotka yhdistävät kuvaa, ääntä ja jälkituotannollisia valintoja. Ymmärrän shipperit luovina tekijöinä, jotka uudelleentulkinnan lisäksi hallitsevat audiovisuaalisen kerronnan ja sen konkretisoimiseksi tarvittavat työkalut. Tutkimukseni asettuu osaksi laajaa keskustelua ilmaisun, kommunikaation ja interaktion

¹ Viitataan käsitteellä *mediateksti* median välityksellä ilmeneviin kulttuurisiin sisältöihin. Muodoltaan ne voivat olla kirjallisia tuotteita, elokuvia, televisiosarjoja ja pelejä. (Ks. Fiske 1998: 16, 62.) Tutkimuksessani fokusoin mediatekstin kaupallisen tuotantokoneiston tekemisiin audiovisuaalisiin tuotteisiin, kuten elokuvaan ja televisiosarjoihin.

tukeutumisesta yhä enenevässä määrin audiovisuaalisen materiaalin varaan: käytämme videosovelluksia, koostamme ansioluettelomme ja työhakemuksemme videomuodossa, kuvaamme ja editoimme kotivideoita kännykällä ja osallistumme sosiaalisessa mediassa leviävään tanssihaasteeseen omalla videollamme. On syntynyt sukupolvi, jonka elämään videot sekä niiden editoinnin ja jakamisen helpous ovat kuuluneet lapsuudesta saakka.

Tämän toiminnan perustalle on syntynyt sosiaalisen median palveluita, kuten lyhytvideoiden editoimiseen ja jakamiseen keskittyvä TikTok, jonka kautta sekä yksityishenkilöt että yritykset tavoittelevat näkyvyyttä ja taloudellista hyötyä. Voidaan sanoa, että tällaiset sosiaalisen median palvelut kannustavat käyttäjiään ajattelemaan tekemisiään videoeditoinnin ja syntyvän videosisällön suorituskyvyn kautta. Sari Östman (2015: 16) nimittää sosiaalista toimintaa, jossa yksilöt kertovat elämästään julkisesti internetissä, elämäjulkisuudeksi. Kun on luontevaa ajatella, millaisen päivityksen tietystä tilanteesta saisi, on elämäjulkaisemisesta tullut osa arjen käytäntöjä (Aro 2016: 77). Näin ollen videon analysoiminen ilmaisumuotona on erittäin merkittävää ja näen, että videosta on muodostunut yksi ajattelun muoto – niin arkiset tilanteet kuin merkittävät tapahtumat voivat herättää pohtimaan, millaisen videon tästä tilanteesta voisi toteuttaa.

Voidaankin sanoa, että audiovisuaalisessa tuotannossa ammattilaisten ja amatöörien raja on hämärtynyt. Monet audiovisuaaliset tuotteet ovat siirtyneet internetiin ja mobiililaitteilla toistettavaksi, ja tämä siirtymä vaikuttaa myös ohjelmien muotoon ja sisältöön tekniikan madallettua kynnystä liikkuvan kuvan tekemiseen. (Aaltonen 2011: 33.) Mobiililaitteella toistettavuuden yhteydessä tulee myös maita muuttuva ruudun koko: mukana kulkeva kännykkä mahdollistaa helpon pääsyn kiinnostavien sisältöjen ääreen ajasta ja paikasta riippumatta, ja niiden selaaminen on helppoa. Esimerkiksi kännykän videopalvelusovelluksen avulla videoiden katsominen, tallentaminen ja jakaminen on tehty vaivattomaksi lyhyessäkin ajassa. Elämänrytmiin perinteisesti vaikuttanut iso ja tarjonnaltaan katsojan hallitsemattomissa oleva ruutu, televisio, on menettämässä merkitystään kannettavien ruutujen lisääntyessä. Internetissä kehittyi uusia yleisöjä, jotka haluavat katsoa videoita silloin kuin heille itselleen sopii ja jotka etsivät myös ei-ammattimaisia tuotantoja (Wolske 2014: 203).

Viime vuosina on ryhdytty puhumaan myös lyhytvideoista, jotka asettuvat lyhyiden amatöörivideoiden ja perinteisten televisiosarjojen välimaastoon. Viestinnän ja median tutkimuksen professori Kaarina Nikunen kertoo haastattelussa, että lyhytvideot ovat kasvava ilmaisumuoto monissa eri kanavissa, ja niissä on potentiaalia nousta trendiksi esimerkiksi yritysmaailmassa markkinointi- ja opetuskäytössä (Välkkilä 2019). Amatöörituotannossa jo vuosikymmeniä käytössä olleet

ilmaisukeinot ovat levinneet osaksi niin arkea kuin työelämää saatavilla olevan tekniikan ja median käytön muutoksen myötä.

Audiovisuaalinen shippaustuotanto on keinoni tarkastella audiovisuaalisen ilmaisuuden digitaalista murrosta. Näen fanit digitaalisuuden edelläkävijöinä, sillä heidän tapansa toteuttaa faniuttaan pohjaa helposti digitaalisesti editoitaviin tuotteisiin, kuten elokuvaan tai televisiosarjoihin. Esimerkiksi edellä kuvattu 1970-luvulla käynnistynyt VHS-tallenteiden tekeminen on faniuden toteuttamistapana raivannut tietä digitaalisuuden myötä mahdollistuneille toteuttamistavoille, kuten digitaalisessa tiedostomuodossa olevien videoiden vaivattomalle jakamiselle ja julkaisulle. Shippaus voidaan näin nähdä audiovisuaalisten tuotteiden digitaalista murrosta sekä tuottajien ja kuluttajien roolien yhteensulautumista oivallisesti kuvavana toimintana. Näiden kylmien ja teknisten kuvausten takaa löytyy kuitenkin toiminnan lämmin ydin: hahmojen väliset tunteet ja henkilökiemiat, jotka toimivat shipperiiden sytykkeinä.

1.1 Tavoite, tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rakenne

Tutkimukseni tavoite on *ymmärtää audiovisuaalista shippaustuotantoa osana internet-ajan fanitoimijuutta*. Shippaus on fanitoimintaa, jossa tarkastellaan tietyn mediatekstin hahmoista muotoutuvaa pariskuntapotentiaalia. Tästä potentiaalista kiinnostuneet fanit eli shipperit louhivat esiin tunnevihjeitä, kuten intensiivisiä katseita, jotka voivat paljastaa jotain hahmojen välisistä romanttisista tunteista. Käsittelen toimijuutta ihmisen ja yhteisön kykynä tarkoitukselliseen toimintaan (Tieteen termipankki 2022). Täsmennän sitä faniuden kontekstissa käsittelemään erityisesti fanin omaa kiinnostuksen kohdetta, mediatekstiä, koskevia uudelleentulkintoja. Audiovisuaalisten teosten tekeminen on yksi keino toteuttaa omaa faniutta ja shipperiyttä. Toimijuutta ei ohjaa ulkoiset rakenteet, kuten kaupallisen tuotantokoneiston määrittelemät säännöt, vaikka ne voivat tavoitella hallintaa (ks. Tieteen termipankki 2022). Nettiajan fanitoimijuuden perusta on vallettu ensimmäisten fani-ilmiöiden myötä syntyneessä fanitoimijuudessa. Audiovisuaalisen fanituotannon juuret löytyvät 1970-luvun science fiction -faniyhteisöstä, ja tutkimuksessani tuon tämän vuosikymmenien aikana kehittyneen audiovisuaalisen perinteen netti-aikaan ja sen tarjoamille alustoille.

Tavoite jakautuu kahteen tutkimuskysymykseen:

1. Miten mediatekstin shippauskannusteisuudesta ja fanien näkemyksistä syntyy tulkinnallinen prosessi?

2. Miten shippausvideon diegesis jalostuu alkuperäisestä mediatekstistä digitaalisesti jaettavaksi itsenäiseksi teokseksi?

Kuvatessani aineistoa edellisessä luvussa kerroin, ettei shippausvideoita ja niiden raakamateriaalia eli mediatekstejä voi erottaa jyrkästi toisistaan. Olen tuonut tämän havainnon osaksi tavoitetta tutkimuskysymysten muotoilussa. Käyn tutkimuskysymykset seuraavaksi läpi tarkemmin (ks. Kuvio 1).



Kuvio 1. Tutkimuksen rakenne

Käsittelen ensimmäistä tutkimuskysymystä teoreettisella tasolla väitöskirjani teorialuvuissa 2 ja 3. Tarkastelen kysymyksen kautta seikkoja, jotka rakentavat mediatekstin *shippauskannusteisuutta*. Tämä luomani käsite tulee lähelle kirjallisuuden tutkimuksessa sekä elokuvatutkimuksessa käytettyä käsitettä *dominantti*. Se johdattelee katsojan havainnointia kohti teoksen tiettyjä piirteitä, ja teoksen muut osatekijät suhteutuvat siihen. Tällaista katsojan johdattelua on esimerkiksi valtavirtaelokuvassa päähenkilön toiminta ja sen suhteuttaminen tämän päämäärän saavuttamiseen. (Bacon 2000: 23.) Viittaaan shippauskannusteisuudella niihin tapoihin, joilla mediateksti pyrkii kiinnittämään romanttisesta kontekstista kiinnostuneiden katsojien huomion. Tästä syntyy prosessi, jossa kohtaavat kaupallisen tuotantokoneiston tavat representoida hahmot sekä shippereiden tapa uudelleentulkita alkuperäistä mediatekstiä hahmoineen. Analyysiluvut 5 ja 6 ohjaavat tarkastelua tästä prosessista jalostuneisiin audiovisuaalisiin fanituotteisiin, alkuperäisen mediatekstin merkitystä sivuuttamatta. Shippausvideoita ja mediatekstejä ei voi aineistokuvauksessa jyrkästi erottaa toisistaan, koska shippausvideoiden hienovaraisten nyanssien ymmärtämiseksi tarvitaan ennakkotietoa niissä raakamateriaaleina toimivista mediateksteistä.

Tutkimuksessani kohdennan ensimmäisen kysymyksen tarkastelemini kolmeen mediatekstiin (ks. luku 1.2.1), mutta niistä tekemäni havainnot shippauskannusteisuudesta ovat sovellettavissa muihinkin mediateksteihin. En väitä oletusarvoisesti jokaisen olemassaolevan mediatekstin sisältävän shippauskannusteisuutta, mutta osoitan tutkimukseeni kuuluvien televisiosarjojen sisältävän sitä erilaisissa muodoissa. Kysymyksen tämä tulokulma on oleellinen keskusteltaessa shippauksen laaja-alaisuudesta ilmiönä: se ylittää genrerajat ilmetessään niin tieteisfiktioon, kauhuun, fantasiaan kuin draamaankin lukeutuvissa mediatuotteissa.

Toinen tutkimuskysymys ohjaa tarkastelua mediateksteistä audiovisuaalisiin fanituotteisiin eli shippausvideoihin, joissa fiktiivisten hahmojen romanttiset tunteet pyritään tekemään näkyväksi. Teorialuvussa 4 tarkastelen audiovisuaalista ilmaisu- ja elokuvateorian osatekijöitä shippausvideon tulokulmasta rakentaen teoriaosuudesta siltaa kohti analyysia. Analyysiluvut 5 ja 6 fokusoituvat edellä kuvaillun mukaisesti shippausvideoihin alkuperäisen mediatekstin läsnäoloa sivuuttamatta. Toista tutkimuskysymystä sitoo luomani käsite *shippausvideon todellisuus*, fiktiivinen maailma, joka syntyy videoeditointityökalun yhdistäessä ääni- ja kuvailmaisun sekä jälkituotannolliset valinnat, kuten erilaiset tehosteet. Käytän shippausvideon todellisuudesta myös termiä *diegesis*, joka tarkoittaa elokuvatutkimuksessa yksittäisistä elementeistä muodostuvaa kokonaisuutta, audiovisuaalista tuotetta, joka on tekijänsä vision näköinen mahdollinen tarinamaailma (Aumont, Bergala, Marie & Vernet 1996: 132).

Shipperi rakentaa videonsa todellisuuden *shippauskannusteisista tarjoumista*. Se on luomani käsite, jonka pohja on käyttämisen mahdollisuuksissa. Tarjouma eli affordanssi avaa näitä käyttämisen mahdollisuuksia, ja esimerkiksi jokin esine, laite tai tietokoneohjelma tarjoaa tiettyjä toimintoja (Rantakokko 2021: 74). Sovellan tarjouman käsitettä shippausvideoon määrittelemällä sen hahmon ”käyttämisen” mahdollisuudeksi, joka tuo yhteen kaupallisen tuotantokoneiston hahmoon liittämät piirteet, kuten toiminnallisuuden ja rohkeuden, ja shipperin hahmoon teoksensa kontekstissa uudelleenkirjoittamat ominaisuudet. Yksi shippausvideo voi sisältää tarjoumia esimerkiksi 30 vuotta jatkuneesta televisiosarjasta ja rikkoa niiden kronologista järjestystä.

Shippausvideon teema ja mahdollinen narratiivi uudelleenkoodaavat alkuperäisestä mediatekstistä valikoidun materiaalin eli shippauskannusteiset tarjoumat. Nimitän tapahtumaa *shippaustuotannolliseksi metamorfoosiksi*: visuaalisesti tarjouma pysyy ennallaan, mutta sen alkuperäinen eli mediatekstissä esitetty juonellinen merkitys poistetaan ja se koodataan osaksi videon uutta todellisuutta. Tästä prosessista syntyy uusi ulottuvuus kaanonin eli alkuperäisen mediatekstin rinnalle. Shippausvideo on keino tehdä mediatekstin hahmojen välinen suhde

todeksi. Jokainen videoon lisätty tarjouma ojentuu kohti tätä pyrkimystä ja niiden alkuperäinen merkitys ja yhteys mediatekstiin hälvenee tai katoaa. Shippaustuotannollinen metamorfoosi on luomani käsite, josta löytyy kytköksiä elokuvatutkimuksen käsitteeseen *montaasi*. Montaasiteorian mukaan kaksi elokuvan otosta eivät ole yhdistettynä niiden summa, vaan uusi, kolmas ilmaisullinen ulottuvuus (Pirilä & Kivi 2005: 14–16). Montaasia ja shippaustuotannollista metamorfoosia yhdistää se, että molemmat tapahtuvat katsojan mielessä, ja siten lopputulosta on haastavaa kontrolloida. Shippaustuotannollisissa metamorfoosissa painottuu kuitenkin yksittäisten tarjoumien uudelleenkodeautuminen eli olemassaolevan ja videon tekijän hallitsemattomissa olevan materiaalin muodonmuutos. Kuvaan sen avulla vaihetta, joka tapahtuu ennen kuin tarjoumat asettuvat videoeditointityökalussa vuorovaikutukseen toistensa kanssa. Tätä toimintaa olisi haastavaa ymmärtää ilman sitä kuvaavaa käsitettä.

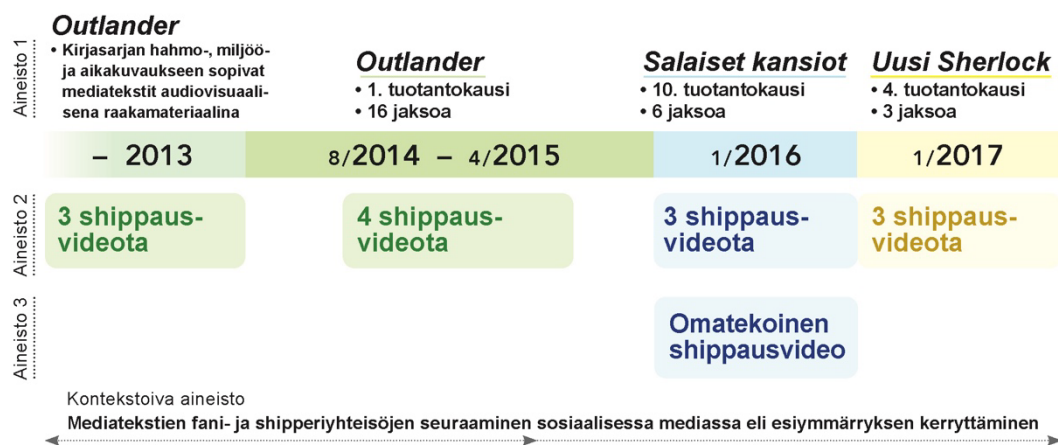
Toiseen tutkimuskysymykseen liittyy myös shippausvideoihin kytkeytyvä jakamisen ja julkaisemisen tulokulma. Tätä tarkastelen luvussa 7, jossa kuvaan oman shippausvideon toteuttamista. Tutkimukseni tällä vaiheella osoitan, miten konkreettinen tekeminen on olennainen osa sekä argumentaation että teorian rakentamista. Teoriaosuudessa pohjustettu suunnittelutyö ja sen kautta tavoitettu tietopääoma konkretisoituvat analyysiosuudessa, ja oman videon toteuttaminen syventää aiheeni tarkastelua. Tässä luvussa käsitelen myös digitaalisiin audiovisuaalisiin tuotteisiin kuuluvaa julkaisun mahdollisuutta: koska digitaalisuus fanikulttuureissa tarkoittaa yhtä kuin jaettavuutta ja sen helppoutta (Rodrigo ym. 2017: 460), koen merkitykselliseksi jakaa videoni jonkin kanavan tai palvelun kautta henkilökohtaisen tietokoneen tai pilvipalvelun muistiin arkistoinnista sijaan. Julkaisemiseen liittyy myös tekijänoikeuskysymyksiä, sillä fanituotannoissa operoidaan harmaalla alueella muokaten kaupallista tuotetta, jonka tekijänoikeudet ovat toisen tahon omistuksessa. Näin tulen oman shippausvideon kautta tarkastelemaan eettisyyttä koko prosessia läpileikkaavana tekijänä ja käsittelemään tekijänoikeuskysymyksiä. Tavoitteeni oman shippausvideon toteuttamiselle on täydentää positiotani muuntamalla tutkimuskohteestaan eriytyneestä tutkijasta aktiiviseksi ja osallistuvaksi toimijaksi. Olen fokusoinut tutkimuksen aiheen shippausvideoihin, joten olen rajannut oman videoni tai aineistona olevien videoiden vastaanoton tutkimuksen tämän aiheen ulkopuolelle.

Väitän shippausvideon tekemisen olevan teknis-taiteellinen prosessi. Teknisessä ulottuvuudessaan se edellyttää videoeditointityökalun tuntemusta sillä tasolla, että pystyy yhdistämään videoleikkeet, käsittelemään video- ja ääniraitoja sekä lisäämään ja ajoittamaan haluamiaan tehosteita. Tätä ennen videon tekijän on löydettävä tekninen keino kaapata tarjoumat alkuperäisestä mediatekstistä editoitavaan digitaaliseen muotoon, videoleikkeiksi. Taiteellisena prosessina videon

tekeminen edellyttää audiovisuaalisen kerronnan perusteiden tuntemusta ja kykyä yhdistää siihen oma henkilökohtainen visio. Videon tekemisessä haasteellisuutta tuo se, että shipperi työstää niin sanottua valmista materiaalia. Hän ei ole ollut kuvaushetkellä paikalla vaikuttamassa kuvakulmiin, rajauksiin, hahmojen ilmeisiin ja vaatetukseen. Tutkimukseni tuo näkyväksi shippausvideon tekemisen teknisen ja taiteellisen puolen. Molemmat ovat prosessissa läsnä, vaikka ammattilaisten ja amatöörien raja on hämärtynyt ja tekniikka on madaltanut kynnystä liikuvan kuvan tekemiseen (ks. Aaltonen 2011: 33).

1.2 Aineisto

Tutkimuksessani aineiston painotus on metodologinen, eli sillä on osansa käsitteen- ja teorianmuodostuksessa. Tästä syystä sen näkyvyys on väitöskirjani johdannossa suuri. Aineisto on kolmijakoinen, ja sen ensimmäisen osan muodostavat shippereiden **aineistolähteet eli mediatekstit** (1.2.1). Nämä ovat Salaiset kansiot (*The X-Files* 1993–2002, 2016–2018, 20th Century Fox), Uusi Sherlock (*Sherlock* 2010–2017, BBC) ja Outlander – Matkantekijä (*Outlander* 2014–, Starz). Aineiston toisen osan muodostaa analysoimani tutkimusaineisto eli näiden tiettyjen mediatekstien pohjalta tehdyt **shippausvideot** (1.2.2). Aineiston kolmas osa koostuu **oman shippausvideon tekoprosessista ja sen kuvauksesta** (1.2.3) (ks. Kuvio 2).



Kuvio 2. Tutkimuksen kolmijakoinen aineisto

Tämän kolmijakoisen aineiston tarkastelemiseksi tarvitsen esiyymmärrystä fani- ja shipperiyhteisöjen toiminnasta. Esiyymmärrys muodostuu ajasta, jonka olen viettänyt seuraamassa fani- ja shipperiyhteisöjä erilaisilla sosiaalisen median alustoilla. Kutsun tältä ajalta tehtyjä havaintomuistiinpanoja sekä keskusteluista poimittuja kuvakaappauksia **kontekstoivaksi aineistoksi**, ja nostan siitä

esimerkkejä tutkimukseeni hahmottaakseni shippausilmiötä ja rakentaakseni tietopohjaa tutkimukseeni perustaksi (1.2.3). Seuraavaksi käyn läpi Kuviossa 2 esittämäni kolmijakoisen aineiston.

1.2.1 Aineistolähteinä mediatekstit

Shippausvideon määrittely asettaa tutkimukselleni tarkkoja aineiston rajauksellisia tarpeita. Vaikka shippausvideot ovat alkuperäisistä mediateksteistä jalostettuja tuotantoja, tulee sekä videon tekijän, katsojan että tutkijan ymmärtää niiden audiovisuaalisen materiaalin muodostaman kivijalan merkitys. Tämä kivijalka määrittää hahmojen tunnuspiirteet niin ulkoisissa ominaisuuksissa kuin luonteessa ja toimii työkaluna videon kontekstin tavoittamisessa. Esimerkiksi videon avulla on mahdollista korostaa jotain hahmoihin liittyvää tekijää, kuten seksuaalista kemiaa, jolloin oivaltavan editoinnin ja lisätyn musiikin avulla hahmot saadaan toimimaan videon tekijän vision mukaisesti. Valmis teos voikin erota merkittävästi alkuperäisen mediatekstin tavoista esittää hahmot. Näillä perustein shippausvideoiden luoman todellisuuden hahmottamiseksi on myös mediatekstejä käsiteltävä tässä tutkimuksessa osana analyysia, aineistolähteinä.

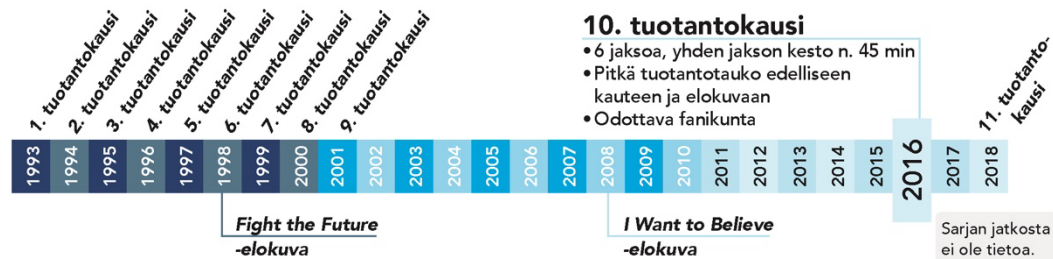
Ensimmäinen tarkastelemani mediateksti on *Salaiset kansiot (The X-Files)*. Se on science fiction -televisiosarja, jonka ensimmäinen tuotantokausi sai ensiesityksensä Yhdysvalloissa vuonna 1993. Tuona ajankohtana se puhutteli jo päättyneen mysteerisarja *Twin Peaksin* (1990–1991, ABC) olemassa olevaa yleisöä (Graham 2002).² Kolmanteen tuotantokauteensa mennessä *Salaisista kansioista* oli muodostunut kaupallinen menestys (Bury 2003: 217), ja menestykseen vaikutti sarjan tuotantokoneiston omaksuma tarinarakenteen muotoilu. Kokonaisuuteen kuuluu läpileikkaava suuri tarinalinja, mutta sarjaa satunnaisesti seuraavien katsojien tavoittamiseksi tehtiin jaksoja, jotka eivät edellyttäneet tietoa sarjaa läpileikkaavasta metatasosta tai edes edellisistä jaksoista.³ Näin sarjan tarinarakenteesta saatiin palkitseva sekä uskollisille faniyleisöille että satunnaisille katsojille. (Graham 2002; Reeves, Rodgers & Epstein 1996: 33.)

Vuoteen 2018 mennessä sarjan kaanonin eli alkuperäisen fiktiivisen tarina- ja hahmomaailman muodostavat yksitoista tuotantokautta ja kaksi elokuvaa (ks. Kuvio

² *Twin Peaks* kertoo pientä kaupunkia järkyttäneestä nuoren naisen murhasta ja sen selvittämisestä. Sarja yhdistää salapoliisifiktiota, ylikuunnollisia ja surrealistisia elementtejä sekä kauhua ja huumoria.

³ *Salaisien kansioiden* suurta ja monimutkaista tarinalinjaa kutsutaan mytologiaksi. Yksittäisten X-arkistotapausten tutkimusta kuvaavia jaksoja kutsutaan Viikon hirviö -jaksoiksi (*Monster of the Week*).

3). Sarjasta on eriytynyt sivutuotteena myös kaksi televisiosarjaa sekä sarjakuva.⁴ Parhaimmillaan yksittäinen jakso on tavoittanut pelkästään Yhdysvalloissa yli 29 miljoonaa katsojaa.⁵ Sarjalle ja siinä esiintyville henkilöille, sekä fiktiivisille että heitä tulkitseville näyttelijöille, on useita fanien ylläpitämiä sivuja ja ryhmiä yhteisöpalvelu Facebookissa.⁶



Kuvio 3. Salaiset kansiot -tuotantojen aikajänne

Salaisissa kansioissa seurataan kahta FBI-agenttia, jotka tutkivat niin sanottuihin X-arkistoihin liittyviä paranormaaleja tapauksia. Niihin lukeutuu muun muassa UFO-havaintoja, kansantarujen hirviöitä ja urbaaneja legendoja. Sarjaa voi luonnehtia tematiikkansa perusteella aikansa tuotteeksi sen ilmestyessä hetkenä, jolloin lähestyvä vuosituhannen vaihde kasvatti tieteellisten ja uskonnollissävyytteisten maailmanlopun visioiden suosiota (ks. Kingwell 1996: 258; Hietala 2007: 43). Sarjan synkkäsävyydestä huolimatta yksi sen kiinnostavimpia elementtejä on sarjan päähenkilöiden, Dana Scullyn ja Fox Mulderin, välinen kemia ja ennen kaikkea heidän suhteensa laatu.⁷ Hyvin pian ensimmäisen tuotantokauden aikana fanien keskuudessa heräsi kysymys siitä, ovatko agentit vain ja ainoastaan työpari, vai voisiko heidän välillään olla romanttisia tunteita. Salaisia kansioita pidetään yhtenä ensimmäisistä suuren shippausilmiön synnyttäneistä televisiosarjoista, ja termi *shipperi* syntyi sen faniyhteisössä 1990-luvulla (Romano 2016a). Termin

⁴ Elokuvat: *Fight the Future* (1998), *I Want to believe* (2008); sivutuotteet: *Millennium* (1996–1999, 20th Century Fox), *The Lone Gunmen* (2001, 20th Century Fox), sarjakuva (1995–1998, Topps Comics).

⁵ Viittaaan tekstissäni jaksoihin käyttäen suluissa merkintää tuotantokauten (K, kausi) ja jaksoon (J, jakso). (Esim. K10J5 viittaa 10. tuotantokauden viidenteen jaksoon). K4J12: *Leonard Betts*. Lähde: <https://www.imdb.com/title/tt0751153/>
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_X-Files_episodes

⁶ Salaiset kansiot - ja Mulder ja Scully -aiheisten fanien ylläpitämien Facebook-ryhmien ja -sivujen jäsenmäärät vaihtelevat muutamista kymmenistä tuhansista satoihin tuhansiin, esim. yksityisen The X Files -ryhmän jäsenmäärä on n. 83 000 (tarkistettu 9.8.2022).

Lähde: <https://www.facebook.com/groups/XFGRP/>

Sarjan virallisella Facebook-sivulla on hieman alle 2 miljoonaa tykkääjää.

Lähde: <https://www.facebook.com/OfficialTheXFiles/>

⁷ Viittaaan hahmoihin kaupallisen tuotantokoneiston vakiinnuttamilla nimillä. Agentit puhuttelevat toisiaan sukunimillä, Mulder ja Scully, ja siten tämä käytäntö on vakiintunut myös faniyhteisöissä ja populaarikulttuurissa.

käytön yleistymisen arvellaan tapahtuneen sarjan fanien luomalla keskustelualustalla, jossa nimityksellä alettiin viitata Mulderin ja Scullyn suhteen laadusta kiinnostuneisiin faneihin (Fanlore 2022).

Sarjan tuotanto ja osa faneista on suhtautunut sen ympärille rakentuneeseen shippausilmiöön kielteisesti 1990-luvulta saakka, mutta tuotanto on löytänyt ilmiöstä myös kääntöpuolen: shippauksen ansiosta Salaiset kansiot on pysynyt ajankohtaisena ja uusien yleisöjen tavoitettavissa olevana televisiosarjana huolimatta pitkistä tuotantotauoista. Sarja tarjoaa shippauskannusteista sisältöä, jossa vihjataan agenttiparin suhteen romanttiseen laatuun, vaikka kaupallinen tuotantokoneisto on pitkään kieltänyt agenttien välillä olevan muuta kuin ystävyyttä ja työtoveruutta (Wilcox & Williams 1996: 113). Shippauskannusteisuus on ollut 1990-luvulla riittävän hienovaraista, jotta se voidaan kiistää. Sarjassa esimerkiksi näytetään hyvin vähän paljasta ihoa, ja hahmojen pukeutuminen on virallista tummine pukuineen ja valkoisine kauluspaitoineen.⁸ Niinpä hienovaraiset vartalon asennon muutokset, katsekontakti ja leikkaustekniset valinnat toimivat täkyinä romanttisesta kontekstista kiinnostuneille shippereille (Badley 1996: 157). Sarjan keskeisten hahmojen määrä on suhteellisen vähälukuinen, mutta sekä Mulderia että Scullya on yhdistetty shippaustuotannossa myös muihin hahmoihin.

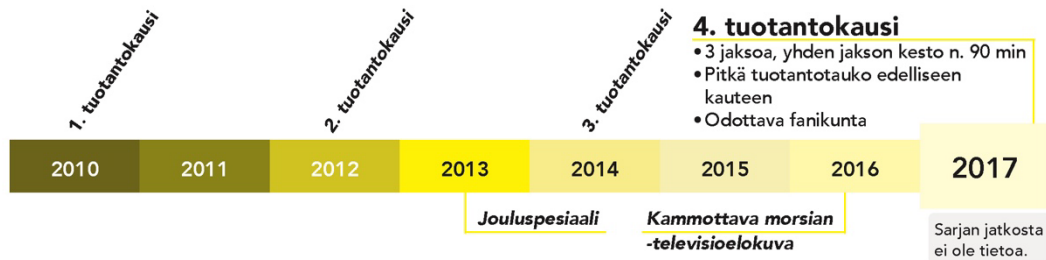
Toinen aineistolähteeni on brittiläinen televisiosarja Uusi Sherlock (*Sherlock*). Se perustuu sir Arthur Conan Doyle'n luomaan hahmoon, mestarietsivä Sherlock Holmesiin. Hänen toimintaympäristönään on Doyle'n tarinoiden mukaisesti Lontoo, mutta hänet on siirretty 1800-luvulta 2010-luvulle. Aikahyppyä lukuun ottamatta sarja on peruselementeiltään uskollinen alkuperäiselle mediatekstille: Sherlock toimii Scotland Yardin eli Suur-Lontoon poliisitoimen apurina ja asuu vuokralla rouva Hudsonin omistamassa asunnossa Baker Streetillä. Kumppaninaan rikosten ratkaisemisessa hänellä on tohtori John Watson, joka on paitsi työtoveri, myös ystävä ja asuinkumppani.⁹

Mediatekstinä Uusi Sherlock on samanaikaisesti osallinen yhteen vanhimmissa tunnetuista faniyhteisöistä, uudelleentulkittu fanituotanto sekä moderni digitaalisen kulttuurin tuote (Ward 2014; McLaughlin 2013: 1; Stein & Busse 2012: 21–22; Sihvonen & Wik 2017). Sarjaa on tuotettu vuoteen 2022 mennessä neljän tuotantokauden, yhden jouluaiheisen erikoisjakson ja yhden televisioelokuvan verran (ks. Kuvio 4). Parhaimmillaan yksittäinen jakso on tavoittanut Iso-Britanniassa

⁸ Salaisten kansioiden luoja, tuottaja ja käsikirjoittaja Chris Carter myönsi nähneensä hahmot pariskuntana vasta toisen elokuvan tekoprosessin aikana (2008) (Ks. luku 5.1.1).

⁹ Viitataan hahmoihin Uusi Sherlock -sarjan kaupallisen tuotantokoneiston vakiinnuttamalla nimillä. Etsivä ja lääkäri puhuttelevat toisiaan etunimillä, Sherlock ja John, ja siten tämä käytäntö on vakiintunut myös faniyhteisöissä ja populaarikulttuurissa.

12,7 miljoonaa katsojaa.¹⁰ Sekä sarjalle että siinä esiintyville fiktiivisille henkilöille on perustettu useita fanien ylläpitämiä Facebook-sivuja ja ryhmiä.¹¹



Kuvio 4. Uusi Sherlock -tuotantojen aikajänne

Salaisten kansioiden tapaan Uuden Sherlockin shippauskannusteisuus on hienovaraista. Mediatekstissä Sherlockin hahmoon on luotu visuaalista erottuvuutta: hän käyttää siistejä tummia pukuja kauluspaitoineen, ja hänen yllään usein nähty linjakas klassinen tweed-takki korostaa hahmon ja tätä tulkitsevan näyttelijän pituutta ja esteettisyyttä. Visuaaliset valinnat tekevät hänestä hahmon, joka on osa sekä viktoriaanista aikakautta että modernia nykyisyyttä, ja joka on vangitseva katseen kohde. John taas pukeutuu rennommin mutta peittävästi, niin sanottuun ”jokamiehen” tyyliin. (Evans 2012: 110.) Romanttinen konteksti ja hahmojen välinen kemia rakentuvat vartalon asennon muutoksista, katsekontakteista ja leikkausteknisistä valinnoista, samoin kuin Mulderin ja Scullyn tapauksessa (vrt. Badley 1996: 157). Sarjalle on myös tyypillistä tarkastella päähenkilöiden suhteen laatua huumorin keinoin. Esimerkiksi muiden Uuden Sherlockin fiktiiviseen maailmaan kuuluvien hahmojen kuullaan toistuvasti luulevan Sherlockia ja Johnia pariskunnaksi, minkä jälkeen miehet kieltävät romanttisen suhteen olemassaolon. Näin shippausta sisäänkirjoitetaan sarjaan toistamalla tilannetta, jossa etsivän ja lääkärin suhde tulkitaan romanttiseksi (ks. luku 5.1.2). Sarjan keskeisten hahmojen määrä on suhteellisen vähälukuinen, mutta shippereiden tekemissä audiovisuaalisissa tuotteissa molempia hahmoja yhdistetään romanttisesti myös toisiin hahmoihin.

Kolmas ja viimeinen aineistolähteeni on *Outlander – Matkantekijä (Outlander)*, joka on vuonna 1991 samannimisellä teoksella alkunsa saanut kirjasarja. Sarja sisältää yhdeksän osaa, joista viimeisin ilmestyi vuonna 2021 (Gabaldon 2022).

¹⁰ K3J1 *Tyhjä ruumisauto*. Lähde: https://www.barb.co.uk/viewing-data/weekly-top-30/?_s=4, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Sherlock_episodes

¹¹ Sherlock- ja Sherlock Holmes ja John Watson -aiheisten fanien ylläpitämien ryhmien ja -sivujen jäsenmäärät vaihtelevat muutamista tuhansista satoihin tuhansiin, esim. yksityisen I Am Johnlocked: Fan Fiction Writers and Readers -sivun jäsenmäärä on n. 7 400 (tarkistettu 9.8.2022). Lähde: <https://www.facebook.com/groups/1049302538495401> Sarjan virallisella Facebook-sivulla on n. 6 miljoonaa tykkääjää. Lähde: <https://www.facebook.com/Sherlock.BBCW/>

Vuonna 2014 kirjasarjan ensimmäisen osan pohjalta syntyi 16-osainen televisiosarja-adaptaatio (*Outlander* 2014–, STARZ), joka nosti mediatekstin uuden yleisö- ja fanikerrostuman tietoisuuteen, ja yksittäinen jakso tavoitti parhaimmillaan 1,7 miljoonaa katsojaa Yhdysvalloissa.¹² Sarjalle ja siinä esiintyville henkilöille, sekä fiktiivisille että heitä tulkitseville näyttelijöille, on useita fanien ylläpitämiä Facebook-sivuja ja ryhmiä.¹³ Vuoteen 2022 mennessä televisiosarjasta on tehty kuusi tuotantokautta (ks. Kuvio 5).



Kuvio 5. Outlander-kirja- ja televisiosarjatuotantojen aikajänne

Outlander-kirjojen ja -televisiosarjan päähenkilö ja kertojaääni on Claire Randall.¹⁴ Hän on toisessa maailmansodassa palvellut sairaanhoitaja, joka rakentaa elämäänsä ja avioliittoaan uudelta pohjalta sodan päättymisen jälkeen. Tutustukseen lääkäripuolisoonsa uudelleen erillään vietettyjen sotavuosien jälkeen, hän lähtee tämän kanssa lomalle Skotlantiin. Tutustuessaan paikallisten nähtävyyksien joukossa pyhänä pidettyyn kivikehään, hän aikamatkaa sen läpi 1940-luvulta 1700-luvun Skotlantiin, keskelle skotlantilaisten ja englantilaisten vihanpitoa. Sattumusten kautta hän tutustuu skottisoturi Jamie Fraseriin ja tämän klaaniin, ja joutuu puntaroimaan tunteitaan tätä ja kahden sadan vuoden päässä tulevaisuudessa odottavaa aviomiestänsä kohtaan. Sarjassa on laaja hahmokaarti ja täten se tarjoaa Clairen ja Jamien keskinäisen suhteen lisäksi runsaasti shippausmahdollisuuksia.

¹² K3J6 A. *Malcom*. Lähde: <http://www.showbuzzdaily.com/articles/showbuzzdailys-top-150-sunday-cable-originals-network-finals-10-22-2017.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Outlander_episodes#cite_note-40

¹³ Outlander-, Claire ja Jamie - sekä Catriona Balfe ja Sam Heughan -aiheisten fanien ylläpitämien ryhmien ja sivujen jäsenmäärät vaihtelevat muutamista tuhansista satoihin tuhansiin, esim. yksityisen SAM HEUGHAN AND CAITRIONA BALFE outlander -sivun jäsenmäärä on n. 12 200 (tarkistettu 9.8.2022). Sarjan virallisella Facebook sivulla on yli 2 miljoonaa tykkääjää. Lähde: <https://www.facebook.com/OutlanderTVSeries.starz/>

¹⁴ Viittaan hahmoihin heille kaupallisen tuotantokoneiston vakiinnuttamalla nimillä. Outlanderissa puhuttelutavassa tapahtuu muutoksia mediatekstin tapahtuma-ajan mukaisesti: ennen avioitumistaan hahmot puhuttelevat toisiaan virallisesti herraksi ja rouvaksi, kun taas tutustuttuaan ja avioituttuaan he käyttävät toisistaan etunimiään, Claire ja Jamie. Etunimien käyttö on vakiintunut myös faniyhteisöissä ja populaarikulttuurissa.

Outlander on mediateksti, joka häilyy erilaisten genrerajojen rajapinnalla. Se saa erilaisia merkityksiä siihen kohdistettujen erilaisten lukutapojen avulla: aikamatkustaminen viittaa vahvasti science fictioniin, 1700-luvun todellisiin tapahtumiin kytkeytyminen Skotlannissa taas historialliseen tuotantoon. (Vrt. Jenkins 1992: 133.) Toisin kuin Salaiset kansiot ja Uusi Sherlock, joissa romanttiseksi tulkittava linja liikkuu pohjavirtauksena, on Outlander mahdollista tulkita myös ensisijaisesti romanssiksi. Toisin kuin edellisille mediateksteille tyypillinen hienovarainen shippauskannusteisuus, sisältää Outlander avointa tunteiden, kemian ja seksuaalisuuden esittämistä sekä alastomuutta.

Outlander eroaa Salaisista kansioista ja Uudesta Sherlockista shippauksen kohteena myös siten, ettei se ole kirjoitettuna tekstinä tarjonnut audiovisuaalista materiaalia shippereiden työstettäväksi yli 20 vuoteen. Vasta vuonna 2014 käynnistynyt televisiosarja tarjosi valmista raakamateriaalia audiovisuaaliseen shippaus-tuotantoon. Kuitenkin tarve tarinan ja hahmojen ”lihallistamiselle” audiovisuaalisten tuotteiden keinoin oli ollut olemassa tätä aikaisemmin. Tuolloin shipperit ovat hyödyntäneet muita Outlanderin hahmo-, miljö- ja aikakuvaukseen sopivia historiallisia mediatekstejä visualisoidakseen kirjasarjan tapahtumia (ks. luku 5.2.3).

Olen kuvannut edellä kolmen aineistolähteenä toimivan mediatekstin positiota oman aikansa shippauskulttuurisina ilmiöinä. Salaiset kansiot oli yksi ensimmäisistä tunnetuista shippausilmiön synnyttäneistä sarjoista 1990-luvulla ja sen aikajänne on lähes 30 vuotta. Uusi Sherlock asettui sulavasti pitkään Holmes-adaptaatioiden perinteeseen ja nosti sen päähenkilöiden suhteen laadun uuden fanikerrostuman tietoisuuteen 2010-luvulla säilyen fanisuosikkina yli vuosikymmenen. Outlander-televisiosarja sekä tavoitti alkuperäisen kirjasarjan 1990-luvun alkupuolelta saakka rakentuneen fanikunnan että synnytti kokonaan uuden yli 20 vuotta ensimmäisen kirjan ilmestymisen jälkeen.

Mediatekstit ovat laajoja sisältäen useita tuotantokausia (ja elokuvia), ja yksittäiset jaksot ovat kestoaltaan 45–90 minuuttia (ks. Kuviot 1–3). Kunkin mediatekstin yksityiskohtainen läpikäyminen olisi ollut valtava suoritus. Jokainen aineistolähteenä oleva tuotantokausi oli julkaisuajankohtanaan faniyhteisön tulokulmasta erityisen merkityksellinen ja siksi olen valinnut juuri ne tutkimukseni aineistotokseksi: Salaisten kansioiden ja Uuden Sherlockin fanien mielenkiinto säilyi yllä pitkien tuotantokausien yli, ja Outlanderin fanit toivottivat televisiosarja-adaptaation ensimmäisen tuotantokauden tervetulleeksi osaksi Outlanderin fiktiivistä maailmaa.

Hahmottaakseni videoissa käytettyjä shippauskannusteisia tarjousia sekä kaupallisen tuotannon mahdollisesti sisäänrakentamaa shippauskannusteisuutta,

minun tulee tuntea päällisin puolin myös jokaisen mediatekstin kaanon. Jokaisen mediatekstin kaanonista toimii otoksena yksi tuotantokausi, ja tuon kyseisen tuotantokauden olen ennen tutkimuksen aloittamista käynyt yksityiskohtaisesti läpi. Shippausvideoiden hienovaraisten nyanssien ymmärtämiseksi tarvitaan ennakkotietoa niissä raakamateriaaleina käytetyistä mediateksteistä, ja tästä syystä mediatekstit kokonaisuudessaan kuuluvat myös tämän tutkimuksen aineistoon. Tietyn mediatekstin faniyhteisön ulkopuolinen henkilö voi saada audiovisuaalisen fanituotannon perusteella alkuperäisestä tuotannosta jyrkästi poikkeavan käsityksen. Esimerkiksi Uusi Sherlock voi näyttäytyä Sherlock/John-shippereiden tekemien videoiden kautta hahmot avoimesti pariskuntana esittävänä sarjana. Näin myös tutkijalle alkuperäisten mediatekstien kaanonin tuntemus on tärkeää, ja siten shippausvideoita ja mediatekstejä ei voi aineistokuvauksessa jyrkästi erottaa toisistaan.

1.2.2 Tutkimusaineistona shippausvideot

Tässä väitöskirjassa yksityiskohtaisesti analysoitu tutkimusaineisto koostuu shippereiden tekemästä audiovisuaalisesta tuotannosta eli shippausvideoista. Shippausvideo on fanivideon alalaji, jonka avulla tietyn mediatekstin hahmojen välinen suhde konkretisoidaan videon todellisuudessa: alkuperäinen mediateksti saa uuden elämän raakamateriaalina, joka asettuu fanien omien tulkintakehysten sisälle (ks. Jenkins 1992: 45, 63, 86) ja josta editoinnin kautta jalostetaan uusi shipperin näkemystä kuvaava teos. Jenkinsin (1992: 227) esittämän fanivideomääritelmän mukaisesti näen shippausvideon visuaaliseen kuvastoon ja musiikkiin perustuvaksi teokseksi. Sen kollaasimainen todellisuus syntyy näkemykseni mukaan yhdistettäessä ääni- ja kuvailmaisuus sekä jälkituotannolliset valinnat videoeditointityökalussa.¹⁵ Syntyvä video on amatöörituotanto, joka noudattaa audiovisuaalisten tuotteiden, kuten elokuvien, televisiosarjojen ja musiikkivideoiden, rakennetta yhdistäessään näkö- ja kuuloaistien koettavia elementtejä.

Aineistolähteiden rajaus yhteen mediatekstikohtaiseen tuotantokauteen vaikutti aineiston eli shippausvideoiden ajalliseen rajaamiseen. Tämän ratkaisun avulla pystyin shippausvideoita kartoittaessani tiivistämään niiden valtavaa tarjontaa, ja valitsin tutkimusaineistoon videoita, jotka ilmestyivät tietyn tuotantokauden ensiesityksen jälkeen. Huomioin tutkimuksessani kuitenkin sen, että videoissa yhdistellään usein eri tuotantokausia ja mahdollisesti materiaalia muista videoon sopivista mediateksteistä. Yksittäinen uusi tuotantokausi toimii näin aineisto-

¹⁵ Jälkituotannollisia valintoja ovat esimerkiksi tekstityksen lisääminen, hidastus ja nopeutus, siirtymät, lähentäminen ja loitontaminen sekä värinmäärittely (ks. Pirilä & Kivi 2008; Pirilä & Kivi 2005). Tarkastelen näitä luvussa 6.3.

otoksena, jonka yksityiskohtaisen tuntemuksen avulla näen sen vaikutuksen shippereiden audiovisuaaliseen tuotantoon. Outlanderin ensimmäinen kausi oli tuona ajankohtana vasta tuotannossa, mutta olin lukenut sen pohjana olevan kirjan sekä seurannut televisiosarjan odotuksesta jännittyneen faniyhteisön liikehdintää sosiaalisessa mediassa. Sain tämän kautta ennakkotietoa etenkin televisiosarjan hahmojen lihallistamiseen liittyvistä odotuksista.

	Aineistolähteet	Tutkimusaineisto
	<p>Outlander</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjasarjan hahmo-, miljöö- ja aikakuvaukseen sopivat mediatekstit audiovisuaalisena raakamateriaalina 	<p>3 shippausvideota</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video 1 julkaistu: 4 / 2013 shippi: Claire ja Jamie • Video 2 julkaistu: 6 / 2011 shippi: Claire ja Frank/Jamie • Video 3 julkaistu: 9 / 2007 shippi: Claire ja Jamie
	<p>Outlander</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. tuotantokausi • 16 jaksoa, yhden jakson kesto n. 60 min 	<p>4 shippausvideota</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video 4 julkaistu: 4 / 2015 shippi: Claire ja Jamie • Video 5 julkaistu: 6 / 2015 shippi: Claire ja Frank • Video 6 julkaistu: 11 / 2014 shippi: Claire ja Jamie • Video 7 julkaistu: 6 / 2016 shippi: Jamie ja Black Jack
	<p>Salaiset kansiot</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10. tuotantokausi • 6 jaksoa, yhden jakson kesto n. 45 min 	<p>3 shippausvideota</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video 1 julkaistu: 8 / 2016 shippi: Mulder ja Scully • Video 2 julkaistu: 5 / 2016 shippi: Mulder ja Scully • Video 3 julkaistu: 2 / 2016 shippi: Mulder ja Scully
	<p>Uusi Sherlock</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4. tuotantokausi • 3 jaksoa, yhden jakson kesto n. 90 min 	<p>3 shippausvideota</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video 1 julkaistu: 1 / 2017 shippi: Sherlock ja John • Video 2 julkaistu: 1 / 2017 shippi: Sherlock ja Molly • Video 3 julkaistu: 3 / 2017 shippi: Sherlock ja John

Kuvio 6. Aineisto ja sen suhde mediateksteihin

Kuviossa 6 esittelen tutkimusaineiston eli kolmetoista shippausvideota ja niiden kytkökset edellisessä luvussa esittelemiini mediateksteihin eli aineistolähteisiin. Ensimmäisenä vasemmalla on Outlanderin ensimmäisen aallon shippaustuotanto, joka osoittaa shippereiden toimijuuden tason audiovisuaalisen tuotannon tekijöinä. Vuosien 1991–2013 välillä heillä ei ole ollut valmista audiovisuaalista raakamateriaalia Clairen ja Jamien visualisoimiseksi, vaan he ovat editoineet hahmo-, miljöö- ja aikakuvaukseen sopivia mediatekstejä luodakseen oman versionsa hahmoista. Tämä aikakausi Outlander-shipperyhteisössä avaa näkymän faniyhteisöihin kätkeytyvään tekniseen ja taiteelliseen osaamiseen sekä niiden soveltamiskykyyn. Tätä aikakautta seuraa murrosvaihe, jolloin shippereiden saattavilla olevaan audiovisuaaliseen raakamateriaaliin liittyy Outlander-aiheinen mediateksti eli vuoden 2014 televisiosarja-adaptaatio. Tällä mediatekstillä on merkittävä vaikutus sarjaan liittyvän ”toisen aallon” shippaustuotantoon: Claire ja Jamie on lihallistettu, heidän tekstipohjainen hahmonsa on representoitu kaupallisen tuotantokoneiston näkemyksen mukaisesti. Nimitän tässä tutkimuksessa mediatekstin alkuperäistä näkemystä hahmosta hahmokoodiksi: se voisi sisältää tietyt fyysiset ominaisuudet, kuten pituuden tai silmien värin, sekä esimerkiksi luonneominaisuudet. Aineistoni sisältää esimerkkejä molemmista Outlanderin shippaus-

tuotantoaallon videoista. Vaikka Claire ja Jamie muodostavat sarjan suurimman shipin eli romanttisesti toisiinsa yhdistettävän parin, tarkastellaan videoissa heidän kemiaansa myös muiden hahmojen kanssa.

Vuonna 2016 julkaistu Salaisten kansioiden uusi tuotantokausi sisältää kuusi jaksoa. Jaksojen määrä muuttui suuresti ensimmäisistä kausista, jolloin yksittäiset kaudet olivat pitkiä, jopa 25 jaksoa. Shippereillä on siis ollut käytössään ennen 10. tuotantokauden julkaisua runsaasti audiovisuaalista raakamateriaalia. Salaisten kansioiden vuosien 1993–2002 aikana julkaistut yhdeksän kautta, vuoden 1998 elokuva sekä vuonna 2008 julkaistu toinen elokuva muodostavat sarjan kaanonin, jota kaupallinen tuotantokoneisto täydensi uuden kauden myötä.

Uuden kauden innoittama shippaustuotantoaalto käynnistyi välittömästi ensimmäisten jaksoiden julkaisun jälkeen. Osa videoista yhdisti uuden kauden audiovisuaaliseen materiaaliin ainesta aikaisemmista kausista, osa hyödynsi ainoastaan uuden kauden materiaalia. Molemmat tyylit ovat läsnä aineistoni kolmessa Salaiset kansiot -shippausvideossa, sillä haluan selvittää uuden kauden asettumista videoitten tekemisen jatkumoon ja kaanoniin. Salaisten kansioiden pitkä aikajänne herätti myös pohtimaan hahmojen ja näyttelijöiden ikääntymistä ja siitä seuraavia aika- ja tapahtumajatkuvuuden haasteita. Jokaisen kolmen videon shippinä esiintyvät Mulder ja Scully.

Vuonna 2017 julkaistu Uuden Sherlockin tuore tuotantokausi sisältää mediateks-tille vakiintuneen rakenteen mukaisesti kolme jaksoa, joista jokainen vastaa pituudeltaan elokuvan kestoja. Näin Sherlockin kaanonin muodostaa yhdeksän jaksoa, yksi jouluspesialijakso sekä yksi televisioelokuva. Kokonaisuutena seitsemän vuoden aikajanelle hajautettu kaanon on huomattavasti suppeampi kuin Salaisten kansioiden tai Outlanderin. Kolmannen ja neljännen kauden välissä oli mediatekstin pisin tuotantotauko, kolme vuotta. Olin seurannut aikaisemmin mielihyvähohjalta esimerkiksi sarjalle perustettuja virallisia Facebook-sivuja, ja samoilla sivuilla kiinnitin huomiota neljännen kauden julkistamisesta seuranneeseen keskusteluun. Shippereiden odotukset eivät olleet laantuneet, ja esimerkiksi keskustelu Sherlockin ja Johnin romanttisen suhteen kanonisoimisesta nousi esiin jokaisessa kaupallisen tuotannon julkaiseman mainosvideon yhteyteen syntyneessä kommenttiketjussa.¹⁶

Heti ilmestyttyään Uuden Sherlockin neljäs tuotantokausi sysäsi liikkeelle shippaustuotannon aallon. Kuten edellä kuvailemassani Salaisten kansioiden tapauksessa, editoitiin ja yhdisteltiin myös näissä audiovisuaalisissa teoksissa eri tuotantokausien materiaalia. Koska neljäs tuotantokausi ei kanonisoanut Sherlockin ja

¹⁶ Sarjan virallinen Facebook-sivu. Lähde: <https://www.facebook.com/Sherlock.BBCW/>

Johnin suhdetta, hyödynnettiin audiovisuaalista materiaalia myös hahmoja esittävien näyttelijöiden muista töistä, kuten elokuvista ja televisiosarjoista. Näissä muista mediateksteistä lainatuissa materiaaleissa näyttelijät nähtiin esimerkiksi vähäpukeisina tai muutoin Sherlockin ja Johnin esittämistavoista poikkeavissa rooleissa. Aineistoni Uusi Sherlock -shippausvideoissa esiintyy molemmilla tyyleillä toteutettuja videoita. Vaikka Sherlock ja John muodostavat sarjan tärkeimmän shipin, tarkastellaan yhdessä videossa myös Sherlockin ja toisen hahmon suhdetta.

Kuten kerrottu, toinen tutkimusaineisto muodostuu kolmestatoista shippausvideosta. Lukumäärä voi väitöskirjaa ajatellen vaikuttaa suppealta. Kuitenkaan en näiden kolmentoista videon kautta pyri selittämään kokonaisvaltaisesti shippausta ilmiönä. En myöskään tarkastele videoita teoksina, jotka selittäisivät valitsemiini mediateksteihin liittyviä shippausilmiöitä kokonaisvaltaisesti. Analyysissa en pääse kiinni shipperiyden kokemukseen. En esimerkiksi väitä, että shippausvideoiden analyysissa tekemäni havainnot olisivat sellaisenaan yleistettävissä koskemaan kaikkia shippausvideoita. Osana videoiden analyysia rakennan teoreettis-käytännöllisen mallin audiovisuaalisen fanituotteen tarkasteluun, ja testaan sitä oman shippausvideon tuotantoprosessin kautta. Käsittelen aineistoa kokonaisuutena, jonka kautta analysoin shippereiden käyttämiä ilmaisukeinoja. Analyysin tulokset ja tekemäni havainnot kertovat audiovisuaalisten fanituotteiden toimintamallin toimivuudesta, ja toimintamallia on mahdollista käyttää tai soveltaa myös toisenlaisten lyhytvideoiden tarkasteluun. Näin analyysini tulokset ja havainnot ylittävät aineiston.

Etenkin ajankohtaisiin aiheisiin keskittyvä tieteellinen tutkimus on aikansa tuote, ja se avaa tietynlaisen ikkunan tutkimusajankohtaansa. Aineiston kannalta tämä johtaa tutkimustulosten ajankohtaisuuden puntaroimiseen. Esimerkiksi tämän tutkimuksen aineisto on kerätty pääosin vuosien 2015–2017 aikana ja on siis useita vuosia vanha tutkimukseni julkaisuajankohtana. Osa aineistosta on ollut useita vuosia vanhaa jo keräyshetkellä. Videopalvelu YouTube, josta shippausvideot on kerätty, on 2020-luvulla edelleen suosituin videoiden jakamiseen ja julkaisemiseen käytetty videopalvelu, mutta esimerkiksi kymmenen tai kahdenkymmenen vuoden kuluttua audiovisuaalisten tuotteiden julkaisu voi tapahtua jossain muualla. Audiovisuaaliset tuotteet ovat myös mahdollisesti korvautuneet jollain toisella muodolla. Vaikka aineisto kuvaa tiettyä hetkeä, eivät sen kautta kuvatut merkitykset, ilmaiset ja kokemukset vanhene. Tämä on nähtävissä fanitutkimuksen perinteessä (luku 2), jonka historiallisessa kuvauksessa faniuden toteuttamistavat ja kohteet muuttuvat ilman, että faniuteen liitettävä tunneintensiteetti muuttuu tai katoaa. Tulevaisuuden tutkimus osoittaa, mitkä fanikäytännöt jäävät elämään ja mitkä katoavat.

1.2.3 Kontekstoiva aineisto ja omatekoinen shippausvideo

Olen ollut Salaiset kansiot -fani ja -shipperi lähes 30 vuotta. Tuon ajan kuluessa olen liittynyt useisiin sarjaa ja sen hahmoja käsitteleviin sosiaalisen median alustoihin ja seurannut uusien tuotantokausien tai elokuvien aikaansaamaa faniliikettä internetissä. Oma fanikokemukseni on opettanut ymmärtämään erilaisia faniuden toteuttamisen tapoja sekä hahmottamaan internetin merkitystä sen toteuttamisessa. Fanikulttuureissa 2000-luvulla älypuhelimien ja sosiaalisen median myötä tapahtuneen murroksen jälkeen avoimia fanifoorumeita tai keskustelupalstoja on enää vähän (Blom 2021: 186), ja tästä johtuen olen seurannut fanien keskustelua ja reagointia esimerkiksi Salaisten kansioden virallisilla Facebook-sivuilla. Esimerkiksi sarjan 10. tuotantokauden julkaisun kynnyksellä kaupallisen tuotannon lisäämien päivitysten alle syntyi kommenttiketjuja, joissa fanit ja heidän joukossaan shipperit keskustelivat muun muassa hahmoista, näyttelijöistä ja mahdollisista juonikuvioista. Uudesta tuotantokaudesta julkaistiin viikoittain yksi jakso, ja kyseiselle kaudelle omistetuissa Facebook-ryhmissä jokainen jakso keskusteltiin aktiivisten ryhmäläisten toimesta yksityiskohtaisesti läpi.

Vaikka omaa osallisuuttani voi luonnehtia passiiviseksi tai seuraajaksi, olen kuitenkin päässyt osalliseksi siitä valtavasta fanien tuottamasta tiedon ja näkökulmien määrästä, mikä erilaisilla alustoilla on saatavilla. Esimerkiksi seurattessani mielihyvähypoteesin pohjalta Salaisten kansioden faniyhteisön ja shippereiden liikehdintää sosiaalisessa mediassa uuden 10. tuotantokauden julkaisun alla, opin ymmärtämään fanien yhteisöllisyyden merkityksen. Tuotantokauden voi nähdä palkintona uskollisille faneille, ja syntyvän keskustelun avulla he nostavat shippauskulttuurisen merkkipaalan uuden yleisön tietoisuuteen 2010-luvulle päivitettyinä versiona. Odotukseen liittyi monia tunteita, ja niiden lomassa myös pelkoa uuden kauden vaikutuksesta kaanoniin.

Kytken tämän fanien kollektiivisesti rakentaman tietopohjan tutkimukseeni tuodakseni tekstiini shippereiden omaa ääntä, joka ei ole siivilöitynyt aikaisemman tutkimuksen lävitse. Toimintatapaani voi luonnehtia netnografiseksi. Se tarkoittaa seuraamalla ja havainnoimalla tehtävää tutkimusta, jonka pyrkimyksenä ei ole yleistys vaan tutkittavan ilmiön syvälinen kuvaus. Sen avulla on mahdollista tavoittaa ”hiljaista tietoa”, jota ei voi tavoittaa muutoin kuin havainnoimalla. (Kananen 2014: 49, 105.) Tällaista hiljaista tietoa voi liikkua esimerkiksi internetissä kuukoistavissa fanikulttuureissa, ja Robert Kozinets (2002: 62) määrittelee etnografian niiden tutkimukseen sopivaksi laadullisen tutkimuksen menetelmäksi.

Netnografinen toimintatapani on läsnä tutkimuksessani siten, että olen kirjoittanut havaintomuistiinpanoja ja ottanut kuvakaappauksia ollessani osallisena Facebookin ryhmissä. Olen kuulunut useisiin Salaiset kansiot -ryhmiin ennen tämän

tutkimuksen alkua oman faniuteni kautta, mutta liityin myös Uusi Sherlock - ja Outlander-ryhmiin tutkimuksen käynnistyessä. Koska näiden kahden faniyhteisöt ja niiden ilmenemispaikat olivat minulle vieraita ennen tutkimusta, ajoitin liittymiseni mediateksteille omistettuihin Facebook-ryhmiin muutamia kuukausia ennen uusien ja tutkimukseni kannalta relevanttien tuotantokausien alkua. Seurasin faniryhmiä ja mediatekstien virallisia Facebook-sivuja tarkkaillen keskustelujen teemoja. Seurasin myös Twitter-mikroblogipalvelua ja Tumblr-blogipalvelua satunnaisesti, mutta koin Facebookin ryhmät selkeimmiksi ”tiloiksi” tarkastella faniliikehdintää. Minun oli esimerkiksi vaivatonta palata seuraamaan tiettyä ryhmää ikään kuin sijainniltaan vakaata keskustelupalstaa.

Olen ollut jäsenenä Facebookissa sekä suljetuissa että avoimissa fani- ja shippausryhmissä. Suljettuihin ryhmiin voi kuka tahansa hakea jäsenyyttä, ja ylläpitäjä joko hyväksyy tai hylkää hakijan. Nostan molemmista ryhmätyypeistä, sarjojen virallisilta Facebook-sivuilta, Twitter-mikroblogipalvelusta sekä Tumblr-blogipalvelusta esimerkkejä tekstiini rakentaakseni tietopohjaa tutkimukseni perustaksi. Turvaan keskustelijoiden anonymiteetin häivyttämällä kirjoittajan nimen, profiilikuvan ja kommentin julkaisuajankohdan käyttäessäni kuvakaappauksia (ks. luku 1.3).

Aika, jonka olen viettänyt Salaiset kansiot-, Uusi Sherlock - ja Outlander-shippeiden jakamalla internetin keskusteluareenoilla, on auttanut minua ymmärtämään shippausta faniuden toteuttamisen muotona ja ilmiönä. Esimerkiksi lukiesani keskusteluja uuden tuotantokauden julkaisun synnyttämistä tunteista, olen päässyt kokemaan heidän rinnallaan hahmojen välisten romanttisten suhteiden tarkastelemisen viehätöksen kouriintuntuvasti. Samoin pettymyksen siitä, ettei kaupallinen tuotantokoneisto kirjoittanut mediatekstiin juuri omaa suosikkihakmopariskuntaa. Nämä autenttiset ja sensuroimattomat tunteet ja niiden kuvaukset välittyvät paljaina esimerkiksi Facebook-ryhmissä, niin fanien itsensä perustamissa kuin kaupallisen tuotannon hallitsemisissa. En tule analysoimaan tätä kontekstoivaa aineistoa, mutta se läpileikkaa koko väitöskirjan heijastuessaan tekstissäni niin teoria- kuin analyysilukuihin.

Fanius tutkimuskohteena edellyttää näkemykseni mukaan valmiutta upottaa kädet ilmiön digitalisoituneeseen maaperään, ja tähän liittyen olen edellä kuvannut faniyhteisöjen toiminnan seuraamista. Tutkimukseeni kuuluu myös tapa muuttaa positioni tutkimuskohteestaan eriytyneestä tutkijasta aktiiviseksi ja osallistuvaksi toimijaksi, ja tämä tapahtuu toteuttamalla omatekoinen shippausvideo. Tällä menetelmällä sekä syvennän aiheen tarkastelua että tarkastelen oman kokemuksen kautta näkemystäni shippausvideosta teknis-taiteellisena prosessina. Anna Haverisen (2009: 10) mukaan tutkijan on tunnettava tutkimuskohteensa teknologiset, kulttuuriset ja sosiaaliset ulottuvuudet, ja näistä kaksi jälkimmäistä toteutuvat

analyysissäni shipperikulttuurin kytkemisenä fanitutkimuksen kenttään sekä pohdintana ilmiötä yhdistävistä piirteistä ja toimintatavoista. Tutkimuskohteen teknologisen ulottuvuuden tarkastelu jäisi kuitenkin pinnalliseksi ilman oman shippausvideon tekemistä, sillä konkreettinen tekeminen syventää aiheeni tarkastelua tavoilla, jotka eivät olisi mahdollisia kirjoja lukemalla tai tekstiä kirjoittamalla.

Shippausvideon tekninen puoli on käytännössä konkreettista tekemistä, esimerkiksi editointiohjelman opettelua, tarjoumien kaappaamista, leikkaamista ja tiedostomuotojen hallintaa. Vaikka fanivideoita on tutkittu osana audiovisuaalisten tuotteiden valmistamisen perinnettä, eivät nämä tutkimukset ole oppaita, tutoriaaleja, joiden avulla opetella jokin tietty konkreettinen taito, kuten videoeditoinnin alkeet. Tutkimuksista karttuva tieto johtaa fanivideoiden tekemiseen osana internettoimijuutta ja merkityksiin tämän toiminnan taustalla. Toisin sanoen niiden kautta ei valotu fanituotannon tekeminen käytännön toimintana, joka sisältää esimerkiksi erilaisten ohjelmistojen ja tiedostomuotojen hallintaa, vaan niiden kautta keskitytään kuvaamaan esimerkiksi faniuden kokemusta tunnetasolla tai motiiveja fanituotannon tekemisen taustalla. Tutkimukseni pyrkimys onkin yhdistää aikaisemman tutkimuksen kautta rakentunutta teoriaa käytännön tekemisellä saavutettaviin, tietämystäni ja näkemystäni koko tutkittavana olevasta ilmiöstä syventäviin havaintoihin. Näitä kahta yhdistelemällä rakennan omaa tutkimustani aikaisemman fanitutkimuksen päälle ja sitä kunnioittaen. Samanaikaisesti opin ymmärtämään fanituotantoihin liittyviä tekijänoikeudellisia ja tutkimuseettisiä lähtökohtia (ks. luku 7.5).

Kaanonin tuntemus on ollut merkityksellistä myös oman shippausvideon toteuttamisessa. Valitsin Salaiset kansiot oman shippausvideon aineistolähteeksi, sillä omaan siitä vahvimman tietopohjan. Pystyn sen teemaa suunnitellessani peilaamaan uutta pitkän tuotantotauon jälkeen ilmestynyttä kautta 1990-luvun ja 2000-luvun kausiin ja elokuviin. Videossa minun olisi mahdollista painottaa esimerkiksi hahmojen suhteen pituutta ja samalla sen vahvuutta editoimalla siihen materiaalia eri vuosikymmeniltä. 30 vuoden tuotannollinen aikajänne ja saman mittainen hahmojen tuntemus avaa mielenkiintoisella tavalla shippausvideon tuotannollisia mahdollisuuksia.

1.3 Metodologia

Tarkastelen tutkimuksessani shippereiden tekemiä shippausvideoita yhdistellen erilaisia tutkimuserinteitä. Luonnehdin tutkimustani laadulliseksi ja aineistolähtöiseksi, sillä aineiston johdattamana olen tuonut yhteen kulttuurintutkimusta (2.2), mediasemiotiikkaa (3.4) ja audiovisuaalisen ilmaisun teoriaa (4.1). Osana

audiovisuaalisen ilmaisun teoriaa tutkimukseeni yhdistyy elokuvateoriasta tuttuja leikkausteknisiä käsitteitä (4.1.1).

Kulttuurintutkimuksen fokus on tavanomaisesti nykyajassa tai sen lähihistoriassa. Fanitoiminta voidaan lukea kulttuurisiin esityksiin ja näyttämöihin, jotka ovat kulttuurintutkimuksen keskeisiä tutkimuskohteita. (Sihvonen & Wik 2017: 1.) Yhä yleisempää on puhua digitaalisesta kulttuurintutkimuksesta, sillä nämä esitykset, myös fanitoiminta, voivat kanavoitua arkipäiväistyneen tekniikan välityksellä (Richardson 2016: 137). Yksi kulttuurintutkimuksen kohteiden tarkasteluun soveltuva tutkimusala on semiotiikka, joka on laaja, epäyhtenäinen ja monitieteinen kokoelma erilaisia tutkimusotteita. Sen tutkimuskohteita yhdistää kuitenkin kiinnostus merkityksen tuottamisen ja välittämisen prosesseihin (Pirinen 2012: 85). Täten näen myös shippausvideot semioottisena tutkimuskohteena niiden kuvattaessa hahmopariskunnan toisiaan kohtaan tuntemia romanttisia tunteita.

Yksi semiotiikan monista sovelluksista on visuaalinen semiotiikka. Se toimii tutkimuksessani teoreettisena viitekehyksenä ruohonjuuritason audiovisuaalisen tuotannon tutkimiseen. Se mahdollistaa erilaisten näkökulmien ja tulkintamahdollisuuksien avautumisen täsmällisten tulkintojen luomisen sijaan. Kuten Mieke Bal ja Norman Bryson (1991: 184) asian ilmaisevat, on kuvataiteen semioottisen analyysin pyrkimyksenä tutkia sitä, miten teokset ovat katsojien ymmärrettävissä. Olen edellä kuvannut, miten en pyri tutkimusaineistoni kautta selittämään kokonaisvaltaisesti shippausta ilmiönä tai aineiston mediatekstejä teoksina. Visuaalisen semiotiikan toimiessa viitekehyksenä hahmotan videoiden kautta syntyvien tulkintamahdollisuuksien yleisluontoista potentiaalia. Tätä potentiaalia sovellan analyysissä rakentamaani teoreettiskäytännölliseen amatöörivideotuotannon malliin, joka operationalisoi tutkimukseni tulokset. Valmista mallia voi käyttää tukena shippereiden käyttämien ilmaisukeinojen analysoimisessa ja soveltaa muihinkin amatööri- ja lyhytvideoiden tutkimukseen.

Luonnehdin audiovisuaalista shippaustuotantoa tekijän vision mukaisten hahmojen operationalisoinniksi ja fantasioinniksi kerronnan keinoin. Luonnehdintani yhdistää kaksi tutkimukseni kannalta keskeistä elementtiä, *audiovisuaalinen* ja *kerronta*. Henry Bacon (2000: 18) määrittelee kerronnan kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi kausaalisesti toisiinsa liittyvinä ja jostain tietystä näkökulmasta käsin. Ja kun tämä esittäminen tapahtuu esimerkiksi äänin ja kuvin, syntyy audiovisuaalinen kerronta, tapa esittää eri tavoin tallennetuin äänin ja (pääsääntöisesti) liikkuvien kuvin tarinoita. Sen yksi peruskysymyksiä on, kuinka paljon katsojalle tarinasta näytetään ja kuinka paljon jää tämän päättelykyvyn varaan. (Emt. 16, 20.)

Tutkimuksessani tämä päättelykyvyn varaan jäävä aines on se, josta shipperit ovat erityisesti kiinnostuneita. Salaisten kansioiden ja Uuden Sherlockin shippauskannusteisuus on hienovaraista ja siten merkki siitä, että mediatekstistä löytyy katsojakohtaisesti tunnistettavia, esiin louhittavia tunnevihjeitä. Tätä louhimista voi nimittää myös Henry Jenkinsin (1992) käyttämäksi *salametsästykseksi (poaching)*. Hän luonnehtii termin avulla faniyhteisöissä tapahtuvaa kaupallisten tuotantojen uudelleenkirjoittamista. Jenkins on lainannut termin kulttuurintutkija Michel de Certeaulta (1984), joka käytti sitä kuvaamaan tekstin irrottamista alkuperästään ja leikittelyä sen kanssa. Termi sopii tutkimukseeni sekä Jenkinsin että de Certeau'n näkemysten mukaisena ja kiinnittää väitöskirjani osaksi fani- ja kulttuurintutkimuksen kenttää.

Tarkastelen mediatekstin kahta ulottuvuutta eli katsojalle näytettävää tarinaa ja päättelykyvyn varaan jäävää ainesta. Näiden kahden elementin tarkastelu on keskeistä elokuvateorialle ja kerronnan prosessille. David Bordwellin (1985: xi) mukaan kerronnan prosessi sisältää tarinamateriaalin valitsemisen, järjestämisen, välittämisen ja vastaanottamisen. Prosessin tavoitteena on synnyttää katsojassa vaikutelmia, jotka tietyssä järjestyksessä ja tietyllä nopeudella voivat tukea hänen tarinan mieltämistään (Bacon 2000: 20).

Lähestyn ajatusta saman tarinan kahdesta ulottuvuudesta venäläisen formalismin omaksumien käsitteiden eli *fabulan* ja *sujetin (sjuzhet)* avulla. Fabula on tarina kokonaisuudessaan, kronologisessa jatkumossa, ja katsoja rakentaa sen mielessään audiovisuaalista tuotetta seuratessaan, kun taas sujet on tapahtumien kerrontajärjestys (ks. Hietala 1997: 118; Bacon 2000: 26; Smith 1995: 74). Tutkimuksessani sovellan käsitteitä siten, että fabula on alkuperäinen mediateksti kokonaisuudessaan. Shippausvideo taas on näkemykseni mukaan sujet, joka teknistaiteellisessa prosessissa eriytyy fabulasta ja käy shippauskannusteisten tarjoumien kautta dialogia sen kanssa.

Shippausvideoiden ymmärtämisen kautta yhdistän tutkimukseeni audiovisuaalisen esityksen tekemiseen liittyviä osatekijöitä. Audiovisuaalisen tuotteen kaksi tärkeintä elementtiä ovat nimensä mukaisesti ääni ja kuva, ja tarkastelen analyysissä näiden molempien merkitystä shippausvideon todellisuuden rakentajina. Videon valittu visuaalinen materiaali, shippauskannusteiset tarjoumat, ilmentävät shipperin louhimia tunnevihjeitä, kuten hahmojen kesken vaihdettuja merkityksellisiä katseita. Visuaalinen materiaali saa tukea ääneltä ja erityisesti musiikilta, jolla voi olla kerronnallinen tehtävä videon todellisuudessa (ks. Berndt & Hartmann 2008: 7). Kerronnallisessa funktiossa musiikki voi esimerkiksi sanoitusten kautta avata videossa nähtyjen hahmojen sisäisiä tunnetiloja. Tutkimuksessani tarkastelen äänen ja kuvan lisäksi jälkituotannon mahdollisuuksia. Viittaan sillä

ilmaisulliseen lisäarvoon, jota elävään kuvaan voi liittää visuaalisen tyylyttelyn ja graafisen muokkauksen myötä (ks. Pirilä & Kivi 2008: 81). Aloitan analyysin lähilukemalla aineistoni shippausvideot ja taulukoimalla ne mahdollisimman yksityiskohtaisesti tarjoumien, kuvan, äänen ja jälkituotannollisten valintojen mukaan.¹⁷ Menetelmänä lähiluvun avulla voi eritellä ja analysoida teoksen yksityiskohtia (Mononen 2018: 21), ja se on näkemykseni mukaan sovellettavissa myös shippausvideoiden analyysiin. Teoksen yksityiskohtien analysoimiseen otan vaikutteita myös teema-analyysista paikantamalla siitä teemoja, joiden alle kerään siihen liittyviä viittauksia (ks. Moilanen & Rähä 2010: 55–57, Tuomi & Sarajärvi 2018: 175). Tämä toteutuu esimerkiksi teemoittamalla shippauskannusteisia tarjoumia niitä yhdistävien tekijöiden avulla (ks. luku 5.2).

Shippausvideot tekevät romanttiset tunteet näkyviksi. Tutkimuksessani tarkastelen mediateksteittäin, millaisia mediatekstikohtaisia romanttisten tunteiden esittämisen kaavoja aineistoni sisältää. Kaavan hahmottamiseen sopii 1900-luvun alussa vaikuttaneen taidehistorioitsija Aby Warburgin käsite *pathosformel*. Se viittaa ihmisen tunnemaailman kuvaamiseen kuvataiteen keinoin (ks. Vuojala 1997). Pathos, suomeksi paatos, kuvastaa kokemustiloja, joita voidaan ilmaista taiteen kautta sanallisen kuvastamisen sijaan. Formula taas viittaa näiden kokemustilojen kaavamaisuuteen, esimerkiksi addiktion kuvaamiseen elokuvassa (ks. Rantala 2017). Varpu Rantala (2017: 56) esittää käsitteen sopivan myös liikkeiden, eleiden ja asentojen kuvaamien sisäisten kokemusten ohella modernin kuvaston, kuten elokuvan, käsittelyyn. Shippausvideoiden analyysissa käytän paatosta kuvasta välittyvien tunnemaailman kaavojen tarkastelemiseen.

Olen edellä kuvannut, miten tutkimuksen lähtökohtana on toteuttaa videoanalyysi shippausvideoiden osatekijöistä käsin. Analysoin videoaineistoa sen ehdoilla ja omaa teoriaa luoden, en perinteisinä elokuvateorian kautta tarkasteltavina audiovisuaalisina tuotteina. Videoeditoinnin perusteet hallitsevana tutkijana pystyn näkemään shippausvideon editointiohjelmaan avautuvana projektina, jonka aikajanelalla on oma ”raitansa” eli sijoituspaikkansa kuvalle, äänelle ja tehosteille. Tästä lähtökohdasta käsin kurkotan kohti audiovisuaalista analyysia ja teen havaintoja. Tämän pohjalta rakennan tutkimukseeni soveltuvaa teoriaa. Tätä kutsutaan *grounded theory* -tutkimusmenetelmäksi: sen tavoitteena on luoda uutta teoriaa hankitun aineiston pohjalta, toisin sanoen empiirinen tutkimus on uuden teorian

¹⁷ Tämän väitöskirjan liitteiksi olen koonnut esimerkkejä lähiluvulla tehdyistä taulukoista. Mukana on oman shippausvideon lähilukutaulukon lisäksi sekä Salaisten kansioiden, Uuden Sherlockin että Outlanderin lähilukutaulukoista yksi esimerkki. Niihin olen jättänyt tiedot ajasta, otosten lukumäärästä sekä äänestä. Nämä esimerkit havainnollistavat, millaisella tarkkuudella olen käynyt aineistoa läpi. Liitteistä löytyvät myös kuvakaappaukset koko videoaineistosta.

lähde, ei olemassaolevan, ”vanhan” teorian paikkansapitävyyden testaamista (Glaser & Strauss 1967: 1–3, 185–187).

Videoiden analyysin johtoajatukseksi toimii idea universaalista tunnetilasta, jota on pyritty kuvailemaan ja sanallistamaan käyttämällä muun muassa ilmaisua ”vaaleanpunaisten linssien läpi katsominen”. On kyse siis rakkaudesta ja tämän abstraktin kokemuksen ilmentämisestä. Tarkastelen shippausvideoiden analyysissä, miten tämä tunnetila tehdään näkyväksi korvikevastineiden eli ikoneiden kautta. Pirilä ja Kivi (2005: 23) käyttävät nimitystä ikoni yläkäsitteenä kaikille elävässä kuvassa ilmeneville merkeille ja merkityksille, ja tutkimuksessani tarkastelen romanttisen rakkauden ikoneina toimivia seikkoja, niiden ilmenemistapoja sekä niiden kautta välittyviä, shippiä rakentavia ja tukevia keinoja. Sekä kuva, ääni että jälkituotannolliset ratkaisut voivat hypoteesini mukaan sekä ilmentää että tukea romanttisen rakkauden ikoneina toimivia seikkoja, kuten vaihdettuja katseita tai kosketusta.

Tutkimustani voi luonnehtia, semiotiikan tapaan, monitieteiseksi kokoelmaksi erilaisia tutkimusotteita. Se keskittyy tutkimuksellisesti pieneen alakulttuuriseen ilmiöön, ja luo tähän ilmiöön kytkeytyville audiovisuaalisille tuotteille soveltuvan lähestymistavan. Grounded theory -menetelmän mukaisesti muodostan shippausilmiölle uutta teoriaa kytkien sen aiempaan tieteelliseen keskusteluun.

1.4 Tutkimuseettiset lähtökohdat

Internetsivustoja ja verkostoja voidaan pitää ihmisen sosiaalisen toiminnan arkistoina. Sosiaalinen media onkin kasvattanut jalansijaa tutkimuksessa nopeasti, ja se on tuonut tutkimuseettisten näkökulmien arviointiin uusia haasteita. Tähän vaikuttavat ympäristöjen nopea kehitys ja internet-tutkimukseen liittyvien eettisten kysymysten kiperuus. Eettisten määritelmien tai yleispätevien ohjeiden laatiminen on internet-tutkimuksen tutkimusasetelmien monipuolisuuden vuoksi mahdotonta, joten jokainen tapaus on syytä arvioida erikseen. (Kananen 2014: 42; Markham & Buchanan 2012).

Riikka Turtiaisen (2012: 45) mukaan kulttuurisessa tutkimuksessa etiikka läpäisee koko tutkimuksen tavoittaen sen kaikki kerrokset. Eettisten valintatilanteiden jatkuvan läsnäolon tiedostaminen on oleellista tehtäessä eettisesti kestävästä tutkimuksesta (emt. 45). Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2019: 7) mukaan ”tutkija toteuttaa tutkimuksensa siten, että tutkimuksesta ei aiheudu tutkittavana oleville ihmisille, yhteisöille tai muille tutkimuskohteille merkittäviä riskejä, vahinkoja tai haittoja.” Miia Kosonen, Salla-Maaria Laaksonen, Henrik Rydenfelt ja Anja Terkamo-Moisio (2018: 119) näkevät sosiaalisen median kontekstissa teknisesti

julkisella aineistolla tarkoitettavan kaikkien saatavilla olevia julkisia päivityksiä esimerkiksi avoimilla keskustelualustoilla. Tämän määritelmän mukaan myös videopalvelu YouTubessa julkaistu ja sieltä keräämäni aineisto on julkista ja tavoitettavaa, vaikkakin tiedostan rajan julkisen ja yksityisen välillä olevan häilyvä. Tuottaja voi pitää materiaaliaan yksityisenä esimerkiksi sen sisällön perusteella, vaikka olisi tuottanut sen tietoisesti tietylle alustalle. (Kosonen ym. 2018: 120).

Tutkijana minun on oltava tietoinen tutkimustani koskevien sosiaalisen median alustojen käyttöehdoista ja tekijänoikeuskysymyksistä (ks. Terkamo-Moisio, Halakoaho & Pietilä 2016: 141–143). Koska olen kerännyt aineistoni shippausvideot YouTubesta, olen perehtynyt palvelun käyttöehtoihin ja selvittänyt, miten palveluun ladatun sisällön omistajuus ja tekijänoikeus jakautuvat palvelun ja sisällöntuottajan eli videon tekijän ja lataajan kesken. YouTuben palveluehdoissa (2022) kerrotaan, että sisällön omistusoikeuden pysyvät sisällöntuottajalla, mutta toisaalta toimittamalla sisältöä palveluun YouTube saa ”maailmanlaajuisen, ei-yksinomaisen, maksuttoman, siirrettävän, alilisensoitavan luvan käyttää (esimerkiksi kopioida, levittää, muokata, näyttää ja esittää) sisältöä palvelun tarjoamiseksi, edistämiseksi ja parantamiseksi”.¹⁸ Muut käyttäjät saavat ”maailmanlaajuisen, ei-yksinomaisen ja maksuttoman luvan sisältöosi pääsyyn palvelun kautta sekä sisällön käyttöön (mukaan luettuna kopiointiin, levittämiseen, muokkaamiseen, näyttämiseen sekä esittämiseen) palvelun toimintojen avulla”. Sisällöntuottajan antamat luvat ovat voimassa, kunnes sisältö poistetaan palvelusta. Tämän perusteella voidaan todeta, että ajatus itse ladatun sisällön omistajuudesta ja tekijänoikeudesta YouTubessa on sisällöntuottajan kannalta horjuva, sillä palvelu mahdollistaa sisällölle monenlaisia, sisällöntuottajan ulottumattomissa olevia käyttötapoja.

Tutkimukseni kontekstissa julkisen ja yksityisen rajan häilyminen voi todentua esimerkiksi shippausvideon näkyvyyden peittelyllä tekijänoikeudellisten syiden vuoksi, jolloin luotetaan shipperi yhteisön jäsenten taitoon etsiä videopalvelun tarjonnasta juuri heitä kiinnostavat sisällöt. Kuitenkin tällaiset videot, joihin ei ole liitetty avainsanoja tai kirjallisia kuvauksia siinä esiintyvistä hahmoista tai siinä käytetystä musiikista, ovat videopalvelussa julkisesti esillä. Sosiaalisen median julkisen aineiston käyttämistä varten tutkimuksessa ei usein ole tarpeen pyytää aineiston tuottajan suostumusta, ja julkisesti saatavilla olevaa aineistoa voidaan lainata sitaattioikeuden nojalla (ks. Wilkinson & Thelwall 2011; Operight 2020). Päättöstäni tukee myös aineiston ikä. Videoaineisto on kerätty vuosien 2015–2017 aikana, ja keräysajankohta on ollut sidoksissa aineistolähteinä toimivien mediatekstien tuotantokausien julkaisuajankohtiin. Tämän ohella aiheeni on edellyttänyt

¹⁸ Lähde: <https://www.youtube.com/t/terms>

syvällistä paneutumista, minkä vuoksi eri aineistolajeja on kerätty pitkän ajan kuluessa.¹⁹

Aineistoon johtavat digitaaliset polut ovat voineet muuttua täysin tai poistua. Esimerkiksi videon valmistanut shipperi on voinut poistaa profiilinsa ja kanavansa, luoda uudet poistamiensa tilalle sekä mahdollisesti julkaista videot uusin tiedoin tai editoituina. Internet-välitteisen kulttuurin tutkimuksen ja analysoimisen vaikeutena pidetäänkin sen epävakautta. Digitaalinen toimijuus mahdollistaa ideoiden muuttumisen ilmentymästä toiseen ja leviämisen samanaikaisesti useita eri kanavia pitkin (Ks. Heimo & Koski 2014: 4.) Käytännöt ja ideoiden omistajuus sekä tuotantojen konkreettinen sijainti elävät hetkessä ja asettavat haasteensa tutkimukselle: tänään nähtävillä oleva sisältö, kuten YouTube-video, voi sijaita huomenna digitaalisessa roskakorissa, tai se on vaihtanut paikkaa toiseen videopalveluun tai toisen käyttäjätunnuksen alaisuuteen.

Tallensin videot videopalvelu YouTubesta vapaasti verkossa käytettävissä olevalla lataussivustolla, ja otin kuvakaappaukset kunkin videon tekijän kirjoittamista esitelyteksteistä sekä videon yhteyteen syntyneistä kommenttiketjuista.²⁰ Tämä työvaihe on osa tutkimustani koskevaa eettistä keskustelua, sillä YouTube suoratoistopalveluna kannustaa käyttöehdoissaan katsomaan sisältöään suoraan palvelusta.²¹ YouTube'n määrittämillä maantieteellisillä alueilla tai Premium-jäsenyydellä videoita voi ladata ilman internetyhteyttä katseltavaksi. Tällöin videot eivät kuitenkaan jää pysyvästi lataajan haltuun. Taatakseni aineistoni säilymisen tutkimuksen ajan, minun oli tallennettava videot omalle tietokoneelleni, omaan henkilökohtaiseen käyttöön.

Tutkimuksessani tarkastelen aineistoani eli audiovisuaalista shippaustuotantoa osana audiovisuaalisten tuotteiden digitaalista murrosta. Aineiston keruu ja käsittely tulee tapahtua anonymiteetin, yksityisyyden ja luottamuksellisuuden periaatteita noudattaen. Vaikka videoiden tekijät eli shipperit eivät ole tutkimukseni suoranaisia kohteita, ovat he sitä kuitenkin välillisesti – tutkin videoita, jotka ovat todellisten henkilöiden valmistamia. Tästä syystä en jaa suoria linkkejä aineistonani oleviin videoihin Jenkinsin (2006) näkemystä noudattaen. Vaikka kertomani ja kuvailemani pohjalta videot olisivat mahdollisesti paikannettavissa, en jaa sijaintia linkkinä, joka voisi johtaa edelleen videon tehneen shipperin profiiliin tai

¹⁹ Aineistolähteet eli mediatekstit, shippausvideot, oman shippausvideon tekoprosessi ja sen kuvaus sekä kontekstoiva aineisto.

²⁰ Ilmaisia lataussivustoja on tarjolla useita. Yleisin toimintaperiaate on videon URL-osoitteen kopioiminen ja sijoittaminen lataussivuston määräämään kenttään. Usein tallennusmuodon saa valita itse, valintani oli mp4-tallennusmuoto.

²¹Lähde: <https://support.google.com/youtube/answer/7381437?hl=fi>

kanavaan kyseisessä videopalvelussa. Tämä siitä huolimatta, että profiili tai kanava ei välttämättä sisällä todellisia tietoja videon tekijästä. Epävakaiden linkkien sijaan olen koonnut väitöskirjan liitteiksi esimerkkejä videoiden lähiluvun avulla tekemistäni taulukoista, jotka havainnollistavat aineistoa ja kertovat, millaisella tarkkuudella olen käynyt aineistoa läpi. Mukana on oman shippausvideon lähilukutaulukon lisäksi sekä Salaisten kansioden, Uuden Sherlockin että Outlanderin lähilukutaulukoista yksi esimerkki. Taulukkoesimerkkien lisäksi liitteistä löytyvät kuvakaappaukset koko videoaineistosta.

Näen tutkimuksessani käyttämäni sanaston myös tutkimuseettiseksi kysymykseksi. Olen liittänyt fani- ja shipperiyhteisöjen käyttämiä käsitteitä osaksi tutkimustani niiden alkuperää kunnioittaen. Se sijaan, että kytkisin sanastoa johonkin näiden kulttuurien ulkopuolelta tuleviin käsitteisiin, käytän sanastoa fani- ja shipperiyhteisöjen käyttämällä tavalla. Olen myös kehitellyt sanastoa ja täydentänyt sitä tutkimukseni edellyttämin tavoin kuvaamaan esimerkiksi tarjoumien merkityspohjaista uudelleenkoodautumista. Koska tämä väitöskirja on suomenkielinen, olen suomentanut shippauskulttuurista sanastoa pysyen uskollisena sen alkuperälle. En ole kuitenkaan suomentanut sanoja shipperi (*shipper*), shippaaminen (*shipping*) tai shippi (*ship*), sillä fani- ja shippauskulttuurin kontekstissa lopputulos olisi keinotekoinen. Vaikka sanat ovat lainasanoja, niiden taivutus ja ääntäminen sopivat myös suomen kieleen. Siten ne ovat vakiintuneet osaksi myös suomenkielisten fanien sanastoa.

Tutkimukseeni sisältyy netnografinen tutkimusote, toisin sanoen olen kirjoittanut havaintomuistiinpanoja ja ottanut kuvakaappauksia ollessani osallisena yhteisöpalvelu Facebookin sekä suljetuissa että avoimissa fani- ja shippausryhmissä. Suljettuihin ryhmiin voi kuka tahansa hakea jäsenyyttä, ja ylläpitäjä joko hyväksyy tai hylkää hakijan. Nostan molemmista ryhmätyypeistä, sarjojen virallisilta Facebook-sivuilta, satunnaisesti seuraamistani Twitter-mikroblogipalvelusta sekä Tumblr-blogipalvelusta esimerkkejä tutkimukseeni hahmottaakseni shippausilmiötä ja rakentaakseni aiheen ja tutkimusasetelman ymmärtämiseksi tarvittavaa kontekstia eli tietopohjaa. Turvaan keskustelijoiden anonymiteetin häivyttämällä tekijän nimen, profiilikuvan ja kommentin julkaisuajankohdan käyttäessäni kuvakaappauksia. Käyttämäni esimerkit eivät paljasta kirjoittajiensa henkilökohtaisia asioita tai yksityiselämää, niiden sisällöt, niin kuvat kuin tekstit, avautuvat faniyhteisön kontekstissa. Tästä syystä näen eettisesti hyväksyttäväksi nostaa muutamia esimerkkejä myös suljetuista ryhmistä, joihin kuulun. Seurattuihin sosiaalisen median ryhmiin ei kuulunut salaisia ryhmiä, joiden jäseneksi pääsee ainoastaan ylläpitäjän kutsusta.

Tutkimukseni alussa on syytä tarkastella myös omaa tutkijapositioniani. Riikka Turtiainen (2012: 53) nostaa esiin kysymykset tutkijapositionista ja itsereflektiosta, joihin verkkoaineistoihin kiinnittyvät tutkimuseettiset huomiot palautuvat. Esimerkiksi pelitutkimuksessa on pohdittu runsaasti sitä, tulisiko tutkijan itse omata pelikokemusta tutkimistaan peleistä, vai onko riittävää analysoida niitä tutkittavien tuottaman aineiston kautta. (Emt. 53.) Myös fanitutkimukselle on tyypillistä puntaroida tutkijan suhdetta tutkimuskohteeseensa, sillä sen piirissä on ollut yleistä tuoda oma fanius julki (ks. mm. Jenkins 1992; Hills 2002; Nikunen 2005). Matt Hills (2002: 11–20) pohtii fanitutkijapositionia ja näkee, että fanitutkijat ovat pikemminkin tutkijafaneja – he ovat faneja, ja tarkastelevat ilmiötä sisältäpäin. Tämän eduksi nähdään ilmiön ja siihen liittyvien käytänteiden ymmärtäminen, mutta se haastaa tutkijan objektiivisuuden säilymisen. (Emt. 2002: 11–20.) Minja Blom (2021: 56) kuitenkin huomauttaa, että tutkijat tarkastelevat usein heitä aidosti kiinnostavia ilmiöitä, ja ettei tutkimuskohteeseen liittyvä fanius poikkea tästä suuresti.

Olen omaksunut tutkijafanin identiteetin. Tutkimuksessani minun tulee Turtiaisen (2012: 53) mukaan tiedostaa esiymmärrykseni tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä ja läpivalaista oma suhteeni siihen. Kulttuurinen tutkimus kannustaa läpinäkyvään tutkimustapaan ja oman tutkijaminän tunnistamiseen, joka ei Turtiaisen mukaan ole erillinen ulottuvuus yksityishenkilöminästä. ”Käytännössä tutkimusminän tunnistaminen tarkoittaakin juuri oman, usein yksityishenkilöminään kiinnittyvän, esiymmärryksen vaikutusten tunnistamista ja arvioimista. Esiymmärrys muodostuu tutkijan tiedollisen, kokemuksellisen ja persoonallisen erityisyyden kautta, mikä yhdessä yksilöllisten tiedonintressien kanssa korostuu juuri laadullisessa tutkimuksessa.” (Emt. 53.) Tämä esiymmärrys muodostuu omasta Salaiset kansiot -fanikokemuksestani ja sen toteuttamistavoista lähes 30 vuoden ajalta. Position itseni myös shipperiksi, jonka kiinnostus hahmojen väliin romanttisiin suhteisiin syntyi nimenomaan Salaisen kansioiden fiktiivisessä maailmassa. Tutkimukseni kehityksessä tämä esiymmärrys ei muodosta tietopohjaa ainoastaan tietystä mediatekstistä, Salaisista kansioista, vaan se auttaa minua hahmottamaan mediafanien perinteitä ja toimintatapoja yleisellä tasolla. Fanikäytännöt ja -toteuttamistavat audiovisuaalisessa muodossa ovat näin olleet minulle tuttuja jo ennen tämän tutkimuksen aloittamista.

Tutkimusaineiston muodostuessa audiovisuaalisesta aineistosta on eettisellä tasolla pohdittava sen keräämisen ja säilytyksen lisäksi sen tuottamista. Olen edellä määritellyt positioni tutkijafaniksi ja shipperiksi, joka on kiinnostunut niin videoiden shippauskulttuurisista merkityksistä kuin niiden tuotantoprosessista. Syvennän aiheeni tarkastelua toteuttamalla oman shippausvideon, ja luvussa 7 kerroan tarkemmin prosessista siihen liittyvien tekijänoikeuskysymysten tulo-

kulmasta. Pohdin, miten eettisyys läpileikkaa koko prosessia, millaisia tekijänoikeuskysymyksiä videon tekeminen sisältää ja miten tietyillä vakiintuneilla fanikäytännöillä näihin kysymyksiin vastataan. Tarkastelen oman tekemisen kautta saavutettavalla käytännön tasolla alkuperäisen materiaalin eli mediatekstin ja siitä rakentuvan shippausvideon todellisuuden suhdetta niin hahmojen kuin narratiivin tulokulmista. Avaan shippaukseen liittyviä tekijänoikeuskysymyksiä myös alaluvussa 2.3.1.

2 FANIUS DIGITAALISENA TOIMIJUUTENA

Tässä luvussa tarkastelen shippausta osallistuvan fanikulttuurin alakulttuurina. Aloitan katsauksella faniuden ja fanin määritelmistä sekä fani-ilmiön ensimmäisistä ilmentymistä yli sadan vuoden takaa (2.1). Jatkan tarkastelemalla shippereitä osana digitaalisen kulttuurintutkimuksen traditiota (2.2). Tutkimuksessani olen kiinnostunut shippereiden audiovisuaalisista toteuttamistavoista, ja niihin liittyviä tekijänoikeuskysymyksiä pohdin luvussa 2.3. Palaan tekijänoikeudellisiin näkökulmiin luvussa 7, jossa kuvaan oman shippausvideon tekoprosessia. Reflektoin valintojani niin shippereiden tunnistamiin ja noudattamiin eettisiin toimintamalleihin kuin juridisesti tunnustettuihin tekijänoikeusaspekteihin.

2.1 Osallistuva fanikulttuuri

Janne Poikolainen (2015: 20) määrittelee fanin jonkin kulttuurisen ilmiön aktiiviseksi kuluttajaksi, jonka toiminnalle on tyypillistä affektiivisuus, intensiivisyys, intermediaalisuus, yhteisöllisyys ja toiminnallisuus. Näiden piirteiden keskinäinen suhde voi muuttua ajan kuluessa (emt. 20). 2000-luvulla fanit ovat ikään kuin nopean mediamurroksen mikrokosmos, jota tarkastelemalla on mahdollista saada tietoa nykyisestä mediateollisuudesta ja siihen liittyvistä muutoksista. Siinä tavalliset ihmiset eivät ainoastaan seuraa mediaa, vaan tuottavat, elävät, kokevat ja rakastavat sitä. Fanit tekevät näkyväksi kulttuurisia käytänteitä, kuten mediatekstien aktiivista tulkintaa, jotka ovat monelle osa arkipäivää. (Booth 2017: 7, 20.) Internet-aika on nostanut fanit ja heidän faniuden toteuttamistapansa entistä näkyvämmällä tavalla esiin muun muassa sosiaalisessa mediassa tapahtuvan keskustelun tai digitaalisesti jaettavien tuotantojen kautta. Kuitenkaan faniyhteisöjen ja ensimmäisten fanitoimijuuden muotojen alkuperä ei löydy digitaalisesta ajasta, vaan se on jäljitettävissä yli sadan vuoden päähän ja Sherlock Holmesin faniyhteisöön. Etsivän ympärille rakentui yksi ensimmäisistä näkyvistä ja aktiivisista faniyhteisöistä. (Ks. Polasek 2012: 52.)

Sata vuotta Holmes-faniyhteisön syntymisen jälkeen, 1990-luvun alussa, Joli Jensen (1992: 13) kirjoitti, että faniutta normaalina ja arkipäiväistyneenä ilmiönä tarkastelevaa kirjallisuutta ja tutkimusta on olemassa vain vähän. Hänen mukaansa tuona ajankohtana fani nähtiin ihailunsa kohteeseen pakkomielleisesti suhtautuvana henkilönä (emt. 25), ja ensimmäisissä fanitutkimuksissa fani-ilmiötä ja jollekin asialle omistautumista pidettiin jopa vaarallisena (Hirsjärvi 2003: 145). Faniuden ja faniuden määrittämisen ja näihin suhtautumisen monitahoisuus näkyi vuosituhannen vaihteeseen ajoittuneessa tutkimuksessa muun muassa pyrkimyksinä luokitella faneja näiden mediatuotteiden kulutustason ja intensiteetin kautta.

Faneihin ja faniuteen liitettiin muun muassa sivustaseuraajan ja kritiikittömän ihailijan piirteitä. (Ks. esim. Tulloch & Jenkins 1995: 23; Reevers ymt. 1996: 25–26; Abercrombie & Longhurst 1998: 121, 138–139; Hills 2002.) Samaan aikaan stereotyyppistä fanikäsitystä kuitenkin myös haastettiin akateemisen tutkimuksen aallolla, joka esitti fanit tuottavina ja luovina yksilöinä (ks. esim. Jenkins 1992; Bacon-Smith 1992).

Kotimaisessa tutkimuksessa fanin ja faniuden määritelmät ovat hioutuneet muun muassa Kaarina Nikusen (2005: 18) sekä Irma Hirsjärven ja Urpo Kovalan (2007: 248) tutkimuksissa, joissa faniuden keskeisimmiksi piirteiksi on listattu muun muassa affektiivisuus, toiminnallisuus, yhteisöllisyys, fani-identiteetti, populaarikulttuurisidonnaisuus, toistuvuus, intensiivisyys ja intermediaalisuus. Kiinnitän tutkimukseni kontekstissa huomiota näihin faniuden piirteisiin ja rajaan ne aineistoni eli audiovisuaalisten tuotteiden tulokulmaan. Täten tutkimukseni oleelliseksi fanitoimintamalleiksi rajautuvat erityisesti *affektiivisuus* ja *toiminnallisuus*, joita intermediaalisuus eli eri viestimien välillä liikkuminen kehystää audiovisuaalisen aineiston siirtyessä alustoilta toiseen.

Susanna Paasonen (2011: 232–236) näkee affektiivisuuden merkittäväksi osaksi digitaalisia kulttuureja: sillä viitataan mielenliikutukseen ja tunneintensiteettiin, jotka tulevat digitaalisissa tiloissa näkyviksi objektien, kuten kuvien ja videoiden, kierrossa. Lawrence Grossbergin (1995: 41–44) teoria affektiivisesta kokemustavasta vastaa Paasonen näkemystä käyttämällä nimitystä ”panostaminen” energian keskittämisestä itselle tärkeisiin kohteisiin, suhteisiin ja maailmiöihin. Panostaminen ilmenee emootioiden muodossa, kuten intohimona tai välittämisenä, ja sen saamat sävyt voivat olla toisistaan poikkeavia. Fanien kohdalla sävyt ovat tyypillisesti positiivisia, vaikka tunteiden kirjo voi olla hyvin monimuotoinen: faniuden affektiivinen ulottuvuus kytkeytyy mielihyvään, kiintymykseen, vaikuttamiseen ja ihailuun sekä niiden kaltaisiin tuntemuksiin. (Emt. 41–44.) Tässä tutkimuksessa keskityn shippaukseen toimintana, jossa affektiivisuus toimii polttoaineena.

Mielihyvää ja kiintymystä voi kokea myös materian kautta. Nikunen (2005: 50) kuvaa faniuteen liitettyä toiminnallisuutta fanien tapoina kerätä faniuden kohteesta lisäaineistoa kuten tietoa, kuvia, kirjallisuutta tai muita esineitä. Kokonaisuudesta muodostuu faniaktiiviteettien muodostama yhdistelmä, joka laajentaa faniuden alaa ohi katselun ja kuuntelun (Nikunen 2009: 75). Poikolainen (2015: 17) lisää faniaktiiviteetteihin myös erityyppiset tuotannolliset toiminnat, kuten fanilehtien toimittamisen, oman musiikin tekemisen sekä nykYTEKNIKAN mahdollistamat fanivideoiden ja -sivujen tekemisen.

2.1.1 Mielipiteitä jakava fanius ja sen tutkimusperinne

Fanitutkimus on nuori tieteenala, jonka traditio nojaa vahvasti kulttuurintutkimuksen lisäksi media- ja vastaanottotutkimukseen. Sitä voidaan luonnehtia monitieteiseksi sulatusuuniksi, joka on tähän mennessä yhdistänyt muun muassa antropologiaa, yhteiskuntatieteitä, psykologiaa, elokuva-, media- ja viestinnätutkimusta sekä sukupuolentutkimusta. Sille ei ole vakiintunut toistaiseksi omia tutkimusmenetelmiä, vaan sitä on lähestytty monien eri alojen tutkimusperinteiden tulokulmasta, näille tyypillisin menetelmin. Syitä tähän voidaan etsiä tieteenalan iästä. Käsitys faneista ja faniudesta laajentui 1990-luvun tutkimuksen myötä, ja samalla ne vakiinnuttivat paikkansa suosittuna akateemisen tutkimuksen kohteena. Fanitutkimus yhdistää sujuvasti eri tieteenaloja, kuten humanistisia tieteitä ja yhteiskuntatieteitä. Näin moni jo olemassa oleva tutkimusperinne on sovellettavissa faniuden tutkimiseen. (Evans & Stasi 2014: 6–7.) Voidaankin sanoa, että fanitutkimus on sulautunut osaksi kaikkia mediatutkimuksen osa-alueita, kuten elokuva- ja televisiotutkimusta, feminististä mediatutkimusta ja digitaalisen median tutkimusta.

Vaikka fanitutkimus itsessään on nuorta, on siihen liittyvä käsitteistö arkipäiväistynyt ja sen myötä laimentunut (ks. Hirsjärvi 2009: 53; Mäkelä 2007: 216–217). Poikolainen (2015: 15) esittää fanin ja faniuden käsitteitä kohdanneen inflaation, joka hänen näkemyksensä mukaan asettaa haasteita fanitutkimukselle. Faniudesta on tullut synonyymi esimerkiksi harrastustoiminnalle tai intohimoiselle suhtautumiselle johonkin asiaan, vaikkapa ruokalajiin (emt. 15). Myös Nikunen (2005: 18) on todennut faniuden toimivan kielenkäytössä lähes synonyymina tykkäämiselle, viehättymiselle ja kiinnostukselle. Fanius-sanan inflaation estäminen edellyttää tutkimuksellisten käsitteiden selkeää rajaamista, jotta niille tutkimuksessa annetut merkitykset ovat paikannettavissa niihin arkikielessä liitettyjen merkitysten keskeltä (Poikolainen 2015: 15). Tämä ajatus toimii ohjenuorana myös omassa tutkimuksessani: en ole esimerkiksi suomentanut sanoja shipperi (*shipper*), shippaaminen (*shipping*) tai shippi (*ship*), sillä fani- ja shippauskulttuurin kontekstissa lopputulos olisi keinotekoinen. Sanat ovat lainasanoja, mutta niiden taivutus ja ääntäminen sopivat myös suomen kieleen ja ne ovat siten vakiintuneet osaksi myös suomenkielisten fanien sanastoa. Tämän huomion olen tehnyt seurattessani Salaisten kansioiden faniliikkeitä ennen tämän tutkimuksen aloittamista. Pyrin käyttämään shippauskulttuurista sanastoa uskollisena sen alkuperälle ja mahdollisimman autenttisena alkuperäisten kytkösten säilyttämiseksi ja väärinkäsitysten välttämiseksi.

Faniuden juuria on haasteellista palauttaa tarkalleen johonkin tiettyyn historialliseen ajankohtaan, mutta ilmiön esimuotoja on paikannettavissa antiikin

Kreikkaan ja taiteilijoihin, kirjailijoihin ja laulajiin kohdistettuun ihannointiin (Nikunen 2005: 15). Kuitenkin faniuden historiallinen pohjustaminen on mielekkäämpää aloittaa 1800- ja 1900-luvuilta, jolloin ilmiö sai modernimpia ja tunnistettavampia muotoja yhteiskunnallisten, kulttuuristen ja teknologisten muutosten myötä (Poikolainen 2015: 22). Yksi ensimmäisistä faniaktiivisuuden esiintymistä tuli suuren yleisön tietoon 1890-luvulla. Tuolloin kirjailija sir Arthur Conan Doyle päätti siirtää sivuun lukijoidensa suosikiksi nousseen hahmon, etsivä Sherlock Holmesin, keskittyäkseen urkenevaan uraansa niin sanottuna vakavana kirjailijana. Conan Doyle ratkaisu murhata ikoninen etsivä aiheutti sekä paheksuntaa että protesteja, ja faniyhteisön kollektiivinen surutyö levisi myös Iso-Britannian ulkopuolelle. Jopa kaksikymmentätuhatta lukijaa perui Holmes-tarinoita julkaisevan *The Strand* -lehden tilauksen. (McLaughlin 2013; Biography 2016.) Sherlock Holmesin ylösnousemuksen aika koitti kuitenkin vuonna 1901, jolloin kirjailija palautti hahmon uusien tutkimusten pariin *The Hound of the Baskervilles* -tarinan tarvitessa sankaria (Biography 2016). Sherlock Holmesin kuolema ja siitä seurannut liikehdintä on hyvin tunnettu esimerkki faniaktiivisuuteen valjastetusta voimasta, jonka hyödyntämisestä myös kaupallinen tuotantokoneisto on kiinnostunut (ks. luku 2.3.3).

Lähes kolmekymmentä vuotta Conan Doylea myöhemmin Hollywoodin julkkiskultit kehittyivät mykkäelokuvan kukoistuskauden myötä: 1900-luvun alussa koitti mediavälitteisen fanikulttuurin aika elokuvan, gramofonin ja radion yleistymisen seurauksena (Poikolainen 2015: 27). Yksi ensimmäisistä fanihysterian huipeista ja samalla yleiseen fanikäsitukseen perustavanlaatuisesti vaikuttaneista tapahtumista koettiin vuonna 1926 elokuvatähti Rudolph Valentinon kuoleman ja sitä seuranneen faniyhteisön surun myötä. Hautajaiset saivat liikkeelle kymmeneentuhansien ihmisten joukon, ja ryhmä murtuneimpia ja samanaikaisesti innokkaimpia surijoita vyöryi hautaustoimistoon, jossa Valentinon ruumis lepäsi arkussa. Fanien taltuttamiseksi tarvittiin poliiseja. Tapahtuma aiheutti skandaalin, jolla oli kauaskantoiset jälkiseuraukset fanien ja faniuden kannalta. Fanius leimattiin vaaralliseksi, kollektiiviseksi hysteriaksi. (Duffett 2013: 7.)

Nykyään hysteerinen fanikäsitys ilmenee tavoissa, joilla faneja toisinaan mediassa esitellään. Fanit voidaankin nähdä esimerkiksi ihaillemaansa Hollywood-tähteen kritiikittömän palvovasti suhtautuvina hysteerikkoina, murrosikäisinä tyttöinä tai kulttimitat saavuttaneen televisiosarjan online- ja offline-tiloissa liikkuvina airueina. Yleiseen käsitykseen liittyy myös vahvasti kaksi tunnediskurssia – tunteiden vaarat ja niiden feminisointi. Näistä ensimmäinen tunnediskurssi koetaan kontrollin menettämisenä eli joutumisena tunteiden valtaan, sillä tunteet voidaan kokea rationaalisuuden vastakohtaksi ja sitä heikentäväksi. (Nikunen 2003: 122–123.) Huolestuneisuus ilmiötä kohtaan näkyi myös faniryhmien toiminnan

seuraamisena. Esimerkiksi Salaisten kansioiden faneja pidettiin silmällä, jotta nämä eivät salaliitoista ja paranormaaleista ilmiöistä kiinnostuneina muodostaisi ympärilleen itsetuhoista kulttia (Grady 2016).²² Vielä 1990-luvun puolivälissä fanit nähtiin osana tiukasti kategorisoituja marginaaliryhmiä (Duffett 2013: 36).

Fanitutkimuksessa voidaan nähdä kolme kehitysaaltoa, joista ensimmäinen ajoittuu 1980- ja 1990-lukujen taitteeseen. Tuolloin mediateollisuuden valtakoneisto ja mediatekstejä teollisuuden priorisointitavoista poiketen merkityksellistävät fanit kohtasivat kulttuurisen kamppailun areenalla. Aktiivinen fanikäsitelmä alkoi kehittyä 1990-luvun puolivälissä, jolloin fanikulttuurin sisäiset erot ja hierarkiat nousivat tutkimukselliseen fokukseen ja siirsivät fanien ja mediateollisuuden välisen valtakamppailun sivummalle. (Poikolainen 2015: 46–47.) Yksi ensimmäistä fanikäsitelmistä tähän suuntaan ohjaavista kirjallisista teoksista julkaistiin vuonna 1992. Kyseessä on Henry Jenkinsin *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Ilmestyessään se haastoi stereotyyppioita, sillä se esitti fanit tuottavina ja luovina yksilöinä. Samalla teos korosti fanikulttuurien monimuotoisuutta. Teoksen merkitys fanitutkimuksen historiassa on merkittävä sen esitellessä Jenkinsin tutkijana, joka on samalla faniyhteisön sisäpiiriläinen. Tästä avautui uudenlainen näkökulma, joka salli myös tutkijan tuoda fanipositionsa julki ja kertoa, mistä rakentaa oman faniutensa ja miten sitä toteuttaa. (Duffett 2013: 64.)

Jenkinsin teos ravisutti vallalla ollutta käsitystä passiivisista ja tahdottomista faneista esittämällä näkemyksen aktiivisista ja kriittisistä lukijoista, jotka eivät vastaanota mediatekstien taustalla olevien tuotantoyhtiöiden tarjoamia lukutapoja sellaisenaan. Fanit lukevat ja tulkitsevat mediatekstejä omien tulkinnallisten kehystensä kautta, ja tämä uudelleenlukeminen ja siitä keskustelu ovat faneille suurin mielihyvän lähteitä (ks. Baym 2000: 70). Tätä uudelleenlukua Jenkins (1992: 45) nimittää sosiaaliseksi prosessiksi, jossa yksilölliset tulkinnat asetetaan keskusteluun toisten fanien tekemien tulkintojen kanssa ja näin yksilön kokemus tekstistä laajenee. Sittenmin fanitutkimus on kohdannut kritiikkiä tavastaan kiillottaa faniutta ja sen kokemusta eli korostaa osallistavuutta, aktiivisuutta ja julkista toimintaa, ja Jenkinsin kirjan on esitetty sivuuttaneen esimerkiksi faniuteen liitetävän kilpailu- ja väittelyhenkisyden (ks. Duffett 2012; Hills 2002: 1, 30).

Vaikka *Textual Poachers* nosti aktiivisen ja moniulotteisen fanikäsitelmän osaksi faniudesta käytyä akateemista ja populaaria keskustelua, oli aihetta lähestytty samasta tulokulmasta aikaisemminkin. Richard Dyer tarkasteli *Stars*-teoksessaan (1979) julkiskulttia ja elokuvia, jotka rakentuivat tietyn tunnetun näyttelijän eli

²² Salaiset kansiot -faneja seurattiin mm. Heavensgate-ufokultissa tapahtuneen massaitsemurhan vuoksi. 39 kultin jäsentä tappoi itsensä vuonna 1997 uskomuksenaan liittyä ulkoavaruudesta tulleiden muukalaisten seuraan näiden kotiplaneetalle.

tähden ominaisuuksien ympärille. Teos avasi tapoja, joilla fanit kiinnittyvät näyttelijöihin sekä todellisina itseinään että näiden esittämien fiktiivisten hahmojen kautta.

Janice A. Radwayn *Reading the Romance* (1984) on tutkimus, jossa hän selvitti romanttisen kirjallisuuden vaikutusta naisten arjen eheyttäjänä. Radway rakensi tutkimuksellaan pohjaa aktiivisen lukijan käsitteelle. Hän siirsi huomion tavoista, joilla naiset tekstejä lukivat siihen, mitä he lukemallaan tekivät eli voimaannuttivat itseään lukukokemuksen kautta hektisen perhe-elämän keskellä. Vuotta myöhemmin julkaistiin Ien Angin teoksen *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination* (1985) englanninkielinen versio. Ang fokusoii tutkimuksensa saippuaopperan faneihin ja heidän kokemuksiinsa Dallas-televisiosarjan (1978–1991, Lorimar) tarjoamista emotionaalisista samastumismahdollisuuksista. Hän käytti samastumisesta nimitystä emotionaalinen realismi, jonka kautta hän esitti saippuaopperan olevan realistinen, yllättävistä juonenkäännteistään huolimatta. Viimeistään näistä klassikkoteoksista lähtien fanitutkimuksessa on korostettu, että mediatekstien vastaanotossa on keskeistä vastaanottajan suhde mediatekstiin. Myös vastaanoton kautta syntyvät merkitykset ovat ratkaisevia. (Blom 2021: 83.)

Dyerin, Radwayn ja Angin tutkimusten perusteella sukupuolen voidaan sanoa liittyvän faniuden rakentumiseen. Nikusen (2005: 4) mukaan fanius ymmärretään erityisesti tytöille ja naisille ominaisena käytäntönä. Radwayn ja Angin tutkimuksissa esiintyvät romanttinen kirjallisuus ja saippuaoppera mielletään feminiiniksi populaarikulttuurin muodoiksi, samoin kuin Dyerin tarkastelemissa tähti- ja julkkiskulttuureissa tähtien palvonta naisfaneille ominaiseksi toiminnaksi. Faniuden kohteisiin liittyi yleisessä keskustelussa arvottamista, ja esimerkiksi feminiiniksi miellettyyn mediafaniuteen suhtauduttiin yleisesti vähättelevämmin kuin esimerkiksi maskuliiniin urheilufaniuteen (Jenkins 1992: 19; Duffett 2013: 3). Camille Bacon-Smith osaltaan mursi naisfaneihin liittyviä stereotypioita teoksellaan *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* (1992). Hän osoitti, miten maskuliinisena pidetyn science fictionin naisfanit sekä tuottivat että jakoivat suosikkimediatekstiinsä perustuvaa kirjoitettua fiktiota ja taidetta. Näin paitsi faniuden, myös sen kohteiden sukupuolittuneisuudesta syntyi keskustelua.

Kolmas fanitutkimuksen kehitysaalto toi mukanaan faniuden valtakulttuuristumisen ja internetin kasvavan roolin fanikulttuurin toimintaympäristönä (Poikolainen 2015: 48). Aikaisemmin henkilökohtaista faniutta tuotiin julkisesti näkyväksi erilaisten performanssien kautta, kuten konsertissa huutamalla ja taputtamalla, mikä muodosti kollektiivisen faniuden toteuttamiskokemuksen (Duffett 2013:

178, 186–188). Konserttiareenoilta siirryttiin digitaalisiin faniuden toteuttamis-ympäristöihin, kuten verkkokeskusteluihin ja -foorumeihin, jotka ovat nykyisessä mediamaisemassa merkittävässä asemassa. Tuotantoaikataulut ja jaksojen saataavuus ovat aikaisemmin rytmittäneet televisiosarjojen faniyhteisöjä. Ajallisista kehyksistä irtautuminen on helpottunut monimuotoisten tallenteiden, ohjelmien la- taamisen ja suoratoistopalveluiden myötä (ks. Nikunen 2008: 190). Pöytälaati- koiden sijaan fanituotannon säilytyspaikaksi on muotoutunut internet. Se toimii samalla kulttuurisen pääoman jakamiseen ja sosiaaliseen osallistumiseen houkut- televana alustana. (Ks. Duffett 2012: 236–237.) Toimiessaan nykyaikaisena kan- sankulttuurin toimintakenttänä, sen kamaralla osaa käyttäjien editoimasta aineis- tosta voidaan tarkastella digitaalisena folklorena (Koski 2011: 14). Kapinallinen alakulttuuri on kasvanut huomattavaksi tavaksi ymmärtää globalisoituvaa media- ja kulutusyhteiskuntaa. (Gray, Sandvoss & Harrington 2007: 7–10).

Paul Booth (2017: 7) näkee fanit 2000-luvun nopean mediamuutoksen mikrokos- moksena, joka toimii ikkunana nykyiseen mediateollisuuteen. Viime aikojen suu- ret fani-ilmiöt osoittavat, miten fanius on laajentunut pienten piirien toiminnasta merkittäväksi kulttuurista ja kaupallista vaikutusta synnyttäväksi toiminnaksi yh- teiskunnassa (Blom 2021: 9). Fanit tekevät näkyväksi arkipäiväistyneitä kulttuuri- sia käytänteitä, kuten mediatekstien aktiivista tulkintaa ja vuorovaikutusta. Nämä toiminnot ovat osa kaikkien mediakäyttäjien arkea. (Booth 2017: 20). Fanikult- tuuri on murtanut myös kulttuurisia hierarkioita: fanien keskuudessa populaari- kulttuurin tuotteet saavat yhtä suurta arvostusta ja huomiota kuin korkeakulttuu- rin tuotteet (Jenkins 1992: 17), joten siinäkin suhteessa raja-aidat ovat madaltu- neet.

2.1.2 Toimijuus ja audiovisuaalinen toteuttaminen

Mediatekstien taustalla oleva kaupallinen tuotantokoneisto tarjoaa katsojille val- miita kehyksiä, joiden läpi näitä tekstejä toivotaan tarkasteltavan. Mediatekstillle on määritelty genre, kohderyhmä sekä narratiivi kaikkine kerrostumineen, ja sii- hen on rakennettu mielenkiintoisia hahmoja käsikirjoitettuine rooleineen. Vaikka mediatekstillle toivotaan julkaisuhetkellä laajaa fanikuntaa, ovat tuotannon odo- tukset kuitenkin rakentuneet näiden ennalta määrättyjen lukukehysten kautta. Toisinaan tapahtuu odottamattomia käännteitä, ja fanien omat lukutavat poik- keavatkin huomattavan paljon tuotannon suunnittelemista. Tällöin mediateksti ottaa uuden muodon raakamateriaalina, joka asettuu yksilöllisesti fanien omien tulkintakehysten sisään. Kaanonin eli mediatekstin alkuperäisen hahmo- ja tari- namaailman rinnalle on muodostunut *faanon*, faniyhteisön jakama tarinamaa- ilma. (Ks. Jenkins 1992: 45, 63, 86; Duffett 2013: 175.)

Faniyhteisön jakama fiktiivinen maailma voi todentua monimuotoisesti. Yksi sen todentumismuoto ja samalla faniuden toteuttamisen muoto on kirjoitettu *fanifiktio*. Sen kautta alkuperäisen mediatekstin rajoja voi venyttää ja laajentaa sekä tuoda narratiiviin uusia tulokulmia. Fanifiktio toimii esimerkiksi keinona nostaa esiin toissijaisten hahmojen näkökulmat (*point of view*) ja tunteet päähenkilön sijaan. (Jenkins 1992: 176, Bacon-Smith 1992: 65). Ensimmäisten kirjoitettujen fanifiktioiden alkuperä on jäljitettävissä yli sadan vuoden päähän ja Sherlock Holmesin faniyhteisöön, sillä sen jäsenten kynistä syntyi ensimmäistä tunnustettua fanifiktiota. Holmes-fanifiktio on vanhempi kuin monet Conan Doyleen alkuperäistarinat. (Ks. Polasek 2012: 52, 42.)

Vuonna 1926 kirjailija Hugo Gernsback loi Yhdysvalloissa ensimmäisen science fiction -lehden nimeltään *Amazing Stories*. Se käynnisti sekä fanifiktio- että scifi-genren vuosikymmeniä jatkuneen hedelmällisen yhteennivoutuman. Lehden ja genren innoittamina monet halusivat paitsi työskennellä teknologian alalla, myös kokeilla scifin kirjoittamista. Halu kirjoittaa ja lukea muiden kirjoittamia tekstejä johti toiminnalle omistettujen pienoisjulkaisujen, *fanzine*-lehtisten, syntyyn. (Bacon-Smith 1992: 44.) Jenkinsin (1995: 197) mukaan *fanzinet* ovat aina olleet valtaosin naisten kirjoittamia ja julkaisemia. Paula Graham (2002) esittää fanifiktio-olevan feminiini tekstimuoto, jonka vaikuttavana sisällöllisenä elementtinä ja mielihyvän lähteenä ovat hahmojen väliset romanttiset ihmissuhteet, myös sen toteutuessa romantiikalle epäotollisissa genreissä, kuten toiminnassa (emt. 2002). *Fanzine*kulttuuri ei kuitenkaan rajoitu ainoastaan kirjallisiin tai audiovisuaalisiin tuotteisiin, vaan esimerkiksi Suomessa fanien itsensä tuottamat julkaisut toimivat 1960-luvulla kaupallisten musiikkilehtien rinnalla (Poikolainen 2015: 115).

Scifi-faniyhteisön merkitys osana faniuden toteuttamismuotojen laajentumista ja uudelleenmuotoutumista jatkui 1970-luvulle tultaessa, jolloin fanitapaamisissa esitetyt diaesitykset yleistyivät. Tästä toiminnasta muotoutui *vidding* eli eräänlainen ruohonjuuritason videoiden teko, joka yleistyi etenkin *Star Trek* -televisiosarjan naisfanien keskuudessa. Videoiden editoinnissa he käyttivät raakamateriaalina *Star Trek* -televisiosarjoista ja -elokuvista poisleikattuja kohtauksia, joita he yhdistivät niihin sopivaan musiikkiin. (Coppa 2008.) Tultaessa 1990-luvulle perinne jatkui videonauhurijärjestelmän yleistyttyä kotikäytössä ja nykytietotekniikan arkipäiväistyessä (Duffett 2013: 11). Saman vuosikymmenen aikana kotitalouksiin saapunut internet avasi amatöörivideoille uudenlaisen julkisen areenan.

Marshall McLuhan (1964) esitti jo 1960-luvulla yhden mediumin sisällön olevan aina toinen media, esimerkiksi kirjoituksen sisältö on puhetta. Näin myös fanituotannon muutossuunta kirjallisesta visuaaliseksi voidaan ymmärtää remediaation kautta. David Bolter ja Richard Grusin (2000: 46) esittävät, että mediumin

ottaessa uuden muodon syntyy "remedia" median sijaan. Tällöin varhaisempi media kehittyi uudeksi, entistä monimuotoisemmaksi ja aikaisemman versionsa puutteita korjaavaksi mediaksi. Uusi media muokkaa vanhempien esitysmuotojen tekniikoita ja pyrkii ylittämään niiden kyvyt luoda esimerkiksi todenmukaisuuden tuntua. (Bolter & Grusin 2000: 60; Käkälä-Puumala & Mikkonen 2008: 3.) Remediaatio kuvaa vanhan median muutosta toiseksi, ja uusi media voi esimerkiksi päivittää ja kierrättää edeltäjänsä ominaisuuksia tai kilpailla sen kanssa (Lumen 2022).

Muunnokseen liittyy myös adaptaation käsite, jolla kuvataan esitysmuotojen välistä versiointia. Erilaisten tarina-aihelmien kierrätys eri muodoissa on olennainen osa kulttuuria, ja uusi kertoja tuo tuttuun tarinaan oman tyyhinsä ja sävyensä, uusia kiehtovia käänteitä ja uusia näkökulmia. (Bacon & Mikkonen 2008: 95–96.) Adaptaatiolla on vahva yhteys vidding-kulttuuriin ja siitä jalostuneeseen digitaaliseen audiovisuaaliseen fanituotannon perinteeseen, sillä tehty video ei synny tyhjiöön. Samasta mediatekstistä on tehty todennäköisesti runsaslukuisesti videoita, eli uudet ”kertojat” ovat kierrättäneet samaa tarina-aihelmaa oman henkilökohtaisen versionsa suodattamana ja omien tunteittensa ohjaamana.

Remediaatio ja adaptaatio ovat saaneet hedelmällisen maaperän digitaalisesta mediamaismasta, sillä se tarjoaa loputtomasti erilaisia alustoja amatöörivideoiden tuottamiseksi, julkaisemiseksi ja katsomiseksi. Jenkins (2006) kutsuu vastaanottajien muuntumista aktiivisiksi sisältötuottajiksi konvergenssikulttuuriksi. Tämä näkyy myös fanituotannossa, sillä teknisten mahdollisuuksien niin salliessa kuluttajat ja käyttäjät ovat itse ryhtyneet valikoimaan mieleistään populaarikulttuuria levitettäväksi ja myös tuottamaan sitä itse (ks. Koski 2011: 23–24). Konvergenssin yhteydessä tulee keskustella myös remix-kulttuurista: se on merkittävä osa digitaalista kulttuuria, mutta sen juuret yltävät kauas digitalisaation taakse.

Robert K. Logan (2010: 70–73) määrittelee remix-kulttuurin musiikin uudelleenmiksauksesta liikkeelle lähteneeksi toiminnaksi, josta internet on luonut globaalin ilmiön: audio, visuaalinen materiaali ja tekstit ovat digitaalisessa muodossa siirrettävissä vaivattomasti laitteesta tai alustalta toiseen ja siten uusien käyttäjien käsissä yhä uudelleen remiksaussykliin (emt. 70–73). Digitaalisuus tarkoittaa siten jaettavuutta. Rodrigo ym. (2017: 460) näkevät jaettavuuden välttämättömyydeksi ympäristöissä, joissa interaktiivisuus ja yksilöllinen osallistuminen painottuvat. He korostavat myös jaettavuuden helppoutta ja esittävät videopalvelu YouTuben olevan tunnetuin ja suosituin alusta audiovisuaalisen materiaalin katsomiseen ja levittämiseen (emt. 467). 2000-luvulla uudet alustat houkuttivat myös viddereitä, ja audiovisuaalisen fanituotannon jakaminen siirtyi yhä enemmän digitaalisille alustoille (Freund 2011: 30).

Osaltaan digitalisaatio on aiheuttanut myös huolta käsityöläisperinnettä vaalivassa vidding-kulttuurissa. Tästä on seurannut pelko, että 1970-luvulla jalostuneet videoiden tekemisen käytännöt unohdettaisiin tai jätettäisiin vähälle huomiolle. Videoiden tekeminen digitaalisesti tietokoneella eroaa prosessina merkittävästi käsin tehtävästä video- ja ääninauhan editoinnista. Käsin tehtävässä editoinnissa esimerkiksi virhearviointi äänen ajoituksessa saattoi johtaa siihen, että työ oli aloitettava alusta. Vidderit ovat huolestuneita, etteivät digitaalisen työskentelytavan omaksuneet videoiden tekijät tunne toimintansa juuria. (Freund 2011: 18; Coppa 2008.)

Vidding-perinne oli osaltaan luomassa tarvetta maailman tunnetuimmalle video-palvelulle, YouTubelle. Palvelu ei siis syntynyt tyhjästä. (Freund 2011: 35.) Kuitenkin videoiden tekijöiden suhtautumisessa palveluun on hajontaa, ja sillä on luonnollisesti myös kilpailijoita. Katharina M. Freundin (2011: 152) haastattelemien viddereiden mukaan osa heistä suosii esimerkiksi blogipalvelu LiveJournalia, sillä se koetaan hienostuneemmaksi. Heidän näkemyksensä mukaan YouTubeessa julkaisevat videon tekijät ovat nuorempia, ja he käyttävät tuotantoaan esitelläkseen teknistä osaamistaan esimerkiksi pinnallisilla erikoistehosteilla. Alustojen valintaan liittyy myös niiden sääntely ja valvonta, sillä esimerkiksi YouTubea pidetään hyvin tarkkana tekijänoikeuden suhteen (ks. luku 2.3). Toisaalta tunnetun alustan valitseminen voi edesauttaa videoiden näkyvyyden lisäämisessä ja sellaisten yleisöjen tavoittamisessa, jotka eivät tunne aktiivisten videon tekijöiden käyttämiä, kolmannen osapuolen hallitsemattomissa olevia marginaalialustoja. Alustat voivat olla myös henkilökohtaisia, ja niiden sisältö voi olla suojattu salasanan taakse. Tällöin yhteisöön kuuluminen on merkityksellistä, sillä katsojan tulee tuntee esimerkiksi tietty LiveJournal-tili, jonka kautta salasana on mahdollista saada. Näin videoiden tekijät ja katsojat liikkuvat yksityistä ja julkista toisiinsa sulauttavissa tiloissa. (Emt. 152, 262–263).

Edellä kuvatun mukaan digitaaliset alustat ovat (usein myös ilmaisia) välineinä hedelmällisiä areenoja remiksattavan audiovisuaalisen aineiston jakamiseen. Syitä saman aineiston uusiutuvalle remiksauskiikille voidaan paikantaa uusiutuvasta fanikunnasta. Esimerkiksi Salaisten kansioiden lähes 30 vuoden mittainen vaikutus televisiohistoriassa on oletettavasti johtanut fanikerrostuman uusiutumiseen ja siten shippauskulttuurissa audiovisuaalisen aineiston uudelleenkäyttöön, remiksaukseen. Shippereiden kiinnostuksen pohjana ovat hahmot (ks. luku 3), joiden tarkasteluun videon kaltainen audiovisuaalinen narratiivi on hedelmällinen väline. Jenkins (1992: 228) nostaa esiin videoiden valmistamiseen liittyviä motiiveja sanattoman viestinnän vaikutuksen kautta: hahmojen välillä vaihdetut katseet, kosketukset ja ilmeet johdattelevat katsojan luomaan oman tulkintansa ja nostamaan esiin narratiivin piilomerkitykset, jotka lepäävät alkuperäismateriaalin

visuaalisessa perustassa. Näistä merkityksistä jalostetut videot ovat hienovaraisempia kuin peräkkäisistä kuvista ja niihin alleviivaavan korostetusti sovitetusta musiikista koostuvat videot, joista Jenkins (1992: 239) käyttää nimitystä *song-tape*.

Camille Bacon-Smith (1992: 174), akateemiseksi faniksi tunnustautuva tutkija hänkin, on kirjoittanut myös visuaalisesta merkityksestä sekä songtapesta video-
muotona. Hän näkee sen etenkin fandomiin eli faniyhteisöön tutustuvien tulokas-
fanien (*newbie*) valmistamana videomuotona, joka toimii johdattelijana media-
tekstin fiktiiviseen maailmaan. Hän laajentaa songtapen merkitystä peräkkäisten
kuvien ja niiden päälle lisätyn musiikin kokoavasta tuotteesta taiteelliseksi te-
okseksi, johon tekijä on istuttanut omia tulkintojaan ja merkityksiään. Videoon la-
datut merkitykset näyttäytyvät eri tavoin riippuen katsojasta: tulokasfani voi
nähdä siinä mukaelman alkuperäisestä mediatekstistä, kokeneempi fani taas löy-
tää myös tekijän istuttamat hienovaraiset merkitykset. Bacon-Smithin mukaan fa-
nit lukevat visuaalisia viestejä erillään ääneen sanotuista, joten videoihin mukaan
editoitu materiaali painottuu sen mukaan miltä hahmot niissä näyttävät, ei sen
perusteella mitä he sanovat. (Emt. 178, 189.) Audiovisuaalinen tuotanto asettuu
yleisökulttuuriin ja fandomeihin yhteisen kielen välineeksi, sen avulla rajat kan-
salliseen tai kielelliseen kulttuuriin hälvenevät.

Tisha Turk ja Joshua Johnson (2012) esittävät kritiikkiä viddingiä ja muita faniuden toteuttamismuotoja koskevien tutkimusten suuntauksille, joissa videoiden tekeminen esitetään fanien reaktioina kiinnostuksensa kohteina olevia mediatekstejä kohtaan. Heidän näkemyksensä mukaan tutkimuksessa annetaan liiaksi sijaa videoiden ja mediatekstien välisille suhteille, jolloin faneja kohdellaan enemmän tulkintoja tekevinä lukijoina kuin luovina tekijöinä. Turk ja Johnson (2012) haluavat faniuden toteuttamisen tutkimuksessa painottaa sitä, että fanituottajat ovat yleisöjä, mutta myös heillä itsellään on yleisöjä. Heidän mukaansa faniyhteisöjen mieltäminen ekologiaksi rohkaisee tutkijoita tuomaan esiin faniyhteisöjen tavat, joilla yksilölliset äänet, luova työ, filosofiat, vastustukset ja kulttuurit eivät ainoastaan elä sovussa vaan ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Ekologia-metafora auttaa hahmottamaan fanit yhteisönä, johon fanit osallistuvat monen eri position kautta – lukijoina, kirjoittajina, videoiden katselijoina, postaajina, kommentoijina, tirkistelijöinä, artisteina, suosittelijoina, koodareina, faniarkistojen käyttäjinä ja kokoajina. (Emt. 2012.) Ja tämän tutkimuksen kannalta merkittävimmissä positioissa shippausvideoiden tekijöinä, jotka uudelleentulkinnan lisäksi hallitsevat audiovisuaalisen kerronnan ja sen toteuttamiseksi tarvittavat työkalut (ks. luku 6).

2.2 Shipperit osana digitaalisen kulttuurintutkimuksen traditiota

Kulttuurintutkimuksen fokus on tavanomaisesti nykyajassa tai sen lähihistoriassa. Fanitoiminta voidaan lukea kulttuurisiin esityksiin ja näyttämöihin, jotka ovat kulttuurintutkimuksen keskeisiä tutkimuskohteita. (Sihvonen & Wik 2017: 1.) Kulttuurintutkimuksen etuliitteeksi voidaan liittää sana *digitaalinen*, sillä nämä esitykset, fanitoiminta mukaan luettuna, voivat rakentua arkitodellisuudesta poiketen numeerisena tietokoneen, arkipäiväistyneen tekniikan, sitä kanavoidessa (Richardson 2016: 137). Digitaalinen tekniikka on aina ohjelmoitua ja sen takana on koodia. Digitaalisuuden luonne on kaksijakoinen – kyllä tai ei, päällä tai pois päältä, ja tätä kuvaamaan käytetään ohjelmointikielessä nolaa ja ykköstä eli binääristä kieltä (Opetushallitus 2022).

Vaikka tässä tutkimuksessa digitaalisuuden merkitys on vahva ja videoita sekä jaetaan että katsotaan digitaalisilla alustoilla, on edellisen kappaleen kuvaus kuitenkin vielä etäällä fanitoiminnasta tutkimukseni kontekstissa – siinä ei näy inhimillisyys. Tutkimukseni käsittelee shippereiden toiminnallisuutta audiovisuaalisten tuotteiden eli shippausvideoiden muodossa, ja niiden yhteydessä voidaan puhua affektiivisesta tahmeudesta. Kiertäessään internetissä shippausvideo kasvattaa affektiivista arvoaan saadessaan katsojat tykkäämään siitä ja jakamaan sitä edelleen, oli sisältö sitten viihdyttävää tai häiritsevää (ks. Paasonen 2014). Jaakko Suomisen (2013) mukaan digitaalinen kulttuuri yhdistää ohjelmointikielen nolliä ja ykkösiä inhimilliseen toimintaan. Tätä inhimillistä toimintaa kuvastavat tutkimuksessani paitsi henkilökohtaiset motiivit videoiden tekemisen taustalla, myös affektiivinen voima. Affektiivisuus kokoaa yleisöjä samojen sisältöjen ja ilmiöiden äärelle, vaikka välittämiseen käytetty viesti olisikin eri. Affektiiviset sisällöt ja niiden tahmeus ovat näin ymmärrettävissä osaksi osallistuvaa fanikulttuuria, joka asettuu edelleen osaksi digitaalisen kulttuurintutkimuksen traditiota.

Toteuttamisen ollessa audiovisuaalista fanit käsittelevät hahmoja editoitavina hahmokoodeina, jotka syntyvät kaupallisen tuotannon tai yksittäisen auktoriteetin luomuksina ja joihin shipperit heijastavat tulkintojaan. Internetissä liikkuvien palveluntarjoajien, yleisöjen ja muiden verkkotoimijoiden joukossa fanit voidaankin nähdä edelläkävijöinä digitaalisuuden haltuunotossa. Heidän tapansa toteuttaa faniutta pohjaavat helposti digitoitaviin tuotteisiin, kuten tekstiin, visuaalisiin ja audiovisuaalisiin valmisteisiin. Näin palveluiden ja tuotteiden digitaalinen muutos on ollut heille osa arkea ilmiön ensihetkestä lähtien, ja se on sulautunut luontaisesti myös heidän tapoihinsa toteuttaa omaa faniuttaan. Kuitenkaan fanius tai shipperiys ei ole digitaalisen ajan tuote, kuten edellinen luku (2.1) osoittaa.

Digitaalisuus on laajentanut faniuteen liitettävää intermediaalisuutta eli liikkuvuutta eri viestimien välillä.

Edellisessä luvussa kuvailin faniutta sateenvarjokäsitteenä, joka kokoaa alleen erilaisia marginaaliryhmiä. Kuvailin myös sen tutkimusperinteen kehitysaaltoja ja remix-kulttuurin vaikututusta sen toteuttamismuotoihin, tutkimusfokuksessani erityisesti audiovisuaalisiin tuotteisiin ja vidding-perinteeseen. Seuraavaksi tarkastelen shippauksen juuria mediatuotteissa (2.2.1), shippaukseen kytkettävää toiseuttamisen diskurssia (2.2.2) ja shipperiuden toteuttamista audiovisuaalisen tuotteen keinoin (2.2.3). Shippauksen näkyminen fanitutkimuksen pohjavirtauksena liittyy vahvasti nimitykseen itseensä – siihen toimintana liittyviä ja fanikulttuureihin vakiintuneita nimityksiä, kuten shipperi, shippi ja shippaus, ja merkityksiä ei ole tavoitettu etenkään suomenkielisessä tutkimuksessa, jolloin sitä ei ole tunnustettu osaksi tutkimuksellista kontekstia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ett-eikö shippereistä olisi tehty tutkimusta, vaikka se heikosti tutkituksi faniuden muodoksi määritelläänkin (ks. Souza, Rolim, Magalhães, Costa, & Nazareno 2014). Shipperit vain esiintyvät eri nimikkeillä ja eri muodoissa, kuten romanttisen kontekstin tarkastelijoina, subtekstin seuraajina ja tarinaorientoituneina fan-eina (esim. Jenkins 1992: 120; Nikunen 2005: 150; Blom 2021: 31).

2.2.1 Romanttisten suhteiden tarkastelun juuret mediatuotteissa

Romanttisten suhteiden tarkastelu ei ole digitaalisen ajan ilmiö, sillä tarvetta spekuloida muiden parisuhteilla voi kuvailla sisäsyntyiseksi: sitä esiintyy niin työpaikoilla ja ystäväpiireissä kuin kotisohvalla seurattessamme suosikkisarjaamme ja siinä esiintyviä hahmoja. Fiktiivisten hahmojen romanttisten suhteiden tarkastelua on esiintynyt etenkin mediafaniyhteisöissä pitkään, ja se on niissä yleistä (ks. Bourdaa 2016; Jarvis 2010; Larsen & Zubernis 2012; Hawk 2014; Romano 2016a). Kuten amatöörivideoiden tekemisen juuret, löytyvät myös shippauksen ensimmäiset tunnetut ilmentymät science fiction -genrestä ja etenkin Star Trek -televisiosarjaan liittyvästä faniliikehdinnästä. Ensimmäinen sarjaan pohjautuva fanzinelehtinen ilmestyi Yhdysvalloissa vuonna 1967, ja vuonna 1972 alkoi ilmestyä aikuisille suunnattu fanzine, jonka sivuilla näyttäytyi hahmojen heteroseksuaalista suhdetta käsittelevää fanifiktiota (Bury 2005: 71).

Pari vuotta ensimmäisen aikuisille suunnatun Star Trek -fanzinen julkaisun jälkeen syntyivät ensimmäiset slash-fanifiktiot (Bury 2005: 71). Ne käsittelivät samaa sukupuolta olevien hahmojen, kapteeni James T. Kirkin ja tiedeupseeri Spockin, välistä romanttista suhdetta. Hahmoista ryhdyttiin käyttämään yhteisnimitystä K/S heidän nimiensä alkukirjainten mukaan, ja kirjaimia erottava vino- viiva, *slash*, juurtui fanikäytänteissä samaa sukupuolta olevien parien

typografiseksi symboliksi. (Emt. 71–72.) Mark Duffettin (2013: 172) mukaan tätä seuranneiden vuosikymmenien aikana samaa sukupuolta olevien hahmojen romanttisesta ja/tai eroottisesta suhteesta kirjoittavien fanien määrä faniyhteisöissä oli marginaalinen. Slashiin on liitetty myös vahva stigma. K. Tempest Bradford (2010: 177) tulkitsee, että slash-perinteen mukainen seksualisoiminen voi tuntua jopa faniyhteisöön kuuluvien mielestä nolostuttavalta tai alkuperäistä tekstiä halventavalta – huolimatta siitä, että pornografisen sisällön sijaan, tai sen rinnalla, slashissa voi korostua myös äärimmäinen läheisyys (Hellekson & Busse 2006: 26).

Ristiriitaisesta suhtautumisesta huolimatta slash on nykypäivän fanitoimintana tullut tunnetuksi ja yleistynyt. Freundin (2011: 2) mukaan tämä toteutuu etenkin mediafanien edustamana populaarikulttuurissa, ja tunnettuutensa takia myös sen merkitys akateemisessa tutkimuksessa on alkanut korostua. Constance Grady (2016) näkemyksen mukaan yksi faniuden toteuttamiseen ja sitä kautta sekä fani-videoihin että -fanifiktioon liittyvä stereotypia onkin, että ne kaikki olisivat slashia.

1980-luvulle tultaessa hahmojen romanttisen suhteen tarkastelu oli muotoutunut osaksi audiovisuaalisten tuotteiden fanittamista, ja slashin viitoittamalla tiellä se otti uusia muotoja heteroseksuaalisen romanssin rinnalla. Jenkins (1992: 132) nostaa tästä esimerkkinä esiin *Beauty and the Beast* -televisiosarjan (1987–1990, Republic Pictures). Sarjassa yhdistettiin useita genretraditioita toiminnasta romantiikkaan, ja Jenkins pohti fanien siitä tekemää uudelleentulkintaa ja sen motiiveja. Ulkoisesti hirviömäisen mutta hyväsydämisen ihmispedon ja kauniin, vahvan sankarittaren suhteen laadun arvuuttelemisen nousi 1990-luvun alussa sarjan fanien keskuudessa puheenaiheeksi, ja he tulkitsivat sarjan juonenkäänteitä joltolankoina päähenkilöiden romanssista. (Emt. 125, 133.)

Sarjaan liittyvä hahmojen romanttisen suhteen tarkastelu on mielenkiintoinen esimerkki ilmiön kyvystä muotoutua esiinnousevien mediailmiöiden mukana. *Beauty and the Beast* rikkoi aikanaan normeja käsitellessään hirviömäisestä hahmosta viehättymiseen liittyvää tabua (ks. luku 3.3.2). Kuten 1970-luvulla slash ravisteli tuon ajan normeja, ravisteli *Beauty and the Beast* hirviön ja ihmisen väliseen inhon ja vetovoiman syklin muodostamaa tabua (ks. Wik 2018: 4). Tuo tabu on olemassa myös nykyajassa, ottaen uusia muotoja.

1990-luvun alussa internetistä muotoutui merkittävä tekijä televisiosarjojen suosion rakentumiselle. Vuonna 1993 ensiesityksensä saanut *Salaiset kansiot* oli yksi ensimmäisistä sarjoista, jotka kukoistivat internetissä. Vähäisen ennakkoliikelihoodinnän saattamana julkaistu sarja rakensi vankan fanipohjan, joka kerrytti valtavat määrät tietoa sarjasta, kävi keskustelua verkossa ja pyrki vuorovaikutukseen sarjan takana olevan kaupallisen tuotantokoneiston kanssa. (Daly & Wice 1995.) Taloudellisesti menestyksekkäs sarja on jatkunut kolmella vuosikymmenellä, ja

yhtenä menestykseen vaikuttavana tekijänä pidetään sen päähenkilöiden, Fox Muldern ja Dana Scullyn, välistä kemiaa eli yhteenkuuluvuutta ja vetovoimaa. Tästä kemiasta kiinnostuneet fanit identifioivat itsensä *shippereiksi*.

Mark Duffet (2013: 198) kuvailee shippereitä faneiksi, jotka ovat kiinnostuneita mediateksteissä esiintyvien hahmojen romanttisten suhteiden kukoistuksesta ja koettelemuksista. Salaiset kansiot nähdäänkin yhtenä ensimmäisistä internetin välityksellä laajan yleisön tietoon tulleista shippausilmiön aikaansaaneista televisiosarjoista (Romano 2016a; Scodari & Felder 2000). Samalla se synnytti ja vakiinnutti hahmojen romanttisten suhteiden tarkastelua kuvaavan termin *shippaus* (Romano 2016a). Näin 1970-luvun mediafandomeissa näkyvyyttä saanut ilmiö jaloitui, otti uusia muotoja ja internetin arkipäiväistymisen myötä kehitti kollektiivisesti oman termistönsä: jos sekä populaari että akateeminen tutkimus on omaksumunut tavantavasti fanit esimerkiksi tiettyihin mediateksteihin liittyvillä nimityksillä (Jenkins 1992: 37), liikkuvat termit shipperi ja shippaus fandomista toiseen.²³ Ajan myötä shippauksesta tuli faniuden tavoin sateenvarjokäsite, jonka alle myös slash asettuu. Näin slash, jota on myös fanitutkimuksessa käytetty shippauksen synonyymina ja sen ensimmäisenä sanallistettuna muotona, onkin tulkittavissa shippauksen alalajiksi.

2.2.2 Shippaus ja toiseuttamisen diskurssi

Fanitutkijoiden kuvauksissa shipperit määritellään muun muassa omaa tulkinnallista linjaansa noudattavaksi faniyhteisön alaryhmäksi (Bothe 2014). Busse (2013: 78–79) luonnehtii shippereitä muista faneista innokkaalla suhtautumisellaan eli ”nörttiydellään” erottautuvaksi joukoksi, joita kiinnostaa etenkin hahmojen välinen erotiikka. Nikunen (2005: 154) kuvaa shippausta toimintana hahmojen välisen tulkinnallisesti avoimen suhteen romantisoinniksi eli fanien jakamaksi yhteiseksi alakulttuuriseksi lukutavaksi – subtekstin lukemiseksi.

Kaikissa edeltävissä määritelmissä ja kuvauksissa lähestytään shippereiden ja shippauksen asemaa fandomissa ja faniuteen monelta taholta liitettyä tapaa käsitellä faniyhteisöjä ”meistä” erillisinä. Tästä syystä kartoitan tässä luvussa shippereiden näkyvyyttä fanitutkimuksessa sen kautta. Nimitän tätä tarkastelutapaa toiseuttamisen diskurssiksi. Hills (2002: 5) kuvaa akateemista fanitutkimuksen perinnettä tavaksi käsitellä faniyhteisöjä absoluuttisena *toisena* (*an absolute Other*); Duffett (2013: 37) täydentää toiseuttamisen diskurssia kuvaamalla sitä tutkijoiden noudattamaksi prosessiksi, jossa akatemia eriyttää tutkimuskohteensa eli fanit

²³ Esim. Star Trek -sarjan faneihin viitataan nimityksellä *Trekkers* (Jenkins 1992: 37) ja Salaiset kansiot -sarjan faneihin viitataan nimityksellä *X-Philes* (Scodari & Felder 2000).

itsestään nostaan korostetusti esiin heidän välisensä erot. Marja Vuorinen (2007: 242) kuvailee toiseuttamista ei-toivottujen piirteiden heijastamisena *toiseen*, jolloin ne saadaan ei-uhkaavaan ja etäiseen muotoon.

Toiseuttamisen diskurssi toteutuu myös mediatekstien takana olevien kaupallisten tuotantokoneistojen ja fanien välillä molempien osapuolten korostaessa niiden välistä eroa tiettyyn mediatekstiin liittyvien motiivien ja tekijänoikeuksien tulo- kilmasta (ks. luku 2.3.1). Jenkins (1992: 19) näkee myös faniuden lajin sekä korkea- että populaarikulttuurin erilaisten arvostusten vaikuttavan toiseuden diskurssiin – esimerkiksi urheilufanit, jotka säilyttävät otteen todellisuuteen niin tapahtumien, henkilöiden kuin lajien kautta, on hänen mukaansa arvotettu perinteisesti korkeammalle kuin fiktiivisiin tarinoihin ja hahmoihin kiinnittyvät mediafanit (emt. 19).

Siirryttäessä faniyhteisön sisälle toiseuttamisen diskurssi säilyy fanien ja shippereiden kartoittaessa omaa elintilaansa. Katherina Larsenin ja Lynn S. Zubernisin (2012) mukaan shippereiden asema faniyhteisössä on epävakaa, sillä he voivat saada ei-shippaavilta faneilta osakseen vähättelyä ja pilkkaa. Näkemykseen yhtyy myös Leora Hadas (2013: 336–337) kuvaillessaan shippereitä ryhmäksi, jota paheksutaan avoimesti fanifoorumeilla. Paheksuntaa aiheuttaa stereotypia, jonka mukaan shippereiden kiinnostus mediatekstiin pohjaa rajoittuneesti ainoastaan hahmojen romanttiseen parinmuodostukseen ja sivuuttaa muut mediatekstiä rakentavat elementit (emt. 336–337). Esimerkiksi Salaiset kansiot -faniyhteisössä Mulderiin ja Scullyyn liittyvä shippaus hajotti faniyhteisön kahteen leiriin, ja ei-shippaavat fanit kehittivät ajatusmalliaan kuvaavan termin, NoRomot (*No Romancers*) (Scodari & Felder 2000). NoRomot vastustivat voimakkaasti agenttien shippausta, sillä heidän mukaansa romanttinen subteksti heikentäisi sarjan laatua eriyttäen sitä science fiction -genrestä ja tuotantokoneiston luomasta visiosta (emt. 2000).

Edellä kuvattu faniyhteisön sisäinen toiseuttamisen diskurssi jatkuu shipperiyhteisöjen sisälle siirryttäessä. Shipperit voivat esimerkiksi asemoida itsensä yhden tietyn shipin kannattajiksi yhden mediatekstin shipperiyhteisössä ja suhtautua muiden shippien kannattajiin kriittisesti. Näkemyseroista aiheutuvia konflikteja nimitetään shippaussodiksi, ja niitä esiintyy yleisesti mediafandomeissa (Jarvis 2010; Larsen & Zubernis 2012; Hawk 2014).²⁴ Esimerkiksi Sherlock Holmes -shipperiyhteisössä tunnetaan useita shippejä niistä tunnetuimman eli Sherlockin ja Johnin (*Johnlock*) ohella. Jarvis (2010) nostaa niiden kirjosta esimerkkeinä

²⁴ Esimerkkejä mediateksteistä, joihin liittyy shippaussotia ja joista on tehty tutkimusta: Twilight-elokuvat (2008–2012), Harry Potter -elokuvat (2001–2011), Once Upon a Time -sarja (2011–2018), Arrow-sarja (2012–2020).

Holmesin ja Irene Adlerin, joita yhdistää älyllinen tasavertaisuus ja siitä seuraava flirtti. Ja vaikka Johnlock on faniyhteisön tunnetuin samaa sukupuolta olevien hahmojen muodostama shippi, on Sherlockiin yhdistetty romanttisesti esimerkiksi tämän arkkivihollinen James Moriarty (emt. 2010). Shippaussodat antavat shippaamisesta toimintana kärjistetyn kuvauksen. Vaikka shippereillä olisikin yksi suosikkishippi (*One True Pairing*, OTP), on varsin tavallista, että kannatettavia shippejä on useita ja ne voivat muodostua intertekstuaalisesti (Bothe 2014: 6–7). Hahmot voivat liikkua eri mediatekstiuniversumien välillä, samoin kuin shippereiden kiinnostus mediatekstejä kohtaan.

Toisaalta toiseuttamisen diskurssi voi toteutua, vaikka shipperit kannattaisivatkin samojen hahmojen romanttisen suhteen toteutumista. Esimerkiksi Uuden Sherlockin shipperiyhteisön Johnlock-kannattajat jakautuvat kahtia näkemyseron vuoksi. TJLC-shipperit (*The Johnlock Conspiracy*) uskovat, että sarjan käsikirjoitustiimi on sarjan ensimmäisestä tuotantokaudesta saakka suunnitellut tuovansa etsivän ja lääkärin romanttisesti yhteen kaanonissa. Tätä edeltää ystävyys ja ammatillinen kumppanuus, jotka kypsyttävät suhteelle kestävän pohjan. Toinen shipperiryhmä taas ei usko tuotantokoneiston kanonisoivan miesten suhdetta, ja on kokenut näkemyseron johtaneen heidän eriytymiseensä Uuden Sherlockin shipperiyhteisöstä. Vastaavanlaiset shipperiyhteisön sisäiset näkemyserot ja niiden käsittelevät, toisin sanoen toiseuttamisen tavat, ovat läsnä muissakin mediafaniyhteisöissä. (esim. Romano 2016c.)

Toiseuttamisen diskurssi on kytkettävissä shipperiyhteisön sisällä paitsi hahmoihin myös tulokulmiin, joilla kyseisten hahmojen muodostamia shippejä tarkastellaan. Tähän liittyvät kiistanalaiset näkökulmat ja aiheet, jotka rikkovat jollain tavoin yleisiä ja yhteisön sisäisiä normeja. Normeja rikkovia tulokulmia ovat esimerkiksi sukulaisten shippaaminen (ks. Freund 2011: 124; Gonzalez 2016: 6), itsensä shippaaminen fiktiivisen hahmon kanssa (ks. Lankshear & Knobel 2006: 110, 113) ja shippauksen fiktiosta ja hahmoista uloskirjoittava todellisten henkilöiden shippaaminen eli RPF-shippaus (*Real Person Fiction*) (ks. Romano 2016b; Hale-Stern 2019). RPF-shippaus näyttäytyy usein kiistanalaisena shippauksen muotona, sillä todellisten ihmisten muodostuminen fanien kiinnostuksen keskipisteeksi koetaan kiusalliseksi (Romano 2016b). Esimerkiksi *Outlander*-televisiosarjaan ja sen päähenkilöitä, Jamie Fraseria ja Claire Randallia, esittäviin näyttelijöihin on sarjan ensiesityksestä saakka liittynyt voimakas RPF-shippaus. Se on temmannut keskusteluun niin puolesta kuin vastaan shippereiden lisäksi näyttelijät itsensä, median sekä muita julkisuuden henkilöitä (Romano 2016b).

Kuten aikaisemmin tässä luvussa Hills (2002: 5) luonnehti akateemisen tutkimuksen tapaa käsitellä faniyhteisöjä absoluuttisena *toisena*, toteutuu tämä

toiseuttamisen diskurssi erilaisissa muodoissaan myös fani- ja shipperiyhteisöjen sisällä. Toisaalta fanitutkimuksen perinteessä faniyhteisöihin liitetään ideologisia määreitä, kuten yhtenäisyys, konfliktittomuus ja sosiaalisuus (ks. Jenkins 1992, Hills 2007; Bacon-Smith 2000, 1992; Bothe 2014: 3). Tuodessani esiin toiseuttamisen diskurssin osana shipperiyhteisöä kuvasin myös tapoja, joilla shipperit haastavat toisia shippereitä, faneja ja mediaa keskustelemaan heille merkittävistä mediateksteistä ja hahmoista. Tulkitseen shippauksen olevan alakulttuurisen lukutavan lisäksi tietynlaisten kaavojen ja rajojen rikkomista, jossa itsessään on edellä kuvailtua affektiivista tahmeutta. Näin toiseuttamisesta voikin jalostua yhteenkoova diskurssi.

2.2.3 Shipperiyden toteuttaminen audiovisuaalisen tuotteen keinoin

Ymmärrän shippausvideon teknis-taiteelliseksi teokseksi, jonka avulla tietyn mediatekstin hahmojen välinen suhde saadaan aikaan videon todellisuudessa. Videon todellisuus syntyy videoeditointityökalun yhdistäessä ääni- ja kuvailmaisun sekä jälkituotannolliset valinnat. Alaluvussa 4.3. käsittelen laajemmin shippausvideon tekemisen teknistä puolta pohjustaen tulevaa analyysia. Ennen tätä tarkastelen videoiden valmistusta shippauskulttuurisena toimintana sekä shippausvideoiden yleisyyttä vidding-perinteessä.

Katharina M. Freund (2011:150) tarkasteli tutkimuksessaan viddingiä ja kartoitti LiveJournal-alustalla julkaistujen videoiden lajeja ja niiden suosiota julkaisumäärissä. Vaikka lajit risteävät ja yksi video voi olla kombinaatio useista lajeista, Freund erotti 26 erilaista lajia. Toiseksi suosituin laji oli yksittäisen hahmon tarkastelun jälkeen shippaus (18.12 %). (Emt. 150.) Tutkimuksessa myös laadittiin viddereille kysely heidän julkaisemiensa videoiden lajeista, ja vastauksista ilmeni hahmojen välisten romanttisten suhteiden olevan erittäin suosittu laji LiveJournal-alustalla (emt. 150–151). Shippausvideon suosiossa näkyy myös sen vaivaton liikkuminen genrerajojen yli: toimintana shippaus näkyy niin lapsille suunnatussa animaatiossa, toiminnassa, fantasiassa kuin kauhussa (ks. Lundström 2012; Turk & Johnson 2012; Gonzalez 2016; Wik 2018).

Henry Jenkins (1992: 227) määrittelee fanivideon visuaaliseen kuvastoon ja musiikkiin perustuvaksi itsenäiseksi tuotteeksi, videon tekijän omaksi luomukseksi. Sen tekemisestä seuraava mielihyvä perustuu siihen, että fani saa hahmot ilmaisemaan sanoin tai elein mitä fani itse haluaa (emt. 227). Samanlaiseen määritelmään päätyy myös Tisha Turk (2008): kohtausten ja otosten kestoa ja sijaintia manipuloimalla videoiden tekijät muodostavat uuden ulottuvuuden, jota Francesca Coppa (2008) kutsuu tulkinnalliseksi linssiksi – sen läpi alkuperäistä mediatekstiä tarkastellaan uudesta, videon tekijän määrittelemästä näkökulmasta. Käsittelen

tutkimuksessani shippausvideota samanlaisena tuotteena, jossa esimerkiksi televisiosarjasta irrotettuun audiovisuaaliseen materiaaliin tehdään ilmaisullisia muutoksia ja sen kronologista järjestystä rikotaan ja uudelleenkoodataan hahmojen välisen romanttisen suhteen esiintuomiseksi.

Jenkins (1992: 228–230) kuvailee shippausvideon tekemisen logiikkaa vuonna 1992 julkaistussa *Textual Poachers* -teoksessaan aikana, jolloin shippereille ja heidän toiminnalleen ei ollut olemassa vielä vakiintunutta termistöä. Hänen mukaansa videoiden tekemisen keskiössä on hahmojen sanaton ilmaisu: vaihdetut katseet, eleet ja ilmeet ja niiden avulla tapahtuva narratiivisten aukkojen täyttäminen tuovat hahmoihin uutta syvyyttä, uusia aspekteja. Ne vahvistavat ymmärrystä hahmojen välisistä ihmissuhteista ja rakentavat niille visuaalista perustaa. (Emt. 228–230.)

Visuaalinen perusta on erityisen merkityksellinen sellaisiin mediateksteihin pohjaavissa videoissa, joiden kaanonissa shipperin toivoma romanttinen suhde ei toteudu. Freund (2011: 124) nostaa esimerkiksi tällaisesta mediatekstistä televisiosarja *Supernaturalin* (2005–2020), jonka keskiössä olevien biologisten veljesten ympärille muodostui heidän suhteensa laatuun fokusoitunut shipperiyhteisö. Konfliktissa, joka oli seurausta sarjan muodostaman kaanonin eriävistä tulkintatavoista, kyseistä shipperiyhteisöä kritisoitiin voimakkaasti (Larsen & Zubernis 2013). Vaikka veljesten shippaamista ei ole kanonisoitu ja subtekstiä paheksutaan, on sarjasta ja shipistä tehty sekä fanifiktiota että videoita. Freund (2011: 124–126) kuvaa hahmoista rakennettavien shippausvideoiden tekemistä ihmissuhteeseen ja kemiaan viittaavien elementtien kokoamisena ja järjestämisenä. Hän kuvaa tutkimuksessaan *Supernatural*-shippausvideon tekoprosessia, joka käynnistyy ihmissuhdetta ja kemiaa kuvaavien yksittäisten kohtausten ja otosten kartoittamisella ja luokittelemisellä. Esimerkiksi naurua, katseita ja halaamista sisältävät kohtaukset voidaan irrottaa kontekstistaan ja sijoittaa videon aikajanalle, kun taas sarjalle muutoin tyypilliset elementit, kuten ylikuonnollisten hirviöiden metsästyksen liittyvät kohtaukset, jätetään videon visuaalisen aineiston ulkopuolelle. (Emt. 124–126). Ja koska shippaus liikkuu genrerajojen yli mediatekstistä toiseen, on Freundin kuvaama menettely toisinnettavissa (ks. luku 4.3).

Gemma Bothe (2014: 6–7) kuvaa shippausta fanifiktion varastojana ja järjestämisen keinona, ja tästä näkökulmasta lähestyn myös audiovisuaalista shippaustuotantoa. Näen shippausvideoiden merkityksen jakautuvan shippauskulttuureiden tulevaisuuteen, menneisyyteen ja nykyisyyteen. Tulevaisuudessa videot ovat perusta, jonka kautta välittyy shipperiyhteisön jakamia näkemyksiä, arvoja ja tietoa usealta vuosikymmeneltä. Esimerkiksi 1970-luvulla käynnistynyt amatöörivideoiden tekeminen ja sen synnyttämät tuotteet ovat nyt 2020-luvulla kulttuurista

pääomaa, josta muodostuu shippausvideoiden tekemisen perinne. Nykyisyydessä, jossa videontekeminen on arkipäiväistänyt, on shippausvideoissa nähtävissä fanituotantojen murros – fanituotannot adaptoituvat eli siirtyvät kirjallisesta kohti visuaalista. Mediateksti, josta kirjoitettiin fanifiktiota vuosikymmeniä sitten, voi tietotekniikan kehityksen ja uusien ”kertojien” myötä saada uusia versioita.

Menneisyys taas ei shippauskulttuurissa yllä välttämättä vuosikymmenien taakse: vastikään lopetetun tai tuotantotauolla olevan televisiosarjan shippausvideoista voi muodostua shippauskulttuurista memorabiliaa, muistotallenteita. Elokuvien ja televisiosarjojen ohessa on kautta aikain julkaistu oheistuotteita tai muistoesineitä, jotka johdattavat fanit palaamaan yhä uudelleen mediaelämysten tuottamien tunnetilojen ja tunnelmien ääreen (Duncan & Smith 2009: 105–106; Pine & Gilmore 2011: 85–88). Näen shippausvideon toimivan tällaisena aktiivisena memorabiliana, kulttuurisena ja affektiivisena muistotallenteena, joka samanaikaisesti ylläpitää shippereiden suhdetta mediatuotteeseen ja digitaalisesti jaettuna voi edesauttaa uuden fanikerrostuman synnyttämisessä (ks. luku 2.3.3).

2.3 Faniuden ja kaupallisen tuotannon rajapinnalla

”Tekijänoikeus tarkoittaa tekijän lähtökohtaista yksinoikeutta päättää teoksensa käytöstä. Tällöin muilla ei ole oikeutta käyttää teosta ilman tekijän lupaa. Tekijänoikeus suojaa vain teoksen persoonallista ilmaisumuotoa. Se ei suojaa ideaa, teoksen tietosisältöä tai teokseen sisältyvää teoriaa – nämä ovat vapaasti muiden käytettävissä.”

- *Tekijänoikeus.fi*

Televisiosarja tai elokuva puhuttelee katsojaansa monin tavoin, ja tavat käsitellä nähtyä ja kuultua ovat yksilölliset. Mediatekstiin kehittymässä oleva tunneside ottaa monia muotoja. Yksi haluaa oppia kaiken siihen liittyvän trivian, toinen katsoa sen yhä uudelleen ja keskustella siitä, kolmas taas inspiroituu tarinasta ja hahmoista niin, että intoutuu pohtimaan niiden ulottuvuuksia mediatekstin kehysten ulkopuolella. Kun kirja on luettu, elokuva katsottu tai televisiosarjan tuotantokausi on päättynyt, faniyhteisössä moni jää miettimään *mitä jos?* -kysymystä ja sen ulottuvuuksia: mitä tapahtui niissä kohtauksissa, jotka jäivät mediatekstin ulkopuolelle, mitä tapahtui ennen yleisölle esitettyjä tapahtumia ja mitä niiden jälkeen, miten tämä kaikki näyttäytyy henkilöhahmojen näkökulmasta?

Susan J. Clercin (1996: 38) mukaan fanien keskuudessa etenkin avoimet loput toimivat sekä mielihyvän että turhautumisen lähteinä. Mediatekstin tarinalinjat voivat jäädä solmimatta yhteen tai hyvin löysälle, jolloin spekulointi ja narratiivin

aukkojen täyttäminen erilaisin fanikäytäntein voi nousta laajentamaan teoksen universumia (emt. 38). Näistä ajatuksista käynnistyy tulkinnallinen ja henkilökohtainen prosessi, jossa mediatekstin universumi laajenee fanifiktioin kirjoittamisen ja fanitaiteen tekemisen kautta.

Tässä alaluvussa pohdin fanien, shippereiden ja mediatekstien kaupallisen tuotannon välisiä tekijänoikeuskysymyksiä. Shipperit liikkuvat harmaalla alueella muokaten jotakin, johon heillä ei ole omistajuutta. Tämän tuotannon osatekijöinä saattaa olla hyvin henkilökohtaisia tulkintatapoja, jotka ovat vähäisessä määrin kytköksissä alkuperäisen materiaalin todellisuuteen. Minua kiinnostaa tämä kahden erilaisen produktion, virallisen ja epävirallisen, kohtaaminen niiden välisellä rajapinnalla sekä tavat, joilla niihin suhtaudutaan puolin ja toisin (2.3.1 ja 2.3.2). Tar kastelen fanituotantoa ja -toimintaa myös kaupallista tuotantokoneistoa taloudellisesti hyödyttävänä toimintana sekä uusia fanikerrostumia luovana ja faniuden kohdetta säilyttävänä aktiviteettina (2.3.3.)

2.3.1 Tekijänoikeuskysymykset

“DISCLAIMER: This is a fanvideo. No copyright infringement intended. The X-Files and all its characters are owned by Chris Carter and 20th Century Fox.”

-Salaiset kansiot -shipperin videolleen kirjoittama vastuuvapauslauseke YouTubessa²⁵

Kerronnan peruskysymyksiä on, kuinka monta ja kuinka pitkää jaksoa tarinasta esitetään ja kuinka paljon jätetään vastaanottajan päättelykyvyn varaan (Bacon 2000: 16, 20). Osa faneista haluaa omalla tuotannollaan esittää näkemyksensä ja oman versionsa tästä päättelykyvyn varaan jätetystä aineksesta – fanifiktioin, fanitaiteen ja fanivideoiden avulla innokkaimmat fanit siirtyvät spekuloinnista kohti luovaa toimintaa. Menettely, jossa alkuperäismateriaali pilkotaan palasiksi ja muotoillaan uudelleen, antaa fanituottajille mahdollisuuden nähdä mediatekstisällön omien henkilökohtaisten tulkintakehystensä kautta. Sitä täydennetään kaikella sillä aineksella, jota alkuperäinen lähdemateriaali ei heille tarjoa. Fanien tuottama materiaali tutkailee muun muassa seksuaalisuutta, sukupuoli-identiteettiä, kulttuurisia juuria sekä yhteiskuntaluokkaa tavoilla, jotka pysyttelevät kaupallisen valtavirtatuotannon ulkopuolella. (Brenner 2013.)

²⁵ Lisäämällä vastuuvapauslausekkeen julkaisemansa videon yhteyteen shipperi osoittaa olevansa tietoinen lähdemateriaaliin liittyvistä tekijänoikeusseikoista. Vastuuvapauslausekkeella ei ole kuitenkaan juridista arvoa (Schwabac 2011: 104).

Digitaalisella vallankumouksella on ollut syvä vaikutus fandomeihin häivyttäessään tuottajien ja kuluttajien välistä rajaa jo ennen sosiaalisen median aikakautta. Se on luonut symbioottisia suhteita vaikutusvaltaisten kaupallisten yritysten ja yksittäisten fanien sekä faniyhteisöjen välille. Globaali osallistava mediakulttuuri muodostuu tuottamisen ja kuluttamisen konvergenssista. Kulttuurituotannossa se johtaa yksilöllisen luovuuden ja viihteen massatuotannon kohtaamiseen. (Pearson 2010: 84; Deuze 2007: 244–245.)

Fanituotantoja voi nimittää teoksiksi. Teoksella tarkoitetaan perinteisesti ihmisen tekemän työn tulosta, kuten kirjaa, elokuvaa tai laulua. Teoksen tekijä saa tähän työnsä tuloksen tekijänoikeuden suojaamaan luovaa työtä. (Tekijänoikeus 2022.) Nykyisen mediamaiseman mahdollistamat kohtaamiset ja fanituotantoon perustuvat mediatekstien laajentumat herättävät pohtimaan niihin liittyviä juridisia kysymyksiä – kuinka pitkälle fanitulkintojen on mentävä, jotta niiden pohjalta syntyneet tuotannot eriytyvät täysin omiksi teoksiksi, vai onko tämä koskaan mahdollista? Nämä kysymykset eivät ole nousseet esiin viimeisen parin vuosikymmenen aikana, vaan niiden parissa on väännetty kättä yli sata vuotta. Esimerkiksi sir Arthur Conan Doyleen Sherlock Holmes -universumista louhitaan ainesta yhä uusiin tuotantoihin tekijänoikeuden ollessa voimassa osaan alkuperäistarinoista, lähes 90 vuotta kirjailijan kuoleman jälkeen. Mielenkiintoisen tapauksesta tekee erityisesti se, että Sherlock Holmes hahmona on osa häneen perustuvia sekä vapaita että tekijänoikeuteen sidottuja tarinoita. Jos taas Holmes kirjoitettaisiin ulos tarinauniversumistaan vaihtamalla tapahtumapaikaksi Lontoon sijaan vaikkapa Kiina ja toimenkuvaksi kalakauppias, tulisi tarinan suhteen pohtia, määrittykö tekijänoikeus hahmoon vain tämän Sherlock Holmesin näköisyyden eli ulkoisten ominaisuuksien kautta. (Ks. Schwabac 2011: 36–38.)

Edellä kuvattua menettelyä, jossa pieniä osia alkuperäisestä narratiivista lohkotaan irti täysin uuden tuotannon luomiseksi, kutsutaan transformatiiviseksi tarinan rakentamiseksi. Transformatiivinen menettelytapa on merkittävä osa fanituotannon tekemis- ja julkaisuprosessissa, sillä sen kautta useat fanituottajat hakevat laillista oikeutusta julkaista tuotantoaan. (Ks. Schwabac 2011: 104.) Viddereiden näkemys toiminnastaan onkin kaksijakoinen: toisaalta he ovat mediatekstiomistajuuden vastustajia ja kapinallisia, toisesta näkökulmasta taas eettisesti valveutuneita ja tekijänoikeuden tiedostavia (Freund 2011: 256–259).

Fanituotantoon ja tekijänoikeuskysymyksiin perehtyessä tulee keskusteluun osallistaa käsitteet kaanon ja faanon. Kaaanonilla viitataan alkuperäiseen mediatekstiin, joka toimii aineistolähteenä kaikkeen sen maailmaan kytkeytyvään tuotantoon. Esimerkiksi Sherlock Holmes -maailman kaanon muodostuu sir Arthur Conan Doyleen kirjoittamista teksteistä. (Ks. Bothe 2014: 2.) Faanonilla taas viitataan

fanien omaan kaanoniin eli niihin omatekoisiin ruohonjuuriteksteihin ja -tuotantoihin, jotka he arvottavat yhtä korkealle alkuperäisen mediatekstin kanssa (Duffett 2013: 216–217). Periaatteessa kaikki kaanonia koskevat muokkaukset ja uudelleentulkinnat fanitaiteen, fanifiktion tai muun fanitoiminnan kautta rikkovat tekijänoikeutta. Shippereiden asema voidaan tämän valossa nähdä haavoittuvaksi, sillä he muokkaavat mediatekstien hahmoja ja näiden välisiä suhteita myös kaanonin ulkopuolella. Toisen osapuolen laillisesti omistamat hahmot ovat heidän luovan tulkintansa ja työnsä välineitä.

Kaanonin vaihteleva tulkitseminen tai arvottaminen voivat aiheuttaa myös shipperyhteisön sisällä voimakkaita reaktioita – kaanonin täydellinen huomiottajättäminen voidaan kokea alkuperäistä mediatekstiä loukkaavaksi toiminnaksi. Kärjistyminen kaanonia noudattavien ja soveltavien shippereiden välillä voi johtaa tilanteeseen, jossa jälkimmäistä näkemystä noudattavia shippereitä voidaan pyytää eriytymään omaksi yhteisökseen. Taustalla on huoli mediatekstien takana olevan kaupallisen tuotantokoneiston kanssa toimimisesta, sillä fandom yleisesti toivoo säilyttävänsä tämän kanssa hyvät kommunikointivälit. Shippereiden kaanonia loukkaava toiminta nähdään faniyhteisön näkökulmasta tuotantokoneiston pakottamisena negatiiviseen suhtautumiseen koko faniyhteisöä kohtaan. (Ks. Gonzalez 2016: 9–10.) Faniyhteisön ja kaupallisen tuotannon välillä vallitsevien tekijänoikeuskiistojen nähdään näin heijastuvan myös faniyhteisön sisäiseen dynamiikkaan, ja merkittävät faanonit tulevat tutuiksi myös sellaisille fandomin jäsenille, jotka eivät näe niiden paikkaa yhteisössä tai kaanonin rinnalla. Esimerkiksi *Salaiset kansiot* -sarjan fandomissa sen päähenkilöitä koskeva shippaus on noussut lähes samanlaiseen kulttiasemaan kuin itse sarja, vaikka se ei saa hyväksyntää jokaiselta faniyhteisöön kuuluvalta henkilöltä (ks. Scodari & Felder 2000).

Voidaan myös pohtia, miten tekijänoikeus näyttäytyy fandomin sisällä, eli millaisia tekijänoikeutta koskevia omaan tuotantoon liittyviä käytäntöjä yhteisö itse tunnustaa. Henry Jenkins (1992) on kirjoittanut videoiden tekoprosessista, siihen kuuluvasta ajasta sekä jakelukanavista ja -tavoista VHS-kasettien aikakaudella. Tyyppillinen fanivideon teko vei kuudesta kahdeksaan tuntia työaikaa, tuotantoon vihkiytyneiltä asiantuntijoilta todennäköisesti enemmänkin yksityiskohtien hio miseksi. Videoiden tekemiseen liittyikin vahvasti käytännön kautta opittu käsityöläisyys, minkä arvostaminen näkyi esimerkiksi siten, että videoita saattoi päästä näkemään ainoastaan fanitapahtumissa. Videoiden tekijät jakoivat kopioita töistään erittäin harvoin ja pyysivät, etteivät niitä haltuunsa saaneet välittäisi niitä eteenpäin. Syitä pyyntöön oli useita, päällimmäisenä videon laadun heikkeneminen kopioinnin myötä ja näin videon tekijän siihen vaivalla muotoilemien nyanssien katoaminen. Toisena tekijänä mainittiin tapahtumat videoiden alakulttuurisena jakelukanavana yksittäisten henkilöiden sijaan. Vaikka videoiden tekemisen

taustalla vaikutti ammattiyhteisö, ei taitoa niiden tekemiseen pidetty vain muutamien arvostettujen tuottajien oikeutena. Esimerkiksi Jenkinsin haastattelema tunnettu vidderi järjesti kotonaan tapahtumia, joissa hän opetti omien videonauhureidensa ja -kasettiansa kanssa paikalle saapuneille naisille editointitaitoja. (Jenkins 2006.)

VHS-ajoilta digitaalisiin tallenteisiin siirryttäessä käytännöt viittaamisesta fanituotannon tekijöihin hakevat muotoaan. Jenkins (2006) mainitsee esimerkkinä Star Trek -fanivideon nimeltä Closer, josta tuli suuri hitti ja jota jaettiin niin fandomin sisällä kuin ulkopuolellakin. Viraaliajalle on tyypillistä, että jaetun, annetun tai myydyin sisällön suhde alkuperäänsä saattaa kadota sen matkatessa käyttäjältä toiselle, yhteisön sisältä julkiseen. Näin kävi myös Closer-videolle, joka laajalle levitessään tavoitti myös fanivideoiden valmistamistraditioita tuntemattomia yleisöjä. Videota jaettiin ympäri maailmaa osittain siksi, että sen nähtiin edustavan jotain ennennäkemätöntä. Myös videon slash-vivahde ja viittaukset seksuaaliseen väkivaltaan lisäsivät kiinnostusta, ja sen myötä Star Trek -fandomissa huolestuttiin kaupallisen tuotantokoneiston huomion heräämisestä. Tapahtumien ketjuttuessa varsin marginaalisen ryhmän tulkintakehykseen sopivan videon tekijät menettivät todennäköisesti kontrollin teoksensa jakeluun. (Emt. 2006.) Oikeanlainen viittaamistapa ja tekijänoikeuden kunnioittaminen ovat viraaliajan ratkaisemattomat ongelmat. Esimerkiksi meemien saavuttaessa suosiota ja jalostuessa käyttäjiensä käsissä yhä uusiin muotoihin, on niiden alkuperä mahdotonta jäljittää.

Fanien ja shippereiden tuottaman materiaalin liikehdintä yksityisen ja julkisen välisessä tilassa on ongelmallista. Jenkins (2006) kertoo, ettei jaa suoria linkkejä teksteissään mainitsemiinsa fanivideoihin, vaikkakin ne ovat hänen kertomansa ja kuvailemansa pohjalta mahdollisesti paikannettavissa. Vaikka fanituotanto on periaatteessa julkista ja kaikkien tavoitettavissa, hän ei halua kertoa tuotantojen sijaintia linkkien kautta ilman tekijöiden lupaa (emt. 2006). Käytäntöjä viittauksiin ja fanin oikeutta tuotantoonsa täytyy pohtia nykyisessä mediamaisemassa tarkemmin, sillä fanituotannon ja yhteisön ulkopuolisen tahon kohtaaminen ei aina suju ongelmitta. Samaa periaatetta noudatetaan sosiaalisen median tutkimuksessa laajemminkin, sillä suorien linkkien jakaminen nähdään ongelmallisena.

Yksi esimerkki epäonnistuneesta fanien ja ulkopuolisen tahon kohtaamisesta koettiin Uusi Sherlock -sarjan toisen tuotantokauden ensiesityksen aikoihin (2013). Sarjan pääosanäyttelijät, Benedict Cumberbatch (Sherlock Holmes) ja Martin Freeman (John Watson) saapuivat yhdessä muun tuotantotiimin kanssa tuotantokautta markkinoivaan tilaisuuteen. Tilaisuuden juontaja yllätti sekä näyttelijät että yleisön ehdottamalla, että Cumberbatch ja Freeman lukisivat heidän hahmoihinsa perustuvaa fanifiktiota. Tekstiksi oli valikoitunut shipperin kirjoittama slash-

teksti. Syitä valintaan voidaan jäljittää Johnlockin sijoittumisesta sarjan suurimaksi ja kiistanalaisimmaksi shipiksi, ja tuore tuotantokausi oli myös osaltaan nostanut aiheen jälleen ajankohtaiseksi. Tekstin kirjoittaja ei ollut kuitenkaan antanut lupaa tekstinsä käyttämiseen tilaisuudessa ja hän ei pitänyt tavasta, jolla hänen työtään käytettiin fandomin negatiiviseen kohteluun ja näyttelijöiden nolotuttamiseen. Tapahtuman myötä faniyhteisö osoitti tukensa fanifiktio kirjoittaneelle shipperille – muutama slash-kirjoittaja astui esiin nimimerkkinsä anonyymiteetin takaa sekä osoittaakseen tukensa kirjoittajalle että poistaakseen slashin kirjoittamiseen ja lukemiseen liittyvää stigmaa. (Romano 2013.)

Kuten edellinen esimerkki kertoo, fanien ja kaupallisen tuotantokoneiston kohtaamisten mutkikkouteen liittyy muutakin ongelmallista kuin tekijänoikeuskysymykset. Fanien tuottama materiaali, kuten fanifiktio tai audiovisuaalinen tuotanto, voi muuttua omaksi tekstilajikseen, joka tutkailee esimerkiksi seksuaalisuutta ja sukupuoli-identiteettiä tavoilla, jotka pysyttelevät kaupallisen valtavirtatuotannon ulkopuolella (ks. Brenner 2013). Tällaisten fanituotantojen ja faniyhteisön ulkopuolisen tahon kohtaamisesta voi tulla ongelmallinen, jos nämä eivät jaa yhteistä ymmärrystä kontekstista. Ulkopuolisen tahon tekemä fanituotannon esiinnostaminen voi herättää faniyhteisössä myös huolta kaupallisen tuotantokoneiston haavatumisesta tämän juridisesti omistaman mediatekstin käyttöön. Vaikka digitaalinen vallankumous on häivyttänyt tuottajien ja kuluttajien välistä rajaa, odottavat monet juridiset kysymykset vielä ratkaisua. Samoin eettiset toimintamallit toisen osapuolen kohtaamiseen ja haittavaikutusten huomioimiseen.

2.3.2 Fanituotannon julkaisemisen toimintamalleja

Faniyhteisö ja kulttuuriteollisuus etsivät toimintamalleja niiden välisellä, teknologisten ja kulttuuristen muutosten muokkaamalla kentällä. Viimeistään vuonna 2011 julkaistu, E. L. Jamesin kirjoittama *Fifty Shades of Grey* -teos (2011, Vintage Books) nosti julkiseen keskusteluun uuden kaupallisen tuotannon mahdollisuuden, jonka avulla myös fanifiktio voi matkata pöytälaatikoiden pohjalta myyntitilastojen kärkeen. Kirja on alkujaan fanifiktiota, joka pohjaa merkittävään 2000-luvun nuorisokirjallisuuden ilmiöön, vampyyriaiheiseen *Twilight*-kirjasarjaan (2005–2008, Summit Entertainment). Yhdysvalloissa kaupallisista fanifiktiojulkaisuista käytetään nimitystä P2P, *Pull to publish* tai *Filing off the serial numbers*. Sillä viitataan menettelyyn, jossa fanituotannosta poistetaan alkuperäistekstiin viittaavat hahmojen nimet, lokaatiot ja muut sen alkuperään selkeästi kytkevät elementit. Näin myös *Fifty Shades of Grey* saatiin laillisesti julkaistavaan muotoon eli siitä uloskirjoitettiin kaikki viittaukset *Twilight*tiin. (Romano 2015.)

E. L. James oli aikanaan osa laajaa Twilight-faniyhteisöä, jonka merkitys varsinaisen P2P-buumin synnyssä on merkityksellinen muutoinkin kuin Fifty Shades -menestyksen kautta. Vuonna 2010 sen jäsenten keskuudessa virisi ajatus oman julkaisukanavan perustamisesta, ja tämä faniperusteinen kanava sallisi luonnollisesti fanifiktion kaupallisen julkaisemisen siinä missä muunkin kirjallisen tuotannon. Vastaanotto oli odotetusti hyvin ristiriitainen, sillä yksi fandomin merkittävimmistä eettisistä säännöistä perustuu fanifiktion ei-kaupallisuuteen. Toisaalta viitteitä fanien innosta maksaa arvostettujen fanifiktion kirjoittajien teksteistä ilmeni jo aikaisemmin – tuolloin nimimerkillä Icy Twilight-fanifiktiotaan kirjoittanut E. L. James antoi fandomin hyväksi suunniteltuun huutokauppaan kaupattavaksi julkaisemattoman tekstin, ja 1200 fania keräsi kollektiivisesti yli 28 000 dollaria ostakseen sen. (Romano 2015.)

Fanifiktiolla sekä muulla fanituotannolla voi olla merkittävä rahallinen arvo. Faniyhteisölle, joka on yhtäkkiä päässyt parrasvaloihin esimerkiksi Fifty Shades of Grey -fanifiktion kautta, tämä kulttuurinen muutos on ollut merkittävytydessään hyvin haasteellinen – sen avulla julkaisukanavat oppivat kilpailemaan fanifiktion kanssa faniyhteisön huomiosta, ja fanit taas oppivat kilpailemaan huomiosta yhteisön ulkopuolisessa maailmassa. Fanifiktion rooli mediatekstien fiktiivisten maailmojen laajentajana on saanut uusia piirteitä ja merkityksiä, kun se on omaksumut keinoja hyödyntää tuotettua sisältöä kaupallisesti. Tavallisesti fanituotanto määrittelee itsensä sen kautta, ettei sen ole tarkoitus tuottaa tekijälleen rahallista hyötyä (Romano 2015).

Kaupallisen tuotantokoneiston suhtautuminen fanifiktion ja -tuotannon tekijöihin jakautuu kahtia, ja 2000-luvulla on käyty useita tuomioistuimeen edenneitä tekijänoikeuskiistoja. Yksi esimerkki koskee ruotsalaisen fanifiktion kirjoittajan tekstiä, joka pohjaa J. D. Salingerin *Sieppari ruispellossa* -romaniin (*The Catcher In The Rye*, 1951). Tässä fanifiktiossa käsitellään romaanin päähenkilön, Holden Caulfieldin, elämää 60 vuotta alkuperäisten tapahtumien jälkeen, toisin sanoen kirjoittaja on lainannut alkuperäishahmon omaan alkuperäistarinaan. Koska kyseessä on (epävirallinen) jatko-osa, joka asettuu kerronnalliseen jatkumoon Salingerin luomassa narratiivissa kirjoittajan tätä peittelemättä, oikeus totesi kirjoittajan syylliseksi tekijänoikeusrikkomukseen. (Gribben 2016.) Toinen tunnettu ja päinvastaiseen lopputulemaan johtanut oikeuskäsittely koski Margaret Mitchellin *Tuulen viemää* -teokseen (*Gone With The Wind*, 1936) pohjaavaa fanifiktiota. Kyseinen fanifiktio, joka on julkaistu myös romaanina, esitti kirjan tapahtumat vaihtoehdoisesta perspektiivistä eli päähenkilö Scarlett O’Haran kotitilan orjanaisen näkökulmasta. Oikeus katsoi tekstin olevan transformatiivinen, sillä sen kirjoittaja oli fokalisaation vaihdoksellaan luonut uuden ulottuvuuden alkuperäiseen narratiiviin. Sen tapa käsitellä ja avartaa klassikkoteosta etnisyyteen kytkeytyvien

huomioiden ja kritiikin kautta katsottiin laajaa sosiaalista etua edistäväksi. Prosessi muokkasi tarinasta itsenäisen teoksensa, jolloin tekijänoikeusrikkomusta ei katsottu tapahtuneeksi. (Kluft 2016.)

Tekijänoikeutta koskeva tietämys ja sen merkitys kasvaa mediaympäristön moninaistumisen ja erilaisten aineistojen digitalisoitumisen myötä. Sisältöjen tuotanto- ja jakelumallit muuttuvat ja teoksia on saatavilla internetissä yhä kattavammin. Tämän myötä yhä useammin kohdataan tilanne, jossa koetaan epävarmuutta sisällön jakamisen sallittavuudesta. (Kautio, Oksanen-Särelä & Niiniaho 2020). Voidaan sanoa, että lainsäädäntö, kulttuuriteollisuus ja faniyhteisöt kohtaavat, mutta etsivät jokaista tahoja tyydyttäviä toimintatapoja. Fanit haluavat luoda omia fiktiivisiä teoksiaan, mutta samanaikaisesti kokevat epävarmuutta tai pelkoa tekijänoikeuteen liittyvistä kiistoista ja haasteista. Yhteisö kannustaa heitä jatkamaan transformatiivista toimintaa, mutta tekijänoikeuksien haltijat ja kaupallisuutta tukevat tahot pyrkivät rajoittamaan sitä. Omat haasteensa tuovat myös eri maiden tekijänoikeuslait. Kuitenkin on myös tapauksia, joissa kaupalliset toimijat kannustavat faneja luomaan teoksiaan ja välillisesti hyötyvät näiden aikaansaamasta huomiosta. Tällöin fanituotanto ei tuota tekijälleen rahallista hyötyä, mutta tekijänoikeudet omistava kulttuurituotanto voi sitä saada. Tästä ilmiöstä kerron laajemmin seuraavassa luvussa (2.3.3).

2.3.3 Fanimainonta ja suosion vahvistaminen

”Yhtäkkiä Etelä-Koreasta, Perusta tai Alaskasta alkoi tulla palautetta. Fanit ovat tehneet ilmiön, mutta sen on mahdollistanut sosiaalinen media. Ei tämä aiemmin olisi ollut mahdollista”.

-Salatut elämät -televisiosarjan tuottaja Marko Äijö

Kulttuurituotannossa tuottamisen ja kuluttamisen konvergenssi johtaa yksilöllisen luovuuden ja viihteen massatuotannon kohtaamiseen (Deuze 2007: 244–245). Tämä konvergenssi ilmenee myös fanien osallistamisena mediatekstin kaupallisen suosion rakentumiseen. Osallistamisen yksi muoto on fanimainostaminen (*fanadvertising*), jolla tarkoitetaan fanien tuottaman materiaalin asettumista mediatekstin markkinointivälineeksi. Markkinoinnin tavoite ei tämän näkemyksen mukaan ole ainoastaan kuluttajan houkuttelu tutustumaan tiettyyn mediatekstiin, vaan se myös kutsuu kuluttajan osaksi kokonaisvaltaista elämystä. Moderneina digitaalisina toimijoina faneja voidaan kannustaa osallistumaan ja luomaan omaa, mediateksteihin perustuvaa tuotantoaan. Näin tekijänoikeuskysymykset saavat uusia tulokulmia, ja fanitoimijuudesta voi syntyä sekä faniyhteisöä että kaupallista tuotantoa hyödyttäviä ilmiöitä.

Vuonna koettiin 2014 sekä fanien että kaupallisen tuotannon näkökulmasta hedelmällinen fanitoimijuuden ilmiö (ks. luvun aloittava lainaus). Kyseessä oli suomalaisen *Salatut elämät* -televisiosarjan (1999–, MTV ja FremantleMedia Finland Oy) kahden miespuolisen teiniahmon, Larin ja Eliaksen (yhteisnimitys Larias), välisen romanttisen suhteen positiivinen kuvaus. Suomalaiset fanit käynnistivät ilmiön editoiden hahmojen välisiä kohtauksia ja lisäksi niihin englanninkieliset käännökset. Fanit latasivat valmiit videot videopalvelu YouTubeen. Nämä videot saivat suuren suosion kuvatessaan kahden samaa sukupuolta olevan nuoren suhdetta hyväksyvästi ja kannustavasti. Vastaanotto oli erityisen innostunutta maissa, joissa homoseksuaalisuus on kriminalisoitua. Sarjan fanit ja shipperit olivat rakentaneet ilmiön, jonka leviämisen mahdollisti sosiaalinen media. Sarjan tuottaja Marko Äijön mukaan tuotantoyhtiö ei ole yrittänyt poistaa näitä tekijänoikeuksia rikkovia, YouTubeen ladattuja videoleikkeitä, sillä ilmiö toi sarjalle positiivista julkisuutta tavoittaen yleisöä muun muassa Etelä-Koreasta, Perusta ja Alaskasta. (Mäntymaa 2014.) Sama ilmiö on tapahtunut ennen internetin aikakautta: Jenkins (1992: 71) näki 1990-luvulla uusien faniyhteisöjen synnyn liittyvän tallennettavuuteen ja VHS-tallenteiden vaihtoon, jonka kautta esimerkiksi englantilainen televisiosarja pystyi kehittämään uskollisen fanikunnan Yhdysvalloissa. *Salatut elämät* -esimerkki kuvaa vastaavaa ilmiötä digitaalisella aikakaudella.

Edellisessä *Salatut elämät* -esimerkissä fanit sekä mainostivat sarjaa että vahvistivat (boostasivat) sen suosiota. Duffett (2012: 318) muotoilee boostaamisen fanitoiminnaksi, joka pyrkii jollain tavoin nostamaan esiin tai korostamaan faniuden kohdetta. Sen muotoja ovat esimerkiksi yhteydenotto kaupalliseen tuotantoon, kuten kirjoittaminen studiolle, tallenteen ostaminen tai sivuista ja päivityksistä ”tykkääminen” sosiaalisen median alustalla (emt. 2012: 318). Kaupallinen tuotanto hyötyy sekä fanimainonnasta että boostaamisesta esimerkiksi tuotantokausien välisten suvantovaiheiden aikana. Tuolloin sitoutunut faniyhteisö ylläpitää tietyn mediatekstin ajankohtaisuutta ja tunnettuutta esimerkiksi jakamalla siihen liittyviä julkisia keskusteluja, artikkeleita ja videoleikkeitä.

Kun sarja esitetään television tai suoratoistopalvelun kautta, sitä seurataan ja siitä keskustellaan aktiivisesti. Sarjan päättymisen jälkeen fanius jatkuu vielä jonkin aikaa aktiivisesti, mutta usein varsinainen fanitoiminta hiipuu vähitellen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita oletusarvoisesti faniuden hiipumista. (Blom 2021: 157.) Esimerkiksi *Salaisten kansioiden* yhdeksännen ja kymmenennen tuotantokauden väliin jäi 14 vuoden tauko. Vaikka sarjalla on vahva maine etenkin science fiction -genressä, on oletettavaa, että sen tunnettuuden ylläpitoon ja etenkin uusien katsojakuntien tavoitteluun tarvittiin myös faneja ja shippereitä heidän joukossaan. Fanitoiminta, kuten fanifiktio ja -videoiden julkaiseminen sarjan suvantovaiheen aikana, toimii sekä yleisölle että kaupalliselle tuotannolle signaalina faniyhteisön

elinvoimaisuudesta ja uskollisuudesta herättäen samalla uuden katsojakunnan huomiota. Kuten Conan Doyle'n Sherlock Holmes -hahmolle (ks. Sihvonen & Wik 2017: 12), on Salaisille kansioillekin olemassa valmis yleisö, joka on suvantovaiheen aikana ollut osaltaan luomassa uutta fanisukupolvea, uutta fanikerrostumaa.

Fanimainonta ja boostaus voidaan nähdä osaksi myös Uuden Sherlockin katsojakunnan toimintatapoja. Sarjan neljäs ja toistaiseksi viimeisin kausi on julkaistu vuonna 2017 eikä tuotannon jatkosta ole varmuutta. Esimerkiksi Facebookin fani- ja shippausryhmissä viidennen kauden mahdollisuudesta keskustellaan kuitenkin säännöllisesti. Samoissa ryhmissä jaetaan myös käsikirjoittajien, tuottajien sekä Sherlockin ja Johnin näyttelijöiden haastatteluita, joissa uuden kauden mahdollisuutta sivutaan. Toimintatapa näyttäytyy myös Outlander-aiheisissa fani- ja shippausryhmissä, joissa keskustellaan sarjan tuotantokausien välisten taukojen pituudesta ja jaetaan tulevasta tuotantokaudesta tihkuvaa tietoa sekä juonesta että kuvausaikataulusta. Sosiaalisen median faniryhmiin liittyy myös mielenkiintoinen boostauksen muoto, jossa aktiivisimmat ryhmän jäsenet jakavat linkkejä erilaisista kilpailuista, joissa yleisö voi äänestää suosikkiaan esimerkiksi vuoden parhaasta romanttisesta sarjasta tai parhaan kemian omaavasta pariskunnasta.

Vuonna 2020 käynnistyneen koronapandemian aikana moni sarja- ja elokuvatuotanto on hidastunut ja ensi-iltoja on siirretty (ks. Lloyd 2020). Näin ollen voidaan arvella, että kaupalliset tuotantokoneistot tavoittelevat yhä enemmän uskollista katsojakuntaa, jonka kiinnostus pysyy yllä huolimatta hitaista tuotantoprosesseista. Sarja- ja elokuvateollisuus on kokenut pandemia-aikana tahattomia suvantovaiheita, joiden luonne on epävarmuudessaan erilainen esimerkiksi televisiosarjan tuotantokausien välille luonnollisesti asettuvissa tauoissa. Näen fanimainonnan ja boostauksen faniyhteisön toiminnallisuuden muotoina, jotka osoittavat kaupalliselle tuotantokoneistolle yleisön olevan valmiina ja vastaanottavaisena, tuotannollisista suvantovaiheista huolimatta. Molemmat toiminnallisuuden muodot aktivoituvat kaksisuuntaisesti: niiden kautta tavoitellaan vuorovaikutusta paitsi toisten fanien ja potentiaalisten yleisöjen, myös kaupallisen kulttuuriteollisuuden kanssa.

3 HAHMOT KERRONNAN YTIMESSÄ

Länsimainen draamakäsitys perustuu suuressa määrin Aristoteleen *Runousoppi*-teoksessaan esittämään teoriaan, ja sillä onkin yhteyksiä monien menestyskertomusten olemuksen selvittämiseen (Martin 1986: 81; Hiltunen 1999: 20). Draaman kaari on etenkin klassisen Hollywood-elokuvan popularisoima tuttu narratiivikäsitys – sen huolellisesti rakennetut kerrontarakenteet, jäykkyydestään huolimatta, voidaan nähdä Rodrigon ym. (2017: 265) mukaan elokuva-alalla tavoitellun uskottavuuden perustana. Narratiivi kuvaa tapahtumien sarjaa, joka tapahtui menneisyudessa, tapahtuu nykyisyudessa tai tulee tapahtumaan tulevaisuudessa. Sen lisäksi tarinoiden kertominen merkitsee neljän klassisen elementin, juonen, kertojan, kontekstin ja hahmojen, yhteensulautumista. (Emt. 263–264.) Shippauksen tulokulmasta näistä neljästä elementistä keskeisimmäksi nousee *hahmot*.

Fiktiivisillä hahmoilla on suuri merkitys ihmisten elämässä, ja osana mediatekstejä hahmot voivat rytmittää elämää ja muodostua useita sukupolvia yhdistäviksi sidoksiksi. Esimerkiksi suomalainen lastensuosikki Ransu Karvakuono, lastenohjelma Pikku Kakkosesta (1977–, Yleisradio) tuttu koiraa esittävä käsinukke, sai tunnustukseksi vuosikymmeniä kestäneestä mediatyöstään kutsun Suomen 100-vuotisjuhlavastaanotolle Presidentinlinna. Ransu on ensimmäinen itsenäisyyspäivän vastaanotolle kutsuttu fiktiivinen hahmo. (Yle 2019; Wikipedia 2019.)

Itsenäisyyspäivän juhlavastaanoton kutsuvierasvalinnassa oli tosin jo ennen Ransu Karvakuonoa puntaroitu todellisen ja fiktiivisen hahmon yhteenkietoutumisen ongelmallisuutta. Vuoden 2006 Euroviisuvoittaja, suomalainen hard rock-yhtye Lordi, ei osallistunut juhliin, sillä yhtye ei esiinny julkisuudessa ilman hirviöteemaisia esiintymisasujaan (Yle 2012). Juhliin oli siis kutsuttu todelliset ihmiset fiktiivisten hahmojen takana. Näin fiktiivisten hahmojen merkityksellisyys sukupolvia ja kansoja yhdistävinä sidoksina kytkeytyy pohdintaan fiktiivisen hahmon olemuksesta. Tässä luvussa tarkastelen tätä identiteettiä hahmon ominaisuuksien (3.1) ja parasosiaalisten suhteiden (3.2) kautta, sillä tutkimuksessani hahmot ovat toiminnan ja kerronnan ytimessä. Tarkastelen myös Salaisten kansioiden, Uuden Sherlockin ja Outlanderin hahmotarjoutumia (3.3) eli muodostan kokonaiskuvan näiden mediatekstien shippauskannusteisuuden rakentumisesta. Päätän luvun esittämällä, miten mediasemioottinen tutkimusote soveltuu audiovisuaalisen amatööriutuotannon eli hahmojen operationalisoinnin tarkasteluun (3.4).

3.1 Hahmojen ominaisuudet ja kiinnittyminen

Millainen on resepti, jonka avulla syntyy lukijaa ja katsojaa puhutteleva fiktiivinen hahmo? Kysymystä voi lähestyä esimerkiksi pohtimalla sekä päähenkilöille että narratiiville alisteiseksi jäävien sekundäärihahmojen ominaisuuksia. Kirjallisuustieteessä näitä kahta hahmotyyppiä kuvataan *pyöreiksi* ja *litteiksi* hahmoiksi. Näistä ensin mainitut tarjoavat enemmän tarttumapintaa, he ovat todentuntuisia ja realistisesti motivoituneita. Ohuet henkilöt toimivat usein sivurooleissa ja heidän toiminnallisuutensa on vähäistä juonenkuljetuksen kannalta. (Bacon 2000: 173–175). Richard Dyer (1998: 93–96) esittää hahmoista oman tulkintakehyksensä, johon lukeutuviin ominaisuuksiin kuuluu pyöreys – se kuvaa hahmon kerroksellisuutta ja kykyä yllättää.²⁶ Sherlock Holmes toimii oivallisena esimerkkinä pyöreästä hahmosta, sillä häneen liitettävät vastakkaiset piirteet monimuotoistavat hahmoa: Sherlock on samanaikaisesti tunnekylmä ja välittävä, yleisiä normeja rikkova ja niitä puolustava, julma ja rakastettava (ks. luku 3.3.2). Tämä monimuotoisuus kytkee häneen myös taidon *kehittyä*, ja tuotantokausien edetessä niin sanotut huonot ominaisuudet väistyvät hyvien ominaisuuksien tieltä. Tunnekylmä etsivä inhimillistyy vähitellen ja osoittaa välittämistä, ellei jopa rakkautta, lähimmilleen.

Dyerin (1998: 93–96) tulkintakehyksen liittyvistä ominaisuuksista koen merkityksellisenä myös hahmon *autonomian*. Se mukaan hahmolla on oma elämänsä ja henkilökohtainen tarinansa, joka ylittää mediatekstin tarinan rajojen yli. Fanituotannossa ja shippauksessa tämä autonomia mahdollistaa hahmojen venyttämisen ja tarkastelun mediatekstin ulkopuolisissa tiloissa. Hahmoja sitoo mediatekstin muodostamien rajojen lisäksi sen katsomiseen käytetyn laitteen asettamat rajat. Esimerkiksi kannettavalta tietokoneelta katsottuna televisiosarja on katsojansa hallittavissa ajallisesti osoittimen avulla – videosoittimen toistamaa ohjelmaa voi osoitinta liikuttamalla kuljettaa ajassa eteen- tai taaksepäin, mutta osoittimen vaikutus ei yllä näytön reunojen ulkopuolelle. Taas vahvan autonomian omaava, pyöreä, kehittyvä ja motivoitu hahmo ei jää näytön reunojen sisälle, vaan asettuu vuorovaikutukseen katsojan kanssa ottaen uusia muotoja niin sisäisesti kuin ulkoisesti. Tällainen fiktiivisen maailman laajentuma hahmon kautta ei ole ainoastaan faniyhteisöjen sisäistä toimintaa. Esimerkiksi yleisösuosikiksi noussut mediatekstin sivuhahmo voi laajentua tekstin ulkopuolelle, yksinomaan häneen keskittyvään kaupalliseen spin-off-sarjaan eli oheistuotteeseen.

²⁶ Yksilöllisyys (*particularity*), mielenkiintoisuus (*interest*), autonomia (*autonomy*), pyöreys (*roundness*), kehittyminen (*development*), alemmuus (*inferiority*), motivaatio (*motivation*), erillinen identiteetti (*discrete identity*), johdonmukaisuus (*consistency*).

Yritys ymmärtää fiktiivisen hahmon merkitystä osana todellisessa maailmassa elävän ihmisen elämää on osa suurta filosofista dilemmaa. Autonominen, pyöreä, kehittyvä ja motivoitu fiktiivinen hahmo ei ole lihaa ja verta emmekä voi tutustua häneen henkilökohtaisesti. Hahmot rakentuvat kuolevaisten ihmisten valitsemista merkeistä, kokemuksista, merkityksistä ja käyttömahdollisuuksista. He voivat ruumiillistua vain paperilla, näytöllä ja näyttelijöiden vartalon kautta, joihin voimme laajentaa hahmoon kiinnittymistä. Tätä dilemmaa nimitetään yleisesti Colin Radfordin ja Michael Westonin (1975) muodostaman idean pohjalta *fiktion paradoksiksi*, jonka mukaan voimme kokea emootioita fiktiivisiä henkilöitä kohtaan tietäen heidän olevan todellisuuden ulkopuolelta (Friend 2010: 77–78).

Fyysisen minän puuttumisesta huolimatta hahmoihin kiinnittymistä tukee mediatekstin heistä tarjoama tiedon määrä. Heistä vastaanotettu tieto voi olla syvällisempää ja intiimimpää kuin kenenkään todellisessa maailmassa kohtaamamme ihmisen kohdalla olisi mahdollista saavuttaa. Tämä tieto tekee heidät todellisiksi. Hahmot ovat eläviä huolimatta siitä, ettei heitä voi määrittää tietoisiksi, lihallisiksi olennoiksi. Henkilöhahmojen keinotekoinen muoto antaa monipuolisia mahdollisuuksia narratiiveille, mutta nämä mahdollisuudet lunastetaan vain niiden tullessa kontaktiin lukijan tai katsojan ajatusten ja toimintojen kanssa: fiktiiviset hahmot ovat autonomisia hahmoja, jotka muodostuvat tietyissä konteksteissa ja ovat olemassa vain tuottajien ja yleisön pään sisällä. (Norman 2015; Varis 2019: 99, 110; Pearson 2007: 43.)

Fiktiivisen hahmon representaatiota sarjakuvissa tutkineen Essi Variksen (2019: 121) mukaan hahmoja ei tulisi pitää pelkästään tekstuaalisina rakennelmina, vaan eri tekstien ja lukijoiden välillä soljuvina vuorovaikutuksellisia ja kokemuksellisia prosesseina. Hän esittää hahmojen näyttäytyvän dynaamisina ja elävinä siksi, että ne eivät ole pysyvästi sidoksissa yksittäiseen tekstiin tai tulkintaan. Uudet otolliset tarjoumat voivat avata hahmoja uusiin suuntiin, ja ne voivat näyttäytyä tunnistettavina tullessaan toistetuksi visuaalisen ruumiin kautta. (emt. 121). Blakey Vermeulen (2010: 49) mukaan kiinnitymme fiktiivisiin hahmoihin niiden joustavuuden vuoksi, joka mediatekstin koodin osana antaa enemmän tilaa tulkinnalle kuin esimerkiksi juoni. Hahmot voivat siirtyä varsin vaivattomasti mediasta, kuten elokuvasta tai näyttämöltä, toiseen, tai liikkua yli genrerajojen, draamasta runouteen. Hahmoissa on elastisuutta – ne venyvät uudelleentulkintaprosessissa, mutta kykenevät palautumaan alkuperäisen mediatekstin kaavoihin.

Elokuvatutkija Murray Smith (1995: 75) tarkastelee hahmoon kiinnittymistä esittäen kolme tapaa, joilla fiktiiviseen hahmoon samastumista voidaan käsitellä. Näistä ensimmäisessä *kuvittelemme olevamme päähenkilö* eli elokuvan katsoja ikään kuin unohtaa itsensä menettäen tietoisuuden omasta asemastaan katsojana.

Toisena *eläydymme päähenkilön kokemuksiin* eli katsoja simuloi hahmon ajattelua ja tunne-elämää omassa mielessään tuntien esimerkiksi empatiaa. Kolmantena samastumisen tapana *kuvittelemme olevamme itse mukana tarinan tilanteessa*. Bacon (2000: 191) avaa Smithin näkemystä selventämällä Smithin hylkäävän näistä ensimmäisen välittömästi, sillä samastuminen ei hänen mukaansa näyttäydy kuin korkeintaan välähdyksin. Tähän yhteyteen sopii esiinnostettavaksi fanifiktion traditiosta tutut Mary Sue (feminiini) ja Gary Stue (maskuliini) -hahmot: oman kirjallisen tuotannon kautta faniutetaan kanavoiva henkilö sisäänkirjoittaa hahmon narratiiviin representoimaan itseään tai haavekuvaa itsestään (Romano 2016a). Mary Sue tai Gary Stue ovat keinoja upota fiktiiviseen maailmaan, tulla osaksi sitä ja olla haluamallaan tavalla vuorovaikutuksessa kirjoittajalle merkityksellisten fiktiivisten hahmojen kanssa. Vaikka Smith itse sivuuttaa tämän lacanilaiseen suuntaukseen viittaavan idean tietoisesti tarkkailija-asemansa unohtavasta ja mediatekstin universumiin uppoavasta katsojasta, elää fanikulttuurissa tähän samastumistapaan mukautuva, luojaansa representoiva hahmo.

Toinen Smithin hahmoon kiinnittymisen tapa kuvaa Baconin (2000) mukaan käsitystä siitä, millaiseksi samastuminen tavanomaisesti mielletään eli miten *eläydymme päähenkilön kokemuksiin*. Smithin jaottelun kolmannessa näkökulmassa ollaan saman idean äärellä, mutta hahmon sijaan tarinan kautta. Bacon esittää eläytymisen päähenkilön kohtaloihin liittyvän kaikkein selkeimmin audiovisuaalisen kerronnan mieltämiseen. (Emt. 2000: 191.)

Elokuvatutkimuksessa on tarkasteltu luonnollisen havaitsemisen ja arkiymmärryksen osuutta elokuvan ja henkilöiden hahmottamisessa. Audiovisuaalisen fiktion seuraamista voidaan rinnastaa todellisessa elämässä tapahtuvaan kanssaihmisten seuraamiseen, eli yritämme ymmärtää heidän sisäisiä tilojaan, motivaatioita ja pyrkimyksiään heidän ulkoisen käyttäytymisensä perusteella. Verrattuna kirjallisuuteen, jossa lukija on läpi tarinan kertojan jakaman informaation varassa, asettaa audiovisuaalinen kerronta katsojansa jopa suurempien tulkinnallisten haasteiden eteen. (Bacon 2000: 173.)

Stacie Friend (2010: 79–80) nimittää (fiktiivisiin) objekteihin suuntautunutta affektiivista sidettä *emotionaaliseksi kuljetukseksi* (*emotional carryover*). Sen mukaan objektiin kohdistettu tunnetila johtaa samankaltaiseen tunteeseen, joka voisi syntyä todellisen maailman vastaavassa kontekstissa (emt. 79–80). Ang (1985: 44–45) kuvaa vastaavanlaista sidettä *emotionaaliseksi realismiksi*, jonka mukaan katsojat samastuvat realistisiksi koettuihin hahmojen kokemuksiin ja tunteisiin. Tutkimuksessaan Ang tarkasteli Dallas-televisiosarjan (1978–1991) katsojakuntaa. Saippuaoopperalle tyypillisistä yllättävistä juonenkäänteistään huolimatta Dallas on emotionaalisesti realistinen ja siten samastuttava. Taas Jenkinsin (1992:

107) mukaan esimerkiksi avaruusalukselle sijoittuva science fiction -sarja Star Trek on emotionaalisesti realistinen, sillä fanit voivat paikantaa siitä yhtymäkohtia omaan elämäänsä esimerkiksi ihmissuhteiden kontekstissa. Smith (1995) puhuu myös kiinnittymisen monimuotoisuudesta, eli samaistumisemme saattaa elokuvan aikana vaihdella eri hahmojen välillä. Smith (1995: 86) mainitsee esimerkkinä Alfred Hitchcockin tuotannon, jossa katsojien sympatian kohteet vaihtelevat, ja kriitikot ovat havainneet tarinan roistojen tai muuten epäsympaattisten hahmojen päätyneen samastumisen kohteeksi.

Henry Bacon (2000: 194) nostaa Alfred Hitchcockin *Psykon* (*Psycho*, Paramount Pictures, 1960) päähenkilön, motellinpitäjä Norman Batesin, esimerkiksi Smithin ajatuksesta kompleksisesta samastumisen kohteesta. Kohtaus, jossa Bates yrittää hävittää sankarittaren ruumiin upottamalla hänet suohon auton tavaratilassa, saa katsojan pidättämään henkeään – auto ei suostu välittömästi painumaan pohjaan ja kun se viimein katoaa näkyvistä, voi katsojakin jännityksen lauetessa vetää henkeä. (Emt. 194.) Näin elokuvasta nauttiva katsoja voi omata ennakkotietoa hahmodynamiikasta – vaikkapa kauhuelokuvaa seuratessaan hän kykenee tähän tietoon peilaten tunnistamaan niin sanotun ”hyvän hahmon”, tyypillisesti pääosan esittäjän, ja ”pahan hahmon” eli vastustajan (todellisen hirviön tai hirviömäisen ihmisen, kuten Norman Bates). Jos elokuva pyöräyttää asetelman ympäri vaihtamalla päähenkilöiden positioita, kestää katsojalla jonkin aikaa hyväksyä uusi asetelma ja siten luopua ennakkoasenteestaan. Näin katsoja kykenee, vaikka vain väliaikaisesti, asettumaan näkemiensä henkilöahmojen mielentilaan tai omaksumaan heidän perspektiivinsä sekä vaihtelevaan positiotaan (Varis 2019: 31). Tämä samastumisen problematiikka ilmenee myös visuaalisessa shippaustuotannossa, jossa epäsympaattiset ja jopa hirviömäiset hahmot voivat asemoitua shipin toiseksi osapuoleksi (ks. luku 3.3.2). Siinä on nähtävissä myös kiinnittymisen monimuotoisuus mahdollisuuksina shipata useita hahmopariskuntia saman mediatekstin sisällä (ks. luku 5.1).

Murray Smith (1995: 22, 25) tuo keskusteluun ajatuksen henkilöskeemasta, jolla hän viittaa kulttuurien sisäisiin odotuksiin ja jota ilman ei kyettäisi minkäänlaiseen kommunikointiin. Skeemaan kuuluviin komponentteihin lukeutuu tunnistettava ihmisen vartalo, jonka ymmärrettävyys on universaalia: ihminen rakentuu fyysisesti samanlaisista osatekijöistä (emt. 25). Myös fiktiivinen ihmishahmo tarvitsee lihallisen, tunnistettavan vartalon, joka rakentuu tätä esittävän näyttelijän kautta. Hahmon olemassaolo todellisuudessa pohjaa usein sen varaan, miten hyvin heidät on käsikirjoitettu ja miten hyvin heitä representoimaan valitut näyttelijät kykenevät sen tekemään. (Norman 2015.) Tanja Välisalo (2018: 18–19) nostaa näyttelijän ja tämän esittämän performanssin merkittäväksi hahmoon kiinnittymisen tavaksi. Katsoja perustelee suosikkiahmonsensa esiinnousun tätä esittävän

näyttelijän työskentelyn yksityiskohdilla eli eleillä, kasvojen ilmeikkyydellä ja äänellä. Myös ulkoinen viehättävyys on tärkeä elementti. (Emt. 18–19).

Salaisten kansioiden hahmokonseptoinnissa tuottaja Chris Carter pyrki ohjaamaan yleisön tulkintoja mieleiseensä suuntaan palkkaamalla sarjan naispääosaan suurelle yleisölle entuudestaan tuntemattoman Gillian Andersonin. Andersonin ruumiillistama punahiuksinen, lyhyehkö ja peittävästi pukeutunut Scully toimi Carterin yrityksenä hillitä sarjan pääosassa olevaa agenttiparia koskevia suhdespekulaatioita. Kuitenkin hän tuli ironisesti toiminnallaan vain lisänneeksi shippeiden kiinnostusta – hahmon vetovoima ei syntynytkään stereotyyppisistä ulkoisista ominaisuuksista, vaan rationaalisuudesta, toiminnallisuudesta ja tasa-arvoisuudesta toisen päähenkilön kanssa. Sarjan kasvattama shippausilmiö ei välttämättä olisi syntynyt tai sen luonne voisi olla hyvin erilainen, mikäli Carterin hahmokonseptointi olisi perustunut esimerkiksi korostetun feminiiniin naiskuvaan. (Scodari & Felder 2000.)

Sherlock Holmes on tiettyjen ulkoisten ominaisuuksien vakiinnuttama hahmo, joka on kuljetettu monien audiovisuaalisten tuotteiden läpi. Hänet voidaan asettaa ikään kuin hahmoviittana aina uuden näyttelijän ylle. Etsivän sisäiset ja ulkoiset merkit, kuten sisäänpäinkääntyneisyys, lyömätön kyky loogisiin johtopäätöksiin sekä deerstalker-hattu ja pitkä takki kuuluvat hahmokuvaukseen, joka on lähtenyt rakentumaan *The Strand Magazine* -aikakauslehden kuvittajan kynästä jo 1800-luvun loppupuolella (Sihvonen & Wik 2017: 7). Nämä hahmokoodit muodostavat Sherlock Holmesin skeeman, joka on Uudessa Sherlockissa sovitettu näyttelijä Benedict Cumberbatchin harteille. Pitkä ja hoikkarakenteinen näyttelijä toistaa hahmoon yhdistettäviä fyysisiä piirteitä asettuen luontevasti yli sadan vuoden mittaiseen Holmesin kuvaustraditioon.

Henkilöskeemasta kumpuavat faniyhteisön sisäiset odotukset näyttäytyvät myös *Outlanderin* adaptaatioprosessissa. Televisiosarjan ensiesityksen aikaan *Outlander*-kirjasarja oli ollut faniyhteisön kollektiivisessa omistuksessa yli 20 vuotta, ja yhteisöllä oli ollut aikaa muodostaa vahva mielikuva siinä esiintyvistä fiktiivisistä hahmoista, etenkin päähenkilöistä eli Claire Randallista ja Jamie Fraserista. Tar kastellessani fandomin liikehdintää sarjan ensimmäisen tuotantokauden julkaisun alla (2014) kiinnitin huomiota siihen, miten kiivasta keskustelua esimerkiksi skottisoturi Jamien näyttelijävalinta herätti. Tuolloin alle 40-vuotias Sam Heughan sai yhteisön jäsenet ilmaisemaan huolensa poikamaisen karisman riittämättömyydestä raamikkaan skottisoturin representointiin. Sarjan ensiesityksen käynnistymisen myötä keskustelu otti uuden suunnan ja faniyhteisö osoitti näyttelijälle suosionsa esimerkiksi jakamalla hänen haastatteluitaan ja kuviaan.²⁷

²⁷ Facebook (2014), yksityinen ryhmä *Outlander TV Series Discussion Group*.

Edellä kuvaillun mukaisesti fiktiivisen hahmon autonomisuus, pyöreys, kehittyminen ja motivointi ei ole suoraan sidoksissa hahmon hyvyteen. Epäsympaattisen ja hirviömäisen hahmon koodi voi sisältää nämä kaikki ominaisuudet, ja yhtä lailla ne ovat sisällytettävissä hyveellisen sankarin tai päähenkilön hahmoon. Oletan shippereiden tarttuvan audiovisuaalisessa tuotannossaan autonomisiin, pyöreisiin, kehittyviin ja motivoituihin hahmoihin litteitä ja pelkistettyjä hahmoja herkemmin, sillä ne tarjoavat valmiiksi pohjustettuja aihioita työstettäväksi. Tämän prosessin myötä fiktiivisiä hahmoja kohtaan voi herätä monenlaisia tunnetiloja, joista osa on erittäin voimakkaita. Seuraavassa alaluvussa tarkastelen tätä kiintymistä fiktiivisiin hahmoihin *parasosiaalisten suhteiden* tulokulmasta.

3.2 Parasosiaaliset suhteet

Valtaosa viihteellisestä mediasta koskee ihmisiä. Ihmiset lisäävät viihdearvoa, ja usein jonkin mediatuotteen menestys lankeaa vain yhden henkilön varaan. Voidaan sanoa, että viihteellisen median kulutuksessa on useimmiten kyse tarkkailusta – miltä ihmiset näyttävät, mitä he sanovat ja mitä he tekevät. (Klimmit, Hartmann & Schramm 2006: 291.) Sosiologi Donald Horton ja psykiatri Richard Wohl muokkasivat maaperän parasosiaalisten suhteiden tutkimukselle tarkastelemalla joukkoviestinnän kuluttajien ja mediahahmojen välisiä suhteita 1950-luvun mediamaisemassa (Horton & Wohl 1956). Heidän näkemyksensä pohjaa viestinten, kuten television, luomaan illuusioon kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta esiintyjän ja häntä ruudun toisella puolella kotisohvaltaan käsin tarkkailevan katsojan välillä. Ilmiö jakaantuu heidän näkemyksensä mukaan kahteen ulottuvuuteen eli parasosiaaliseen vuorovaikutukseen (*parasocial interaction*, PSI) ja parasosiaalisiin ihmissuhteisiin (*parasocial relationship*, PSR). Näistä ensin mainittu on rajoitettu koskemaan tietyn jakson katsomista, kun taas jälkimmäinen laajentaa vuorovaikutusta jakson ulkopuolelle muodostuen odotetuksi, viikoittaiseksi kohtaamiseksi. (Emt. 215–216.)

Horton ja Wohl (1956) nostavat esiin myös radion ja television synnyttämän (media)persoonan (*the persona*), joka toimii omalla alustallaan tarjoten häneen kiinnittyville seuraajille jatkuvan ihmissuhteen. (Emt. 1956: 215–216). Heidän esittämissään persoonaan kiinnittymisen tavoissa on nähtävissä tutkimuksen ajankuva. Hortonin ja Wohlin (1956: 216) mukaan persoonan esiintyminen mediassa on aikataulutettu, jolloin seuraaja pystyy omaksumaan hänet osaksi viikoittaista televisionkatselurutiiniaan. Ajan myötä seuraajasta voi Hortonin ja Wohlin mukaan kehittyä fani, joka uskoo tunteviensa persoonan intiimisti ja syvällisesti (emt. 216–217). Tässä näkemyksessä on häivähdyks hysteeristä fanikäsitystä (ks. luku 2.1.1). Murros ajasta ja paikasta vapautumiseen käynnistyi 1980-luvulla videonauhuri-

yleistyessä, myös Suomessa. Kuitenkin näkemys uskollisesta ja rutinoituneesta television katsojasta säilyi pitkälle 1990-luvun loppua kohden, jolloin nykyiseen mediamaisemaan lukeutuvat suoratoistopalvelut eivät olleet vielä vapauttaneet mediatuotteiden seuraamista ajasta ja paikasta riippumattomaksi. Suositut mediaympäristöt, kuten YouTube, haastavat osaltaan aiemman määritelmän tarjotessaan areenan esimerkiksi sosiaalisesta mediasta tutun henkilön ja tämän seuraajan välittömälle vuorovaikutukselle (Kuuluvainen & Virtanen 2020).

Suoratoistopalveluiden kautta äänituotteet ja audiovisuaaliset tuotteet ovat yhä vaivattomammin käyttäjän tavoitettavissa. Saavutettavuuden vaikutus parasosiaalisiin suhteisiin merkityksellistyi uudella tavalla vuonna 2020 käynnistyneiden, koronapandemian aiheuttamien sosiaalisten eristysolojen myötä. Suoratoistopalveluiden käyttö lisääntyi tuntuvasti ja niiden käyttäjämäärissä rikottiin ennätyksiä. (Kuuluvainen & Virtanen 2020; Typpö 2020). Tutut televisiosarjat ja elokuvat tuovat jatkuvuutta ja turvaa ihmisten elämään, ja näiden tunteiden syntymiseen ja ylläpitoon vaikuttavat suuresti hahmot. Sarjan tai elokuvan henkilöt voivat olla todellinen osa ihmisen sosiaalista kokemusmaailmaa – pitkään tiettyä sarjaa seurannut katsoja voi kokea olevansa osa fiktiivisten hahmojen muodostamia yhteisöjä ja muodostaa näihin tunnesiteitä. (Puukka 2020.) Parasosiaaliset suhteet tuovat lohtua ja eskapismina johdattavat niin pandemiaa edeltäviin aikoihin kuin nuoruuteen ja menneisiin aikoihin laajemmassa kontekstissa. Esimerkiksi Veijo Hietala (1998) näkee useiden 1990-luvulla ensiesityksensä saaneiden kotimaisten sarjojen (esim. Metsolat, 1993–1995 Yleisradio ja Puhtaat valkeat lakanat 1993–1996, MTV3) suosion perustuvan niiden paluuseen suomalaisuuden juurille ja maaseudulle – takaisin kotiin.

Fiktiivisiin hahmoihin kohdistettuja emootioita tutkinut Katherine Tullmann (2015: 69) esittää katsojan omaksuvan näiden emootioiden noustessa fiktiivisen näkökannan (*fictional stance*), jonka kehyksessä hän uskoo näkemänsä todeksi fiktiivisessä kontekstissa. Teatterissa fiktio syrjäyttää nopeasti todellisuuden katsojan todistaessa silmiensä edessä, vain lyhyen välimatkan päässä, näyttelijän antautuvan roolilleen ja tulevan roolihahmokseen. Tämä on osa teatterin luomaa väliaikaista taikaa, identiteettien risteymää, joka katoaa viimeistään näyttelijän kumartaessa ja ottaessa vastaan aplodit esityksen päätteeksi. (Horton & Wohl: 216.) Horton ja Wohl (1956: 216) näkevät kuitenkin television mahdollistavan näiden kahden välisen maailman keskeytymättömän vuorovaikutuksen – tämä laajeneva toimintaympäristö mahdollistaa fiktiivisiä hahmoja ja julkisuuden henkilöitä koskevien parasosiaalisten suhteiden voimistumisen. Parasosiaalisten suhteiden konseptin ympärille muotoutunut tutkimuskenttä on sittemmin vakiinnuttanut ajatuksen siitä, että fiktiivisten tai todellisten persoonien kanssa toistetuilla ja säännöllisillä kohtaamisilla on kyky tuottaa illuusio sosiaalisesta intiimiydestä.

Näkemyksen mukaan fiktiivisillä hahmoilla on mahdollisuus liittyä heihin kiinnittyvien seuraajien sosiaalisiin verkostoihin (Varis 2019: 31).

Parasosiaalinen suhde voi ilmetä sosiaalisen intiimiyden illuusion lisäksi mediahahmojen ominaisuuksien tunnistamisessa itsessä tai halussa omata ne itse. Mediahahmot voivat toimia malleina katsojan tavoitteiden asettelulle ja identiteetin kehittymiselle. (Saarikoski 2008; Brown 2011; Klimmit, Hartmann & Schramm 2006: 293.) Salaisten kansioden faniyhteisössä on nostettu esiin niin sanottu Scully-efekti (*The Scully Effect*), jonka mukaan Dana Scully lääketieteen tohtorina ja tieteen tekijänä on innoittanut naisia hakeutumaan niin sanotuille STEM- eli teknis-tieteellisille aloille.²⁸ Scullya näyttelevä Gillian Anderson on kertonut vastaanottaneensa valtavan määrän yhteydenottoja, joissa kaikenikäiset naiset kertovat inspiroituneensa Scullysta ja tavoittelevansa tämän jalanjäljissä uraa lääketieteen ja tieteellisen tutkimuksen parissa. (Guzior 2018.) Scullyn ammatillinen vahvuus on nähty myös perusteena sille, miksei agenttien välille tulisi muodostaa romanttista suhdetta: sitä vastustavat fanit ovat huolissaan siitä, miten Mulderin ja Scullyn välisen suhteen romantisointi vaikuttaisi Scullyn ammatilliseen pätevyyteen ja veisi siltä huomiota (Scodari & Felder 2000) (ks. myös luku 3.3.1).

Fiktiivisten hahmojen välinen kemia voi herättää kysymyksiä näyttelijöiden välisestä kemiasta, joka voi välittyä ruudun kautta vaikuttavana. Täten se saattaa herättää tarpeen spekuloida hahmojen lihallistajina toimivien todellisten ihmisten tunteista. Tämä todellisiin henkilöihin pohjaava fiktio eli RPF-shippaus vahvistaa Romanon (2016b) mukaan todellisen ja kuvitellun eroavaisuuksien tiedostamista, toisin sanoen RPF on fiktiota samoin kuin kuvitteellisten hahmojen shippaus. Pääsääntöisesti fandomeissa vallitsee jaettu ymmärrys RPF-shippaamisesta – jos shippaat todellisia henkilöitä, shippaat oikeasti vain *ajatusta* heidän yhdessäolostaan romanttisessa mielessä. (Romano 2016c.) Kuitenkin RPF-shippaus sisältää riskin, jossa sen se on mahdollista kehittyä yhteisöä sisältä raateleväksi ilmiöksi. Esimerkiksi Mulderin ja Scullyn näyttelijöihin, Gillian Andersoniin ja David Duchovnyyn, liittyvä RPF-shippaus on elänyt sarjan mukana sen 30-vuotisen historian aikana aiheuttaen konflikteja niin fandomin kuin shipperiyhteisön sisällä. (Ks. esim. Yahr 2016; Fanlore 2020.)²⁹ Myös Outlander-fandomissa on syntynyt voimakas RPF-shippaus osapuolinaan Clairea ja Jamieta näyttelevät Caitriona Balfe ja Sam Heughan. Heidän välisensä intiimin suhteen todistaminen on osoittautunut sekä fandomia että shipperdomia repiväksi ilmiöksi. Balfen ja Heughanin väitetyn romanttisen suhteen spekulointiin eivät osallistuneet ainoastaan

²⁸ STEM on lyhenne sanoista *science, technology, engineering, mathematics*.

²⁹ Anderson/Duchovny-shippereitä kutsutaan nimellä snoggerit (*snoggers*), shipistä käytetään myös nimitystä *Gillovny* (Urban Dictionary 2018; Yahr 2016).

shipperit, vaan näyttelijöiden kemia sarjassa herätti kiinnostusta myös valtamediassa. (Ks. Romano 2016b.)

Saippuaopperan faneja tutkineet Cheryl Harrington ja Denise Bielby (1995: 137) fokusoivat fanien kyvyttömyyteen ilmaista selkeitä syitä hahmoihin kiinnittymiselleen. Heidän näkemyksensä mukaan tavoissa, joilla fanit epäonnistuneesti erittelevät saippuaopperan hahmoihin kiinnittymisen syitä, on paljon yhteneväisiä piirteitä todellisen elämän kanssa. Tunteet hahmoja kohtaan voivat olla myös romanttisia, ja syitä romanttisten tunteiden syntymiselle tiettyä henkilöä kohtaan voi olla vaikeaa perustella. (Emt. 1995: 137.) Toisin kuin (todellisissa) romanttisissa ihmisten välisissä suhteissa tyypillisesti, yksilöt voivat samanaikaisesti ylläpitää useita parasosiaalisia suhteita ja usein nämä intressit jaetaan ystävien ja perheen kesken. (Branch, Wilson & Agnew 2013: 3, 5, 9.) Näin suhdetta ei voi kuvailla monogamiana hahmon ja häneen kiinnittyvän katsojan tai lukijan kannalta. Essi Varis (2019: 90) näkee hahmoista syntyvästä keskustelusta voivan käyttää nimitystä juoruilu. Mutta kuten todellisessa maailmassa, emme saavuta juoruilemalla lopullista totuutta hahmon todellisesta minästä, voimme vain arvailla: opimme mahdollisesti mitä muut samaan suhteeseen kuuluvat hänestä ajattelevat, mikä kiihottaa parasosiaalista jännitettä. (Emt. 90.) Ja kuten todellisessa maailmassa, myös parasosiaaliset suhteet tulevat joskus matkansa päähän vastoin suhteeseen kiinnittyneen seuraajan toiveita.

Keren Eyal ja Jonathan Kohen (2006) ovat tutkineet parasosiaalisia suhteita ja niiden päättymistä *Frendit*-televisiosarjan (*Friends* 1994–2004, Warner Bros. Studios) faniyhteisössä. Eyal ja Kohen näkevät sarjan hedelmällisenä pohjana parasosiaalisten suhteiden kehittymiselle sen navigoidessa kuuden ystävyksen henkilökemioiden aallokossa ja tarjoten katsojalleen erilaisia samastumisen kohteita. Sarjaa alusta saakka seuranneelle hahmoista muodostui kuin tuttavien joukko, jonka seitsemänneksi jäseneksi hän pitkäaikaisen katselukokemuksensa myötä pääsi. Vaikka televisiosarjan tultua päätökseen katsoja tietää pääsevänsä takaisin hänelle merkitykselliseen tarinamaailmaan esimerkiksi suoratoistopalveluiden avulla, on tärkeä osa taikaa kadonnut: hahmot eivät enää kehity ja kasva, ja katsoja tietää heidän tulevat käännteensä. Uusintojen katselukokemusta voi verrata valokuvien tai kotivideoiden katseluun menetetyistä ystävästä tai kumppanista. Näin sarjan viimeinen jakso toimii lopullisina hyvästeinä kehittyvälle, lineaarisesti eteenpäin suuntaavalle narratiiville. Ero ei kuitenkaan edellytä televisiosarjan päättymistä, vaan esimerkiksi henkilöahmo voi poistua sarjan hahmokaartista näyttelijän henkilökohtaisen valinnan seurauksena. Tällöin katsoja voi menettämänsä hahmon myötä luopua myös televisiosarjasta. (Eyal & Kohen 2006: 503, 504–505, 517).

Hahmot voivat myös ylläpitää katsojan suhdetta sarjaan, vaikka sen jatkosta ei tuoreimman tuotantokauden jälkeen olisi varmuutta. Esimerkiksi Uusi Sherlock -sarjan tuotantokausien välissä on pisimmillään vierähtänyt kolme vuotta, mutta näyttelijä Benedict Cumberbatchin lihallistamaan Sherlock Holmesin hahmoon syntynyt parasosiaalinen suhde sitouttaa myös mediatekstiin ja ylläpitää sen ajan-kohtaisuutta.³⁰ Samanaikaisesti Cumberbatch on lihallistanut myös muita fani-suosikeiksi muodostuneita hahmoja, kuten supersankarihahmo Doctor Strangea. Tähän kytkeytyvän kaupallisen intressin myötä mediatekstituotantojen on kannattavaa jopa kannustaa tällaisen suhteen syntymiseen.

Kaikessa fiktiossa on jonkinlaisia hahmoja, olivatpa ne sitten ihmisiä, eläimiä tai kuvitteellisia olentoja. Ne kantavat ja kuljettavat tarinaa ja ovat aktiivisia toimijoita sekä toiminnan kohteita. (Dyer 1998: 90.) Fiktiivisiä hahmoja kohtaan voi herätä monenlaisia tunteita, osa erittäin voimakkaita. Voidaan jopa kysyä, mikä oikeus näillä kiinteällä ruumista vailla olevilla olennoilla on manipuloida ajatuksiamme, tunteitamme ja moraalista herkkyyttämme. Fiktiivisiä hahmoja kohtaan tunnettu empatia on turvallista ja steriiliä – katsoja ei joudu kantamaan eettistä vastuuta toisista ihmisistä – joten fiktiiviseen hahmoon kiinnittyminen tarjoaa turvallisen maaperän voimakkaidenkin tunteiden käsittelyyn. Fiktiivisten hahmojen kautta tapahtuva fantasiointi voi olla äärimmäisen viihdyttävää ja stimuloivaa ollessamme vapaita meitä todellisuudessa sitovista seuraamuksista tai moraalisuudesta. (Bacon 2000: 191; Bacon 2009: 80–81.) Tähän pohjaten fantasiointi on valjastettavissa myös tukahdutettujen tai yleisen moraalikäsitteiden mukaan paheksuttavien halujen prosessointiin (Varis 2019: 12), kuin myös esimerkiksi romanttisten ihmissuhteiden harjoitteluun fiktiivisen hahmon kautta RPF-ship-paukselle tyypillisesti. Fiktiivisen hahmon kanssa koettuun parasosiaaliseen suhteeseen sitoutumiseen vaikuttaa näin ollen hahmon muovattavuus – shippaustuotanto on yksi tapa toteuttaa tätä muokattavuutta fantasian rajattomin keinoin yhdistelemällä potentiaalisia pareja niin fiktiivisestä kuin todellisestakin maailmasta.

3.3 Mediatekstien hahmotarjoumat

Tässä alaluvussa tarkastelen aineistossani esiintyvien shippien osapuolia mediateksteihin sisäankirjoitetun shippauskannusteisuuden kehityksessä. Mediatekstien shippauskannusteisuudella viitataan tapoihin, joilla mediateksti pyrkii kiinnittämään romanttisesta kontekstista kiinnostuneiden katsojien huomioon. Käytän

³⁰ Kausi 3 sai ensiesityksensä vuonna 2014 ja kausi 4 vuonna 2017. Viidennestä tuotantokaudesta ei ole annettu vahvistusta, kuten ei myöskään sarjan päättymisestä neljanteen kauteen. Fanit ja Johnlock-shipperit pitävät yllä toivoa sarjan jatkumisesta ja keskustelevat siitä sosiaalisessa mediassa.

hahmoista tässä yhteydessä nimitystä ”sankari” tai ”sankaritar”, mutta en rakenna niiden avulla hierarkiaa sukupuolien välille. Käytän mies- ja naispuolisia nimityksiä vain tuodakseni ilmi hahmojen sukupuolen. Aloitan tarkastelemalla miespuolisiin hahmoihin sisäänkirjoitettua romanttista sankaruutta. Naispuoliset hahmot osallistuvat alalukuun sankarittarien itsenäisen toimijuuden nostaessa shippauskannusteisuutta. Hahmojen shippauskannusteisuus voi kytkeytyä edellisen luvun mukaan myös paheksuttavien halujen prosessointimahdollisuuksiin – (seksuaalisen) halun ja romanttisten tunteiden poikkeava kohdentaminen voidaan nähdä tabuna, jota on mahdollista käsitellä fantasioinnin kautta.

3.3.1 Romanttiset sankarit, aktiiviset sankarittaret ja vahvat kumppanit

Komea, vilpitön, auttavainen ja rohkea – tässä muutamia ominaisuuksia, joita voidaan mutkattomasti liittää miespuoliseen sankarihahmoon, unohtamatta Disneykuvaston mieliimme istuttamaa valkoisella ratsulla saapuvaa prinssiä. Päähenkilönä toimivan hahmon ei kuitenkaan tarvitse olla tämänkaltainen stereotyyppi olakseen sankarillinen. Hänen kerroksellisuuteensa voi sisältyä myös ristiriitaisia ominaisuuksia, sillä romanttinen sankari, kirjallisuuden arkkityyppi, hylkää vallitsevat normit ja tavat sekä on jollain tapaa yhteiskunnan hyljeksimä tai ulkopuolinen. Hänen sankaruutensa ei perustu niinkään yleisen järjestyksen ylläpitämiseen, vaan hänet voidaan nähdä järjestyksen ulkopuolella operoivana hahmona. Romanttisesta sankarista on jalostettavissa vaivattoman samastumisen kohteeksi sopiva ”jokamies”, joka puutteineen ja hiomattomine kulmineen tarjoaa katsojalle samastumis pintaa. Nämä hahmot ovat epäluuloisia, sielultaan haavoittuneita erakoita, joissa on peittelemättömiä vikoja ja puutteita. (Garber 1967: 323; Barnett 2008). Näillä perustein käsittelen niin Fox Mulderia, Sherlock Holmesia kuin Jamie Fraseria romanttisina sankareina: he ovat pyöreitä ja ristiriitaisia hahmoja toimien usein yleisten normien ulkopuolella, mutta heidät sitoo sankaruuteen halu ”pelastaa päivä” eli suorittaa uroteko. He pyrkivät kohti hyvää, mutta eivät silti saavuta yleistä hyväksyntää tai yhteiskunnan sankarillista vastaanottoa. He toistavat harlekiiniromaaneista tuttua romanttisen sankarin hahmoa, joka on erakoitunut ja ongelmallinen, ja ehkä juuri näistä syistä niin kiehtova – siis pä oiva kohde tosirakkauden pelastettavaksi (ks. Wik 2018).

Fox Mulder on työyhteisönsä hyljeksimä outolintu, jonka kiinnostus paranormaalisiin on synnyttänyt hänelle lempinimen Huhuaa-Mulder (*Spooky Mulder*). Hän ei välitä maineestaan, vaan säilyttää uskonsa ylikuonnolliseen ja sen mahdollisuuksiin osana tutkimuksiaan. Mulderilla on kipeä menneisyys, jonka suurimpana tragediana on hänen sisarensa katoaminen heidän ollessaan lapsia. Ratkaisemattomaan tapaukseen on vuosien aikana liittynyt erilaisia uskomuksia, ja Mulder itse

uskoo sisaren joutuneen avaruusolentojen sieppaamaksi. Uskomus ja Mulderin tapahtuneesta tuntema syyllisyys ovat johtaneet tämän työskentelemään FBI-agenttina X-arkistoissa. Tunteitaan Mulder osoittaa voimakkaimmin tekojensa kautta. Hän on valmis kuolemaan Scullyn puolesta, ja Scullyn voidaankin sanoa olevan Mulderin heikko kohta. Romanttisena sankarina Mulder tavoittelee yhteistä hyvää pyrkimällä paljastamaan ihmiskuntaa uhkaavia salaliittoja, joiden osapuoliin liittyy amerikkalaisia valtaapitäviä henkilöitä. Näin ollen Mulderin toiminta tulkitaan usein häiritseväksi ja valheelliseen tietoon perustuvaksi, ja tämä pyritään eristämään FBI:n sisäisenä vitsinä toimivien X-arkistojen kätköihin.

Sherlock Holmes on nerokas konsultoiva etsivä, jonka apua tarvitsevat niin yksityishenkilöt kuin Suur-Lontoon poliisitoimikin. Nerokkuutensa takana hahmo on sosiaalisesti kömpelö, epäluuloisesti tai välinpitämättömästi ihmisiin suhtautuva ja ylimielinen. Sherlockin lähipiiriin kuuluu ainoastaan valikoitu joukko henkilöitä, ja Sherlock osoittaa välittävänsä heistä tavanomaisesta poikkeavin tavoin – hän esimerkiksi kehittää itselleen lääkeriippuvuuden saavuttaakseen puheyhteyden John Watsoniin näiden riitaannuttua Johnin vaimon kuoleman jälkeen. Sherlock luottaa Johnin ymmärtävän ”eleen” merkityksen, koska tämä tuntee hänen toimintatapansa eriskummallisuuksineen. Sherlockin sisäpiiriin kuulumattomalle on kuvaillun perusteella haasteellista ymmärtää etsivän toiminnan logiikkaa. Sherlockilla on salaisuus, jonka paljastumisen uhka rakentaa tästä romanttisen sankarin: vastoin yleistä käsitystä tällä on inhimilliset tunteet, joiden julkituominen tekisi hänestä haavoittuvaisen. Tämän etsivän inhimillisen ulottuvuuden kuoriuduttua esiin niin katsojan kuin John Watsonin löydettäväksi ja vaalittavaksi, Sherlock samanaikaisesti hyvittää tekonsa molemmille osapuolille.

Jamie Fraserin romanttinen sankaruus rakentuu merkittävästi tämän kokemaan monikerroksiseen ulkopuolisuuteen. Hahmo on ulkopuolinen skotlantilaisena 1700-luvulla Englannin kruunun alla. Jamie on ulkopuolinen myös klaaninsa edessä – murhasta etsintäkuulutettuna hän hakee turvaa klaanistaan, jonka kaikki jäsenet eivät suhtaudu hänen suojelemiseensa yksimielisesti. Hänen ruumistaan on kohdeltu väkivalloin ja hyväksikäytetty, mikä vaikeuttaa Jamiin suhtautumista muihin ja luottamuksen syntymistä toisiin ihmisiin. Jamiin tulevalla vaimolla Clairella on suuri vaikutus hänen eheytymisessään. Myös Claire kokee ulkopuolisuutta englantilaisena Skotlannissa, modernista maailmasta 1700-luvulle tulleena, ja ymmärtää Jamiin sivullisuuden kokemusta.

Aineistoni miespuoliset hahmot jakavat näin useita romanttiseen sankaruuteen liitettäviä piirteitä (ks. Barnett 2008). Sekä Mulderia, Sherlockia että Jamieta yhdistää ulkopuolisuus, jonka kuvaustavat sisäänkirjoittavat hahmoihin pyöreyttä. Hahmot myös tavoittelevat hyvää, mutta toimivat ajoittain yleiset moraali-

käsitykset haastaen. Jokaisella heistä on myös kipukohtia menneisyydessä, ja he elävät osittain erakoituneina. Piirteistä muodostuvia kokonaisuuksia, romanttisia sankarihahmoja, voi luonnehtia romanttisesti saavuttamattomiksi tai haasteelliseksi. Hahmot tarvitsevat vahvan kumppanin, joka osoittaa olevansa myös itsenäisen toimija. Käsittelen sekä Clairea että Scullya sankarittarina, sillä nämä, kuten sankaritkin, pyrkivät yhteiseen hyvään. Claire ja Scully eivät myöskään odota näihin romanttisesti yhdistettyjen hahmojen pelastavan heitä, vaan molemmat nais-hahmot toimivat itsenäisesti myös shipin ulkopuolella.

Aikaisemmassa tutkimuksessa scifin naisfanien on kerrottu pettyneen tapaan, jolla genren naishahmot esitetään. Hahmoihin on sisäänkirjoitettu äidillisiä ja huolehtivia piirteitä, ja näin heidät on asemoitu niin sanottuun huolehtijarooliin (*caretaker*). Toisin sanoen naishahmot on asemoitu huolehtimaan tarinoiden varsinaisista sankareista. Tähän verrattuna Dana Scully on lääketieteen tohtorina ja FBI-agenttina tasavertainen hahmo Mulderin kanssa. Tämä on pelastanut parinsa useasti sarjan tuotantokausien aikana ja tämän panos X-arkistojen tapauksien ratkaisemisessa on suuri. Scullyn aktiivinen toimijuus ja tasavertaisuus on aikanaan nostanut merkittävästi shippereiden Salaisia kansioita kohtaan tuntemaa kiinnostusta. (Ks. Bury 2003: 223, 220; Graham 2002.)

Scullyssa esiintyviä sankarittaren piirteitä on paikannettavissa myös Claire Randallissa, minkä lisäksi hahmoja yhdistää kiinnostus lääketieteeseen. Claire on toisen maailmansodan aikana kentällä toiminut sairaanhoitaja, joka on osallistunut vaativiin kirurgisiin operaatioihin epäsuotuisissa olosuhteissa. Aikamatkansa aikana hän pyrkii tuomaan osaamisensa modernista lääketieteestä ja ravitsemuksesta 1700-luvulle, vaihtelevin tuloksin. Opit hygieniasta ja ravinteikkaan ruoan merkityksestä eivät uppoa hedelmälliseen maaperään klaanin kyseenalaistaessa englantilaisen naisen väitteet. (Greenberg 2020.) Claire pyrkii yhteiseen hyvään, vaikka sitä ei ole tehty hänelle helpoksi. Sukupuolensa ja 1700-luvun näkökulmasta pelottavan tietopohjansa vuoksi Clairesta muodostuu ulkopuolinen, joka kamppailee osoittaakseen kyvykkyytensä. Ajan myötä Claire omaksuu tapahtumien aikakaudelle epätyypillisen naisille asemoidun roolin: sen sijaan, että hän keskittyisi kodin hoitoon ja miesten tieltä pois pysyttelemiseen, Claire uudelleenkirjoittaa huolehtijaroolin ja saavuttaa yhteisössään arvostetun parantajan aseman. Asema ei kuitenkaan merkitse klaanin täysvaltaista jäsenyyttä eikä ole merkki pysyvyydestä: Clairen elämä on onnen ja surun sykli, joka liikkuu tasapainosta tasapainottomuuteen haastaen hänen toimijuutensa. Claire on Scullyn lailla samastuttava ja kannustava roolimalli, sillä tämä tekee myös virheitä, haluaa luovuttaa ja lopulta jatkaa eteenpäin (ks. Blom 2021: 112). Minja Blomin (2021: 125) mukaan vaikeuksia ja menetyksiä kohtaamattoman hahmon on vaikea nähdä kuvaavan todellista elämää.

Scullyn ja Clairen lisäksi lääketiede yhdistää myös Sherlock Holmesiin shipattua vahvaa kumppania, John Watsonia. Hahmo on Uudessa Sherlockissa kuvattu armeijan palveluksessa työskennelleenä lääketieteen tohtorina, joka Afganistanin sodan henkisesti ja fyysisesti rampauttamana palaa Englantiin. Yhteisen tuttavan kautta hän tutustuu Sherlock Holmesiin kuullessaan, että tämän vuokraamaan tilavaan asuntoon mahtuisi toinenkin asukas. Johniin on Sherlockin tavoin liitettävissä romanttisen sankarin piirteitä, sillä sota on rikkonut tämän ja hahmo on erakoitunut ja varautunut. Lääkärinä Watson tavoittelee yhteistä hyvää, mutta merkityksellisimmäksi uroteoksi voidaan nähdä Sherlockin inhimillistäminen – sosio-paatiksi itseään luonnehtiva Sherlock on karsinut käytöksestään kaikenlaiset yhteiskunnassa toimimista edellyttävät suotimet, ja Johnin haasteena on opettaa tälle ihmisyyttä. Näin hahmo toimii vahvana kumppanina ja feminiininä huolehtijahahmona etsivälle, ja miesten lähes symbioottinen suhde on osa niin alkupeleistä mediatekstiä kuin kaikkia Sherlockista tehtyjä adaptaatioitakin.

Olen edellä kuvannut, miten aineistossani esiintyvät hahmot ilmentävät romanttisen sankarin, sankarittaren ja vahvan kumppanin piirteitä. Tarkastelen hahmoja näillä nimikkeillä esimerkiksi päähenkilön (protagonisti) sijaan, sillä he pyrkivät sankarille tyypilliseen tapaan ”pelastamaan päivän”: Mulder yrittää paljastaa yhteiskuntaa uhkaavat salaliitot, Sherlock ratkoa murhamysteerit ja Jamie vapauttaa Skotlannin. Scully, Claire ja John luottavat tieteeseen käyttäessään lääketieteen osaamistaan yhteisen hyvän tavoitteluun, ja osoittavat myös tasavertaisuutensa suhteessa (romanttisiin) kumppaneihinsa. Hahmot hakevat oman positionsa fiktiivisissä maailmoissaan ja kehittyvät ajan myötä.

Hahmon pyöreys ei kuitenkaan ole tae sankaruudesta tai hyvydestä ylipäättään. Esimerkiksi tunnettu fiktiivinen hirviö, vampyyri, jalostui kansanperinteen uskonnuksesta hautausmaalla vaanivasta eläimellisestä pedosta romanttiseksi, eroottiseksi ja karismaattiseksi hahmoksi, joka säilytti silti yhteyden hirviömäisyyteensä.³¹ Hirviömäisen hahmon vastakkaiset piirteet kerroksellistavat sitä lisäten hahmoon autonomisuutta ja kykyä yllättää, ja hirviömäinen hahmo raivasi tietään populaarikulttuurissa tunnustetuksi mystiseksi ja seksuaalisesti houkuttelevaksi persoonaksi, jopa mediatekstien keskeiseksi henkilöksi saakka. Tästä syystä pohdin seuraavassa luvussa hirviömäisyyttä ja sen ilmenemistä aineistossani esiintyvissä hahmoissa. Hahmoissa, jotka eivät mustavalkoisesti edusta ainoastaan hyvää tai pahaa, vaan liikkuvat niiden väliin jäävällä harmaalla alueella.

³¹ Vampyyrin kehittymiseen omaa tyydytystään tavoittelevasta pedosta eroottiseksi, romanttiseksi ja elegantiksi hahmoksi on vaikuttanut merkittävästi Bram Stokerin *Dracula* (1897) ja Anne Ricen *Vampyyrikronikat* (1976–2016) (ks. Cohen 1996b: 5; Grady 1996: 226).

3.3.2 Hirviömäiset hahmot ja moraalit

Hirviö on elastinen käsite, joka tarkastelee eroavaisuuksia inhimillisen ja epäinhimillisen välillä. Parhaiten hirviö on ymmärrettävissä erilaisuuden ruumiillistumana ja rajojen rikkojana, joka yhdistää kulttuurisia merkityksiä todellisuudessa mahdottomilla tavoilla. Esimerkiksi vampyyrit ovat sekä eläviä että kuolleita ja lisäksi ihmisen ja eläimen kombinaatioita. (Asma 2009: 7; Cohen 1996a: ix, x; Hills 2005: 16; Leffler 2000: 145.) Shippaamisen tulokulmasta käsite on monitulkintainen, sillä hirviöihin liittyvä shippaaminen on tabu operoidessaan inhon ja vetovoiman välillä (Wik 2018: 4). Meitä kauhistuttavat olennot voivat herättää todellisuuspakoisia fantasioita, ja itse asiassa hirviömäisyyden kytkeminen kiellettyyn tekee hirviöstä entistä kiehtovamman ja houkuttelevamman (Cohen 1996b: 16–17). Ei ole tavatonta, että esimerkiksi tunnettu sarjamurhaaja herättää kiinnostusta ja tämä kiinnostus voi muuntautua rakkaudeksi. (ks. Picart 1996: 5). Hirviö käsitteenä on kehittynyt biologisen ja teologisen termin lisäksi *moraaliseksi* aikana, jolloin yhteiskunnasta löytyy esimerkiksi sadistisia poliittisia hirviöitä (Asma 2009: 7).

Epämoraalisia fiktiivisiä ja todellisia hahmoja kohtaan heränneitä positiivisia reaktioita voivat olla esimerkiksi identifioituminen, empatia, sympatia ja huoli. Tähän ilmiöön viitataan *sympatiam paholaiselle* -ilmaisulla: sillä hahmotetaan tosielämässä vastenmielisinä pidettyjä henkilöitä kohtaan koettua viehätystä (Tullmann 2015: 6; Carroll 2004: 122). Aineistoni suoraviivaisin hirviömäinen hahmo on *Outlander*-sarjan kapteeni Jonathan ”Black Jack” Randall, joka toimii ainoastaan oman etunsa mukaisesti. Tämä hahmo ei kuitenkaan toista hirviömäiseen hahmoon stereotyyppisesti mielletäviä ulkoisia piirteitä. Randallia näyttelee komeaksi kuvailtava näyttelijä (Tobias Menzies), jonka fyysisiä ja psyykkisiä ominaisuuksia, kuten treenattua vartaloa ja järkähtämätöntä tavoitteellisuutta, korostetaan hahmon eduksi muovaten tästä kiinnostavaa shippauksen kohdetta. Hahmon viehätysvoimaa voidaan tarkastella samoista näkökulmista kuin tunnetun fiktiivisen hirviön eli vampyyrin houkuttelevuutta, jota audiovisuaalinen aika on muovannut vetovoimaisten näyttelijöiden kautta (ks. Leppälahti 2012: 155–156). Karismaattisen näyttelijän ruumiillistamasta Randallista voi tässä uudelleensyntyvässä jalostua jopa (hirviömäinen) rakastaja ja kielletyn halun kohde.

Uuden Sherlockin nimihahmoa luonnehditaan myös hirviöksi, leikkimielisyyden varjolla.³² Hirviömäisyydellä viitataan etsivän tapaan venyttää harvoja ystävyys-suhteitaan äärimmilleen selvittäessään tutkimiaan tapauksia. Sherlockin toiminta

³² K4J2: John keskustelelee edesmenneen vaimonsa Maryn kanssa Sherlockin holtittomuudesta. Etsivä ja lääkäri ovat ajautuneet välirikoon, sillä John syyttää Maryn kuolemasta Sherlockia. John sanoo Marylle ”hän on hirviö”, johon Mary vastaa hymyillen ”mutta hän on meidän hirviömme”.

aiheuttaa henkistä kärsimystä lähipiirille; äärimmäisenä esimerkkinä etsivä lavastaa oman kuolemansa ja pysyttelee näkymättömissä kokonaiset kaksi vuotta. Kuten Black Jack Randall, ei Sherlock Holmeskaan toista stereotyyppisen hirviömäisiä piirteitä. Kuvailin luvussa 3.1 etsivän skeemaa, jota näyttelijä Benedict Cumberbatch toistaa 2010-luvulle sovitetussa tulkinnassa. Sherlock on pitkä ja hoikkarakenteinen, komea ja kiinnostava, ja kuten Black Jack, tavoitteellisuudessaan järkähtämätön. Tämä järkähtämättömyys saa hahmon tulkitsemaan oikeaa ja väärää normista poikkeavin tavoin, mikä tuottaa hahmoon hirviömäisyyttä. Sherlockin toimia seuratessaan katsoja haastaa omat arvonsa ja niihin peilaamalla tavoittelee oikeutusta etsivän toimille. Etsivän tarve ratkaista tutkimus on kuin ravintoa, jota tämä tarvitsee pysyäkseen hengissä: Sherlock vaikuttaa kokevan fyysistä kipua ilman meneillään olevaa tutkimusta, ja hän toimii tarpeen vaatiessa vastoin yleisesti jaettuja normeja saavuttaakseen päämääränsä. Onkin mielenkiintoista pohtia, mitä toimintoja ja ominaisuuksia hirviömäisille hahmoille, todellisille tai fiktiivisille, oikeutetaan perusteluja näiden luontaisista taipumuksista.

Häilyvä moraali ja moraalisten valintojen oikeutus kytkeytyvät hirviömäisyyden tematiikkaan, sillä kykyä erottaa hyvä ja paha toisistaan pidetään ihmisyyden perustana. Näin myös aviorikos nähdään paheksuttavana, joskus jopa hirviömäisenä tekona. Claire Randall on omassa ajassaan, 1940-luvulla, naimisissa Frank Randallin kanssa. Vastoin omaa tahtoaan Claire matkaa kivikehän kautta 1700-luvulle ja tapaa useiden sattumien kautta Jamie Fraserin, tulevan aviomiehensä. Tämä hänestä riippumaton elämän suunnanmuutos esitetään oikeutuksena Clairen myöhemmille vaiheille. Hän ei mene Jamien kanssa naimisiin rakkaudesta, vaikka tunteet heräävät myöhemmin, vaan klaanin painostamana heidän sitouttaessaan taitavan parantajan avioliiton kautta yhteisöönsä. Claire osoittaa ensimmäisen tuotantokauden aikana kaipuuta Frankia kohtaan sekä suree sitä, että tämä ei tiedä vaimonsa kohtalosta.

Clairen narratiivi sulautuu 1900-luvun feministisen kirjallisuuden tapaan käsitellä naisen uskottomuutta: kahden potentiaalisen aviomiesehdokkaan sijaan naisen tulee valita kumppaninsa jo tällä olevasta aviomiehestä tai ottamastaan rakastajasta (ks. Leonard 2010). Uskottomuutta käsitteleville feministisille teksteille on tyypillistä käyttää sen päähenkilön omaa ensimmäisen persoonan ääntä, jonka kautta avioliitto naisen sisäisenä kokemuksena on mahdollista paljastaa epäkohtineen ja pinnan alla kytevine jännitteineen (Leonard 2010). Näin toimii myös Claire Outlanderin televisiosarja-adaptaatiossa. Hänen äänensä nousee esiin kertojäänenä kohtauksissa, joissa hän pohtii tunteitaan molempia miehiä kohtaan. Sanoittaessaan itse tilannettaan Claire tulee nostaneeksi esiin faniyhteisön sisäisessä keskustelussa jo kirjasarjan myötä heränneitä ajatuksia: tekeekö Claire aviorikoksen rakastuessaan Jamieen, vai vapauttaako hahmosta riippumaton

tapahtumien kulku hänet tekojensa seurauksista (ks. esim. Reddit 2019; Goodreads 2014; Google Groups 1998). Clairen hyvyyden ja hirviömäisyyden vaa- kana toimii näin tulkinta siitä, oikeuttaako tosirakkaus jättämään taakseen ihmi- sen, johon tämä oli lain edessä sitoutunut.

Pyöreä fiktiivinen hahmo on monikerroksinen. Se ilmentää kaupallisen tuotannon koodaamaa tarttumapintaa, joka haastaa katsojan edellisistä audiovisuaalisten tuotteiden katsomiskokemuksista syntyneet ennakkotiedot ja odotukset. Se ei myöskään sitoudu noudattamaan mustavalkoista western-semiotiikkaa – valkoi- nen stetsoni ei olekaan aukoton tae hahmon hyvyydestä. Seuraavassa alaluvussa operationalisoin nämä monikerroksiset hahmot osana shippausta.

3.3.3 Suhteen laatu, halu ja tirkistely

Shippauksessa hahmoja on mahdollista tarkastella erilaisten suotimien läpi. Edel- lisissä luvuissa kuvailin tarkastelun tapahtuvan esimerkiksi romanttisen sank- ruuden tai hirviömäisyyden kautta. Hahmojen itsensä ohella hahmoista muod- ostuvien parien suhteen laatua on myös mahdollista tarkastella myös tietynlaisen kerronnallisen suotimen läpi. Shippauksessa tämä suodin muodostuu kahdesta näkökannasta, UST:stä (*Unresolved Sexual Tension*) ja RST:stä (*Resolved Sexual Tension*). Näistä ensimmäisessä nautitaan parin välillä kytevästä jännitteestä niin intensiivisesti, ettei sitä halutakaan murtaa rakkaudentunnustuksilla. Tässä voi olla myös kyse klassisesta romanttisten mediatekstien jännitettä rakentavasta ase- telmasta, jossa kaksi toisiaan sietämätöntä hahmoa kuitenkin rakastuu tarinan lo- pussa (Turk & Johnson 2012). Jälkimmäisessä näkökannassa shippauksen koh- teena oleva hahmopariskunta paljastaa tunteensa, lyöttäytyy yhteen, solmii avio- liiton ja saa jälkikasvua. (Ks. Urban Dictionary 2018, Scodari & Felder 2000.) UST/RST-kannan valitseminen määrittää perustavanlaatuisesti esimerkiksi ship- pausvideon todellisuudessa shipin osapuolten suhteen tilan.

Suhteen laatua kuvaavaan UST/RST-suotimeen on mahdollista liittää myös sek- suaalinen halu ja fantasiointi. Halun representoiminen voi olla sensuella ja vih- jailevaa, tai vastaavasti graafista ja seksuaalisesti yksityiskohtaista, pornografista- kin. Todd (2012: 10) näkee seksuaalisten fantasioiden toimivan käyttäjilleen mo- nimerkityksellisenä areenana, jossa tyyppillisesti käsitellään itsensä representoi- mista seksuaalisiin tilanteisiin muiden halukkaiden kanssa. Hän erottaa toisistaan fiktiivisen ja ei-fiktiivisen pornografian määrittelemällä näistä ensimmäisen nar- ratiivina, jossa näyttelijä omaksuu hahmonsä roolin. Näin katsojalle esitetyt fiktiiv- iset tapahtumat ja toiminnot antavat hänelle mahdollisuuden asettua osaksi tari- narakennetta kiinnittymällä johonkin siinä esitettyyn hahmoon. Ei-fiktiivinen pornografia taas, kärjistäen, esittää todellisten ihmisten (tai todelliseksi

väitettyjen) välistä seksuaalista kanssakäymistä, jolloin seksuaalisen halun kohteena ovat nämä ihmiset. Osa tämän teollisuuden audiovisuaalisista tuotteista sisältää narratiivisia, toistuvia elementtejä, jotka johtavat seksuaalisiin tekoihin. Jännitettä nostattanut juoni saattaa myös välttää seksuaalisen kanssakäymisen esittämistä. (Emt. 10, 9.) Tästä on löydettävissä yhtymäkohtia shippausvideoiden UST/RST-suotimen mahdollistamaan halun esittämistapaan: seksuaalisesti jännitteinen shippausvideo voi säilyttää jännitteen loppuun saakka tai vapauttaa sen viimeisillä sekunneilla (ks. luku 5.1).

Audiovisuaalisen shippaustuotannon valmistamisen voi tulkita fantasioinniksi, etenkin jos siihen lisää halu-liitännäisen sisältävän UST/RST-suotimen. Halu voi kanavoitua esimerkiksi seksuaalisesti yksityiskohtaisen esitystavan tai viattoman kiinnostuneen katseen kautta. Sen kautta heijastellut ja uudelleen muotoillut fiktiiviset hahmot voivat toimia fantasian sijaisobjekteina: Todd (2012: 8) nimittää tällä nimellä hahmoja, joiden kautta on mahdollista toteuttaa asioita, jotka eivät todellisuudessa olisi mahdollisia. Halu on ratkaisevasti riippuvaista hienovaraisistakin eleistä sekä niiden havaitsemisesta ja arvottamisesta. Tietynlainen katse, lause tai äänenpaino sekä vaatetus ja ympäristö voivat korostua halun muotoutumisessa ja ylläpidossa. (Todd 2012: 8, 9.) Kuten kiihottumista edeltävien hienovaraisen liikkeen tarkkailu sisältäen muun muassa katseiden ja äänenpainon arvioimista, toimii audiovisuaalinen shippausuotanto shipin ihmissuhdetta kuvaavassa funktiossaan ikkunana näihin videon tekijän esiin kuratoimiin liikkeisiin. Näin shippausvideon valmistamiseen ja siitä nauttimiseen kytkeytyy myös audiovisuaalisiin tuotteisiin liitettävä voyeristinen ulottuvuus eli ulkopuolisen tarkkailijan kokema mielihyvä (ks. esim. Duffett 2013: 173).

3.4 Kerronta ja semioottinen tutkimusote

”It is worth emphasising that there is no single or ”correct” answer to the question ‘What does this image mean?’ or ‘What is this ad saying?’”

– Stuart Hall (1997: 9)

Audiovisuaalinen shippaustuotanto on shipperin näkemyksen mukaista hahmojen operationalisointia ja fantasiointia kerronnan keinoin. Kerronta voidaan ytimekkäästi määrittää kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi kausaalisesti toisiinsa liittyvinä ja jostain tietystä näkökulmasta käsin. Esittäminen voi tapahtua puhutun ja kirjoitetun kielen lisäksi eleiden ja ilmeiden tai esimerkiksi kuvien ja äänien välityksellä. Kerronta taas mahdollistaa otteen saamisen tapahtumien merkityksestä ja ymmärryksen inhimillisen toiminnan luonteesta sekä sen roolista elämässä. Audiovisuaalinen kerronta on tapa esittää eri tavoin

tallennetuin äänin ja (pääsääntöisesti) liikkuvien kuvien tarinoita. Kertovan audiovisuaalisen tuotteen muoto syntyy siihen liittyvien osatekijöiden suhteutuessa toisiinsa: kuvat ja äänet, tarina-aines ja tematiikka muodostavat yhdessä kokonaisuuden, jota katsoja tulkitsee ja jonka hän kokee mieleisekseen tai vähemmän tyydyttäväksi. (Bacon 2000: 18, 16, 20.) Ja kuten tämän alaluvun aloittava Stuart Hallin (1997: 9) lainaus osoittaa, ei tämän kokonaisuuden kokemusta voi kuvailla yleispätevästi. Tässä luvun 3 päättävässä alaluvussa esitän, miten audiovisuaalista shippaustuotantoa voi lähestyä mediasemioottisella tutkimusotteella.

Semiotiikka on laaja, epäyhtenäinen ja monitieteinen tutkimusote ja tutkimusala, jonka erilaisia sovelluksia on löydettävissä useilta kulttuurin- ja ihmistutkimuksen osa-alueilta. Visuaalinen semiotiikka on yksi semiotiikan aloista, ja se käsittää kaiken visuaalisen kulttuurin tutkimuksen. Semiotiikan merkittävänä tutkimuskohteenä ovat merkityksen tuottamisen ja välittämisen prosessit (Pirinen 2012: 85). Kuvaukseen perustuen myös shippausvideot ovat nähtävissä semioottisena tutkimuskohteenä: ne ovat visuaalisen fanikulttuurin tuotteita, joiden kautta tuotetaan ja välitetään shipattavien hahmojen välisiä romanttisia tunteita. Mieke Balin ja Norman Brysonin (1991: 184) mukaan visuaalisen taiteen semioottinen analyysi pyrkii tutkimaan miten teokset ovat katsojiensa ymmärrettävissä ja minkälaisen prosessien kautta katsojat luovat merkityksiä näkemästään. Myös Mikko Pirinen (2012: 86) näkee semiotiikan mahdollisuutena avata erilaisia näkökulmia, prosesseja ja tulkintamahdollisuuksia täsmällisten tulkintojen tuottamisen sijaan. Näiden ajatusten pohjalta käytän tässä tutkimuksessa semiotiikkaa teoreettisena kehyksenä, jota hyödyntämällä on mahdollista tavoittaa uusia näkökulmia ja tulkintamahdollisuuksia.

3.4.1 Mediasemiotiikka

Audiovisuaalinen esitys tarjoaa katsojalle vain pienen osan tarinasta ja sen rakentamasta kuvitteellisesta maailmasta. Rakentaakseen tarinamaailman henkilöineen mielessään katsoja tarvitsee todellista maailmaa koskevia tietoja: kokemukset ja aikaisemmin omaksutut tiedot organisoituvat havainnointia ja ymmärrystä jäsentäviksi skeemoiksi eli mentaalisiksi malleiksi. Audiovisuaalinen tuote puhuttelee näkö- ja kuuloaistia, joiden kautta jatkuva ympäröivään maailmaan tapahtuva orientoituminen toteutuu. Koska esimerkiksi elokuva vetoaa suoraan näihin aisteihin, elokuvan toiminta tuntuu ikään kuin tapahtuvan silmiemme edessä. Katsoja on silti tietoinen siitä, että nähty ja kuultu ovat osa suurempaa kokonaisuutta, johon juuri projisointihetkellä aistittu on suhteutettava. (Bacon 2000: 19.) Yksi kerronnan peruskysymyksiä onkin, kuinka monta ja kuinka pitkää jaksoa

tarinasta esitetään ja kuinka paljon jätetään vastaanottajan päättelykyvyn varaan (Bacon 2000: 16, 20).

Tarkastelen saman narratiivin kahta erilaista ulottuvuutta venäläisen formalismin omaksumien käsitteiden eli fabulan ja sujetin (sjuzhet) avulla. Fabula on tarina kokonaisuudessaan, kronologisessa jatkumossa, ja katsoja rakentaa sen mielessään audiovisuaalista tuotetta seuratessaan. Sen voi kääntää suomeksi sanalla *tarina*. Sujet taas on fabulasta poimittu, katsojalle esitetty kooste. Suomenkielinen vastike sujetille voisi olla *juoni*, mutta se on hieman liian rajoittunut kattamaan sujetin käsitettä. Yhtenäisen fabulan hahmottamiseksi katsojalta odotetaan kykyä päätellä joukko sujetia täydentäviä tapahtumia. (Ks. Hietala 1997: 118; Bacon 2000: 26; Smith 1995: 74.)

Alkuperäinen mediateksti, kuten televisiosarja, on fabula eli tarina kokonaisuudessaan. Esimerkiksi vuonna 1993 ensiesityksensä saanut ja vuoteen 2018 jatkunut *Salaiset kansiot* muodostaa televisiosarjan fabulan. *Salaiset kansiot* ei kuitenkaan pyri kuvaamaan Mulderin ja Scullyn elämää kaikkine yksityiskohtineen, vaan sarjan tarina syntyy hahmojen tullessa kontaktiin X-arkistojen kanssa. Jo tässä kohden, ennen audiovisuaalisen amatöörituotannon syntyä, muodostuu shippauskellinen sujet: subteksti, joka seuraa Mulderin ja Scullyn muodostaman shippauskellisen sujetin syntyä, kehittymistä ja ylläpitoa. Sujet on tässä kohden ikään kuin hahmot yhteen liittävä ajatus, joka konkretisoituu audiovisuaalisessa shippauskellisessä. Tutkimuksessani käytän käsitteitä fabula ja sujet tässä konkreettisesti merkityksessä: sujet on shippausvideo, joka eriytyy fabulasta eli alkuperäisestä mediatekstistä ja käy tarjoumien kautta eräänlaista dialogia sen kanssa.

Lisäksi kytken audiovisuaalisen tuotteen tarkasteluun käsitteen *paradigma*. Paradigmaattisten valintojen kautta voidaan keskustella samankaltaisuuden perustavista elementeistä. Paradigmat ymmärretään perinteisesti kielellisiksi kategorioksi, mutta liikkuvaan kuvaan sovellettaessa ne voivat käsitellä esimerkiksi kamerakulmia ja muita tyyllisiä valintoja tai olla kulttuurisia, osittain konnotatiivisia kategorioita. Paradigmaattinen struktuuri muodostaa siten merkittävän temaattisen ulottuvuuden käsitellen esimerkiksi tapoja, joilla sen teemoja on huomioitu. Paradigmaattiset elementit taas järjestellään ja nivotaan tiettyyn järjestykseen narratiivin saavuttamiseksi. (Gripsrud 1995: 181.) Tutkimuksessani käsitelen paradigman käsitettä shippauskannusteisten tarjoumien teemoittajana: tarkastelen tarjoumia shippausvideoiden kontekstissa, jota kehystävät sen lajityypit ja tyyli (ks. luku 5.2).

Mediateksteistä keskusteltaessa *syntaksi* viittaa lopputulokseen, jonka saavuttamiseksi paradigmaattiset elementit yhdistyvät ja järjestäytyvät narratiiviksi. Kielitieteen tarkoituksenmukaisesta sanajärjestyksestä käsite on mediasemiotiikassa

vakiintunut viittaamaan elokuvallisista elementeistä muodostuvaan kokonaisuuteen. (Gripsrud 1995: 181; Freund 2011: 117.) Lev Manovich (2004: 224–225, 230) esittää tietokoneiden arkipäiväistymisen synnyttäneen kaiken läpäisevän tietokantalogiikan, jonka mukaan uudet mediamuodot seuraavat paradigmaattista, assosiativista rakennetta verrattuna perinteiseen, syntaksista riippuvaiseen mediaan. Hän käyttää esimerkkinä videoeditointiohjelmistoja, joissa käyttäjä luo tavoittelemansa tarinarakenteen klikkaamalla ja linkittämällä tietokannan elementtejä tietyssä järjestyksessä. Vastaavasti kielellinen toimija rakentaisi lauseen valitsemalla peräkkäisiä sanoja vaihtoehdot sisältävästä paradigmasta. (Emt. 231–232.)

Katharina M. Freund (2011: 121) pohtii Manovichin (2004) tapaan syntaksin käsitettä ja tarkoitusta: paradigmaattiset elementit on kerrytetty monimuotoisista lähdemateriaaleista ja ommeltu takaisin yhteen uudeksi syntaksiksi, uudeksi tarinarakenteeksi, joka soveltuu videoita valmistavan shipperin tulkintaan, luovuuteen ja/tai osallistuvuuteen. Osana väitöskirjaansa Freund pyrki toteuttamaan yhden fanivideon saadakseen syventävää osaamista videoiden tekijöiden tarvitsemista resursseista ja itse prosessista. Hänen mukaansa videoeditointiohjelmaa tarkastelemalla siihen käytettyjen elementtien vaihteluvuoroisuus tulee näkyväksi: hän kuvailee, miten käytti tunteja etsiessään ja vaihdellessaan videoonsa soveltuvia paradigmaattisia elementtejä sekä kelatessaan videotaan edestakaisin nähdäkseen, mitkä videoleikkeet sopivat parhaiten musiikkiin ja hänen tavoittelemaansa tunnelmaan. (Emt. 123.) Luvussa 7 kerron omasta shippausvideon tekoprosessistani, jossa peilaan menettelyäni Freundin videoeditointiprosessiin sekä mediasemiotiikan tarjoamiin työkaluihin.

3.4.2 Digitaalinen kerronta

Edellisessä luvussa sivusin audiovisuaalisen tuotteen tarinallisuutta syntaksin käsitteen kautta, joka muodostuu paradigmaattisten elementtien yhdistymisestä tiettyyn järjestykseen, narratiiviksi. Arthur Asa Berger (1997: 4–6) määrittelee narratiivin tapahtumaketjuksi, joka on asetettu tiettyyn järjestykseen aikajanelle. Viddingiä tutkinut Tisha Turk (2008) toteaa käsitettä käyttävien tapojen olevan erilaisia vidderiyhteisössä ja esimerkiksi kirjallisuuden tutkimuksessa. Fanivideoiden katselukulttuurissa narratiivilla viitataan usein tarinan kertovaan videoon. Turk suosittaa viddereiden käyttämälle narratiiville määritelmäksi H. Porter Abbottin *tarinan representaatiota*, jonka mukaan tarina toimii erillään sen kertomuksiksi nimitettävistä versioinneista. Tämä erillisyys on tärkeää tavoissa, joilla fanivideoita lähestytään: samasta tarinasta voi syntyä useita eri kertomuksia, tarina soljuu eteenpäin tapahtumasekvensseinä, kertomus taas voi käynnistyä

vaikkapa tapahtumien lopusta. Näin sama tarina voidaan juonellistaa eri tavoin. (Ks. emt. 2008; Hyvärinen 2006.) Osallistan Abbottin käsitteen osaksi analyysiani muotoilemalla sen *shipin representaatioksi*: kahden hahmon, joiden suhdetta kannatetaan, muodostama pariskunta on kuin shipperiyhteisön kollektiivisesti lukema narratiivi, josta on mahdollista eriyttää erilaisia versioita, kertomuksia. Tulkitseen shippausvideot näin shipin representaatioiksi.

Vaikka sama tarina voidaan juonellistaa eri tavoin, shipin representaationa, säilyttää shippausvideo kytköksensä alkuperäiseen mediatekstiin. Videon tekijän tulkinnallinen työ ei Turkin (2008) mukaan ole koskaan täysin tämän kontrolloitavissa, sillä mediatekstin merkitykset eivät ole täysin edes sen takana olevan kaupallisen tuotannon kontrolloitavissa (ks. alaluku 2.3). Fanivideoissa lähdemateriaalin alkuperäinen narratiivi on aina jollain tasolla läsnä, ja tämä voi paineistaa katsojan tekemiä tulkintoja. (Emt. 2008).

Katharina M. Freund (2011: 139) avaa narratiivin käsitettä paikantaen sen juuria slash-fandomiin ja fanifiktioon sekä kuvaillen sitä tapana kertoa tarina, eli ikään kuin fanifiktio kirjoittamisen laajentumana. Hänen haastattelemiensa videoiden tekijöiden mukaan narratiivin sisällyttäminen videoon toimii keinona eriyttää vidding muista remix-kulttuurin muodoista (ks. emt. 142) ja korostaa sen asemaa verrattuna kirjallisuuteen pohjaaviin traditioihin. Vaikka poukkoilevasti etenevä ja tekijänsä tarkoituksiperät hämäräksi jättävä video nähdään viddereiden keskuudessa usein epäkelpona, ei tämä tarkoita, että videossa tulisi aina olla selkeä narratiivi. Kaikille videoille ei tarvitse löytyä täytettävää tehtävää, vaan ne voivat toimia kauniina kuvastona, kuin liikkuvana runona. Usein videoilta odotetaan kuitenkin jonkinlaista draaman kaarta eli Hollywood-elokuvasta tuttua narratiivikäsitystä. (Emt. 141, 142–143.)

Fanivideoiden tekeminen ei ole täysin uuden teoksen luomista, vaan olemassaolevan audiovisuaalisen materiaalin uudelleenkäyttöä remix-kulttuurin perinteen mukaisesti (Freund 2011: 121). Luonnehdin tämän pohjalta shippausvideota katkeamattomaksi dialogiksi alkuperäisen mediatekstin kanssa. Hahmopariskunta eli shippi on yhteisön kollektiivinen tulkinta, ja vaikka siitä on mahdollista eriyttää uusia kertomuksia, shipin representaatioita, on siitä vääjäämättä nähtävissä alkuperäismateriaalin välittämiä viestejä. Niistä on nähtävissä muun muassa lokaatiovihjeitä, ja hahmojen pukeutuminen kertoo ajasta, paikasta ja mahdollisesti asemasta. Tästä dialogista tekee mielenkiintoisen sen olemassaolon pysyvyys, joka on kuitenkin mahdollista häivyttää tai jopa sivuuttaa hetkellisesti katsojan uppoutuessa teokseen. Käytän uppoutumisesta nimitystä *immersio*, joka käsitteenä kytkeytyy digitaaliseen tarinankerrontaan ja virtuaaliympäristöihin, kuten videopeleihin (ks. Zhang, Perkis & Arndt 2017). Shippausvideo voi olla useasta saman

mediatekstien tuotantokaudesta tai useista eri mediateksteistä valmistunut digitaalinen kudelman. Tämän perusteella esitän näkemyksen, jonka mukaan teoksen ja shipin representaation vakuuttavuus syntyy hahmoihin kiinnittymisen ohella jonkinlaisesta teokseen uppoutumisesta.

3.4.3 Ikoni

Rakkauden kokemusmaailma on haastava sanallistettava. Sitä kuvaamaan on vaikiintunut monia sanontoja, kuten “vaaleanpunaisten linssien läpi katsominen”. Shippausvideon ydinteema on kahden (tai useamman) hahmon väliset tunteet ja rakkauden kokemusmaailman kuvaaminen erilaisten teemojen kautta. Tunteisiin liittyy monenlaisia sävyjä, kuten kärsimystä tai euforiaa, mutta niiden perusta löytyy länsimaisen kulttuurin romanttisesta rakkaudesta. Miten shippausvideo audiovisuaalisena tuotteena pystyy ilmaisemaan tämän abstraktin kokemuksen?

Tämän kokemuksen välittämisen tarkastelemiseksi sovellan yhdysvaltalaisen Charles Sanders Peircen (1839–1914) kehittämää semiotiikan suuntausta. Peircen tuotantoa kokonaisuudessaan ei laajuutensa vuoksi ole tutkimukseni yhteydessä mahdollista käydä läpi, mutta hyödynnän hänen luomastaan laajasta käsitteistöstä yhtä – *ikonina*. Ikonisuudella ei tarkoiteta samaa kuin arkikielen ikonilla ja ikonisuudella (Pirinen 2012: 91). Esimerkiksi Sherlock Holmesin käyttämän deers-talker-hatun kuvaileminen ikonisena tarkoittaa Peircen käsittein ilmaistuna sitä, että hattu edustaa etsivää pikemminkin symbolina kuin ikonina. Hatun ikonisuus perustuu arkikielessä sen legendaarisuuteen ja tunnettuuteen, toisin sanoen deers-talker-hatun näkeminen voi muodostaa salapoliisikuvastoon perehtyneiden katsojien mielessä yhteyden etsivään. Peircen ikoni perustuu samankaltaisuuteen, esimerkiksi henkilöstä otettu valokuva on ikoni viitatessaan tunnistettavien ulkoisten piirteiden samankaltaisuudella kuvattuun henkilöön (Pirinen 2012: 91).

Peirce kehitti semiotiikkansa 1860-luvulla eli aikana, jolloin audiovisuaalisen taiteen synty oli vielä vuosikymmenien päässä. Kuitenkin hänen käsitteistönsä on sovellettavissa tämänkaltaisten teosten kerronnalliseen tarkasteluun, ja esimerkiksi Pirilä ja Kivi (2005: 23) käyttävät nimitystä ikoni yläkäsitteenä kaikille elävässä kuvassa ilmeneville merkeille ja merkityksille. He esittävät ikoneiden olevan korvikevastineita alkuperäisestä todesta: esimerkiksi lihaa ja verta olevat ihmiskasvot eivät ole ikoneita, mutta ihmiskasvoja esittämään pyrkivät ilmaisukeinot taas ovat (emt. 23).

Ikoni yhdistetään edellisessä kappaleessa aineelliseen objektiin. Shippausvideoiden analyysin johtoajatukseksi toimii idea universaalista tunnetilasta, romanttisesta rakkaudesta, joka tehdään näkyväksi korvikevastineiden eli ikoneiden

kautta. Jo lapsi pyrkii kuvallistamaan rakkautta piirtämällä tämän ikoniksi sydämen, korvikevastineen, jonka suhde tunnetilaan rakentuu ainoastaan symbolisuuden kautta. Tämä sama sydän on siirtynyt piirustuspöydältä sosiaaliseen mediaan käsistä syntyvän muodostelman kautta, samassa ikonisessa tarkoituksessa. Tutkimuksessani tarkastelen romanttisen rakkauden ikoneina toimivia seikkoja, niiden ilmenemistapoja sekä niiden kautta välittyviä, shippiä rakentavia ja tukevia keinoja osana toteuttamaani audiovisuaalisen ilmaisun analyysia.

4 AUDIOVISUAALINEN ILMAISU

Kertovan audiovisuaalisen tuotteen muoto syntyy kuvan, äänien, tarina-aineksien ja tematiikan muodostaessa kokonaisuuden. Muodon voidaan sanoa olevan teoksen ominaisuus, joka mahdollistaa tietynlaisen kokemuksen, eli esimerkiksi elokuvan katsomiskokemuksen teatterissa. Parhaimmillaan se takaa katsojan kiinnostuksen ja sisällön merkittävyyden tunnun, joka säilyy läpi elokuvan koko keston. Kun tarinankerrontaa tarkastelee prosessina, asioita voidaan painottaa eri tavoin: ne voidaan esittää tietyssä järjestyksessä ja tempossa, ja kokonaisuudella rikastavat ja jäsentävät lisäksi muun muassa kameratyö, väri, ääni ja musiikki. Kokonaisuuden hahmottamista ohjaa tyyli eli elokuvallisten keinojen, kuten dialogin ja näyttelemisen, johdonmukainen käyttö, joka voi olla omaleimaista esimerkiksi tietylle aikakaudelle tai tietylle yksittäiselle tekijälle. Tyylin eri tasojen havaitseminen auttaa osaltaan omaksuma oikean katselustrategian: jos tyyli on esimerkiksi fantastinen, ei katsoja odota näkemänsä noudattavan todellisen maailman lakeja. (Bacon 2000: 20, 21, 24.) Katselustrategian yhteydessä voidaan puhua myös niin sanotusta yleisösopimuksesta eli lupauksesta, jonka tuotantokoneisto on teostensa katsojille luvannut (vrt. Born 2005). Televisiossa vastaava sopimus on esimerkiksi uutisten ja urheilutapahtumien toimiminen kansakunnan yhdistäjänä (Rautkorpi 2011: 44). Yleisösopimus voi pohjautua shippausvideon kontekstissa siihen, miten shippaus toimintana pyrkii tuomaan kahden hahmon romanttiset tunteet esiin – shippausvideo on lupaus romanttisista tunteista, ja videon katsoja voi odottaa tämän lupauksen lunastamista.

Tarinoita ovat myös shippereiden luomat narratiivit, jotka vastaavat tarpeeseen jatkaa ja täydentää hahmojen elämänkaarta tai luoda se täysin uudestaan. Kaikki tarinankerronnan eri muodot jättävät väistämättä jotain kertomatta, sillä yhden henkilöhahmon kokonaisen elämänkaaren avaamisessa kaikkine nyansseineen kului ikuisuus (Schwabac 2011: 57). On myös mahdollista, ettei audiovisuaalinen shippaustuotanto sisällä narratiivia, vaan se voi toimia shipin osapuolten tunnekokemusten kollaasina. Tässä luvussa tarkastelen shippausvideossa tapahtuvaa audiovisuaalista kerrontaa käytännön tulokulmasta. Aloitan määrittelemällä sen osatekijät (4.1), jotka kytkeytyvät myöhemmin toteuttamaani analyysiin, ja tämän jälkeen tarkastelen shippausvideota uudelleenkodeattuna ja -merkityksellistetynä todellisuutena (4.2). Lopuksi käyn läpi lukujen 3 ja 4 pohjalta muotoilemani analyysirungon (4.3), joka toimii pohjana shippausvideoiden tarkastelulle.

4.1 Osatekijät

Shippaustuotanto on shippereiden itsensä valmistamaa, omasta harrastuneisuudesta ja/tai mielenkiinnosta kumpuavaa ruohonjuuritason tuotantoa. Audiovisuaalisena tuotteena shippausvideo vaatii tekijänsä omaksuma ja soveltamaan monia elokuvat tuotantoon kuuluvia rooleja. Ohjaajana hän käsittelee tulevaa teosta abstraktion tasolla, ja hän määrittelee videon taiteelliset ja kerronnalliset piirteet sekä laatii ainakin jollain tasolla käsikirjoituksen tulevasta videosta. Hänet voi positoida myös videon kuvaajaksi, joka tallentaa lähdemateriaalista potentiaaliset kohtaukset. Leikkaajana hän seuloa ja jäsentelee lopulliseen teokseen sulautuvan materiaalin. Shippausvideon leikkaaminen voidaan mieltää myös sen uudelleenkuvaamiseksi: shipperi ei ole ollut paikalla alkuperäisen mediatekstin kuvaushetkellä eikä näin ollen ole pystynyt vaikuttamaan kuvaushetkellä tehtäviin valintoihin. Leikkaajana hän taas seuloa ja jäsentelee lopulliseen teokseen tarvittavan materiaalin ja toimii kuten kaupallisessa tuotannossa työskentelevä Kari Pirilän ja Erkki Kiven (2008: 7) kuvailema leikkaaja: hän on materiaalinsa herkkä tulkki ja kriittinen tarkastelija, ja hänen on tunnistettava käsillä olevan raaka-aineiston joukosta pienet juonipurot. Hänet voi positoida myös videon tilaajaksi ja yleisöksi, sillä julkaistuaan videon shipperi voi siirtyä osaksi yleisöä, nauttimaan sekä ensimmäisenä katsojana omasta tuotteestaan että muiden shippereiden valmistamista audiovisuaalisista tuotteista.

Shippausvideo on teknis-taiteellinen teos – akti, jonka avulla hahmojen välinen suhde aikaansaadaan teoksen todellisuudessa. Sitä ei ole olemassa ilman videoeditointiin sopivaa työkalua, joka yhdistää ääni- ja kuvailmaisun sekä jälkituotannolliset valinnat videon todellisuudeksi. Tässä alaluvussa esittelen videoeditoinnin osatekijät ja audiovisuaalisen tuotteen rakenteen sekä niiden kautta tutkimuksessani toteutuvat analyyttiset valinnat, jotka ilmentävät aiheeni rajausta.

4.1.1 Leikkaustekniset käsitteet

Henry Baconin (2000: 121) mukaan kysymys ajasta voidaan kertovassa audiovisuaalisessa tuotteessa jakaa kahteen osaan. Näistä ensimmäinen osa käsittelee sitä, millä nopeudella audiovisuaalista tarinainformaatiota katsojalle tarjotaan. Pirilän ja Kiven (2005: 155) mukaan audiovisuaalisen tuotteen, kuten elokuvan, merkittävin sommittelutekijä onkin **aika ja sen kesto**. Tätä ulottuvuutta on luontevaa lähestyä metrisenä aikana, jolla tarkoitetaan kellolla mitattavaa, etenevää aikaa. Audiovisuaalisen teoksen pituus, esimerkiksi kymmenen minuuttia, on sen metrisen aika. Leikkaus muuttaa metrisen ajan kronologiaa ja tästä syntyy todellisuudesta riippumaton aikajärjestelmä – teoksen todellisuus. Puhutaan

elämyksellisestä ajasta ja sen tilasta, jossa aikaa voidaan venyttää ja tiivistää: teosta varten poimitut ja tallennetut ajan virran osat ovat katsojalle vain osia todellisuudesta, mutta hän osallistuu emootioittensa kautta tuohon tiivistettyyn ja manipuloituun kuva- ja äänitilaan. Elämyksellisen ajan tilassa katsojan osallistuminen on intensiivistä. (Pirilä & Kivi 2005: 155–157, Pirilä & Kivi 2008: 75.)

Kari Pirilän ja Erkki Kiven (2005: 156) mukaan kohtauksittain etenevässä elokuvassa on yksi ehdoton sääntö – katsojan on oltava joka hetki selvillä ajasta ja paikasta. He näkevät elokuvan tapahtumiin paneutuvan osallistumisen olevan muuten mahdotonta. Näen kuitenkin shippausvideon digitaalisessa narratiivissa mahdollisuuksia Pirilän ja Kiven (2005) näkökulmasta poikkeavaan kantaan: video voi rakentua esimerkiksi löyhän tematiikan ympärille jättäen siihen editoitujen otosten ja kappaleiden ajallisten kerrostumien tarkan hahmottamisen toissijaiseksi. Katselukokemus ei poissulje videon aikajänteestä tai tapahtumapaikasta kiinnostumista, mutten näe sitä välttämättömäksi tunnetilaan uppoutumisen kannalta, ainakaan shippausvideoissa. Videon tarjoamaan informaatioon niin hahmoista, aikajänteestä kuin lokaatioista, vaikuttaa merkittävästi sen kesto. Kesto on ilmaisutekijä, joka vaikuttaa suoraan kerronnallisten tekijöiden painottumiseen. Kestojen säätteleminen mahdollistaa teoksen elämyksellisen ajan manipuloinnin ja leikkaaja voi saada katsojan kokemaan teoksen toivomallaan tavalla. Tapahtumien määrä ja niiden havaitsemisajan pituus vaikuttavat ratkaisevasti siihen, mitä katsoja kuulee tai luulee näkevänsä. Vaikutus ylittää myös siihen, mitä hän saa tai halua tavoittaa teoksen kerronnasta. (Pirilä & Kivi: 2008: 75–76.)

Toinen aikaan liittyvä kysymys tarinainformaation nopeuden lisäksi on Baconin (2000: 121) mukaan miten fabula-aikaa jäsennetään suhteessa sujettiin. Lähestyn kysymystä määrittelemällä audiovisuaalisen tuotteen leikkausteknisiä käsitteitä, jotka ovat videoeditointiohjelmassa eräänlaisia ajan valtiaita ja toimivat kaksoisagentteina molemmissa aikaulottuvuuksissa. **Otos** on kerronnan perusta: se on solu, josta teokset syntyvät ja kasvavat. Kuva- ja ääniotosten harkittu tallentaminen vaikuttaa teoksen lopulliseen ulkoasuun ja sisällölliseen rakenteeseen. Alussa otos on vielä raakamateriaalia, joka hioutuu osaksi kuvajoukkoa muodostaen teemoja, jaksoja, kohtauksia ja siirtymiä. Kerronnan elementtinä otos on itsenäinen, ja sillä on oma dramaturgiansa. Lopullisen merkityksen se saa kuitenkin suhteutettuna sitä edeltäviin ja sitä seuraaviin otoksiin, joista muodostuu näiden summan sijaan oma ilmaisullinen ulottuvuutensa. (Pirilä & Kivi 2005: 8, 70, 57.) Otos on rajattu pituus ajan virtaa, ja tämä pituus ajallisena määreenä voi olla esimerkiksi yksi sekunti. Otos on myös shippausvideoiden merkittävin rakennuselementti: otosten kautta välittyvät **huomiopisteet** eli kuvatärkeät kohdat, joiden ympärille kuvan keskeisin sisältö keskittyy (ks. Pirilä & Kivi 2005: 125).

Shippausvideoissa hahmo tai molemmat shipin osapuolet on mahdollista määrittellä huomiopisteeksi.

Henry Bacon (2000: 120) näkee **kohtauksen** ajan, tilan ja toiminnan ykseyteen perustuvaksi perusyksiköksi. Kohtaukset taas suhteutuvat keskenään enemmän tai vähemmän yhtenäisiksi jaksoiksi suhteessa sekä tarinamaailman aika-tila-jatkumoon että toiminnan syy- ja seuraussuhteisiin. Aika-tila-jatkumossa tarkastellaan sitä, minne ja mihin hetkeen kohtaukset sijoittuvat. Syy- ja seuraussuhteissa puolestaan tarkastellaan, missä määrin kohtaaminen on seurausta aiemmista kohtauksista antaen suuntaa tuleville tapahtumille. (Emt. 120.) Kohtausten paikantamisella videoista on löydettävissä otoksille yhtenäisiä tekijöitä. Kohtauskerrontaan kuuluvia elementtejä ovat muun muassa tarinan ja juonen painokkaasti huomioivat keskustelu-, ateriointi, taistelu- ja rakastelukohtaukset. (Pirilä & Kivi 2008: 45).

Tarkastelen **kohtauskerrontaa** shippausvideoissa pikemminkin sisältöä rytmittävänä tapana luoda otoksista kokonaisuuksia kuin juonellistettuna kokonaisuutena. Kohtaaminen voi rakentua tietyn aiheen ympärille, kuten esimerkiksi shipin osapuolten tapaamiseen pitkän erossaolon jälkeen. Ajan ja paikan jatkuvuudesta tapahtumat irrottavasta **fragmenttikerronnasta** se eroaa kuitenkin siinä, että siitä on havaittavissa kokonaisuutta sitova tila, aika tai paikka. Shippausvideoista löytyy otoskokonaisuuksia, joiden osat on sidottu yhteen tiiviillä ajatuksen, ilmiön tai vision sidoksella (ks. Pirilä & Kivi 2008: 46). Tällaisesta kokonaisuudesta löytyy esimerkiksi teema shipin rakentumiseen työkontekstissa. Käytän shippausvideoiden otoskokonaisuuksista kohtauksen sijaan kehittämäni nimitystä **lohko** kuvaamaan kokonaisuutta, jonka yhtenäisyys voi muodostua aika-tila-jatkumon tai toiminnan syy- ja seuraussuhteiden sijaan esimerkiksi tunnelmasta tai teemasta. Käytän lohkoa kohtausta väljempänä elementtinä kuvaamaan shippausvideon perusyksikköä.

4.1.2 Visuaalinen ulottuvuus







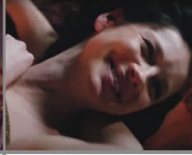
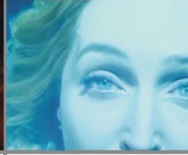
Audiovisuaalisen shippaustuotannon fokuksessa ovat tunteet, joita ilmennetään esimerkiksi valikoitujen päähenkilöiden katseita sisältävien komponenttien kautta. Videon tekemisen pohjatyönä tulee tarkastella shipin sanatonta ja sanallista viestintää sekä kehonkieltä ja kartoittaa niiden avulla tunnevihtejä. Näistä tunnevihteistä syntyy videon visuaalinen perusta. Tällä menetelmällä videon valmistanut shipperi on porannut parin (kuviteltua) suhdetta peittävään aitaan kurkistusreiän, jonka läpi toiset shipistä kiinnostuneet henkilöt pääsevät katsomaan osapuolten elämää. Jos aidassa oleva kurkistusreikä on videon valmistaneen shipperin luoma tuote, on aita kuin kokonainen mediateksti – se näyttäytyy

tietynlaisena yleisesti hahmotettavana julkisivuna, johon poratut reiät avaavat näkymiä uudensuomalaisiin lukukokemuksiin ja tulkintoihin pohjaten laajalti tunnettuihin hahmoihin ulkomuotoineen, maneereineen ja toimintaympäristöineen.

Ennen kurkistusreiän poraamista shippi on, ainakin shipperiyhteisön ulkopuolella, olemassa ainoastaan abstraktilla tasolla. Jotta kurkistusreikä on mahdollista luoda audiovisuaalisen tuotteen kautta, tarvitaan konkreettista visuaalista materiaalia – videoleikkeitä. Videoleikkeiden valinta taas edellyttää pitkäjänteistä pohjatyötä. Olen aikaisemmin kertonut shippausvideon tekijän positioista videon tuotantoprosessissa – hän on sekä ohjaaja, kuvaaja että leikkaaja, ja kuvaajana hän tallentaa tarpeelliset kohtaukset ja otokset lähdeaineistosta. Pinnallisesti pohdittuna kuvaajan positio voi shippausvideon tuotantoprosessissa vaikuttaa passiiviselta valmiin aineiston seulomiselta. Mediatekstin tuotanto on muun muassa tehnyt kuvakoko- ja kuvakulmaratkaisut sekä päättänyt kohtauksen keston. Shipperien näkökulmasta yksi merkittävimpiä tuotannollisia päätöksiä on se, miten shippiä tuodaan esiin näiden valintojen kautta. Nämä päätökset näkyvät väistämättä shipperien seulomassa materiaalissa eli kaapatuissa tarjoumissa, ja niitä voidaan luonnehtia kuvaan sidotuksi painolastiksi. Alkuperäinen kameratyöskentely voi olla hyvin hienovaraista, mutta shipperin hallitsema ”kamera” voi olla kyltymätön ja tunkeileva. Se tarttuu mikrotason yksityiskohtiin ja sanattomiin viesteihin tarkastellen kohdettaan, shipin osapuolia, kursailematta ja tungettelevästi. Näin alkuperäinen materiaali ikään kuin kuvataan uudelleen shipperin hallitsemalla ”kameralla”, hänen silmiensä, kautta.

Kari Pirilä ja Erkki Kivi (2005: 113) näkevät teoksen leikkausvaiheessa suoritettujen kuvakokojen vaihtelun otosten välillä sen visuaalisen rytmin keskeisimmäksi voimanlähteeksi. Kansainvälinen kahdeksanportainen kuvakokojärjestelmä perustuu ihmisen mittasuhteisiin, ja sen käyttöönotto selittyy eri tuotantovaiheiden välisen viestinnän helpottamisella (Pirilä & Kivi 2005: 113). Taulukkoon 1 olen poiminut aineistoesimerkin kustakin kuvakoosta. Kuvien alle olen liittänyt Pirilän ja Kiven (2005: 113) kuvakokoselitteet.

Taulukko 1. Kahdeksan kuvakoon järjestelmä aineistoesimerkein

SALAISET KANSIOT 	UUSI SHERLOCK 	OUTLANDER (2014→) 	OUTLANDER (2014→) 
YK Yleiskuva Mahdollisimman laaja kuva tapahtumapaikasta, yksityiskohdat eivät erotu.	LKK Laaja kokokuva Hahmo kokonaisuudessaan, tilaa ympäristön hahmottamiselle.	KK Kokokuva Tärkeintä on ihminen, pään päällä tai jalkojen alla ei ole runsaasti tilaa.	LPK Laaja puolikuva Hahmo näkyy noin reiden puolesta välistä ylöspäin.
UUSI SHERLOCK 	OUTLANDER (←2014) 	OUTLANDER (2014→) 	SALAISET KANSIOT 
PK Puolikuva Rajaus toteutuu noin navan korkeudelta.	PLK Puolilähikuva Rajaus toteutuu kainaloitten tai rinnan kohdalta.	LK Lähikuva Hahmon kasvot muodostavat huomiopisteen, rajaus toteutuu olkapään kaaren kohdalta.	ELK Erikaislähikuva Tarkennus vain osaan kasvoista tai vartalosta.

Tulen käyttämään kahdeksan kuvakoon järjestelmää analyysissäni selvittäessäni shippausvideoiden leikkausvaiheessa tavoitettua visuaalista rytmiä. Käyn videot yksitellen läpi, otos otokselta, ja tulkiten niitä kuvakokojärjestelmän kautta. Tällä menetelmällä saan selville, mikä tai mitkä ovat shippausvideoissa yleisimmin käytetyt kuvakoot ja mitä merkityksiä dominoivaan kuvakokoon liittyy. Rytmien lisäksi näen shippausvideon kontekstissa sen keskeiseksi voimanlähteeksi visuaalisen painotuksen. Video toimii kurkistusreikänä hahmopariskunnan tarinaan ja vaiheisiin, ja tällä perusteella uskon itse hahmojen painottuvan videon kuvastossa. Tähän pohjaten shippausvideoiden visuaalista aineistoa koskeva hypoteesini on lähikuvan dominoiminen: se leikkaa ympäristön lähes kokonaan pois rajatessaan tärkeän kohdan tiukasti, jolloin huomiopisteeksi muodostuu ihmisen kasvot. Elokuvatuotannossa yksipuolinen kuvakoon käyttö voidaan kuitenkin nähdä klaffivirheeksi eli jatkuvuuden ja sujuvuuden häiriöksi (Pirilä & Kivi 2008: 81). Oletukseni on, että shippausvideotuotannossa kuvakoon valinta määräytyy sen tunnevälittävyyden mukaan. Tällöin elokuvamainen kuvakoonvaihtelu voidaan nähdä toisijaisena.

Kasvoja tarkastellaan usein kameran kautta kuvattuna ihmisen silmän korkeudelta, jolloin kamera ”näkee” katsojan silmin vahvistaen illuusiota silmien edessä

tapahtuvasta todellisuudesta (Pirilä & Kivi 2005: 116). Kasvojen ilmeillä ja erityisesti silmillä on suuri huomioarvo, sillä niistä katsoja hakee tunnelmaa ja merkitystä. Kasvoissa silmät ja kohdistettu katse tarjoavat informaatiota henkilön huomion kohteesta, tunnetilasta sekä aikeista, ja kohdistettua katsetta pidetään signaalina lähestymismotivaatiosta. (Pirilä & Kivi 2005: 127; Helminen 2017: 16.) Lähikuva, jossa hahmon kasvot muodostavat huomiopisteen, voidaan näin ymmärtää tehokkaaksi viestin välittäjäksi audiovisuaalisessa tuotteessa. Alexander Walker (1970: 5) huomauttaa, miten lähikuvasta välittyvä intiimiys on mahdollistanut näyttelijöihin kytkeytyvien tähtikulttien synnyn. Vasta kun kamera tallensi lähikuvan kautta tähtinäyttelijän oman persoonallisuuden, tämä erottui täysin muusta näyttelijäkaartista. Lähikuva keskittyy näyttelijän ulkonäköön ja persoonaan ja eriyttää tämän kaikesta ympärillä tapahtuvasta. (Emt. 5.) Samoin tämä intiimi kuvakoko toimii shipin osapuolia kuvatessaan – ympäröivä mediatekstiodellisuus hämärtyy, jopa katoaa, ja jäljelle jää kasvoilta välittyvä sanaton viestintä. Syntyy hiljainen monologi, kuten Dyer (1998: 15) asian ilmaisee.

Shippausvideoiden tavoille visuaalista romanttisia tunteita voidaan etsiä (mediatekstikohtaisia) kaavoja. Kaavan hahmottamiseen käytän taidehistorioitsija Aby Warburgin käsitettä *pathosformel*, joka viittaa ihmisen tunnemaailman kuvaamiseen kuvataiteen keinoin (ks. Vuojala 1997). Hyödynnän paatosta instrumenttina shippausvideoita dominoivan kuvakoon tarkastelussa. Aloitan rakentamalla mediatekstittäiset paatosgalleriat. Gallerioita tulkitsemalla saavutan tietoa siitä, millaisia tunnemaailman kaavoja dominoivan kuvakoon kautta välittyy ja millaisia jaettuina tai ei-jaettuina kaavoja aineistoni shippausvideot sisältävät.

4.1.3 Auditiivinen ulottuvuus

Äänellä on neljä osatekijää: puhe, tehosteet, hiljaisuus ja näiden eriaisteiset yhdistelmät (Pirilä & Kivi 2005: 89). Shippausvideoiden äänimaisemassa on kuultavissa näitä kaikkia, mutta erityisen suuri merkitys on musiikilla. Musiikin ilmaisullisena tehtävänä on tukea draamaa käännekohtineen sekä synnyttää jännitteitä ja tunnelmia. Se luo jatkuvuuksia ja vahvistaa otostilan emotionaalista kokemusta. Sen avulla voidaan myös kuvailla paikkaa tai ajankohtaa ja kohdistaa katsojan mielenkiinto tekijän painottamiin yksityiskohtiin. Emotionaalisen sidoksen vaikutus painottaa musiikin voimakasta dramaturgista arvoa, ja tätä dramaturgista voimaa tulisi myös kunnioittaa – musiikin potentiaali on videon sisällöllisen kokonaisuuden yhtenäistäjänä. (Pirilä & Kivi 2008: 77–78.)

Shippausvideoissa musiikki toimii elokuvamusiikin kaltaisessa positiossa: se tukee kuvan tapahtumia tai toimii niille vastakohtana eli kontrapunktina, ja noudattaa siten perinteistä käsitystä elokuvamusiikin roolista (ks. Kassabian 2001:

38). Näin musiikilla voi olla shippausvideossa rakkauden ikoneita vahvistavia kerronnallisia tehtäviä. Niiden tarkasteluun hyödynnän musiikkiteeilijä Zofia Lissan kahdeksantoista elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategoriaa, jotka hän esittelee teoksessaan *Ästhetik der Filmmusik* (1965). Tarkastelen analyysissä, näkyvätkö nämä kerronnalliset funktiot shippausvideoiden auditiivisessa ulottuvuudessa ja mikä on niiden suhde romanttisen rakkauden ikonografiaan. Kategorioihin 2–5 olen lisännyt kontribuutioni painottaessani niiden soveltamista shippausvideoiden tarkasteluun, ja näihin palaan analyysiluvussa 6.2.

Taulukko 2. Lissan 18 elokuvamusiikin kategoriaa sovellettuna shippausvideoiden tarkasteluun

1. Liikkeen ja äänen musiikillinen kuvailu	Mikkihiiriefekti (<i>mickey-mousing</i>) eli yksittäisten liikkeiden suora jäljittely	10. Immersio	Uppoutuminen
2. Liikkeen korostaminen	Aktiviteetin kuvaileminen	11. Symboli	Yhteisesti tunnettu elementti, esim. kansallislaulu
3. Todellisten äänten tyylittely	Ei-musiikillisten äänten tyylitelty jäljittely soittimilla.	12. Tulevien tapahtumien ennakointi tai paluu menneeseen	Viitataan tulevaan tai menneeseen
4. Paikan kuvaaminen	Teoksen tapahtumaympäristön vahvistaminen	13. Elokuvan muotorakenteen vahvistaminen	Tarinan kannalta merkittävien kohtien korostaminen
5. Ajan kuvaaminen	Teoksen tapahtumaympäristön vahvistaminen	14. Monifunktionaalisuus	Funktiot eivät sulje toisiaan pois
6. Äänen vääristäminen	Häiriötilojen kuvaaminen	15. Äänitehosteet	Musiikin ja tehosteiden miksaaminen sekä siitä syntyvä vaikutus
7. Kommentointi	Musiikin käyttö kuvalle ristiriitaisena (kontrapunkti)	16. Puhe/dialogi	Musiikin jaksottava tehtävä
8. Lähdemusiikki	Teoksen musiikin lähde on näkyvä (diegeettinen)	17. Hiljaisuus	Tauot kerronnan painoarvoina ja ilmaisuvoimana
9. Näyttelijän tunteiden ilmaiseminen	Henkilöhahmon emootioiden myötäily	18. Ei-funktionaalisuus	Musiikin käyttötarkoitus on esteettinen

Hyödynnän shippausvideon äänitilan kokonaisvaltaiseen tarkasteluun romanttisen rakkauden ikoneita vahvistavana tekijänä säveltäjä Fred Karlinin mallia (1994), jonka hän kehitti elokuva-aineiston audion tarkasteluun. Hän kehottaa ensimmäiseksi katsomaan musiikkia sisältävät yksittäiset kohtaukset ilman ääntä. Tutkimuksessani sovellan tätä katsomalla kunkin shippausvideon ilman ääntä. Tämän jälkeen nostan videon äänen kuuluviin draamaa rakentavien musiikillisten keinojen ja tekniikoiden hahmottamiseksi. (Ks. Karlin 1994: 82.) Karlin (1994: 77) on muokannut elokuva-aineiston audion käsittelyyn vaikuttavien tekijöiden perusteella kysymyslistan, jota lähtökohtana käyttäen olen muokannut shippausvideoissa käytetyn musiikin tarkasteluun soveltuvan version.³³ Hyödyntämällä

³³ Karlin, F. (1994: 77). *Listening to Movies: The Film Lover's Guide to Film Music*. New York: Macmillan Publishing Company.

1. Kuinka paljon elokuvassa on musiikkia?

kysymyslistaa lähestyn jokaista musiikkivalintaa samanarvoisesti, samoista lähtökohdista, ja luon kokonaiskuvan kussakin shippausvideossa käytetystä äänimaisemasta. Omaa analyysiani varten muokkaamani kysymykset ovat:

1. Kuinka paljon shippausvideossa on musiikkia?
2. Missä musiikkia on käytetty? Jos shippausvideossa on hiljaisuutta, miten sitä käytetään?
3. Käytetäänkö musiikkia lohkoissa, joissa sillä on merkittävä draamallinen tai psykologinen merkitys? Käytetäänkö sitä joskus vain täyttämään muutoin tyhjiltä tai motivoimattomilta vaikuttavia lohkoja?
4. Miten musiikin rakenne vaikuttaa musiikin kerronnalliseen ominaisuuteen? Jaksottavatko eri osat, kuten säkeistö ja kertosäkeistö, lohkoja?
5. Kuinka musiikki alkaa? Esimerkiksi käynnistyykö se pehmeästi ja hiljalleen vai yhtäkkisesti ja kovaa? Mikä on musiikin alkamisen draamallinen motivointi?
6. Kuinka musiikki päättyy, mikä on musiikin päättymisen draamallinen motivointi?

Rodrigo ym. (2017: 265) mukaan esimerkiksi internetissä jaettavan videoleikkeen tai musiikkivideon ilmaisu on usein aktiivista, ja se perustuu hitaaseen tai nopeaan rytmin vaihteluun. Tästä syystä on tärkeää kiinnittää huomiota musiikin ja visuaalisen kuvaston muodostamaan rytmiin: videoleikkeen avulla tapahtuva kerronta monimuotoistuu, jos sen analysoinnissa kiinnittää huomiota esimerkiksi musiikin ajoitukseen ja sen esittämän artistin tai yhtyeen luonteeseen. (Emt. 265.) Musiikkivalinta ja sen tuntemus ovat merkittävässä roolissa amatöörivideon synnyssä (Freund 2011: 123): tarkastelen tätä merkittävyyttä shippausvideoissa soveltamalla Lissan musiikin kerronnallisen funktion kategorioita sekä hahmottamalla Karlinin kysymyslistan kautta myös musiikin ulkopuolista äänimaailmaa.

4.1.4 Jälkituotanto

Audiovisuaalisen teoksen tuotantoprosessiin kuuluu useita vaiheita. Ensimmäiseksi sisältö suunnitellaan ja kirjataan käsikirjoitukseksi. Tämän jälkeen

-
2. Missä musiikkia on käytetty? Miten hiljaisuutta käytetään?
 3. Missä musiikki tulee tarkasti ottaen esiin? Mikä on kunkin esiintulon draamallinen motivaatio?
 4. Käytetäänkö musiikkia kohtauksissa, joissa sillä on merkittävä draamallinen tai psykologinen merkitys? Käytetäänkö sitä joskus vain täyttämään muutoin tyhjiltä tai motivoimattomilta vaikuttavia kohtauksia?
 5. Kuinka musiikki alkaa? Esimerkiksi käynnistyykö se pehmeästi ja hiljalleen vai yhtäkkisesti ja kovaa?
 6. Kuinka musiikki päättyy, mikä on musiikin päättymisen draamallinen motivointi?

suunniteltu konkretisoidaan ja teokseen tuleva visuaalinen materiaali kuvataan. Myös shippausvideo audiovisuaalisena tuotteena käy läpi nämä vaiheet, mutta ne läpileikkaantuvat videon valmistavan shipperin tavoitteilla, kokemuksella ja tietoteknisellä osaamisella. Shippausvideon teko on prosessi, joka sukeutuu näin tekijänsä näköiseksi niin teknisenä kuin taiteellisenä tuotteena. Tuotantoprosessi sisältää vielä kolmannen vaiheen, jälkituotannon: sen sisältö voi vaihdella tuotantohen mukana, mutta yksinkertaistettuna se koostuu tallennetun materiaalin jälkikäsittelystä, editoinnista, jakamisesta, julkaisusta ja tekstityksestä (ks. Maio 2019).

Tutkimuksessani käsittelen jälkituotantoa videoleikkeiden jälkikäsittelynä sekä mahdollisuutena synnyttää jotain uutta, esituotantovaiheessa kerrytettyä visuaalista materiaalia täydentävää ainesta. Jälkituotannolla on mahdollista tavoitella *ilmaisullista lisäarvoa*. Viittaan sillä Pirilän ja Kiven (2008: 81) mukaisesti ulottuvuuksiin, joita voi liittää elävään kuvaan visuaalisen tyylyttelyn ja graafisen muokkauksen myötä. Audiovisuaalisessa tuotteessa jälkituotanto ei korvaa huolimattomasti alkuperäistä kuvausta (ja äänitystä), mutta shippausvideossa se on yksi tapa, videoleikkeiden editoinnin ohella, liittää teokseen tekijänsä omista valinnoista syntyvä kädenjälki. Shipperi ei ollut paikalla alkuperäisen mediatekstin kuvaushetkellä vaikuttamassa rajauksiin, kuvakulmiin ja tiloihin, mutta hän voi osana jälkituotantoprosessia tuoda videoon uusia kerrostumia. Tämä on toteutettavissa esimerkiksi valitsemalla tunnelmaan ratkaisevasti vaikuttavan värisuotimen tai hyödyntämällä siirtymää, kuten kahden eri kohtauksen välillä tapahtuvaa häivytystä mustaan, videon ajan ja paikan muutosta kuvaavana elementtinä.

Jälkituotanto voidaan nähdä edellä esitettyjen esimerkkien valossa leikkausteknisten keinojen kokoelmana ja kerronnan keinoina, jotka eivät ole käsikirjoituksen piiriin kuuluvia ratkaisuja (ks. Pirilä & Kivi 2008: 4). Hypoteesini on, että erilaiset jälkituotannolliset ratkaisut, kuten tehosteet ja värimääritys, voivat toimia myös juonellistavina ratkaisuin. Lyhytkestoinen, muutaman minuutin mittainen shippausvideo voi näkemykseni mukaan hyötyä jälkituotannon mahdollisuuksista toimia osana käsikirjoitusta. Mikäli esimerkiksi hahmojen toisiaan kohtaan kokemaa tunteiden heräämistä voidaan kuvata visuaalisen kuvamateriaalin sijaan esimerkiksi siirtymän kautta, vapauttaa tämä tekninen ratkaisu teoksen kestosta tilaa muille tapahtumille ja kuvauksille. Kuitenkin videoeditointiohjelman kautta avautuva jälkituotannon kenttä voi muuttua juoksuhieläksi, mikäli tuotantoprosessi ei ole johdonmukainen: kun videon kesto lasketaan valtaosin muutamien minuuttien tasolla, voi runsas tehosteiden käyttö muuttua häiritseväksi.³⁴ Eri toimintojen

³⁴ Pro gradu -tutkimuksessani (Lundström 2012) tarkastelin mm. Pokémon-animen shippausvideoita. Tein huomion, jonka mukaan esimerkiksi siirtymien lavea käyttö liittyi

aikaansaaminen edellyttää sekä taiteen että tekniikan ymmärrystä. Tutkimuksesani paikannan aineistossani ilmenevät jälkikäsitteilykeinot ja pohdin niiden merkitystä juonellistavina ratkaisuin ja suhdetta romanttisen rakkauden ikonien ilmenemiseen.

4.2 Shippausvideo uudelleenkodeattuna ja -merkityksellistettynä todellisuutena

Audiovisuaalisen tuotteen rakennetta voi luonnehtia valikoiduksi sarjaksi tapahtumia, jotka on järjestelty merkitykselliseksi kokonaisuudeksi. Tällöin käsitellään sen muotoa, jonka ilmaisukeinoja ovat esimerkiksi kohtauskerronta, fragmenttikerronta ja elliptisyys. Muodon jatkuvuutta on mahdollista toteuttaa toistolla, syklistä ja kehityksellä. (Rajakallio 2015; Pirilä & Kivi 2008: 45.) Shippausvideoissa tapahtumien sarjoittaminen nähdään teoksen kannalta toissijaisena. Merkityksellisintä on alkuperäisen audiovisuaalisen materiaalin uudelleenkodeaminen shipin näkökulmasta ja sen kautta tapahtuva videon uuden todellisuuden, diegeksin syntyminen.

4.2.1 Shipperikoukutus ja shippauskannusteiset tarjoumat

Ilmauksella *The Powers That Be*, lyhyemmin TPTB, viitataan fanien keskuudessa mediatekstien takana olevaan kaupalliseen tuotantokoneistoon eli käsikirjoittajiin, tuottajiin ja näyttelijöihin. Sillä voidaan kuvata myös yksittäistä kirjoittaja-auktoriteettia. (Gonzalez 2016; Romano 2016a). Nimitys kuvaa fanien ja kaupallisen tuotantokoneiston kompleksista suhdetta: kaanonin eli alkuperäisen mediatekstin fiktiivisen maailman ja siihen liittyvien hahmojen omistajana kaupallisella tuotannolla on tekijänoikeus mediatekstiin, vaikka tämä ei kohtelisi sitä faniyhteisössä jaetun näkemyksen mukaan sen ansaitsemalla tavalla ja kunnioituksella. Tähän fanien ja kulttuuriteollisuuden suhteeseen kytkeytyy myös luvussa 2.3.3 esittelemäni kaupallisuuden tulokulma: fanit voivat vahvistaa tietyn mediatekstin suosiota, toisin sanoen mainostaa sitä ilmaiseksi.

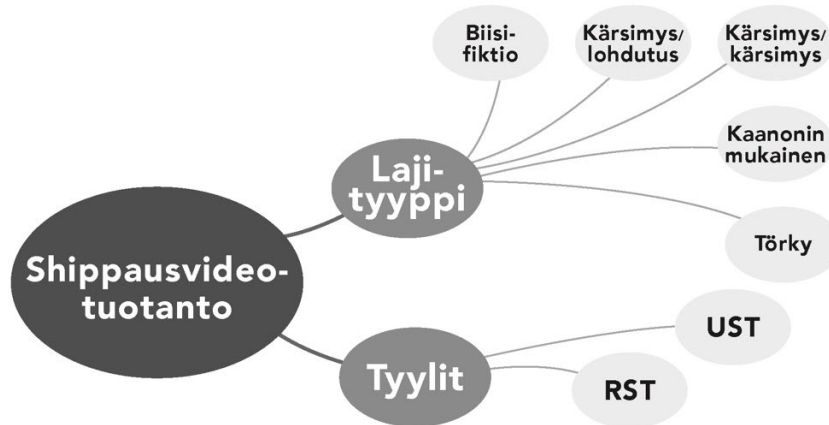
Fanien houkuttelemisessa mediatuotteiden ääreen on siis nähtävissä vahva kaupallinen motiivi. Kulttuuriteollisuus voi menetellä samalla tavoin ihmishuhdekontekstista kiinnostuneiden yleisöjen eli shippereiden osalta. Mediatuotteeseen voidaan upottaa hienovaraisiakin vihjeitä siinä esiintyvien hahmojen välisistä romanttisista tunteista, ja tätä katsojien reseptoreiden kutkuttamista kutsutaan **shipperikoukutukseksi** (*shipperbaiting*). Koukutus toteutuu shippereiden

erityisesti nuorten videoidentekijöiden teokseen. Kyse voi olla kokeilunhalusta ja editointiohjelman opettelusta.

puhutteluna, mutta se jättää vihjeet riittävän hienovaraisiksi, jolloin ihmissuhdespekulaatioista kiinnostumattomat katsojat voivat sivuuttaa ne. Hahmojen kemia ja toisistaan välittäminen ovat näin ollen subtekstin tasolla osa mediatekstin fiktiivistä maailmaa, jolloin shipperin on mahdollista ”jäädä ansaan” eli kiinnostua esimerkiksi televisiosarjasta siinä määrin, että ryhtyy sen vakituiseksi seuraajaksi. Koukutus voi näin laajentaa tietyn genren, kuten toiminnan tai seikkailun, yleisöä – sen lisäksi, että salainen agentti James Bond pelastaa maailman toiminnan täyteisesti, yhdistetään hänet perinteisesti tarinasta toiseen siirryttäessä uuteen nais-hahmoon. Näin Bond-tuotannot toistavat shipperikoukutuksen kaavaa siirtämättä kuitenkaan huomiota liiaksi räjähtävästä toiminnasta. Näistä shipperikoukutusta toistavista kohtauksista on mahdollista jalostaa shippausvideo.

Shippausvideo on valikoitu sarja **shippauskannusteisia tarjoumia** ja niiden ilmaisullisia muutoksia. Yksi shippausvideo voi sisältää tarjoumia esimerkiksi 30 vuotta jatkuneesta televisiosarjasta, rikkoa niiden kronologista järjestystä ja uudelleenkodeata niitä osaksi videon todellisuutta. Tarjouma eli affordanssi avaa käyttämisen mahdollisuuksia, ja esimerkiksi jokin esine, laite tai tietokoneohjelma tarjoaa tiettyjä toimintoja (Rantakokko 2021: 74). Käsite on sovellettavissa monille aloille: esimerkiksi teknisen viestinnän näkökulmasta se soveltuu suunnittelijan, suunnitellun objektin ja sen käyttäjien välisen suhteen tarkastelussa, ja kielitieteen tulokulmasta sillä viitataan ympäristön mahdollistamaan tukeen vieraan kielen oppimisen kehityksessä (Lanamäki, Thapa & Stendal 2016: 125; Tieteen termipankki 2021). Tutkimuksessani shippauskannusteisen tarjouman pohja on luvussa 3.3 läpikäymissäni mediatekstikohtaisissa hahmotarjoumissa. Sankarit ja sankarittaret, vahvat kumppanit sekä hirviömäiset hahmot muodostavat aineistoni hahmokuvaston piirteineen, ja shippauskannusteiset tarjoumat operationalisoivat tämän hahmokuvaston. Verraten yllä esitettyyn teknisen viestinnän tarjoumanäkökulmaan, tuo shippauskannusteinen tarjouma yhteen suunnittelijan eli kaupallisen tuotannon, suunnitellun objektin eli mediatekstin ja sen käyttäjän eli shipperin. Se toimii välineenä näiden suhteen tarkasteluun ja avaa mahdollisuuksia shipin käyttämiseen ja tulkitsemiseen.

Väitöskirjaprosessin aikana olen netnografisella otteella kerännyt taustatietoa mediatekstien shippauskannusteisuuden tarkastelemiseksi. Tätä taustatietoa sanoitin luvussa 3, jossa kuvailin hahmojen kautta shippereitä kiinnostavia sisältöjä ja rakenteita sekä hahmoihin kiinnittymistä. Shippauskannusteisten tarjoumien paikantamista voi luonnehtia subjektiiviseksi aineiston järjestämiseksi, jonka perusta on shipperiyhteisön sisäisissä käytänteissä, metatiedon hallitsemisessa ja videoiden lajityyppien ja tyylien ymmärtämisessä.



Kuvio 7. Aineistossa toteutuneet shippausvideotuotannon lajityypit ja tyyli

Kuvioon 7 olen koonnut aineistoni shippausvideotuotannossa toteutuneet lajityypit ja tyyli. Olemassa olevien lajityyppien kirjo on tätä huomattavasti runsaampi, ja ne voivat jakautua edelleen hyvin marginaalisiin luokituksiin. Olen tutustunut lajityyppihin seurattessani faniyhteisöjä sosiaalisessa mediassa sekä osana aikaisempaa tutkimustani.³⁵ Lajityypit ovat siis fani- ja shipperiyhteisöjen käyttämiä, ja olen suomentanut ne tutkimustani varten.³⁶

Biisifiktiossa musiikilla on suuri merkitys videon todellisuudessa, ja lyriikat vastaavat ainakin osittain visuaalisessa ulottuvuudessa nähtyä. *Kärsimys/lohdutus*-lajityyppiin kuuluvissa videoissa shipin toinen osapuoli kärsii toisen lohduttaessa, ja nämä roolit voivat siirtyä videon kuluessa hahmolta toiselle. Näin lajityypin käytöllä on mahdollista tuoda esiin hahmojen haavoittuvuuksia ja vahvuuksia. *Kärsimys/kärsimys*-lajityypissä molemmat osapuolet kärsivät. Viimeinen toteutunut lajityyppi on *törky* (*smut*), jolla viitataan seksuaalisen kanssakäymisen graafiseen kuvaukseen (ks. Fanlore 2022).

Edellä kuvattujen lajityyppien lisäksi aineistoni shippausvideoissa toteutui sekä UST- (*Unresolved Sexual Tension*) että RST-tyyli (*Resolved Sexual Tension*), joiden kautta on mahdollista hahmottaa shippausvideon todellisuudessa shipin osapuolten suhteen tila. Yhdistän lajityypit ja UST/RST-näkökannat analyysiin faniyhteisöjen seuraamisesta karttuneena esiyymmärryksenä. Tämä menettely tuo syvyyttä analyysin tulkintaan, sillä sen kautta on mahdollista tavoittaa esimerkiksi merkityksiä dominoivan kuvakoon ja tarjoutumateemojen taustalla.

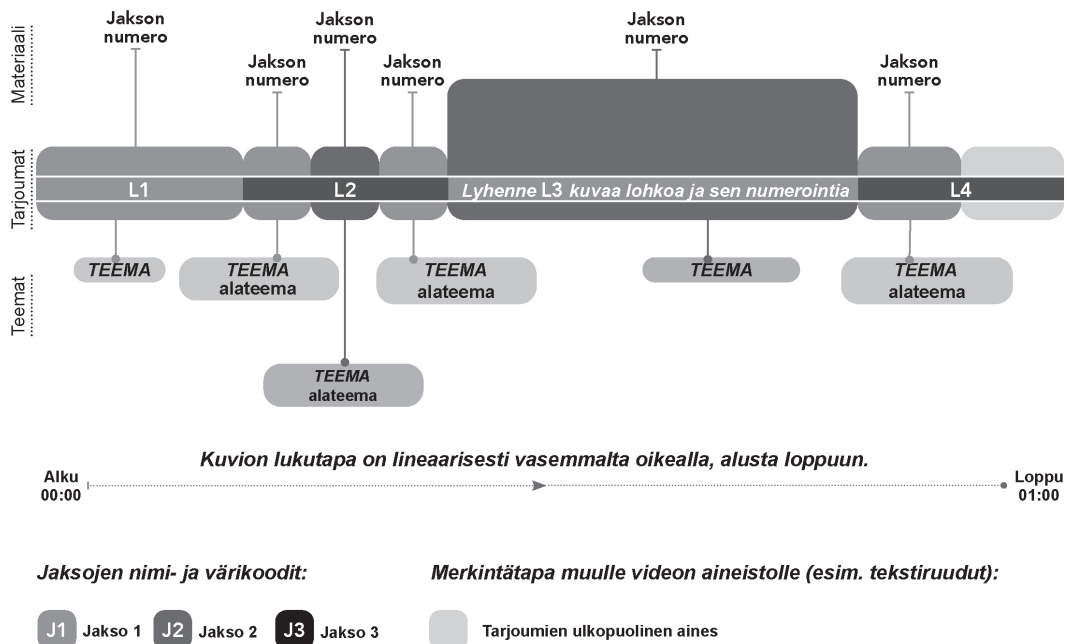
Shippauskannusteinen tarjouma voi yksiselitteisimmillään olla shipin osapuolten jakama suudelma, sillä se istuu toimintana romanttiseen kontekstiin. Kuitenkin

³⁵ Pro gradu -tutkimus (Lundström 2012)

³⁶ Biisifiktio (*songfic*), kärsimys/lohdutus (*hurt/comfort*), kärsimys/kärsimys (*hurt/hurt*), kaanonin mukainen (*in-canon, canon fic*), törky (*smut*)

tarjouma voi olla myös vaikkapa shipin toisen osapuolen kärsimyksen ja häntä lohduttavan hahmon kuvaus, jos videon lajityyppi sitä edellyttää tai jos katsoja tuntee mediatekstiin liittyvät shippausmahdollisuudet.

Shippauskannusteisten tarjoumien hallinta edellyttää kolmen tuotannollisen position täyttämistä. Ohjaajana shipperi käsittelee tulevaa teosta abstraktion tasolla ja määrittelee videon taiteelliset ja kerronnalliset piirteet. Hän luo suhteen alkuperäiseen aineistoon tutustuen siihen ”shippaussilmälasiin” lävitse, määrittää shipin ja paikantaa tarjoumat. Kuvaajana hän tallentaa lähdeaineistosta visionsa näkökulmasta potentiaaliset tarjoumat ja leikkaajana seuloa ja jäsentelee teokseen liitettävän materiaalin. Leikkaajana toimiminen on elokuvatuotannollisissa roolituksissa osa jälkituotantoa. Näen kuitenkin shippauskannusteisten tarjoumien käsittelyn yhtä jälkituotannon vaihetta laajemmassa kehyksessä. Shippausvideon valmistusprosessissa shippauskannusteisten tarjoumien paikantaminen ei ole ainoastaan jälkituotannollinen vaihe, vaan tuotannollinen katalyytti: paikannettu tarjouma voi toimia lähtölaukauksena videoprosessille ja kiihdyttää sitä inspiroivalla vaikutuksellaan.



Kuvio 8. Shippausvideoiden lohko- ja tarjoumarakenteen malli

Kuvio 8 esittää kehittämäni shippausvideoiden lohko- ja tarjoumarakenteiden mallin, joka toimii lähtökohtana videokohtaisten tarjoumien kartoittamisessa. Kuvaa sen avulla videota aikajanana, jossa yhdistyvät sekä lähdemateriaali että videon itsensä rakenne. Mallin keskellä on vaakasuuntainen jana, joka kuvaa videon

lohkojen määrää ja pituutta osana kokonaisuutta. Lohkot on erotettu toisistaan harmaan sävyin ja nimilyhentein. Lohkojanaan alle sijoitettu pistejana kuvaa videon alkua ja loppua vahvistaen mallin lukusuuntaa vasemmalta oikealle, ensimmäisestä lohkoista viimeiseen.

Lohkojanaan ylä- ja alapuolelle asettuu mallin kaksi ulottuvuutta: ylle merkintä käytetystä jaksosta ja alle merkintä tarjouman teemasta ja mahdollisesta alateemasta. Lohkoihin asettuvat palkit pyöristetyin reunuksin kuvaavat videossa käytettyjä tarjoumia. Palkkien leveys ja korkeus viestivät niiden kestosta videossa sekä niiden merkityksellisyydestä videon todellisuudessa. Esimerkiksi Kuviossa 8 lohko 1 sisältää vain yhden tarjouman. Lohko 2 taas on kestoltaan yhtä lohkon 1 kanssa, mutta se koostuu kolmesta, kestoltaan samanarvoisesta tarjoumasta. Lohkossa 3 on käytetty vain yhtä tarjoumaa, mutta lohko on kestoltaan kaksi kertaa pidempi kuin muut lohkot. Näin malli tarjoaa informaatiota siihen sijoitetusta shippausvideosta myös henkilölle, joka ei ole kyseistä videota nähnyt.

Mallista käy nopeasti ilmi kussakin lohkoissa käytettyjen tarjoumien määrä, jakosijainti ja teema. Lohkojanaan alapuolelle kokoan tarjoumien teemat, joissa alkuperäisen mediatekstin kronologia järkkyy, pirstaloituu ja lopulta uudelleenmuotoutuu. Käyn aineistonani olevat shippausvideot läpi mediateksteittäin, sijoitan ne lohko- ja tarjoumamalliin ja tarkastelen, mitkä paikantamani tarjoumat näkyvät videoissa, miten ne asettuvat osaksi videoiden todellisuutta ja mitä merkityksiä tarjoumiin latautuu (ks. luku 5.2). Lohko- ja tarjoumamallin käyttö toimii paitsi shippausvideon visuaalisena koodauksena myös analyysia pohjastavana metatekstinä.

4.2.2 Shippaustuotannollinen metamorfoosi

Nimitän tarjoumien uudelleenkoodautumista kuvaavaa tapahtumasarjaa **shippaustuotannolliseksi metamorfoosiksi**. Siinä tarjouma muuttuu kaupallisen tuotannon hallitsemasta aineksesta ensin raakamateriaaliksi, minkä jälkeen se koodautuu uudelleen videon valmistavan shipperin vision kautta saavuttaen shippausvideon todellisuuteen soveltuvan muotonsa. Muodonmuutos on merkityspohjainen – visuaalisesti tarjouma pysyy ennallaan, mutta sen juonellinen merkitys murretaan ja se koodataan osaksi videon todellisuutta. Shippausvideo kokonaisuudessaan voidaan ymmärtää shippaustuotannollisen metamorfoosin läpikäyneeksi tuotteeksi. Metamorfoosi käynnistyy jo siinä vaiheessa, jolloin shipperi seuloa “shippaussilmälasiensa” lävitse alkuperäisten mediatekstin tarjoumia ja puntaroi niiden käyttömahdollisuuksia videossaan. Tarjouman paikantaminen voi tuotannollisena katalyyttinä toimia alkusysäyksenä idealle, joka konkretisoituu tarjouman tullessa kaapatuksi editointityökaluun.

Kuitenkin näen, ettei jokainen videoon liitettävä tarjouma käy läpi samanlaista muodonmuutosta. Täten puhun *ensimmäisen ja toisen tason* shippaustuotannollisesta metamorfoosista. Tarjoumista jokainen käy läpi seulonnan ja osallistuu sitten ensimmäisen tason metamorfoosiin, mutta vahvaan narratiiviin tai teemaan pohjautuvat videot edellyttävät syväluotaavampaa tarjoumien uudelleenmuotoutumista. Esimerkiksi jos videon lajityyppi on törky, eikä mediateksti tarjoa suoraan lajityyppiin sopivia tarjoumia, on tarjoumien luova yhdistäminen ja uudelleenmuotoutuminen toisen tason metamorfoosissa välttämätön videon tekijän vision täyttymiseksi.

Tutkimuksessani käytän shippauskannusteisia tarjoumia keinoina tarkastella internet-ajan fanitoimijuudesta syntyviä kulttuurisia tuotteita ja niihin shippaustuotannollisen metamorfoosin kautta sisäänkoodattuja merkityksiä. Shippauskannusteista tarjoumaa voi lähestyä niin fanikulttuuri- kuin mediatekstipohjaisesti: alkuperäisen televisiosarjan hahmodynamiikkaan voidaan upottaa shippauskannusteisuutta, toisaalta kannusteisuus voi olla osa shipperin katsomiskokemuksen tulkinnallisuutta. Näen tarjoumat keinona käydä dialogia alkuperäisen mediatekstin, fabulan, kanssa, eli alkuperäinen mediateksti ei eriydy täysin shippausvideon todellisuudesta: mediatekstin alkuperäishahmoista jalostunut hahmopariskunta on shipperiyhteisön tarkastelema narratiivi, josta on mahdollista eriyttää erilaisia versioita. Shipperit jalostavat mielenkiintonsa kohteesta teoksen, johon he lataavat audiovisuaalisessa muodossa ilmaistavaa kulttuurista aineista.

4.3 Analyysirunko ja oman videon toteuttaminen

Tässä luvussa 4 olen esitellyt mediasemiotiikan keinoja audiovisuaalisten tuotteiden analysointiin sekä kuvaillut shippausvideoiden analyysin osatekijät. Viimeisenä vaiheena muotoilen analyysin osatekijöistä kokonaisuutta kuvaavan sapluunan, jossa yhdistyvät niin mediasemiotiikka ja audiovisuaalinen tuotantoprosessi kuin shippauskannusteiset tarjoumat. Myös luvussa 3 esitellyt mediatekstikohtaiset hahmotarjoumat, parasosiaaliset suhteet sekä suhteen laatu ja halu näkyvät sapluunassa.



Kuvio 9. Shippausvideoiden analyysin vaiheet ja kytkökset

Kuvion 9 keskiössä ovat shippauskannusteiset tarjoumat, jotka muodostavat analyysin ytimen. Aloitan analyysin lähilukemalla aineistoni eli kolmetoista shippausvideota ja taulukoimalla ne mahdollisimman yksityiskohtaisesti tarjoumien, kuvan, äänen ja jälkituotannollisten valintojen mukaan. Tämän jälkeen sijoitan shippausvideot yksitellen lohko- ja tarjoumarakenteen malliin (ks. Kuvio 8), minkä jälkeen koodaan tarjoumat paradigmaattisiksi teemastoiksi. Teemojen avulla hahmotan kunkin mediatekstin pohjalta tehtyjen shippausvideoiden kuvasisältöä yhteneväisyyksineen ja eroavaisuuksineen. Teemoitetut shippauskannusteiset tarjoumat kuvaavat fabulasta eli alkuperäisestä mediatekstistä nousevia rakennesien joukkoa, joista valikoituu videon muodostamaan sujetiin eli katsojan näkemään ja kokemaan teokseen mukautetut osat.

Tulkitsen teemoja näin konkreettisina rakennuspalikoina, joiden kautta videon käsikirjoitusta on yhdessä lohko- ja tarjoumarakenteen mallin kanssa mahdollista hahmottaa. Kyse on kokonaiskuvan luomisesta aineiston koodaamisen avulla, videoeditointityökaluun kaapatun konkreettisen materiaalin järjestämisestä. Konkreettisuus osallistaa analyysiin myös konkreettisia videoeditointiin kuuluvia osatekijöitä – leikkaustekniset käsitteet kuten otos, huomiopiste, kohta ja ideoi-
mani lohko ovat osa audiovisuaalisen tuotantoprosessin kuvaamisen keinoja.

Koodaaminen toimii pohjatyönä tarjoumien tarkastelulle tulkinnallisina elementteinä shippaustuotannollisen metamorfoosin kautta. Analyysissa tulen tarkastelemaan tarjoumien uudelleenmuotoutumista ja siihen vaikuttavia tekijöitä. Haen tukea kuvaukseen luvussa 3 läpikäydyistä hahmosisällöistä, eli shipperiyden syntykkeenä olevien hahmojen uudelleenmuotoutumisesta shippausvideon diegesiksessä.

Audiovisuaaliseen tuotantoprosessiin kuuluu shippauskannusteisten tarjoumien lisäksi kuva, audio ja jälkituotanto. Nämä ulottuvuudet ilmenevät konkreettisesti videoeditointiohjelman ja videoprojektin avautuessa käyttäjänsä eteen: merkittävimpänä on aikajana, joka kokoaa samaan tilaan niin auditiivisen kuin visuaalisen materiaalin ja jälkikäsitteilynä toteutettavat tehosteet. Käyttämällä tätä aikajanaa lähtökohtana määrittelin audiovisuaalisen tuotantoprosessin kuvauksen osana shippausvideoiden analyysia. Valmis teos on versio eli adaptaatio shipperiyhteisön kollektiivisesti lukemasta narratiivista, oma kertomuksensa muiden joukossa.

Lähestyn audiovisuaalisen tuotantoprosessin kolmea elementtiä, kuvaa, audiota ja jälkituotantoa, ikonin käsitteen kautta. Tarkastelen romanttisen rakkauden ikoneita korvikevastineina sisäisen kokemuksen visualisoinnille, eli miten ne ilmenevät ja miten niiden kautta välittyy shippiä rakentavia ja tukevia keinoja.

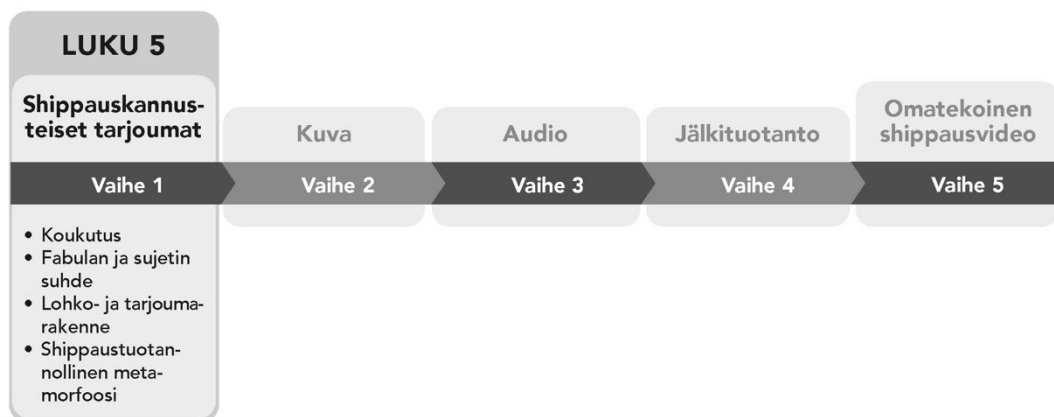
Tähän mennessä olen keskustellut aineistoni analyysista kohteestaan eriytyneenä tutkijana. Anna Haverisen (2009: 10) mukaan ”tutkijan on tunnettava tutkimuskohteensa luonne eli sen teknologiset, kulttuuriset ja sosiaaliset ulottuvuudet”. Yksi fanitutkimukseen kohdistuva kritiikki sekä tutkijoiden että faniyhteisöjen näkökulmasta on kohteelleen ulkopuoliseksi jäävä tutkija, jonka tutkimus on osallistuvuuden sijaan havaintoperusteista. Jenkins (2006: 2–6) nimittää tällaista tutkijaa ulkopuoliseksi kriitikoksi, ja näkee tämän lisäksi kaksi muutakin tutkijaidentiteetin sukupolvea: faniyhteisöosallisuudestaan kritisoidut tutkijat ja sekä fanin että tutkijan position jakavat uuden sukupolven tutkijat.

Edellä esitettyjen seikkojen valossa olen tutkimukseni edetessä pohtinut omaa tutkijaidentiteettiäni ja vastuutani tutkimuskohdetta kunnioittavana tutkijana. Olen sekä shipperi että osallistuva tutkija, joka on kiinnostunut niin videoiden

shippauskulttuurisista merkityksistä kuin niiden tuotantoprosessista. Osoitan, miten konkreettinen tekeminen on olennainen osa sekä argumentaation että teorian rakentamista. Teoriaosuudessa pohjustettu suunnittelutyö ja sen kautta tavoitettu tietopääoma konkretisoituvat analyysiluvuissa, ja syvennän aiheen tarkastelua toteuttamalla shippausvideon luvussa 7. Oman shippausvideon valmistamiseen ja tarkasteluun liitän myös kaksi teknistä näkökulmaa, jotka eivät toteudu edellä kuvaamassani analyysisapluunassa: tarjoumien kaappaaminen eli editoitavan materiaalin kerrytys sekä julkaisu teknisenä ja eettisiä säännönmukaisuuksia noudattavana jälkituotannon osana. Samalla pohdin sitä, miten televisiosarjan kaltainen kulttuurituote tulee uudella tavalla olemassa olevaksi käyttäjiensä käsissä. Tutkimuksessani nämä kädet kuuluvat minulle.

5 KOUKUTUS JA SHIPPAUSKANNUSTEISET TARJOUMAT

Tässä luvussa tarkastelen shippausvideon tekemistä shippauskannusteisten tarjoumien kautta. Aiemmin esittelemäni teorian mukaisesti shippausvideon tekemisessä on kyse sujetin, shipperin oman ”juonen”, kertomisesta tarinallisen aineksen eli fabulan mahdollistamista osasista. Näitä osasia nimitän tarjoumiksi. Tämä luku on ensimmäinen kolmen luvun muodostamassa analyysiosuudessa. Kuviossa 10 esittelen tulevat analyysivaiheet, eli tarjoumien jälkeen siirryn shippausvideoiden audiovisuaalisen ilmaisun tarkasteluun (vaiheet 2–4, luku 6) ja tätä seuraa oman shippausvideon tekoprosessin läpikäynti (vaihe 5, luku 7). Kuvio päivittyy kahden seuraavan analyysiluvun alussa.



Kuvio 10. Analyysin vaiheet: shippauskannusteiset tarjoumat

Pohjustan tarjoumien analyysia läpikäymällä niitä tapoja, joilla aineistolähteenä olevat mediatekstit tukevat shippauskannusteisuutta koukutuksen kautta (5.1). Sekä Salaisten kansioiden että Uuden Sherlockin kaupalliset tuotantokoneistot kutkuttavat katsojien reseptoreita tarjoamalla visuaalisia tunnevihjeitä, jotka eivät kuitenkaan ole liian ilmeisiä, jotta ihmissuhdespekulaatioista kiinnostumattomat katsojat voivat jättää ne huomiotta. Shipperi kuitenkin kiinnittää huomion näihin tunnevihjeisiin, ja näin tietty otos tai kohta voi jalostua shippauskannusteiseksi tarjoumaksi. Outlanderin tapauksessa taas keskustelen enemmän kollektiivisesta omistajuudesta, joka voi tulla näkyväksi erityisesti hahmoihin tapahtuvassa kiinnittymisessä. Täten sen vaikutus shippausvideoon kaapattuihin tarjoumiin voi näkyä esimerkiksi tiettyjen näyttelijöiden kautta, jotka lihallistavat hahmoja oman toimintansa kautta.

Shippauskannusteisten tarjoumien analyysin ensimmäinen vaihe sisälsi shippausvideoiden sijoittamisen lohko- ja tarjoumarakenteen malliin (ks. Kuvio 8), minkä jälkeen koodasin tarjoumat paradigmaattisiksi teemastoiksi. Tulen hahmottamaan tarjoumateemojen avulla kunkin mediatekstin pohjalta tehtyjen

shippausvideoiden yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia ja dialogia alkuperäisen mediatekstin kanssa (5.2.1, 5.2.2, 5.2.3). Teemat kuvaavat rakenneosien joukkoa, joka nousee esiin fabulasta eli alkuperäisestä mediatekstistä. Tästä rakenneosien joukosta valikoituu sujetiin eli katsojan näkemään ja kokemaan teokseen mukautetut osat. Tämän jälkeen siirryin vaiheeseen, jossa tarkastelin shippauskannustetun tarjouman sulautumista osaksi videon todellisuutta eli uudelleenmuotoutumista: prosessissa tarjouma säilyttää visuaalisen ulkoasunsa, mutta sen juonellinen merkitys murretaan. Nimitän tätä tarjouman uudelleenmuotoutumisprosessia *shippaustuotannolliseksi metamorfoosiksi*.

Olen luvussa 4.2.2 kuvannut, miten jokaisen shippausvideon tarjouman voidaan nähdä käyvän läpi shippaustuotannollisen metamorfoosin. Shipperin seuloessa videoonsa tulevaa audiovisuaalista materiaalia ja puntaroidessa sen käyttömahdollisuuksia videossaan hän käynnistää prosessin, jossa materiaali koodautuu osaksi videon todellisuutta asettuessaan paikalleen videoeditointiohjelman aikajanelle. Täten en käsittele videoiden jokaista tarjoumaa samassa asemassa, vaan puhun *ensimmäisen ja toisen tason shippaustuotannollisesta metamorfoosista*. Toisen tason metamorfoosissa tarjouma uudelleenmuotoillaan joksikin alkuperäisestä poikkeavaksi samalla kun yhtäläisyydet alkuperäiseen mediatekstiin häivyttävät tai muuttuvat. Jokaisen videossa toteutuneen tarjouman sijaan käsittelen analyysissä toisen asteen shippaustuotannollisen metamorfoosin läpikäyneet tarjoumat.

5.1 Tunnevihjeiden hallinnan dynamiikka

Luvussa 4.2.1 esitin shipperikoukutuksen tapana houkutella ihmissuhdekontekstista kiinnostuneita yleisöjä mediatuotteiden ääreen. Täten sen takana on vahva kaupallinen motiivi, mutta samanaikaisesti se tarjoaa tuotantokoneistolle mahdollisuuden vetäytyä aiheen ääreltä jättämällä hahmojen romanttisista tunteista kielivät tunnevihjeet riittävän hienovaraisiksi (ks. Fathallah 2014: 2). Koukutuksen kaupalliset motiivit voivat kuitenkin olla mediayleisöllä liian ilmeisiä, jolloin uusien yleisöjen houkuttelu koukutuksen keinoin voidaan ottaa faniyhteisöissä kielteisesti vastaan. Toisaalta mediayleisön suhtautuminen voi olla myös suopeampaa.

Aineistolähteinäni olevien mediatekstien takana oleviin tuotantokoneistoihin suhtaudutaankin toisistaan poikkeavin tavoin. Salaisten kansioden tuotantokoneistosta löytyy esimerkiksi shipperiyhteisön päävastustaja, joka sekä toistuvasti kieltää päähenkilöiden romanttisen suhteen että ruokkii shippereitä vihjailemalla siitä (ks. myös 5.1.1). Toisaalta Uuden Sherlockin tuotantokoneisto kieltää myös päähenkilöiden välisen suhteen ja toteuttaa silti sekä shippaus- että queer-

koukutusta, mutta fanien ja shippereiden keskuudessa tämä nähdään fanikäytäntöjä ymmärtävänä kujeiluna (5.1.2). Kolmas tapa luoda suhde kaupalliseen tuotantokoneistoon on myönteinen, jopa palvova. Outlander-faniyhteisössä tämä toteutuu alkuperäisen kirjasarjan kirjailijan esiinnostamisena huolimatta siitä, että tämän suhtautuminen fanituotantoon ei ole myönteinen (5.1.3).

5.1.1 Shipperikoukutus – shippi salaliittona

“Mulderilla ja Scullylla oli yhdeksän vuoden ajan platoninen suhde.”

- *Chris Carter, Salaiset kansiot -sarjan luoja ja käsikirjoittaja*
(käännös MW)

Televisiosarja *Salaiset kansiot* nousi ilmiöksi 1990-luvulla. Sarjan päähenkilöiden, Fox Mulderin ja Dana Scullyn, ratkaisemattoman seksuaalisen jännitteen ja sen pysyvyyden (UST *Unresolved Sexual Tension*) myötä syntyi tätä faniliikehdintää kuvaava termi – shippaus (Romano 2016a). Mulder/Scully-shipin eli hahmopariskunnan tukemisen voimistuessa internetissä myös sarjan kaupallinen tuotanto osallistui keskusteluun hahmojen suhteen luonteesta. Eturintamassa keskusteli sarjan luoja, tuottaja ja käsikirjoittaja Chris Carter. Hän avasi näkemystään hahmoihin kohdistuneesta shippauksesta ilmoittamalla, ettei yleisö tule koskaan näkemään Mulderia ja Scullya romanttisessa kontekstissa. Carterin kautta välittyvä kaupallisen tuotannon näkemys toimi myös katalyyttinä faniyhteisöä repivälle mielipiteenvaihdolle ja shippausta vastustavien fanien huolelle sarjan muuttumisesta saippuaopperaksi. (Scodari & Felder 2000.) Carter onkin vakiinnuttanut asemansa mediatekstin suurimman salaliiton eli Mulderin ja Scullyn romanttisen suhteen peittelyn orkestroijana. Kuitenkin Carter, kommenttiansa shippauskielteisyydestä huolimatta (ks. luvun aloittava lainaus), kiinnittää faneja sarjaan antamalla heille huomiota. Fanit kokivatkin 1990-luvulla, *Salaisten kansioiden* suosion ollessa suurimmillaan, erityisen voimakkaan siteen sarjaan saadessaan huomiota näyttelijöiltä ja kaupalliselta tuotannolta. (Clerc 1996: 50; Daly & Wice 1995.)

Ihmissuhteet ovat sytykettä, joka herättää keskustelua. Keskustelu taas pitää yllä ajankohtaisuutta herättäen samanaikaisesti kiinnostusta. Parhaimmillaan tämä keskustelu tavoittaa myös henkilöitä, jotka eivät muutoin olisi osa esimerkiksi televisiosarjan optimaalista yleisöä. Science fiction ei genrenä puhuttele jokaista, mutta ihmissuhdedraama yhdistettynä potentiaaliseen romanssiin voi tuoda ruudun ääreen uusia katsojia. Näin muodostuu kaupallinen motivaatio yhdistää kahta tai useampaa genreä luomalla subteksti, suuren tarinalinjan pohjavirtaus. Taidokkaasti toteutettuna katsoja pystyy joko sivuuttamaan sen, huomioimaan sen osana

kokonaisuutta tai keskittymään pääsääntöisesti siihen. Tämä taidokkuus on nähtävissä myös Salaisissa kansioissa, joka flirttailee katsojilleen tarjoamalla vihjeitä agenttien suhteen laadusta ja UST-potentiaalista (ks. Kuva 1): Mulder ja Scully tutkivat toisiaan korostetun hitaasti karanteenissa vaarallisen loisen varalta, tanssivat ravintolassa myhäillen onnistuneen tutkimuksen jälkeen ja pelaavat hyvätuulisina baseballia alien-jahdin päätteeksi Mulderin opastaessa Scullyä kädestä pitäen (esimerkit 1–3). Yksittäisten kohtausten lisäksi shippereiden puhuttelemiseksi on rakennettu kokonaisia jaksoja (esimerkki 4).



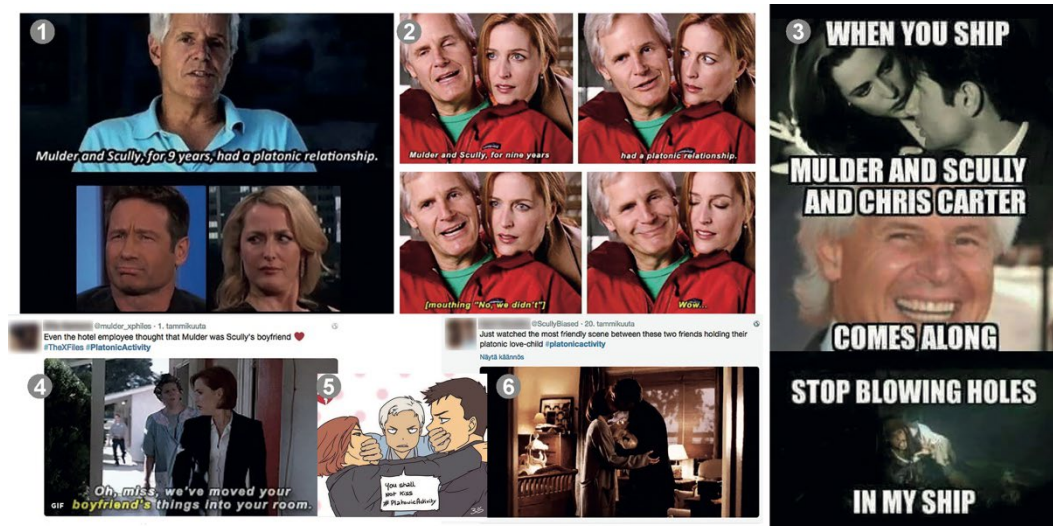
Kuva 1. Salaiset kansiot ja shipperikoukutus (*shipperbaiting*)

Käyn läpi Kuvassa 1 (esimerkki 4) kohtauksen jaksosta, jossa Mulder/Scully-shippi rakentuu kaanonissa ja toimii shipperiyleisön houkuttimena. Jaksossa agentit toimivat peitetehtävissä tutkiessaan rauhallista lähiötä järkyttänyttä murhaa. He asettuvat asumaan alueelle näytellen avioparia, ja yhteiseloon kuuluu ”vanhalle avioparille” ominaista kinastelua ja sanailua sekä koomisia tilanteita. Komiikalla onkin merkittävä rooli shippereiden houkuttimena toimivien jaksojen rakentumisessa: hahmojen välille muodostunut jännite ja shippauskannusteisuus laukaistaan koomisen huojennuksen (*comic relief*) kautta. Koominen huojennus ikään kuin puhdistaa kohtauksen shippauskannusteisuudestaan ja viestii shipperille heidän tulkintansa olevan hellyttävä, mutta väärä (ks. Fathallah 2014). Esimerkiksi hahmojen välinen ratkaisematon seksuaalinen jännite nostatetaan tietoisesti korkealle, ja seuraavassa hetkessä se vapautetaan komiikan keinoin (ks. Kuva 1, esimerkki 4). Komiikan avulla vapautetaan myös sarjaan toistuvasti kirjoitettu tilanne, jossa joku ulkopuolinen henkilö tulkitsee Mulderin ja Scullyn suhteen romanttiseksi.³⁷

Salaisten kansioiden yhdeksännen (2002) ja kymmenennen (2016) tuotantokauden väliin mahtui neljätoista vuotta. Aikajänne oli pitkä, joten sitoutuneita, vakiutuisia seuraajia tarvittiin ylläpitämään Mulder/Scully-shippiä ja mediatekstiä esillä. Tieto uudesta tuotantokaudesta sähköisti faniyhteisön, ja esimerkiksi sarjan virallisen Facebook-sivun kautta julkaistujen lyhyiden esittelyfilmien yhteyteen syntyneissä viestiketjuissa arvuuteltiin kauden tematiikkaa: ovatko alienit, salaliittoteoriat ja viemäriverkostoissa piileskelevät hirviöt edelleen sarjan kantava pohja, vai onko aika kypsä Mulderin ja Scullyn suhteen tutkiskelulle sekä heidän yhteiseksi oletetun lapsensa, Williamin, tarinan syventämiselle. Aikaisemmin luomiensa hahmojen romanttisen suhteen toistuvasti kieltänyt Carter (Wilcox & Williams 1996: 113) myönsi uuden tuotantokauden kynnyksellä julkaistussa haastattelussa nähneensä hahmot pariskuntana vasta työstäessään sarjaan perustuvaa toista elokuvaa (2008).³⁸ Shipperiyhteisö tarttui Carterin haastatteluun ja hänen kuvailemaansa Mulderin ja Scullyn yhdeksän vuoden mittaiseen platoniseen suhteeseen käymällä ironissävyytteistä keskustelua aihetunnisteen *#platonicactivity* alla (ks. Kuva 2).

³⁷ Esimerkiksi: K2J10 *Punainen museo*; K4J20 *Pikkujuttu*; K6J8 *Sadekuningas*.

³⁸ Chris Carterin haastattelu: <https://www.youtube.com/watch?v=W6JfBb4u--Q>



Kuva 2. Shipperiyhteisön kannanottoja #platonicactivity-keskusteluun ³⁹

Shipperit korostivat kommenteissaan ja jakamissaan meemeissä Carterin tapoja sekä ylläpitää että kieltää agenttien romanttista suhdetta shipperikoukutuksen kautta. Shipperit korostivat jakamassaan kuvastossa Carterin väittämän ja sarjan kuvaston ristiriitaisuutta osallistaen keskusteluun huumorin keinoin niin hahmojen näyttelijöitä (esimerkit 1 ja 2), muiden mediatekstien fiktiivisiä hahmoja (esimerkki 3) kuin sarjassa esiintyneitä, agenttien romanttisen suhteen selviönä otta-neita sivuhahmoja (esimerkki 4). Kuvia lähettäneet kommentoivat niitä usein sar-kastiseen tyyliin esimerkiksi toteamalla, että kollegan kanssa on täysin mahdol-lista suudella, halailla ja saada lapsia, vaikka kiintymys olisi toverillista. Aihetun-nisteen välityksellä shipperit kokosivat rivejään ja kävivät julkisella areenalla eli sosiaalisessa mediassa keskustelua toistensa ja Salaisten kansioiden kaupallisen tuotantokoneiston kanssa.

³⁹ Lähteet: Facebookin yksityinen The X Files Revival -ryhmä ja Twitter

5.1.2 Queer-koukutus – vähemmistöyleisöjen houkuttelevuus

”Tietenkään emme ole sitä vastaan. Mutta kuten olemme selittäneet useaan otteeseen, se ei ole tarina, jonka haluamme kertoa. Homoseksuaalina minulla ei tietenkään ole mitään sitä vastaan, että Sherlock ja Watson voisivat olla romanttisessa suhteessa. Meidän versiossamme näin ei kuitenkaan ole. Se on näin yksinkertaista. Sherlock selkeästi pystyy tuntemaan tunteita ja rakastumaan, mutta näiden tunteiden kohde ei ole John Watson. Vaikka Sherlock tuntee häntä kohtaan syvää kiintymystä ja omanlaistaan rakkautta.”

- Mark Gatiss, *Uusi Sherlock -sarjan luoja ja käsikirjoittaja*⁴⁰
(käännös MW)

Kysymys Sherlockin ja Johnin suhteen laadusta on kanonisten ja fanonisten tekstin seassa yksi Holmes-maailman tarkastelluimpia teemoja. Hahmojen välisen suhteen laadun yksityiskohtainen pohtiminen on Uuden Sherlockin lisäksi läsnä muissakin etsivään liittyvissä mediateksteissä. Kuitenkin se on noussut faniyhteisössä osaksi laajempaa keskustelua vasta viime vuosikymmenien aikana, vaikka Holmes-faniyhteisöllä ja -toiminnalla on ikää yli 120 vuotta. Alkuperäisten tarinoiden ilmestymisajankohtana samaa sukupuolta olevien hahmojen intiimin suhteen käsittely ei ollut mahdollista, sillä homoseksuaalisuutta pidettiin sekä juridisesti että sosiaalisesti rangaistavana vielä pitkälle 1900-luvulle. (Jensen 2014: 7; Caro Lancho 2013: 6). Ilmestymisajankohtanaan Conan Doyleen etsivätarinat edustivat niin kutsuttua *male quest romance* -genreä: miespuoliset päähenkilöt nauttivat seikkailusta ja platonisesta kumppanuudesta matkatoverinsa kanssa vailla avioelämästä tai yhteiskunnan taholta nousevia velvoitteita (Bjørklund 2014: 7).

Conan Doyleen alkuperäistarinoiden jälkeen Sherlock Holmes -hahmo on tehnyt tutkimuksiaan lukuisissa erilaisissa adaptaatioissa, ja näitä tuotantoja voi olla käynnissä samanaikaisesti useita.⁴¹ Sihvosen ja Wikin (2017: 12) mukaan on todennäköistä, että aktiivinen faniyhteisö on toiminnallaan auttanut hahmoa kestämään aikaa poikkeuksellisen hyvin. Fanifiktio ja faanonin kautta esiinnousseet uudelleentulkinnat ovat olleet avain taloudelliseen menestykseen niin filmistudioille, televisiokanaville kuin teattereille (emt. 12). Myös Uuden Sherlockin luoneet Steven Moffat ja Mark Gatiss ovat tunnustautuneet Sherlock Holmes -hahmon suuriksi faneiksi, eivätkä fanikäytännöt ole heille vieraita (Ward 2014). Sarjan kaupallinen tuotantokoneisto antaakin tilaa myös fanipohjaiselle tuotannolle, ja

⁴⁰ <https://sherlockshome.net/2016/12/20/mark-gatiss-sherlock-and-john-romance-is-not-the-story-we-want-to-tell/>

⁴¹ Esim. Sherlock Holmes -elokuva (2009), Holmes NYC: Elementary -sarja (2012–19), Sherlock in Russia -sarja (2020), The Irregulars -sarja (2021).

esimerkiksi sen virallisella YouTube-kanavalla nostetaan esiin sarjasta editoituja tai siihen kytkeytyviä ansiokkaita fanivideoita.⁴² Kuitenkaan sarjan suurin shippi, Sherlock Holmesin ja John Watsonin muodostama Johnlock, ei ole esillä kanavalle nostetuissa videoissa. Moffat on kummeksunut sekä subtekstiä miesten välisestä suhteesta että tarvetta seksualisoida suhdetta ylipäättään (Romano 2013). Kuitenkin Uusi Sherlock jatkaa Holmesin fiktiivisessä maailmassa laajalti tunnettua etsivän ja lääkärin välisen suhteen laatua tarkastelevaa teemaa (ks. Kuva 3).



Kuva 3. Uusi Sherlock ja queer-koukutus (*queerbaiting*)

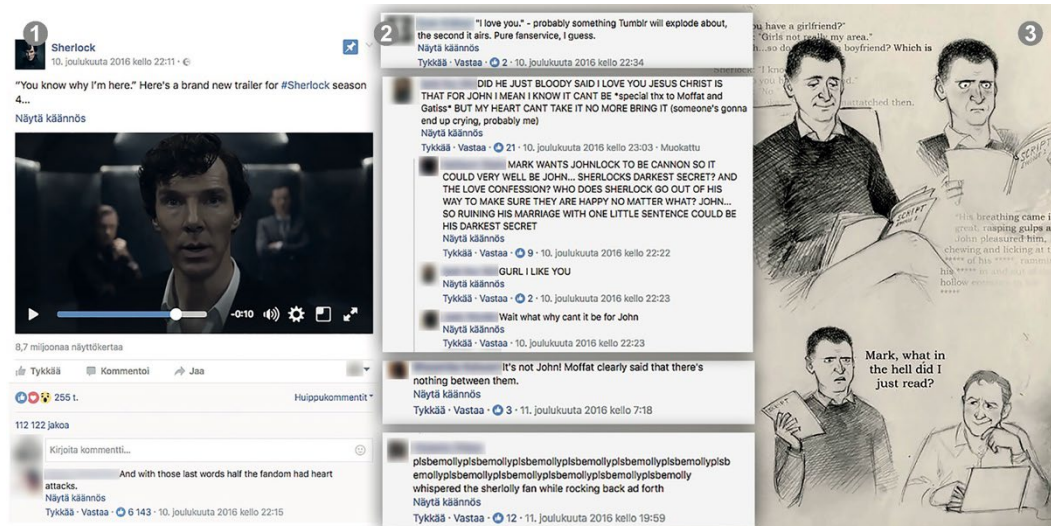
Olen nostanut Kuvaan 3 tapoja, joilla Uuden Sherlockin kaupallinen tuotanto toteuttaa *queer-koukutusta* (*queerbaiting*): vähemmistöleisöjä houkuttellaan

⁴² https://www.youtube.com/channel/Uckp_CAX1eIc5k5SavzbhN5w/videos

katsojakuntaan vihjaamalla ja leikittelemällä samaa sukupuolta olevien päähenkilöiden suhteen romanttisesta ulottuvuudesta (ks. Fathallah 2014: 2). Kuten Salaisten kansioiden yhteydessä mainitussa shipperikoukutuksessa (luku 5.1.1), käyteeään queer-koukutuksessa kohtausten queer- ja shippausviittausten neutraloinnin keinona koomista huojennusta. Kuvassa 3 ovat läsnä jaetut ilon ja surun hetket (esimerkit 1–2) samoin kuin toistaiseksi viimeisen tuotantokauden loppukohtaus, jossa Sherlock ja John nähdään osana toistensa elämää niin kollegoina kuin Johnin Rose-tyttären turvallisina aikuisinakin (esimerkki 3). Sarjaan myös sisäänkirjoitetaan, Salaisten kansioiden tapaan, toistuvia tilanteita, joissa joku ulkopuolinen henkilö tulkitsee Sherlockin ja Johnin suhteen romanttiseksi (esimerkit 4–5).

Esimerkkinä queer-koukutuksesta jo sarjan ensimmäisessä jaksossa Sherlockin vuokranantaja, rouva Hudson, esittää arvionsa miesten suhteen laadusta (esimerkki 4). John näyttää hämmentyneeltä, jonka jälkeen rouva Hudson kiireellisesti ja elehtien selittelee, ettei miesten suhde häiritse häntä. Rouva Hudsonin tapa selitellä olettamustaan toimii koomisena vapautuksena. Se on myös kaupallisen tuotannon pehmeä keino naurahtaa rouva Hudsonin (ja yleisön) olettamukselle miesten romanttisen suhteen mahdollisuudesta. Vastaavanlainen tilanne todentuu kuusi vuotta myöhemmin julkaistussa televisioelokuvassa (esimerkki 6), jossa Sherlock ja John käyvät syvällisen keskustelun rikoksen ratkaisun äärellä ja tavallisesti vakava Sherlock hymyilee kollegalleen. Kiinniotettu James Moriarty rikkoo tunnelman kehottamalla miehiä karkaamaan vihille. Koominen huojennus palauttaa katsojan Sherlockin ja Johnin ympärille muotoutuneesta latauksesta takaisin sateeseen ja kallionkielekkeelle. Voidaankin sanoa, että Sherlockin ja Johnin suhteen laadulla leikittely on kaupallisen tuotantokoneiston näkökulmasta Uusi Sherlock -maailman läpäisevä toistuva vitsi (*running gag*): katteettomat lupaukset ja viittaukset miesten suhteen laadusta toistuvat eri muodoissaan jokaisella tuotantokaudella.

Huolimatta Uudessa Sherlockissa ilmenevästä queer-koukutuksesta ja sarjan luonneiden Moffatin ja Gatissin shippauskielteisyydestä, ei faniyhteisössä ole todennettavissa yhtä voimakasta vastustusta mitä Salaisten kansioiden faniyhteisössä tunnetaan Chris Carteria kohtaan (ks. luku 5.1.1). Erityisesti Moffat on korostanut, etteivät käsikirjoittajat tule kuljettamaan tarinaa romanssin suuntaan huolimatta hahmojen lämpimistä väleistä ja shippereiden toiveista (ks. luvun aloittava lainaus) (Bone 2016). Gatiss suhtautuu shippaukseen hieman pehmeämmin, mikä on noteerattu shipperiyhteisössä. Kuvassa 4 tämä näkyy käsikirjoitusvaihetta kuvaavassa sarjakuvassa (esimerkki 3) sekä keskustelussa Facebookissa julkaistun, neljäntä tuotantokautta markkinoivan mainosvideon alla (esimerkit 1–2).



Kuva 4. Shipperiyhteisön kannanottoja queer-koukutus-keskusteluun⁴³

Uudesta Sherlockista julkaistiin neljännen tuotantokauden ensiesityksen alla useita mainosvideoita. Erityisesti Kuvassa 4 esiin nostamani video synnytti keskustelua Johnlock-shippereiden keskuudessa: videossa Sherlock katsoo vakavana kohti kameraa (katsojaa) ja sanoo ”I love you”. Video ei paljastanut kenelle sanat oli kohdistettu. Välittömästi julkaisun jälkeen shipperit ryhtyivät spekulimaan, virallistaako uusi tuleva kausi Johnlock-shipin ja kirjoittaa sen osaksi kaanonia. Koska John seisoo kohtauksessa Sherlockin takana, myös muiden shippien, kuten Sherlockin ja Molly Hooperin (esimerkki 2), kannattajat lausuivat ääneen toiveensa etsivän sanojen kohteesta. Videon alle syntyneessä keskustelussa nousi esiin myös pohdintaa kaupallisen tuotantokoneiston suhteesta queer-koukutukseen eli onko Sherlockin esittämä rakkaudentunnustus tulkittavissa vähemmistö- ja shippausyleisöjen huomion kalasteluksi.

Uuden Sherlockin kolmannen (2014) ja neljännen (2017) tuotantokauden väliin jäi kolmen vuoden tauko. Voidaan olettaa, että aktiivisen fani- ja shipperiyhteisön toiminta on ollut merkityksellistä mediatekstin ajankohtaisuuden ylläpitäjänä. Televisiosarjat ovat viime vuosien aikana muotoutuneet uudelleen merkittäviksi produktioiksi jatkuvasti kasvavien suoratoistopalveluiden myötä, ja samalla kentällä on runsaasti laadukasta tuotantoa kilpailemassa katsojista. Täten nykyisessä mediamaisemassa fanien sitouttaminen mediatekstiin on entistä merkityksellisempää. Myös Uusi Sherlock pitää toivoa viidennestä tuotantokaudesta yllä queer-koukutukseen tukeutuen (Kuva 4, esimerkki 3).

⁴³ Lähteet: Facebook (BBC:n virallinen sivusto) ja Tumblr

5.1.3 Kollektiivinen omistajuus

“Olen erittäin imarreltu siitä, että lukija pitää kirjoistani. Niinkin paljon, että inspiroituu myös itse kokeilemaan kirjoittamista. Mutta sekä laillisista että henkilökohtaisista syistä pyydän, että työhöni pohjautuvaa fanifiktiota ei kirjoitettaisi, lähetettäisi minulle, julkaistaisi tai jaettaisi painettuna tai internetissä. Kiitos pyyntöni huomioimisesta.”

- *Kirjailija Diana Gabaldonin fanituotantoa koskeva linjaus*⁴⁴

(käännös MW)

Outlanderin fiktiivisen maailman perusta on kirjasarjassa, jonka ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 1991. Se sai ensimmäisen kaupallisen tuotannon julkaiseman audiovisuaalisen tulkinnan vasta vuonna 2014, kun 16-osainen televisiosarja-adaptaatio (*Outlander 2014–*, STARZ) nosti mediatekstin uuden yleisö- ja fanikerrostuman tietoisuuteen. Kuitenkaan tämä sarja ei ollut ensimmäinen kirjasarjan pohjalta tehty audiovisuaalinen tuote, vaan sarjan hahmoja, eritoten Clairea ja Jamiea, oli lihallistettu amatöörituotannoissa jo vuosia aikaisemmin. Yli kahteenkymmeneen vuoteen shippereillä ei kuitenkaan ollut videoidensa raakamateriaaliksi alkuperäistä audiovisuaalista Outlander-materiaalia. Ongelman kiertääkseen he editoivat toisia mediatekstejä, kuten Skotlantiin sijoittuvia elokuvia, luodakseen oman näkemyksensä suosikkishipistäään, ja latasivat töitään YouTubeen shipperyhteisön katsottavaksi ja kommentoitavaksi. Outlander on mielenkiintoinen esimerkkitapaus, sillä sen innoittamana tehty audiovisuaalinen fanituotanto on haastanut tekijänoikeuksia usealla eri tasolla: siinä on käytetty kirjailijan luomia hahmoja ja tarinaa sekä lukematonta määrää aiheeseen suoraan liittymättömiä elokuva- ja televisiosarjatuotantoja.

Kenties tekijänoikeuskysymyksiäkin merkittävämpi eettinen ongelma Outlander-faniyhteisössä liittyy kirjailija Diana Gabaldoniin ja hänen fanituotantoa koskevaan suhtautumiseensa. Hän on sitä vastaan ja esittää kotisivuillaan toiveen, ettei hänen tarinaansa ja hahmojaan muokattaisi fanien käsissä. Vuonna 2010 Gabaldon kirjoitti blogiinsa julkaisun (ks. luvun aloittava lainaus), jossa avasi näkemystään fanifiktio laittomuudesta ja moraalittomuudesta ja kertoi paheksuvansa sen kirjoittamista suuresti. Sitten hän poisti tekstin oletetusti sen aikaansaaman palautevyöryn vuoksi. (Comandini 2019).

Huolimatta aikaansaamastaan auktoriteetin ja faniyhteisön vastakkainasettelusta Gabaldon on faniyhteisön sisällä suosiossa. Häneen viitataan esimerkiksi Facebookin faniryhmissä upean tarinamaailman luoneena jumalattarena. Gabaldon

⁴⁴ <http://www.dianagabaldon.com/>

osoitti näkyvästi tukensa Outlander-televisiosarjalle, joka on uskollisuudestaan alkuperäistekstille huolimatta uudelleentulkinta hänen luomastaan kaanonista. Mahdollisesti tämä kirjailijan hyväksyntä tuotannolle on edesauttanut myös faniyhteisön myönteistä suhtautumista niin sarjaa kuin sen luonutta Ron D. Moorea kohtaan. Mooren visiota muuttaa kirjasarjan ensimmäinen osa televisiosarjaksi kiitellään ja faniryhmien keskusteluissa häneen viitataan myös tuttavallisesti etunimeltä, ikään kuin hän olisi itsekin osa faniyhteisöä. Kirjan tai novellin sovittaminen elokuvaksi tai televisiosarjaksi on prosessi, joka vaatii tuotannolta herkkyyttä ja ymmärrystä yleisöä kohtaan, sillä fanien suhde mediatekstiin voi olla pitkäkestoisempi kuin sen pohjalta uutta tulkintaa käynnistävän kaupallisen tuotannon. Tällöin fanien ja tekstin väliseen suhteeseen on voinut hiipiä kollektiivisen omistajuuden piirteitä, he voivat esimerkiksi kokea tuotannon näkemykset näyttelijävalinnoista epäonnistuneiksi ja siten alkuperäistä tekstiä kunnioittamattomiksi (ks. luku 3.1).



Kuva 5. Esimerkkejä kollektiivisesta omistajuudesta Outlander-faniryhteisössä

Tämänkaltainen yleisön kollektiivinen omistajuus näyttäytyi myös Outlanderin ensimmäisen kauden ollessa tuotannossa, kun näyttelijävalinnoista käytiin kiivasta mielipiteenvaihtoa muun muassa sarjan virallisilla Facebook-sivuilla sekä sarjan fanijohdetulla keskustelusivustolla.⁴⁵ Olen nostanut Kuvaan 5 esimerkkejä kollektiivisesta omistajuudesta, joka näyttäytyi muun muassa näyttelijävalintojen ruotimisena. Keskusteluissa koettiin tärkeäksi, että näyttelijät vastasivat sekä alkuperäisen tekstin esittämää hahmokoodia että yhteisön kollektiivista tulkintaa hahmosta (esimerkit 1, 4 ja 5). Esimerkissä 1 näkyy myös audiovisuaalisen

⁴⁵ Esim. yksityinen Facebook-ryhmä Outlander TV Series Discussion Group.

shippaustuotannon vaikutus yhteisön jakaman hahmokoodin syntyyn. Kommenteissa viitataan skotlantilaiseen näyttelijään, Gerard Butleriin, jonka historiallisia elokuvia on käytetty raakamateriaalina monissa Outlanderiin pohjautuvissa shippausvideoissa.⁴⁶ Butlerin suosio välineenä, johon shipperit projisoivat Jamien kirjassa kuvailtuun fyysiseen olemukseen liittyviä piirteitä, voi selittyä esimerkiksi hänen skotlantilaisuudellaan ja raamikkaalla olemuksellaan. Hahmojen lisäksi kollektiivinen omistajuus ilmeni keskustelussa esimerkiksi seksuaalisesti painotuneiden kohtausten analysoinnissa ja merkityksen hahmottamisessa kokonaisuuden kannalta (esimerkit 2 ja 3). Kantavana teemana keskusteluista oli paikannettavissa huoli alkuperäismateriaalin ja Gabaldonin näkemyksen kunnioittamisesta niin tarinan kuin hahmojen osalta. Nämä esimerkit osoittavat, että omistajuuden voi nähdä jakautuvan niin kirjailijan, fanien kuin mediatekstin kaupallisen tuotantokoneiston välille.

5.2 Shippauskannusteiset tarjoumat

Tässä tutkimuksessa tavoitteeni on ymmärtää audiovisuaalista fanituotantoa osana internet-ajan fanitoimijuutta. Jaoin tavoitteen kahteen tutkimuskysymykseen, ja tässä luvussa vastaan niihin shippauskannusteisten tarjoumien analyysin kautta. Ensimmäinen tutkimuskysymys on, miten mediatekstin shippauskannusteisuudesta ja fanien näkemyksistä syntyy tulkinnallinen prosessi. Tarjoumat vastaavat osaltaan tähän tulkinnalliseen prosessiin, sillä tässä luvussa käytän niitä keinoina tarkastella internet-ajan fanitoimijuudesta syntyviä kulttuurisia tuotteita ja niihin shippaustuotannollisen metamorfoosin kautta koodattuja merkityksiä. Tämä lähtökohta yhdistyy myös toiseen tutkimuskysymykseeni painottuen shippausvideon diegesiksen jalostumiseen. Osoitan, miten diegesis jalostuu tarjoumien shippaustuotannollisessa metamorfoosissa alkuperäisestä mediatekstistä.

Tarjoumien uudelleenmuotoutuminen shippaustuotannollisessa metamorfoosissa on mediatekstikohtainen prosessi. Sen takia Salaisten kansioiden, Uuden Sherlockin ja Outlanderin shippausvideoissa käytettyjen tarjoumien läpikäyminen tapahtuu omissa luvuissaan. Tarkastelen seuraavaksi mediatekstikohtaisten tarjoumien uudelleenmuotoutumista shippaustuotannollisessa metamorfoosissa sekä siihen vaikuttavia tekijöitä hahmojen näkökulmasta (5.2.1, 5.2.2 ja 5.2.3). Hahmot ovat shippauksen ydin, ja ilman niitä shippausvideon tekeminen olisi mahdotonta. Täten näen videoon liitettyjen tarjoumien motivoituvan niissä esiintyvien hahmojen kautta. Tarkastelen analyysin tässä osassa sitä, miten kussakin videossa toteutuneet tarjoumateemat keskustelevat hahmoihin mediatekstissä

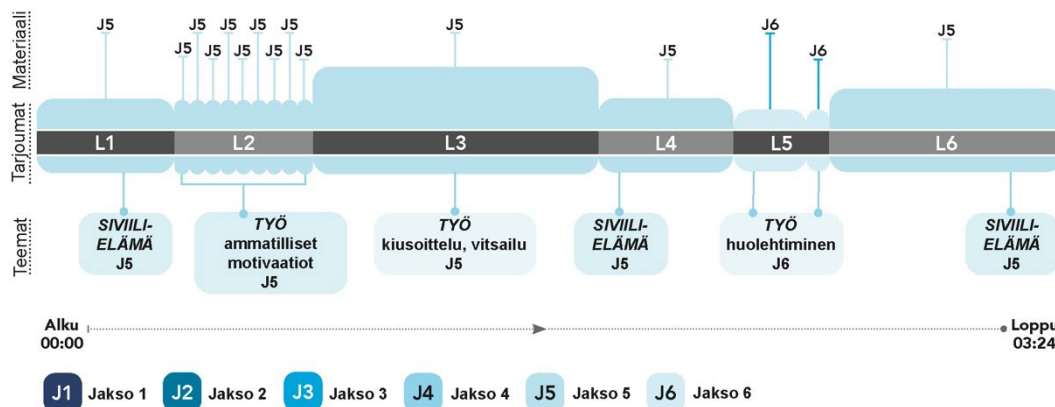
⁴⁶ Esim. Attila (2001) ja Beowulf & Grendel (2005).

liitettyjen ominaisuuksien kanssa. Tällä menetelmällä selvitän, toistuvatko kaupallisen tuotantokoneiston hahmoihin liittämät ominaisuudet shippausvideoissa vai uudelleenkirjoitetaanko ominaisuuksia osana shippaustuotannollista metamorfoosia.

5.2.1 Salaiset kansiot – lohko- ja tarjoumarakenne

Kuvioissa 11–13 avaan aineistona olevien Salaiset kansiot -shippausvideoiden rakenteen lohko- ja tarjoumarakenteen mallia noudattaen (ks. Kuvio 8). Kuvioita tekstin tukena käyttäen tarkastelen seuraavaksi, miten toteutuneet tarjoumateemat keskustelevat Mulderiin ja Scullyyn Salaisissa kansioissa liitettyjen ominaisuuksien kanssa ja millainen vaikutus mediatekstin 10. tuotantokaudella on ollut aineistoni shippausvideoihin.

Paikansin Salaisten kansioiden shippausvideoissa käytetyistä tarjoumista kolme erilaista tarjoumateemaa, jotka ovat **työ, tukeminen** ja **siviilielämä**. Työhön liittyvissä tarjoumissa Mulder ja Scully ovat esimerkiksi pukeutuneet tummiin pukuihin, tarkastelevat tutkimukseen liittyvää aineistoa, kiusoittelevat toisiaan työhön liittyvillä asioilla ja huolehtivat toisistaan tutkimuksen kuormittaessa toisen osapuolen mieltä. Tukeminen taas liittyy negatiivisiin kokemuksiin, kuten kuolemaan, sairauteen ja kipeisiin muistoihin. Siviilielämään kytkeytyvissä tarjoumissa hahmot keskustelevat esimerkiksi lapsestaan ja viettävät aikaa yhdessä työhön ja tutkimukseen liittyvien asioiden ulkopuolella.



Kuvio 11. Shippausvideo SK1 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Lohko- ja tarjoumarakenteesta (Kuvio 11) nähdään, että video **SK1** sisältää kuusi lohkoa ja tarjoumia kahdesta 10. tuotantokauden jaksosta (5 ja 6). Myös tarjoumien käyttötapa on minimalistinen. Tämän perusteella videon editointia voidaan luonnehtia prosessina melko yksinkertaiseksi, sillä hallittavana ei ole ollut

kokonaista tuotantokautta, edellisten kausien audiovisuaalista materiaalia tai mediatekstin ulkopuolista materiaalia. Kerronnalliselta ominaisuudeltaan luonnehdin videota kohtauspainotteiseksi, sillä minimalistinen tarjountien käyttötapa sekä niiden pitkät kestot mahdollistavat kohtauskerronnan vaatimusten täytymisen koskien ajan ja paikan pysyvyyttä (ks. Pirilä & Kivi 2008: 45). (Ks. Liite 1.)

Tarjountien ajallinen pitkäkestoisuus tukee myös videon lajityyppiä, biisifiktiota: katsojan havainnointiaika kasvaa, joka mahdollistaa hahmojen *hiipuneen suhteen palauttamista* kuvaavan narratiivin tarkastelun. Pitkäkestoiset tarjoumat motivoituvat vahvasti hahmojen kautta, ja niin sanottua täytemateriaalia ei ole. Tämä videon kantava aihe saa erityistä tukea musiikilta biisifiktio-lajityypille ominaisesti. Se on myös vaikuttanut osaltaan tarjountien valikoitumiseen, sillä visuaalinen materiaali on osittain sovitettu vastaamaan käytetyn musiikkikappaleen sanoituksia, ja tämän kautta hahmojen tunteet ovat avoimesti esillä (RST).

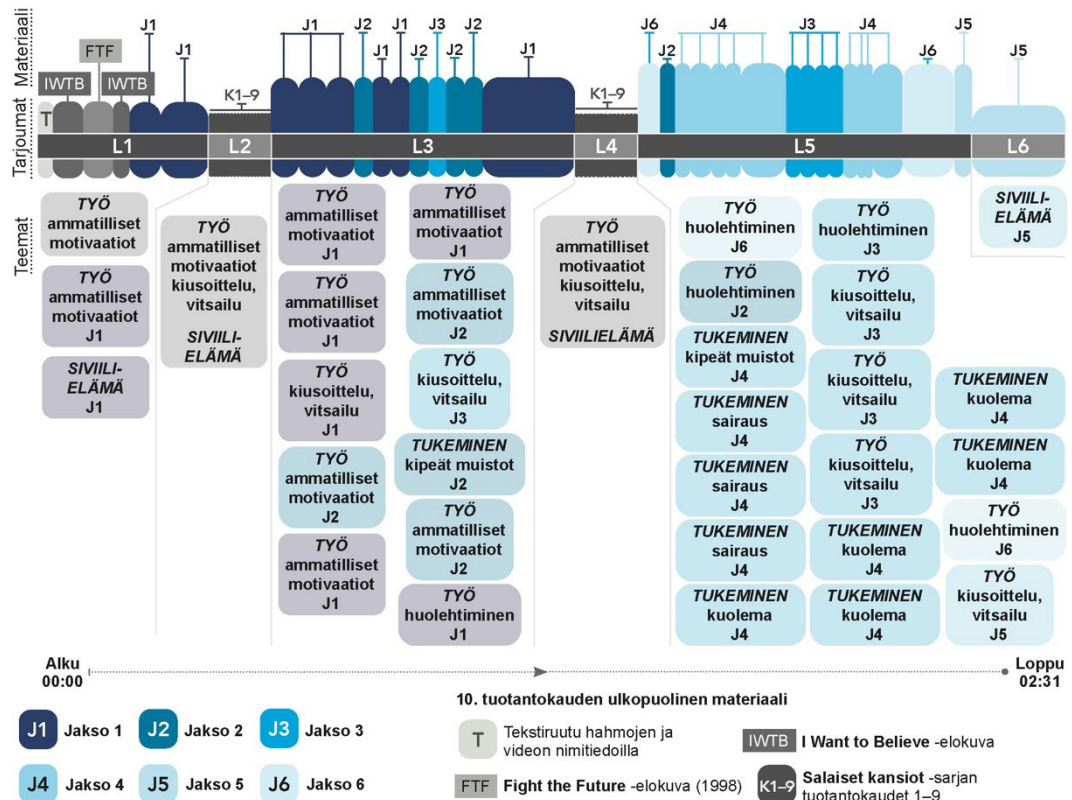
Videon kohtauspainotteisuus ja editoinnin pelkistäminen vaikuttavat siihen, että hahmot representoidaan lähes täysin kaupallisen tuotantokoneiston niihin liittämien ominaisuuksien valossa. Mulder esitetään vaivattoman samaistumisen kohteena olevana hiomattomana jokamiehenä, joka osoittaa videon todellisuudessa haavoittuvuutta. Näin video ylläpitää hahmoon liitettävää romanttista sankaruutta. (Ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008.) Video myös korostaa Scullyn hahmoon kirjoitettua aktiivisen sankarittaren osaa tämän auttaessa kärsivää Mulderia (ks. Bury 2003: 220, 223). Aktiivisena sankarittarena Scully on tasavertainen kumppani työtehtävissä, mitä korostetaan videon kestoltaan pisimmässä lohossa (3) (ks. Graham 2002). Mediatekstin hahmoihin liittämiä ominaisuuksia ei ole näin uudelleenkirjoitettu osana shippaustuotannollista metamorfoosia.

Uudelleenmuotoutuminen toisen asteen shippaustuotannollisessa metamorfoosissa tapahtuu kolmessa tarjoumassa. Näistä ensimmäinen kuvaa Scullyn ja Mulderin tapaamista tämän talolla (*siviilielämä*, jakso 5), joka on videossa pilkottu kolmeen lohkoon (1, 4 ja 6). Tarjouma käy läpi toisen asteen shippaustuotannollisen metamorfoosin merkitystasolla: mediatekstin hahmoihin liittämien ominaisuuksien sijaan uudelleenkoodautuminen tapahtuu juonellisen merkityksen murtamisella ja tarjouman kronologian rikkomisella. Käytännössä tämä tapahtuu leikkaamalla alkuperäinen kohtaus kolmeen osaan ja sijoittamalla ne videoeditointityökaluun aikajanan alkuun, keskivaiheille ja loppuun. Alkuperäinen kohtaus, jossa hahmot viettävät yhdessä vapaa-aikaansa keskustellen päättyneestä tutkimuksesta, uudelleenkoodautuu shippausvideon todellisuudessa kehyskertomukseksi, *ellipsiksi*: se on kuvaus suhteen nykyisyydestä muiden käytettyjen tarjountien kuvatessa hahmojen välisen suhteen etsikkoajoja ja aiempia, rankkoja

yhteisiä kokemuksia. Muu videon audiovisuaalinen materiaali on kehyskertomukselle alisteinen.

Kaksi seuraavaa toisen asteen shippaustuotannollisen metamorfoosin läpikäyvää tarjoumaa muodostavat editoinnin myötä yksikön, eli ne on sulautettu toisiinsa kahdesta erillisestä tarjoumasta (*työ: ammatilliset motivaatiot*, jakso 5). Videon tekijä on vastakuvia editoimalla luonut keinotekoisen vuorovaikutuksen hahmojen välillä, sillä alkuperäisessä mediatekstissä hahmot keskustelevat työkontekstissa puhelimen välityksellä toisten hahmojen kanssa. Vaikka hahmot eivät ole osayhtä ja samaa tarjoumaa, sisältävät ne samankaltaista ilmeikkyyttä ja leikkimielisyyttä ollen näin vaivattomasti yhdistettävää, samanlaista tunnelmaa sisältävää shippauskannusteista materiaalia. Tarjoumat ovat täynnä kemiaa, shippauspotentiaalia, joka alkuperäisessä mediatekstissä odottaa sitomistaan yhdeksi kokonaisuudeksi shippaustuotannollisen metamorfoosin kautta. Keinotekoisen vuorovaikutuksen illuusio ei kuitenkaan ole hätkähdyttävä, sillä tarjoumat merkityksellistyvät narratiivisena siirtymänä ja ne ovat visuaalisesti samankaltaiset: molemmat hahmot istuvat ja ovat kohtauksen keskiössä, myös niiden värisävy on hyvin samanlainen. Ilmaisullinen muutos eli tarjoumien yhdistäminen tuo hahmot työkontekstin kautta yhteen, ja seuraavassa lohkossa he ovat samassa tilassa toimittossaan uuden tutkimuksen äärellä.

Videon teemat eli *työ* ja *siviilielämä* tukevat hahmoihin mediateksteissä liitettyjen ominaisuuksien pysyvyyttä. Työ toimii viitekehystenä, joka tuo erilaisista lähtökohdista ponnistavat agentit samaan tilaan jo sarjan pilottijaksossa ja on siten merkityksellinen shipin muodostumiselle. Se myös kuvaa hahmoja parhaimmillaan vahvistaen heihin mediatekstissä liitettyjä ominaisuuksia eli romanttista sankaruutta ja aktiivista sankarittariutta. Siviilielämä taas kuvaa agenttien läheisyyttä näiden päästäessä toisensa oman henkilökohtaisen tilansa sisälle ja vahvistaa näiden välistä kumppanuutta. Toisin sanoen teemat tiivistävät ne tavat, joilla hahmot kuvataan pyöreinä ja motivoituneina mediatekstiuskollisesti.



Kuvio 12. Shippausvideo SK2 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Pelkistetyn videon SK1 jälkeen seuraavan videon lohko- ja tarjoumarakenne on monimutkaisempi (Kuvio 12). Video **SK2** sisältää edellisen tapaan kuusi lohkoa, mutta tarjoumia on tuotantokauden jokaisesta kuudesta jaksosta, varhaisemmilta tuotantokausilta ja kahdesta sarjan pohjalta tehdystä elokuvasta. Videon aloittaa tekstiruutu, jossa esitellään hahmojen ja videon nimi. (Ks. Liite 2.)

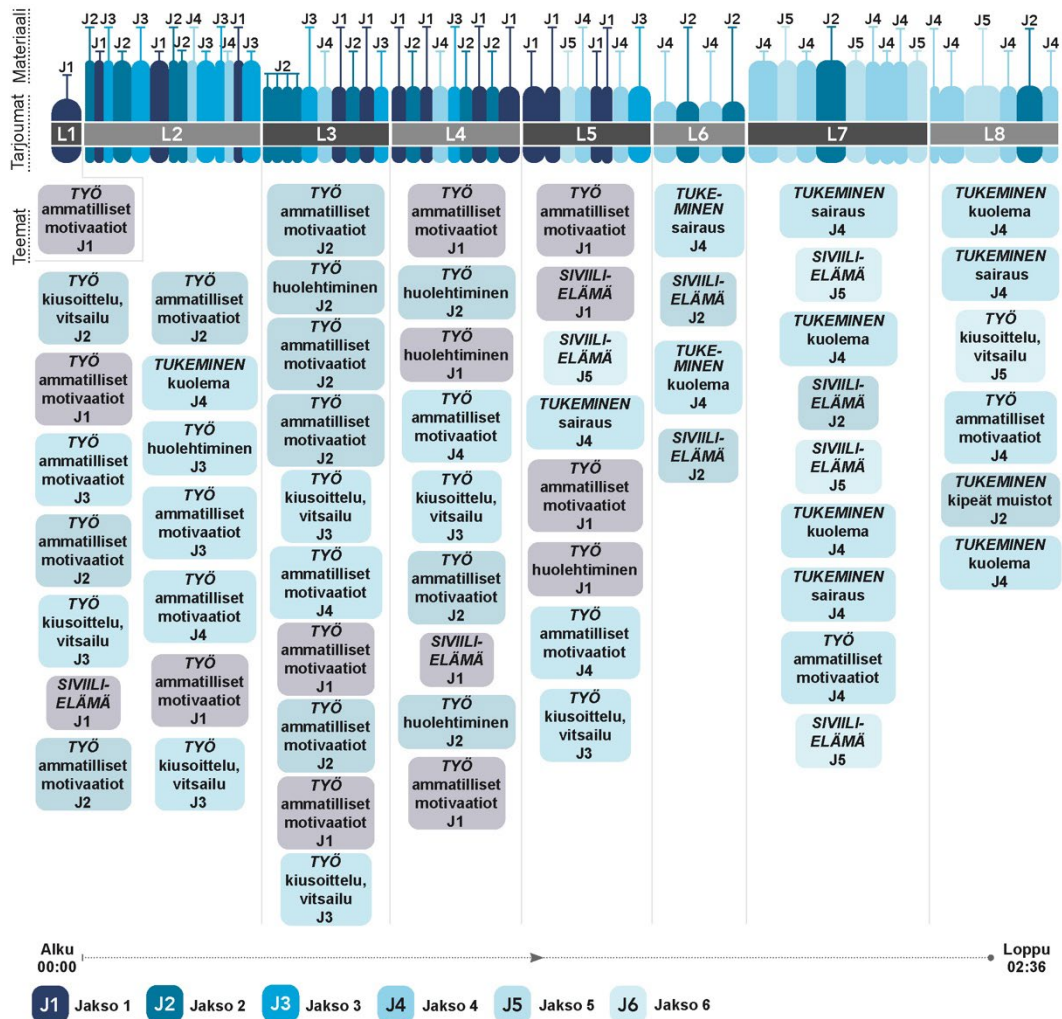
Video on yli kahdenkymmenen vuoden mittainen aikamatka shipin syntyyn ja niin työ- kuin siviilielämässä koettuihin ja jaettuihin haasteisiin. Sen kantava aihe on *olemassaolevan suhteen puolesta taisteleminen*, eli hahmojen tunteet toisiaan kohtaan ovat avoimesti esillä (RST). Kerronnalliselta ominaisuudeltaan luonnehdin videota fragmenttipainotteiseksi, eli ajan ja paikan jatkuvuutta rikotaan tietoisesti (ks. Pirilä & Kivi 2008: 46). Vaikka videossa käytetään samassa ajassa ja paikassa liikkuvia tarjoumia, kuten sairaalaympäristössä tapahtuvaa tukemista omaisen sairastuessa (*tukeminen: sairaus, kuolema*, jakso 4), on ne pirstaloitu ja sijoitettu uudelleen videon aikajanelle.

Video SK2 sisältää kaksi lohkoa (2 ja 4), joissa on hyödynnetty aikaisempien yhdeksän tuotantokauden jaksoja. Ne toimivat shipin pitkäikäisyyttä painottavina takaumakokonaisuuksina, joissa hahmojen ikääntyminen ja päivittyvä tyyli kertovat heidän pitkästä historiastaan. Seepiansävyisissä lohkoissa yhdeksän sekuntia

saavat merkittävän kerronnallisen painotuksen: lohko 2 esittää hahmojen alkuvaiheet aina ensimmäisestä kohtauksesta työn kautta syntyvän ystäväyden ja luottamuksen rakentumiseen, lohkon 4 kuvaustapa taas on henkilökohtaisempi esittäessään hahmojen yhteistä vapaa-ajanviettoa, suudelmia ja halaamista. Yksi otos on esillä alle sekunnin verran keskittäen katsojan huomion mahdollisimman tehokkaasti shipin osapuoliin. Kuitenkin lohkojen lyhyen ajallisen keston vuoksi niiden merkitys on lohko- ja tarjousmallin kautta hahmotettavissa muita lohkoja vähäisemmäksi, ikään kuin taustatarinaksi.

Videota kokonaisuudessaan sitoo sen lajityyppi, kärsimys/lohdutus. Se tukee myös videon mediatekstiuskollista tapaa representoida hahmot. Nämä kokevat vastoinkäymisiä, mutta voivat luottaa toistensa tarjoamaan tukeen. Romanttisena sankarina Mulder tukee Scullya tälle vaikeassa tilanteessa. Tämä myös osoittaa haavoittuvuutta ja ottaa itse vastavuoroisesti tukea vastaan kumppaniltaan. (Ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008.) Myös Scullyn esitystapa myötäilee mediatekstissä häneen liitettyjä aktiivisen sankarittaren ominaisuuksia hänen muun muassa auttaessa ja tukiessa kärsivää Mulderia ja toimiessa aktiivisena työparina X-arkistoihin liittyvissä tutkimuksissa (ks. Bury 2003: 223, 220; Graham 2002). Videon lajityypille ominaiset kärsimys ja lohdutus sekä näihin liittyvät positiot siirtyvät hahmolta toiselle. Näin myös Scully, Mulderin tapaan, kärsii ja tulee lohdutetuksi kumppaninsa tukemana. Valinta tuoda esiin hahmojen vahvuudet ja haavoittuvuus tekee näistä pyöreitä ja samastuttavia. Blomin (2021: 112, 125) näkemyksen mukaan vaikeuksia kokenut ja niistä oppinut sekä ylipäässyt hahmo on samastuttava ja myös kannustava, sillä haasteet ja vaikeudet ovat monille ihmisille tunnistettava osa todellista elämää. Näin kärsimys/lohdutus-lajityypin videot ovat, epä-todellisista juonenkäänteistä huolimatta, Angin (1985: 44–45) näkemyksen mukaisesti emotionaalisesti realistisia.

Teoksen hahmorepresentaatio ei eroa mediatekstin niihin liittämistä ominaisuuksista. Mulderin ja Scullyn tunneside ja kemia ovat läsnä myös alkuperäismateriaalissa, vaikka kaupallinen tuotantokoneisto luonnehti hahmojen suhdetta platoniseksi (Wilcox & Williams 1996: 113). Ensimmäisen tason shippaustuotannollinen metamorfoosi muuttaa tulokulmaa fokuoituen hahmojen välisiin mahdollisiin romanttisiin tunteisiin. Shippaustulkinnallinen lukutapa paikantaa rivien välistä kaupallisen tuotannon sinne istuttamat tunnevihjeet ja nostaa ne esiin. Runsas ja pirstaloitu tarjousmakattaus vaikuttaa suoraan siihen, ettei toisen tason shippaustuotannollinen metamorfoosi synny videon todellisuudessa: nopeatempoinen kuvakimara kuvaa hahmojen kemiaa ja tunnesidettä kaupallisen tuotantokoneiston hahmoihin liittämien ominaisuuksien kautta, ja nämä ominaisuudet näkyvät tiivistetysti teoksen aikajanalla.



Kuvio 13. Shippausvideo SK3 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Kuviossa 13 on nähtävissä videossa **SK3** käytettyjen tarjoumien nopeatempoisuus. Aineistona on käytetty 10. tuotantokauden jaksoja 1–5. Ajalliselta kestoltaan melko samanpituiset lohkot koostuvat useista tarjoumista, ja ne näyttävät malliin sijoitettuina hyvin tasaväkisiltä. Baconin (2000: 123) mukaan on monia tapoja ja syitä tehdä kysymys kuluneen ajan pituudesta tahallisesti epämääräiseksi. Yksi vanhimpia keinoja on ajan tiivistäminen montaasijaksoksi: se antaa vain summittaisen vaikutelman siitä, minkälaista toimintaa tietynä ajanjaksona on meneillään (emt. 123). Koska Salaiset kansiot on laaja mediateksti, jonka aikajänne on lähes 30 vuotta, on montaasin käyttö keinona kuvata Mulderin ja Scullyn muodostamaa shippiä motivoitu. Tämän ja tarjoumateemojen perusteella voi tehdä olettamuksen, jonka mukaan videon visuaaliselle kuvastolle ei ole asetettu tiukkoja sisällöllisiä vaateita. Kuvaan videota visuaaliselta sisällöltään hajanaiseksi verrattuna kahteen muuhun aineistoni Salaiset kansiot -videoon. (Ks. Liite 3.)

Videossa siirrytään vaihteleviin teemoihin kuuluvien tarjoumien välillä nopeasti. Tarjoutemastossa painottuu vahvasti *työ*, mutta sen alateemat vaihtelevat runsaasti lohkojen sisällä. Samanaikaisesti video rikkoo tuotantokauden jaksojärjestyksen logiikkaa. Ajan ja paikan jatkuvuutta rikotaan tietoisesti, työn toimiessa fragmenttikerrontaa yhdistävänä aiheena (ks. Pirilä & Kivi 2008: 46). Videon kantava aihe, *olemassaolevan suhteen palauttaminen työkontekstin tukemana* (RST), muodostuu tarjoutemastossa painottuvan työn kautta. Montaasiksi voidaan Henry Baconin (2000: 123) kuvauksen mukaan ymmärtää myös kokonainen video, ja tämä kuvaus sopii tähän videoon. Se sisältää runsaasti tarjoumia ja siirtymät niiden ja teemojen välillä ovat nopeita. Video ei näin ollen ole motivoimaton kollaasi hahmoista, vaan tarjoumat (yhdistettynä musiikkiin) synnyttävät shipin nykytilaa kuvaavan läpileikkauksen sarjan 10. tuotantokauden kehyksessä.

Toisen asteen shippaustuotannollinen metamorfoosi ei tapahdu videon todellisuudessa, ja polveilevat tarjoumat Mulderin ja Scullyn suhteen kuvittajana tekevät videosta kollaasin hahmojen yhteisistä shippauskannusteisista hetkistä. Vaikka tarjoumat asettuvat osaksi videon todellisuutta ja uudelleenmuotoutuvat osana ensimmäisen asteen shippaustuotannollista metamorfoosia, eivät ne videon kantavan aiheen, tarjoumien polveilun ja lyhyiden havainnointiaikojen tulokulmasta muutu joksikin uudeksi ainoastaan videon todellisuudessa nähtäväksi.

Videon lajityypit, kärsimys/lohdutus sekä sanoitusten kautta läsnäoleva biisifiktio, tukevat mediatekstiuskollista tapaa representoida hahmot. Runsaan tarjoumäärän kautta molemmat hahmot esitetään heille tyypillisissä positioissa, ja hahmojen ominaisuudet ovat lähes identtiset edelliseen videoon (SK2) suhteutettuna. Romanttisena sankarina Mulder on kumppaninsa rinnalla ja tukena toimiva hahmo, joka tämän kautta paljastaa oman herkän puolensa (ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008). Scullyn aktiivinen sankarittarius puolestaan rakentuu etenkin työkontekstissa, jossa tämä nähdään tarjoumien kautta niin agentin kuin lääkärin toimissa (ks. Bury 2003: 223, 220; Graham 2002). Kärsimykseen ja lohdutukseen liittyvät positiot ovat kuitenkin edelliseen videoon verrattuna staattisemmat, sillä videon todellisuudessa Mulder on lohduttaja Scullyn kärsiessä.

Koska Salaisten kansioden 10. tuotantokausi sisältää ainoastaan kuusi jaksoa, tämä näkyy aineistoni shippausvideoissa jaettuina tarjoumina. Näistä kolme on vapautunut, kokonaan tai osittain, kaupallisen tuotannon niille asettamista merkityksistä ja muotoutunut uudelleen shippausvideon todellisuudessa. Ensimmäisen toisen tason tuotannollisen metamorfoosin läpikäynyt ja jokaisessa kolmessa videossa toteutuva tarjouma on Mulderin ja Scullyn tapaaminen Mulderin talon kuistilla ja sitä seuraava kävely pihatiellä (*siviilielämä*). Se painottuu videoissa eri tavoin. Videossa SK1 se muodostaa kerronnallisen ellipsin eli kehyskertomuksen

painottaen sitä, että muu videossa nähtävä visuaalinen materiaali tapahtuu mennessä. Toisessa videossa se muodostaa rauhallisen loppusulkeuman tunteita herättävälle kärsimys/lohdutus-lajityypille. Kolmannessa videossa se näyttäytyy poimintoina korostumatta kokonaisuudessa.

Toinen jokaiseen kolmeen Salaiset kansiot -shippausvideoon sisältyvä tarjouma on Mulderin ja Scullyn pitkä keskustelu juuri käynnistyvän tutkimuksen äärellä (*työ: kiusoittelu ja vitsailu*, jakso 5). Hahmot ovat toimistossaan keskustelemassa tulevasta työtehtävästä, pukeutuneena agenttipukukoodin mukaisesti tummiin pukuihin. Tarjouma yhdistää sekä shipille merkityksestä työkontekstia että sille tyypillistä keskinäistä sanailua, aiheena hahmojen ikiaikaiset näkemuserot uskosta ja yliluonnollisesta. Tilanne on tutkimuksen vakavaluonteisuudesta huolimatta rento ja keskittyy Mulderin ja Scullyn väliseen kemiaan heidän keskustellessa rauhallisesti mutta painokkaasti näkemyseroistaan.

Näiden kahden tarjouman suosiota voi selittää Katharina M. Freundin (2011: 124–126) näkemyksellä shippausvideoiden tekemisen motiiveista. Hänen mukaansa videoon kootaan ihmissuhteeseen ja kemiaan viittaavia elementtejä sekä järjestelään niitä (emt. 124–126), ja molemmat tarjoumat sisältävät tunnevihjeitä hahmojen välisestä kemiasta. Niiden kautta hahmoista nähdään myös kaksi erilaista ulottuvuutta, jotka yhdessä luovat kokonaiskuvan hahmojen merkityksestä toisilleen. *Siviilielämä*-teemaan kuuluvassa tarjoumassa hahmot viettävät läheisissä tunnelmissa vapaa-aikaa keskustellen, hymyillen ja pitäen toisiaan kädestä. *Työ*-tarjouma taas esittää agentit tasavertaisina ja toisiinsa tukeutuvina kumppaneina, yhtenäisesti hahmoihin mediatekstissä liitettyjen ominaisuuksien kautta. Tarjoumat painottuvat videoiden todellisuudessa myös ajalliselta kestoltaan verrattuna muihin, lyhytkestoisemmiksi editoituihin tarjoumiin.

Mulderin ja Scullyn shippaaminen perustuu älylliseen kemiaan, voimaannuttavaan kemiaan (tukeminen) ja seksuaaliseen kemiaan/jännitteeseen. Nämä kaikki perusteet näkyvät videoissa toteutuneissa teemoissa. Älyllinen kemia on osa agenttien työtä. Työkonteksti esittää heidät tasavertaisina ja toisiinsa tukeutuvina kumppaneina, jotka antavat toisen tulla omaan henkilökohtaiseen tilaansa myös siviilielämässä. Siviilielämään liittyy vahvasti myös toisen tukeminen vaikeissa tilanteissa, ja aineistossa tämä ilmenee vastavuoroisesti. Sarjassa Mulderin ja Scullyn muodostama shippi on juurtunut niin syvälle, että sen vuoksi toisen asteen metamorfoosin läpikäyneitä tarjoumia on haastavaa paikantaa. Kyseessä on hienovarainen tulokulman muutos, jota kaupallinen tuotanto shipperikoukutuksen kautta vahvistaa.

5.2.2 Uusi Sherlock – lohko- ja tarjoumarakenne

Kuvioissa 14–16 avaan aineistona olevien Uusi Sherlock -shippausvideoiden lohko- ja tarjoumarakenteen. Tarkastelen seuraavaksi kuvioita tekstin tukena käyttäen, miten toteutuneet tarjoumateemat liittyvät Sherlockiin, Johniin ja Molly Hooperiin Uudessa Sherlockissa liitettyihin ominaisuuksiin, ja millainen vaikutus neljännellä tuotantokaudella on ollut aineistoon. Videot US1 ja US3 sisältävät myös neljännen tuotantokauden ulkopuolista materiaalia. Olen paikantanut myös niiden tarjoumateemat ja tavoittanut motiivit, joiden vuoksi ne on liitetty videon diegesikseen.

Tunnistin videoissa US1 ja US3 käytetyistä tarjoumista kuusi teemaa, jotka ovat **työ, tukeminen, kärsimys, inhimillistyminen, pelastaminen** ja **suhdetta vahvistava toimijuus**. Työhön liittyvässä tarjoumassa näyttäytyy hahmoihin (aikaisemmilla tuotantokausilla) yhdistettävä veijarikomiikka ja toimintasankaruus. Tukeminen näyttäytyy tilanteissa, joissa tasapainoillaan syyllisyyden tunteiden ja anteeksiannon välillä. Vastavoimana tukemiselle on kärsimys, joka näyttäytyy niin passiivisena vakavuutena kuin repivänä raivona. Inhimillistyminen liittyy yksinomaan Sherlockiin – sosiopaatiksi ympäristönsä diagnosoima etsivä osoittaa tähän luokkaan liittyvissä tarjoumissa tunneälyä ja välittämistä niin sanoina kuin tekoina. Pelastaminen taas liittyy Johniin hänen estäessään Sherlockin vahingoittamisen. Suhdetta vahvistavaa toimijuutta ilmentävässä tarjoumassa shipin ulkopuolinen henkilö kannustaa shipin toista osapuolta osoittaen kannatettavalle osapuolelle tukea ja luottamusta. Lisäksi teema **siviilielämä** toteutui videoissa US1 ja US2.

Video ylläpitää Sherlock Holmesiin liitettävää romanttista sankaruutta ja kerroksellisuutta. Romanttinen hahmokuvaus todentuu osaltaan hahmon ulkomuodossa, ja sekaiset mustat hiukset, pitkä tumma takki tai aamutakki ja kaulahuivi vastaavat hänestä romanttisesta kirjallisuudesta omaksuttua kuvausta (ks. Coppa 2012: 211). Sherlock esitetään videon todellisuudessa toimintasankarina, jonka suorittamiin urotekoihin kuuluu muun muassa Johnin hengen pelastaminen. Videon lajityypin mukaisesti etsivän kuvauksessa korostuu romanttiseen sankariin liitettävistä ominaisuuksista erityisesti erakoituneisuus ja epäsosiaalisuus, jotka toistavat niin sanotuista harlekiiniromaaneista tuttua sankarimääritelmää (ks. Wik 2018). Sherlockin erakoituneisuutta ja kyvyttömyyttä paljastaa tekojensa taustalta löytyviä motiiveja kuvataan esimerkiksi hahmon ristiriitaisilla toimilla: tämä esimerkiksi pelastaa Johnin varmalta kuolemalta ja osoittaa tunteitaan tekojensa kautta, mutta toisaalta vetäytyy ja salaa tältä asioita estäen Johnin pääsemisen lähelleen.

Videon diegesiksessä Sherlockin romanttinen sankaruus rakentuu myös tarjoumateemoissa painottuvassa kärsimyksessä. Mediatekstissä hahmo kuvataan usein välinpitämättömästi muihin ihmisiin suhtautuvana ja ylimielisenä henkilönä, joka haastaa yleiset normit ja toimii jopa niiden ulkopuolella. Kärsiessään hahmo osoittaa haavoittuvuutta: Sherlockin kuvaaminen herkkänä ja tukea toiselle osapuolelle antavana ja sitä vastaanottavana vahvistaa tähän liitettävää romanttista sankaruutta. (Ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008.) Hahmossa on vikoja ja puutteita, mutta ne toimivat osoituksena tämän inhimillisyydestä. Alkuperäisessä mediatekstissä Sherlockin inhimillisuus näyttäytyy esimerkiksi siten, ettei hän itseluottamuksestaan huolimatta tiedä kaikkea, kuten esimerkiksi maan kiertävän aurinkoa.⁴⁷ Videon todellisuudessa tietämättömyyden kautta osoittautuva inhimillisuus tulee ilmi tavoissa, joilla hahmo sekä yrittää säilyttää yhteyden Johniin että työntää hänet pois.

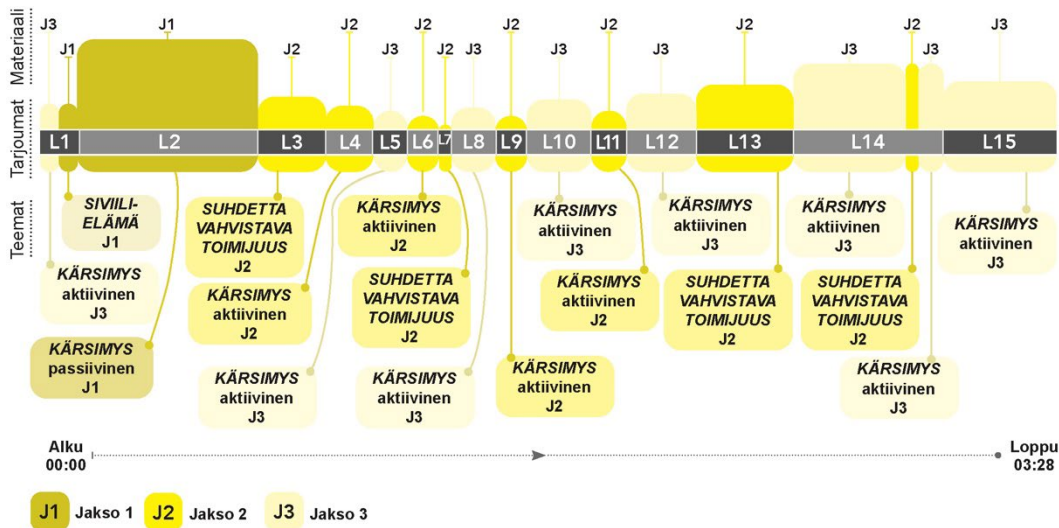
Videon diegesiksessä näyttäytyvä etsivän inhimillisuus lasketaan Johnin ansioksi. Näin John representoidaan kaupallisen tuotantokoneiston tähän liittämien ominaisuuksien valossa: hän on vahva kumppani, joka on pitkäjänteisellä toiminnallaan opettanut Sherlockille ihmisyyttä ja tunteiden näyttämistä. Videon tarjoumat painottuvat vahvasti neljänteen kauteen, joten hahmojen ensikohtaaminen, Johniin tuolloin vaikuttavat henkiset ja fyysiset arvet sekä Sherlockin vaikutus niistä vapautumiseen, jäävät videon narratiivin ulkopuolelle. Videon lajityyppi, kärsimys/kärsimys, liittää kuitenkin myös Johniin romanttisen sankarin kuvauksen mukaista ulkopuolisuutta ja haavoittuvuutta. Näin videon todellisuudessa ja siinä kuvatussa passiivisen ja aktiivisen kärsimyksen syklissä romanttisen sankarin positio liikkuu hahmojen välillä toisen vuoroin kärsiessä ja toisen lohduttaessa.

⁴⁷ K1J1 *Vaaleanpunainen kuolema* (2010)

Dyerin (1998: 93–96) pyöreän hahmokuvauksen mukaisesti etsivä ja lääkäri kehittyvät ja oppivat ymmärtämään toisiaan. Videon lajityyppi, tarjounteemat ja liikkuvat positiot tekevät videosta näkemykseni mukaan emotionaalisesti realistisen (ks. Ang 1985: 44–45).

Videossa on kaksi toisen tason shippaustuotannollisen metamorfoosin läpikäynyttä tarjoumaa, ja kumpaankin liittyy välillisesti Johnin edesmennyt vaimo, Mary. Tarjounta ensimmäinen toimii videon aloituksena: John katsoo vakavana tyhjiään Baker Streetin asuntoon (*tukeminen: syyllisyys ja anteeksianto*, jakso 2) Tarjouma luo ennako-odotuksia videolle – miesten jakama asunto on tyhjä, jostain vakavaa on tapahtunut. Alkuperäisessä mediatekstissä tunnelma on suloisen katkera, sillä etsivä ja lääkäri ovat selvittäneet Johnin vaimon kuoleman laukaiseman kriisin ja ovat lähdössä juhlistamaan Sherlockin syntymäpäivää. Juuri ennen astumistaan ulos asunnosta Sherlock laittaa päähänsä deerstalker-hattunsa kunnonosoituksena hattuun tykästyneelle Marylle. Ymmärrettyään Sherlockin tribuutin John katsoo vakavana huoneeseen, kuin toivoen näkevänsä Maryn vielä viimeisen kerran. Näin Johnin haikean katseen merkitys ja kaipauksen kohde sen takana on muuttunut osana tarjouman uudelleenmuotoutumista: shipperin luoman tarinan mukaan jotain vakavaa on tapahtunut, ja John katsoo asuntoon kuin toivoen näkevänsä siellä Sherlockin.

Toisessa toisen tason shippaustuotannollisen metamorfoosin läpikäyneessä tarjoumassa Sherlock huomaa Johnin olevan hiljainen ja tiedustelee, onko tämä kunnossa. John tunnustaa Sherlockille olleensa uskoton edesmenneelle vaimolleen Marylle (*tukeminen: syyllisyys ja anteeksianto*, jakso 2) ja tajunneensa vaimonsa hypänneen Sherlockille tarkoitetun luodin eteen omasta valinnastaan, ei siksi että etsivä olisi epäonnistunut antamassaan lupauksessa suojella tätä. Näin Johnin viha etsivää kohtaan ei ollut oikeutettua. Johnin lopetettua puheensa Sherlock nousee tuolistaan ja halaa kasvot käsillään peittänyttä ystäväänsä. Videon todellisuudessa tarjouma sivuuttaa Johnin vaimon merkityksen, ja uudelleenmuotoutumisen myötä John suree miesten välirikkoa. Vaikka metamorfoosin läpikäynyt tarjouma heijastaa alkuperäisen mediatekstin kaikuja, joissa John suree voimakkaasti sekä vaimonsa kuolemaa että välirikkoa etsivään, on syyllisyyden alkuperä muuttunut metamorfoosin myötä. Johnin kokema syyllisyys uskottomuudesta uudelleenmuotoutuu syyllisyydeksi rakkauden kohteen kaltoinkohtelusta.



Kuvio 15. Shippausvideo US2 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Sherlock Holmesin ja Molly Hooperin muodostama shippi ei saa tukea synkäsävyyisen neljännen tuotantokauden jaksoissa. Hahmojen yhteinen ruutu-aika on vähäinen, ja heidän välejään tarkastellaan tilanteissa, joissa jokin toinen henkilö tai tapahtuma on tuonut heidät yhteen. Videossa ei ole käytetty neljännen tuotantokauden ulkopuolista materiaalia täydentämään narratiivia tai hahmojen esitystapaa. Video **US2** voidaan ymmärtää hahmojen suhteen päätepisteen ja siitä seuraavan toivottomuuden kuvaukseksi: Molly on ollut aina Sherlockin tukena, ja tämä ymmärtää, Johnin tuella, tunteensa Mollya kohtaan liian myöhään. Videon kantava aihe on *ongelmallinen suhde kärsimyksen tuottajana* (UST/RST). (Ks. Liite 5.)

Lohko- ja tarjoumarakenne (Kuvio 15) kuvaa videon jakautumista viiteentoista lohkokoon. Niiden teemaksi nousi aktiivinen kärsimys, josta syntyy videon kärsimys/kärsimys-lajityyppi. Video kuvaa shipin kivuliasta ja ongelmallista suhdetta, joka tarvitsee tukea suhdetta vahvistavalta toimijalta, tässä tapauksessa Johnilta. 13/15 lohkoista hyödyntää ainoastaan yhtä tarjoumaa, ja ajan ja paikan jatkumo toteutuu osana lohkojakoa. Kerronnalliselta ominaisuudeltaan video muistuttaa-kin kohtauskerrontaa, sillä se sisältää esimerkiksi pitkiä keskustelutilanteita.

Videon kohtauskerronta vaikuttaa suoraan siihen, että etenkin Sherlock esitetään kaupallisen tuotantokoneiston toteuttamiseksi tavoin. Kuten edellinen Uusi Sherlock -video, ylläpitää US2 Sherlockiin liitettävää romanttista sankaruutta ja kerroksellisuutta korostamalla erakoituneisuutta ja epäsosiaalisuutta. Korostaminen tapahtuu diegesiksessä kyvyttömyydellä tunnistaa Mollyn etsivää kohtaan tuntema rakkaus ja toisaalta osoittaa omia tunteitaan tälle. Etsivän romanttinen sankaruus painottuu, edellisen videon tapaan, myös videon tarjoumateemoissa

voimakkaasti ilmenevän kärsimyksen kehyksessä: kärsiessään Sherlock osoittaa haavoittuvuutta, joka taas viestii hahmon inhimillistymisestä. Inhimillisyydestä seuraa edelleen hahmoon samaistuttavuus, ja näin videota voi kuvailla emotionaalisesti realistiseksi (ks. Ang 1985: 44–45).

Video todentaa Sherlockin hahmon elastisuuden, sillä häneen liitetty romanttinen sankaruus on tarpeeksi joustava hahmon siirtymille romanttisessa kontekstissa: samoin kuin Essi Varis (2019: 121) kuvaa hahmoja eri tekstien ja lukijoiden välillä soljuvina vuorovaikutuksellisia prosesseina, liikkuu Sherlockin hahmo romanttisen kontekstin sisällä hahmopariskunnasta toiseen. Hahmon joustavuus on osa fiktiiviseen hahmoon liittyvää kiinnittymistä (Vermeule 2010: 49), ja täten Uuden Sherlockin representaatio etsivästä sekä vahvistaa fanisuusikin asemaa että toimii hahmotarjoumana: tarjouma avaa käyttämisen mahdollisuuksia ja tarjoaa tiettyjä toimintoja (vrt. Rantakokko 2021: 74), jolloin hahmotarjouma on ymmärrettävissä mahdollisuuksiksi uudelleenmuotoilla hahmoon liitettyjä ominaisuuksia. Ominaisuus voi olla esimerkiksi tämän seksuaalinen suuntautuminen, ja sen kautta hahmon kiinnostuksen kohteet voivat vaihdella shipperin näkemysten mukaisesti.

Videon todellisuudessa näyttäytyvä etsivän inhimillisuus annetaan Mollyn ansioksi. Mollyn representoinnissa näkyy korostetusti kaupallisen tuotantokoneiston hänen liittämät ominaisuudet, jotka painottuvat uudella tavalla sarjan neljännen tuotantokauden myötä. Etenkin sarjan ensimmäisellä tuotantokaudella Molly kuvattiin Sherlockiin ihastuneeksi kollegaksi, joka antoi etsivän manipuloida itseään tutkimusten lomassa.⁴⁸ Uusien tuotantokausien myötä Mollyn hahmon motivoimattomuus väistyi ja tämä lunasti aktiivisen sankarittaren position esimerkiksi osoittamalla arvonsa tutkijakollegana, uskollisena ystävänä ja uskottuna.⁴⁹ Sherlockin läheisistä ystäväistä muodostuva sisäpiiri on hyvin pieni, ja Mollyn kuulumisen siihen nostaa mediatekstissä hänen merkitystään sarjan keskeisenä hahmona.

Mollyn kehittyminen tuotantokausien aikana lisäsi hahmon pyöreyttä, vaikka hänen toiminnallisuutensa oli edelleen vähäistä juonenkuljetuksen kannalta (ks. Dyer 1998: 893–96; Bacon 2000: 173–175). Video US2 pyrkiikin uudelleenmuotoilemaan Mollyn hahmotarjouman ja korostamaan hänen merkitystään juonenkuljetuksessa Sherlockin hahmoon voimakkaasti vaikuttavana toimijana: Sherlockin inhimillistyttäminen, toisin sanoen romanttisen sankarin kesyttäminen, osoittautui etsivään shipattavan laborantin suurimmaksi ansioksi. Mollyn representaation voidaankin kuvailla olevan pyöreämpi ja motivoidumpi

⁴⁸ Esim. K1J2 *Sokea pankkiiri*: Sherlock flirttailee Mollylle kehuen tämän ulkonäköä päästäkseen tämän ohi tutkimaan kahta vainajaa ruumishuoneella.

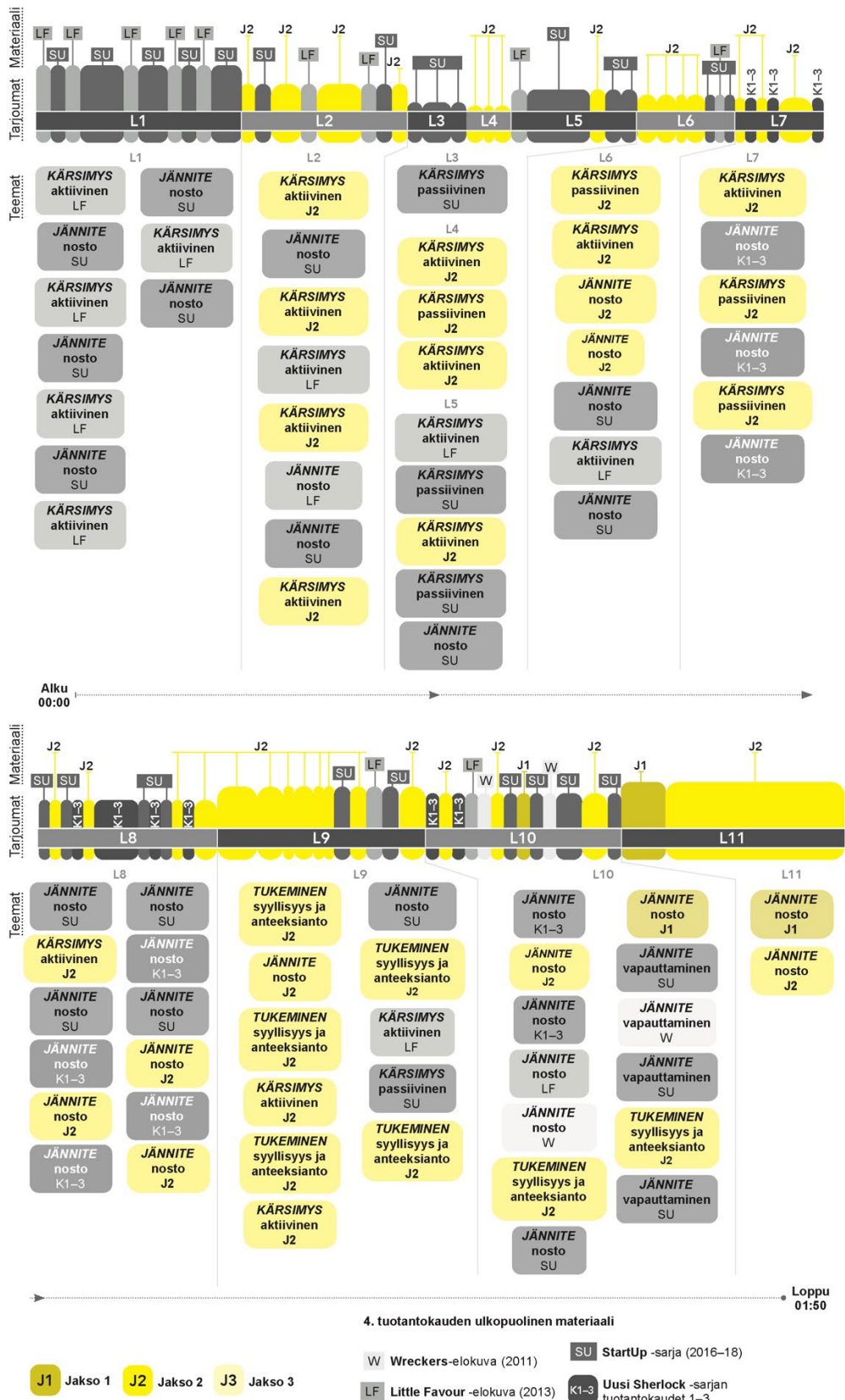
⁴⁹ Esim. K2J3 *Loppunäytös*: Sherlock pyytää Mollya auttamaan oman kuolemansa lavastamisessa.

shippausvideon todellisuudessa kuin alkuperäisessä mediatekstissä. Videossa kuvattiin Mollyn vaikutusta Sherlockiin epäsuorasti suhdetta vahvistavan toimijan eli Johnin kautta.

Toisen tason shippaustuotannollinen metamorfoosi tapahtuu tarjoumissa, joissa John korostaa Mollyn roolia etsivän elämässä suhdetta vahvistavana toimijana. John puhuttelee etsivää vetoavasti kuvaten Mollyn roolia tämän elämässä ja kehottaa antamaan romanttiselle suhteelle mahdollisuuden (*tukeminen: syyllisyys ja anteeksianto*, jakso 2). Johnin ääntä kuullaan läpi tarjouman; hän muun muassa kuvaa Sherlockia mahdollisesta onnestaan ymmärtämättömäksi hölmöksi, joka ei hahmota Mollyn pitävän hänestä. Toisen tason metamorfoosi muokkaa kohdetta, jolle John toimii suhdetta vahvistavana toimijana: alkuperäisessä mediatekstissä hän viittaa Mollyn sijaan Irene Adleriin, naiseen, jota kohtaan Sherlock tuntee älyllistä viehtymystä. Uudelleenmuotoutumisen myötä tarjouma asetuu videon todellisuuteen Sherlock/Molly-shippiä tukevana.

Toinen toisen tason metamorfoosin läpikäynyt tarjouma on kuuteen lohkoon pirstoutunut Sherlockin ja Mollyn puhelinkeskustelu (*kärsimys: aktiivinen*, jakso 5). Alkuperäisessä mediatekstissä Sherlockia kiristetään saamaan Mollylta rakkautentunnustus tai molempien henki on vaarassa. Videon todellisuudessa tarjouma on uudelleenmuotoiltu siten, että Sherlock haluaa kuulla Mollyn rakastavan tätä. Pyynnön taustalla ei olekaan ihmissuhteilla leikittelevä rikollisnero, vaan etsivä on viimein ymmärtänyt, suhdetta vahvistavan toimijan eli Johnin avulla, rakkautensa naista kohtaan.

Edellä kuvattujen tarjoumien mukaisesti videon todellisuudessa on kolme osapuolta: shipin osapuolet eli Sherlock ja Molly sekä suhdetta vahvistavana toimijana John. Näin teos tarttuu, Sherlockin ohella, myös Johnin hahmotarjoumasta avautuviin mahdollisuuksiin uudelleenmuotoilla tähän liitettyjä ominaisuuksia. Voidaan sanoa, että myös John liikkuu romanttisen kontekstin sisällä hahmopariskunnasta toiseen. Hän on hahmona riittävän kerroksellinen, jotta voi tulla osallistetuksi itsensä ulkopuolisiin shippeihin suhdetta vahvistavana toimijana, tai jopa tämän suhteen esiintuojana. John muotoutuu videon todellisuudessa aktiivisimmaksi Sherlockin ja Mollyn muodostaman shipin puolesta puhujaksi hahmojen itsensä asemoituessa passiivisiksi ja aktiivisiksi kärsijöiksi, jotka jättävät tunteidensa sanoittamisen muiden tehtäväksi.



Kuvio 16. Shippausvideo US3 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Video **US3** tuo Sherlockin ja Johnin vaihtoehtoiseen todellisuuteen, jossa väkivalta ja sen uhka toimivat seksuaalisena kiihokkeena. Narratiivissa John toimii alistavana osapuolena ja Sherlock alisteisena, ja tapahtumat käynnistyvät juuri koetun väkivallanteon jälkeen. Videon viimeisessä lohossa hahmojen välinen seksuaalinen jännite purkautuu, mutta Sherlock havahtuu yksin ulkona. Avoin loppu herättää epäilyksen siitä, oliko kaikki videossa nähty etsivän selvästi järkkyyneen mielen tuotosta. (Ks. Liite 6.)

Kuvio 16 kuvaa rintamaa, jossa videon narratiivi ja Uuden Sherlockin neljännen tuotantokauden ensimmäisen ja toisen jakson shippauskannusteisten tarjoumien valikoima kohtaavat. Videon lajityyppi on törky, johon liittyy (graafisen) seksuaalisen kanssakäymisen kuvaus. Lajityypin lisäksi seksuaalisen kuvaston tarve on tulkittavissa videon tarjoumateemoja tarkastellessa: jännitteen nosto ja vapautus, aktiivinen ja passiivinen kärsimys sekä tukeminen syyllisyyden ja anteeksiannon hetkellä muodostavat teoksen kantavan aiheen eli *väkivalta kompleksisena kiihokkeena* (RST).

Kuten on todettu, Uusi Sherlock -sarja ei esitä hahmoja seksuaalisissa tai latautuneissa tilanteissa (ks. luku 5.1.2). Narratiivin vaihtoehtoisen todellisuuden kuvaaminen visuaalisesti on näin ollen mediatekstipohjaisesti mahdotonta. Täten se tarvitsee huomattavan paljon tukea muista audiovisuaalisista tuotteista, kuten Sherlockin ja Johnin näyttelijöiden muista töistä (ks. Kuvio 16). Vahva narratiivi kohtauskerronnan keinoin motivoi jokaisen videossa käytetyn, Uuden Sherlockin ulkopuolisen tarjouman. Käsittelen näitä muista mediateksteistä lainattuja kaappauksia osana shippausvideon todellisuutta. Käytän niissä esiintyvistä hahmoista nimiä Sherlock ja John, vaikka todellisuudessa Sherlockin ja Johnin näyttelijät esittävät niissä toisia hahmoja. Tällä valinnalla korostan sitä, että shippausvideossa nähtävien hahmojen toiminta on sidoksissa nimenomaan tietyn shipin, siis fiktiivisen parin suhteen, kuvaukseen – tässä tapauksessa Benedict Cumberbatchin esittämän Sherlockin ja Martin Freemanin esittämän John Watsonin.

Videon esittämä vaihtoehtoinen todellisuus vahvistaa sekä Sherlockin että Johnin hahmoihin liitettävää elastisuutta. Edellisen videon (US2) yhteydessä kuvasin Sherlockia ja Johnia dynaamisina hahmoina, joiden näen liikkuvan shippausvideoiden välillä ja romanttisen kontekstin sisällä hahmopariskunnasta toiseen (vrt. Varis 2019: 121). Uuden Sherlockin hahmotarjoumat mahdollistavat hahmoon liitettyjen ominaisuuksien uudelleenmuotoilun, sillä sekä etsivä että lääkäri ovat Dyerin (1998: 93–96) tulkintakehyksen mukaan yksilöllisiä, mielenkiintoisia, autonomisia, motivoituja ja pyöreitä hahmoja. Voidaankin sanoa, että hahmot ovat riittävän vahvoja, riittävän *todellisia* liikkuaan shippausvideoiden generajojen yli ja pysyen silti tunnistettavina.

Hahmojen tunnistettavuus kytkeytyy Abby Normanin (2015) ajatukseen fiktiivisen ihmishahmon tarpeesta tulla liitetyksi lihalliseen ja tunnistettavaan vartaloon. Tämä vartalo rakentuu hahmoa esittävän näyttelijän kautta. Näin hahmon ole-massaolo ja todellisuus ovat hyvin pitkälti riippuvaisia toimivan käsikirjoituksen lisäksi siitä, miten hyvin heitä representoimaan valitut näyttelijät tehtävästään suoriutuvat. (Emt. 2015.) Tanja Välisalo (2018: 18–19) korostaa näyttelijää ja tämän esittämää performanssia merkittäväksi hahmoon kiinnittymisen tavaksi, ja video todentaa Sherlockin ja Johnin näyttelijöiden, Benedict Cumberbatchin ja Martin Freemanin, onnistuneen tehtävässään: heidän kehoistaan on tullut Sherlockin ja Johnin ikoneita. Näin Uuden Sherlockin ulkopuolinen materiaali, jossa Cumberbatch ja Freeman työskentelevät, on sovitettavissa osaksi shippausvideon todellisuutta.

Hahmojen elastisuus ja näyttelijöiden tunnistettavat kehot vaikuttavat myös suoraan videon todellisuudessa ilmeneviin hahmojen representointitapoihin. Analysoidessani hahmoja osana kahta aikaisempaa Uusi Sherlock -shippausvideota, olen kuvannut sekä Sherlockin että Johnin representaation toistavan kaupallisen tuotantokoneiston näihin liittämiä ominaisuuksia. Video US3 kuitenkin uudelleenmuotoilee etenkin Johniin liitetyt romanttisen sankarin ja vahvan kumppanin ominaisuudet istuttamalla häneen hirviömäisiä piirteitä. Kuten edellä on kuvailtu, Johnin ulkomuoto säilyy näyttelijä Martin Freemanin ansiosta hahmokoodin mukaisena, toisin sanoen tämä ei videon todellisuudessa toista hirviömäiseen hahmoon stereotyyppisesti mielletäviä ulkoisia piirteitä (ks. luku 3.3.2). Johnin hirviömäisyys muodostuu hänen toiminnastaan, mutta toisaalta hahmoa ei esitetä totta-taalisena pahana: hahmo käyttäytyy videon alussa väkivaltaisesti ja uhkaavasti Sherlockia kohtaan, mutta videon edetessä hänen käytökseensä liittyy katumusta. Hahmo liikkuu oikean ja väärän välisellä rajapinnalla läpi teoksen ja tulkitsee näitä oman etunsa mukaisesti. Näin videon todellisuus synnyttää hahmolle uudenlaisen identiteetin ja sisäisen äänen.

Videon kantavan aiheen mukaisesti teokseen sisältyy seksuaalisuutta, jota voi lähestyä Johniin liitettävän hirviömäisyyden kautta. Hirviöihin tai hirviömäisiin ihmisiin liittyvä shippaaminen on inhon ja vetovoiman välillä tasapainoilua, mikä koetaan tabuksi, kielletyksi (Wik 2018: 4). Hirviömäisen kytkeminen kiellettyyn lisää hirviömäisen hahmon kiehtovuutta ja houkuttelevuutta (Cohen 1996b: 16–17), ja videon todellisuudessa myös Johnin hahmokoodiin lisätty hirviömäisyys voi lisätä häneen kohdistuvaa (seksuaalista) kiinnostusta. Ilmiö on todellisuuspohjainen, sillä esimerkiksi tunnettu hirviömäinen henkilö, kuten sarjamurhaaja, voi herättää seksuaalista kiinnostusta ja rakkauden tunteita (vrt. Picart 1996: 5).

Videon yhteydessä voidaan keskustella myös *sympatiaa paholaiselle* -ilmaisusta, joka viittaa epämoraaalisia tai hirviömäisiä, fiktiivisiä tai todellisia, hahmoja kohtaan syntyviin positiivisiin reaktioihin (Tullmann 2015: 6; Carroll 2004: 122). Videon representoima John käyttäytyy sekä uhkaavasti että väkivaltaisesti, mutta osoittaessaan katumusta tämä voi herättää Sherlockin kautta katsojassa myös empatiaa ja huolta (ks. Tullmann 2015: 6; Smith 1995: 86). Johnin väkivaltaisen käytöksen kautta ilmentämä hirviömäisyys ei Sherlockin näkökulmasta ole nähtävissä ainoastaan uhkaavana, vaan myös seksuaalisesti kiihottavana. Videon todellisuudessa Sherlock myös kertoo Johnille rakastavansa tätä ja antaa miehelle synninpäästön tämän käytöksestä. Näin etsivä voidaan nähdä sekä vahvana kumppanina että hirviömäisestä hahmosta viehättyneenä ja sokaistuneena.

Kuten edellä olen edellä kuvannut, video US3 on aineistoni Uusi Sherlock -pohjaisista teoksista alkuperäismateriaalia sekä narratiivin että hahmojen kautta voimakkaimminkin uudelleenmuotoileva. Sen teema, väkivalta ja sen uhka seksuaalisena kiihokkeena, edellyttää tarjoumien äärimmäistä muokkaamista. Täten näen jokaisen videossa käytetyn tarjouman läpikäyneen toisen tason shippaustuotannollisen metamorfoosin: ensimmäisellä tasolla Uuden Sherlockin audiovisuaalinen materiaali koodautuu shippauskannusteiseksi tarjoumaksi, ja toisella tasolla se muuttaa muotoaan omaksuen törky-lajityypille ominaisia piirteitä.

Tullessaan kaapatuksi editointipöydälle ja asettuessaan osaksi videon todellisuutta tarjouma on näin merkityksellistetty uudelleen. Etsivän ja lääkärin näyttelijöiden Uusi Sherlock -mediatekstin ulkopuoliset työt käyvät myös läpi toisen tason shippaustuotannollisen metamorfoosin, ja ne uudelleenmuotoutuvat mediatekstin fiktiiviseen maailmaan hahmo- ja narratiivipohjaisesti: näyttelijästä tulee ruumiinsa kautta Uusi Sherlock -mediatekstin hahmo, vaikka hän työskentelisi toisessa mediatekstiproduktiossa. Johnlock-shipperi tarkastelee tätä toista produktiota teoksensa narratiiviin sovitettavien tarjoumien joukkona, joiden avulla hänen on mahdollista uudelleenmuotoilla hahmoihin aiemmin liitettyjä ominaisuuksia.

Jaoin aineistoni Uusi Sherlock -pohjaiset shippausvideot kahtia soveltaessani niitä fanivideotuotannon lajityyppeihin ja tyyliin (ks. Kuvio 7). Videot US1 ja US2 edustavat kärsimys/kärsimys-lajityyppiä, jossa molemminpuolinen kärsimys tunkeutuu lohduttomuutena myös katsojan kokemusmaailmaan. Molempia videoita yhdistää myös UST, eli hahmojen välistä (seksuaalista) jännitettä ei pureta. Video US3 taas purkaa seksuaalisen jännitteen visualisoidulla seksuaalisen kanssakäymisen kuvauksella törky-lajille tyyppillisesti, brutaalin jännitteen nostatuksen jälkeen.

Huolimatta siitä, että videot kuvaavat eri shippejä tai samaa shippiä toisistaan poikkeavin esitystavoin, on niistä paikannettavissa yksi yhteinen shippauskannusteinen tarjouma – Johnin väkivaltaisen käyttäytymisen kuvaus (*kärsimys: aktiivinen*, jakso 2). Tarjouman laajaan käyttöön voidaan hakea perusteita sen voimakkaasta intensiteetistä ja emotionaalisesta realismista (ks. Ang 1985: 44–45). Sen kautta hahmot nähdään haavoittuvimmillaan ja paljaimmillaan, tuotantokautta leimaavan synkkyuden läpäisemänä ja lähikuvan kautta yksilöllisesti tarkasteltavina. Tämä hahmojen tarkastelu yksilötasolla, tunteet alastomina lähikuvassa, lisää tarjouman monikäyttöisyyttä ja siten esiintyvyyttä myös Molly/Sherlock-shippiä käsittelevässä videossa. Kuvatessaan ihmissuhdetta, hahmojen välistä kemiaa ja intensiteettiä, tarjouma on tulkittavissa potentiaalisesti tunneviuhkeiden esiintuojaksi.

5.2.3 Outlander – lohko- ja tarjoumarakenne

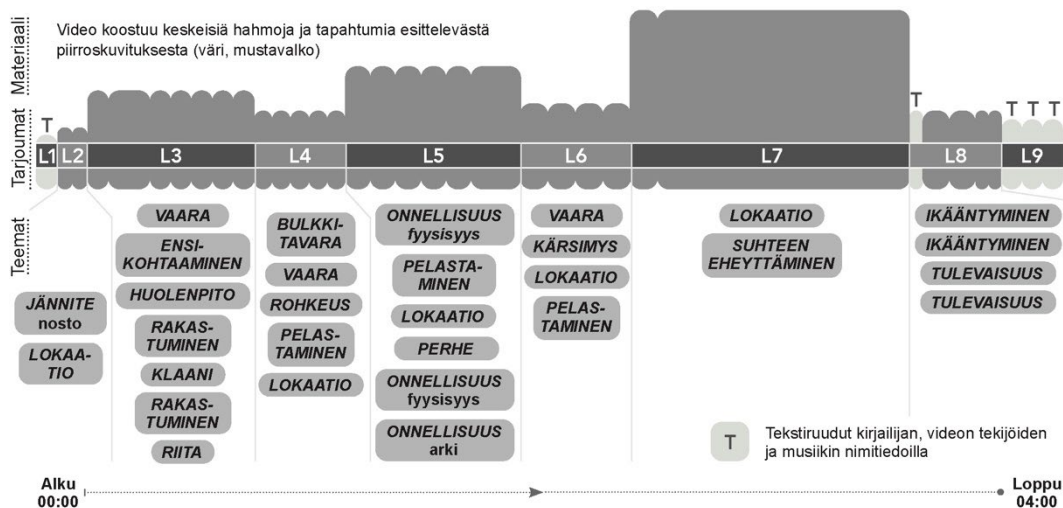
Vuonna 2014 julkaistu Outlander-televisiosarjan ensimmäinen tuotantokausi ei ollut ensimmäinen hahmot lihallistava tuotanto. Ennen kaupallisen tuotantokoneiston tarttumista vuonna 1991 alkunsa saaneeseen kirjasarjaan, olivat fanit ja shipperit toteuttaneet visioitaan Clairesta ja Jamiesta kaappaamalla materiaalia muista audiovisuaalisista tuotteista. He editoivat tästä materiaalista oman näkemyksensä mukaisia hahmorepresentaatioita ja suhdekuvauksia. Sosiaalisen median alustat, kuten YouTube, toimivat näiden teosten julkaisufoorumeina. Outlanderiin pohjaavia shippausvideoita tarkastellessa onkin merkityksellistä tutustua myös televisiosarjaa edeltäviin, kirjaan perustuviin videoihin, ja tutkia niiden asetumista osaksi fanivideoiden valmistamisen historiaa internet-aikakaudella.

Tarkastelen aineistoni kautta keinoja, joita shippereillä on ollut käytössään hahmojen visualisoinnissa ennen televisiosarja-adaptaatiota. Shippausvideoiden O2 ja O3 raakamateriaalina toimivat mediatekstit eivät kuulu tämän tutkimuksen aineistolähteisiin, mutta olen katsonut ne mielihyväperiaatteella läpi ja peilannut niitä Outlander-kirjasarjan narratiiviin.⁵⁰ Tällä menetelmällä olen saavuttanut tarvittavaa taustatietoa näiden mediatekstien potentiaalista shippauskannusteisten tarjoumien kuvittajina. Esitän tässä luvussa huomioita niiden tavoista uudelleenmuotoutua osaksi Outlander-shippausvideoiden todellisuutta.

Kuvioissa 17–19 avaan ennen televisiosarja-adaptaatiota julkaistujen Outlander-shippausvideoiden lohko- ja tarjoumarakenteen. Paikansin 24 tarjoumateemaa,

⁵⁰ Attila (2001), Beowulf & Grendel (2005), Braveheart (1995), Druids (2001), Enemy at the Gates (2001), Legends of the Fall (1994), Pearl harbor (2001), Rob Roy (1995), Season of the Witch (2011), Swept from the Sea (1997), The Constant Gardener (2005), The Fountain (2006), The Incredible Journey of Mary Bryant (2005).

mikä on enemmän kuin muiden aineistoon kuuluvien mediatekstien shippausvideoissa. Lukumäärä ylittää myös *Outlander*-televisiosarja-adaptaation jälkeen julkaistuissa videoissa paikantamieni teemojen määrän. Rungas tarjoumateemojen määrä voidaan tulkita signaaliksi yritykseksi sisällyttää kirjan narratiivi videon todellisuuteen mahdollisimman yksityiskohtaisena. Voidaan olettaa, että alkupe- räismateriaalille uskollisinkin televisiosarja-adaptaatio mukauttaa sen narratiivia audiovisuaaliselle tuotteelle sopivaksi karsien yksityiskohtia ja vastaavasti korostaen jotain muuta elementtiä. Ennen vuotta 2014 tällaista kaupallisen tuotantokoneiston kuratoimaa näkemystä kirjan tapahtumista ei kuitenkaan ollut olemassa, joten tuota ajankohtaa edeltävissä videoissa voi olla nähtävissä taso, jonka yksityiskohtien kuvailu on kirjalliselle tuotteelle tyypillisellä tasolla. Tämä lisää videoon tarjoumia ja näiden mukana teemoja.



Kuvio 17. Shippausvideo O1 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

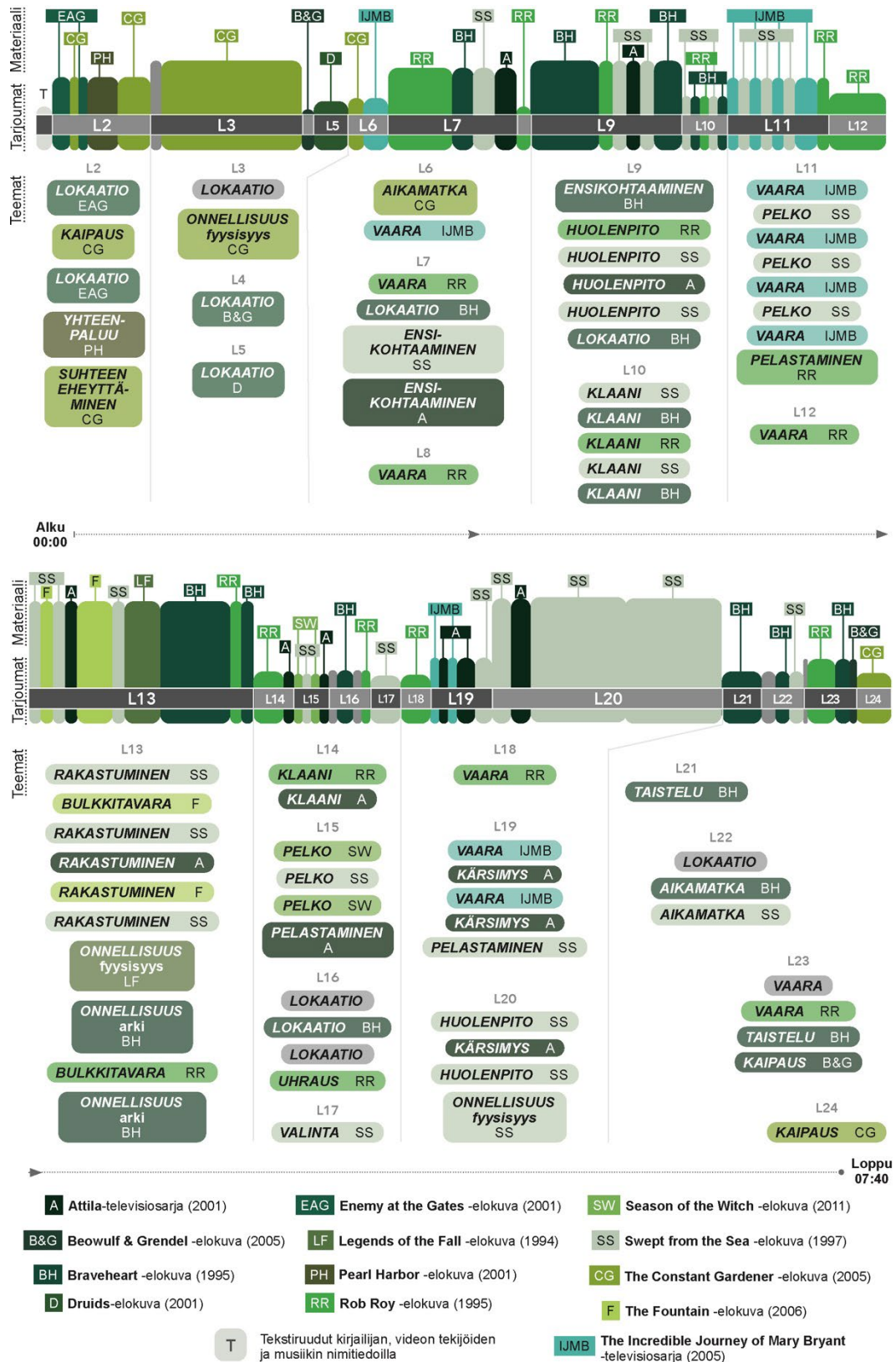
Video **O1** fokuoittuu Jamien ja Clairen rakkaustarinan kuvaamiseen yksityiskohtaisten piirrosten kautta. Piirrokset on toteutettu eri tekniikoin, kuten luonnosmaisina viivapiirroksina, tietokoneväritteisesti ja yksinkertaista animaatiota imitoivin piirrosparein. Näissä piirrospareissa sama kuva toistuu pienen muutoksen, kuten suupielen kaartumisen, kera, ja ne perätysten esitettyinä niistä syntyy illuusio liikkeestä. Elokuvamaista ilmaisu on tavoiteltu myös videon aloittavien ja päättävien tekstiruutujen kautta. Videon kerronnallista ominaisuutta voi kuvata kohtauspainotteiseksi, sillä piirrosten kuvittamat narratiiviset tarjoumat ovat esillä ajallisesti pitkäkestoisesti. Staattiset piirrokset ovat luonnollisia pysäytyskuvia, jotka kuvaavat narratiivin osia ajallisesti pitkäkestoisesti vahvistaen kohtauskerronnalta vaadittua ajan ja paikan pysyvyyttä (ks. Pirilä & Kivi 2008: 45). (Ks. Liite 7.)

Teos noudattaa kirjan narratiivia kaanonin mukainen -lajityypille ominaisen uskollisesti eikä näin ollen toisen asteen shippaustuotannollista metamorfoosia synny videon todellisuudessa narratiivin tai hahmojen kautta. Muodonmuutosta ei myöskään voi luonnehtia aineistolähtöiseksi, sillä videota kuvittavat piirrokset on todennäköisesti tehty videota varten. Kantava aihe eli *romanttinen rakkaus tapahtumaympäristön vaikutuksessa* on myös kaanonin mukainen eikä avaa kirjan narratiiviin uusia tulkintoja (RST). Tästä syystä myös Claire ja Jamie representoidaan kirjassa heihin liitettyjen ominaisuuksien mukaisesti, vaikka pikemminkin tapahtumien kuin tekojen motivoimina. Viitataan tällä siihen, miten hahmot asetuvat ulkoisilta ominaisuuksiltaan kirjailijan luomiin hahmokoodeihin, mutta tulevat harvoin kuvatuksi videon piirroksissa toiminnallisina. Piirrosten kautta hahmot kuvataan ikään kuin poseeraamassa videon katsojalle ja kuvakulmien vaihtuvuus on vähäistä. Tällöin hahmoja kuvaavien piirrosten kautta syntyvää kerrontaa voidaan luonnehtia myös staattiseksi.

Niin sanotun poseerauskuvaston myötä video sisältää huomattavan paljon hahmojen toiminnallisuutta korostamatonta sisältöä, joka ei tuo näihin uusia kerroksia. Nimitän tällaista sisältöä *shippi/hahmorepresentaation bulkkitavaraksi*. Kuvaan tämän muun muassa metsätalouden sanastosta löytyvän termin kautta eräänlaista massatavaraa (ks. TEPA-termipankki 2022), jota voi paikantaa mediatekstistä suurina määrinä – kyseessä voi olla esimerkiksi hahmon staattinen esitystapa eli poseeraaminen tai motivoimaton luontokuvaus. Kuten suurina erinä myytävä ja vähän jalostettu raaka-aine, voi shippi/hahmorepresentaation bulkkitavara liittyä teoksen diegesikseen täyttämään visuaalisia aukkoja esimerkiksi poseerauskuvaston muodossa. Siten esimerkiksi Clairen aktiivinen sankarittarius ei videon diegesiksessä toteudu, vaan hänet kuvataan usein esimerkiksi motivoimattomana Jamien käsivarsilla. Näin myös Jamie sitoutuu representoitavaksi näiden kahden hahmon ykseyttä kuvaavien piirrosten kautta, jolloin hahmojen erillisten identiteettien, autonomisuuden ja kehittymisen puutteen vuoksi videon todellisuuden hahmokuvaus on litteä (ks. Dyer 1998: 93–96).

Videon todellisuudessa Claireen sisäänkirjoittuu myös huolehtijarooli (ks. Bury 2003: 223). Vaikka videon loppupuolella annetaan piirrosten kautta ymmärtää, että Claire pelastaisi Jamien Black Jack Randallin vallassa olevasta vankilasta, ei tapahtumaa itsessään näytetä. Näin aktiivinen sankarittarius jää tulkinnanvaraiseksi. Videossa toistuva lähikuva Black Jack Randallista on toistuva vaaran merkki. Siitä on pääteltävissä, että Clairen ja Jamien suhteeseen tulee kuulumaan onnellisuutta, rakkautta ja huolenpitoa kuvaavien piirrosten taakse ulottuvia vaikeita aikoja.

Staattisin piirroskuvien toteutetussa videossa on paikannettavissa yhtäläisyyksiä 1970-luvulla käynnistyneeseen diaesitys-perinteeseen, amatöörivideoiden tekemisen esiasteeseen, jossa televisiosarjoista ja elokuvista poisleikattuja kohtauksia yhdistettiin niihin sopivaan musiikkiin (ks. Coppa 2008; Freund 2011: 19). Sen sijaan, että tarkastelemani videon visuaalinen materiaali heijastettaisiin diaprojektorilla valkokankaalle, tuo teos yli neljäkymmenen vuoden takaisen visuaalisen tyylin digitaaliseen aikaan erilaisilla alustoilla jaettavaksi. Teoksen toteutuksessa on nähtävissä kytkös fanivideoiden tekemisen perinteeseen ja käsityöläisyyteen piirroskuvien kautta. Toisaalta nähtävissä on myös kytkös nykyaikaisten videoeditointimahdollisuuksien tuntemukseen ja osaamiseen. Teosta voi näin ollen luonnehtia digitaalseksi diaesitykseksi: sen toteuttamistavassa yhdistyvät sekä digitalisaation taakse yltävän remix-kulttuurin juuret että digitaalisuuteen fanikulttuurisesta näkökulmasta vahvasti kuuluvat jaettavuus ja sen helppous (ks. Freund 2011: 121; Rodrigo ym. 2017: 460).



Kuvio 18. Shippausvideo O2 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Video **O2** on editoitu 13 tunnustettavasta audiovisuaalisesta tuotannosta sekä jäljittämättömistä rakennus- ja maisemakuvauksista. Se sisältää 24 lohkoa ja on ajalliselta kestoltaan aineistoni pisin. Videon runsas lohkojakauma selittyy alkupepästeokselle uskollisella kaanonin mukainen -lajityypillä, sillä jokainen lohko, videon aloittavaa tekstiruutua lukuun ottamatta, edustaa tiettyä tapahtumaa kirjan narratiivissa. Kuitenkin O2 fokusoituu ensimmäisestä videoista poiketen yhden hahmon näkökulmaan: videon keskiössä on Claire, tämän kaksi rakkautta ja aika-matka. Painotus Claireen näkyy esimerkiksi siinä, miten runsaasti hän esiintyy lähikuvissa verrattuna muihin hahmoihin, ja miten muiden hahmojen toiminta kytkeytyy valtaosin häneen. Videon kantava aihe on näin ollen *romanttisen rakkau-den jakautuminen kahden miehen ja maailman välille sankarittaren näkökulmasta* (RST). (Ks. Liite 8.)

Videon tarjoutumateemaston tarkastelu osoittaa, että teosta voidaan luonnehtia kohtauspainotteiseksi: lohkot rakentuvat tietyn tapahtuman tai toiminnon ympärille, minkä vaikutuksesta lohkoissa on ajan ja paikan pysyvyyttä (ks. Pirilä & Kivi 2008: 45). Esimerkiksi lohko- ja tarjoutumarakenteessa kestoltaan korostuva lohko 13 kuvaa tarjoutumateemojensa kautta Clairen ja Jamien romanttisten tunteiden heräämistä, rakastumista ja siitä seuraavaa onnellista aikaa. Vaikka lohko ja sen kautta välittyvä narratiivi realisoituvat kymmenen tarjouman kautta, lohkon tapahtumat etenevät kronologisessa aikajärjestyksessä teoksen muodostaman todellisuuden tapaan. Outlander-fanille tai shipperille tarina hahmoineen aukeaa alkupepästeokselle eli kirjalle uskollisena. Näin ollen videon tehnyt shipperi ei uudelleenkirjoita kirjan tarinallista ainesta, fabulaa, shippausvideon muodostaman sujetin kautta.

Koska videossa on käytetty aineistolähteenä kolmeatoista audiovisuaalista tuotetta, siinä on nähtävissä jatkuvuuteen liittyviä visuaalisia ja auditiivisia ristiriitoja. Tämä näkyy esimerkiksi sekä Clairea että Jamieta representoivien näyttelijöiden vaihtumisena. Jamie ruumiillistuu viiden eri näyttelijän kautta, joista kaksi on ensisijaisia ja kolme sivuroolitettuja. Esimerkiksi lähikuvissa Jamien ensisijainen näyttelijä on Gerard Butler, ja hämyisessä rakastelukohtauksessa Brad Pitt, tunnettu yhdysvaltalainen näyttelijä.⁵¹ Claire taas ruumiillistuu kolmen näyttelijän kautta, ja heitä yhdistää Clairen hahmokoodiin sopivat piirteet, kuten solakkuus ja tummanruskeat hiukset. Englantilainen Rachel Weisz toimii Clairen ensisijaisena näyttelijänä, ja tämä osallistuu diegesikseen kolmen elokuvan kautta. Niin ikään englantilaiset Julia Ormond ja Romola Garai ruumiillistavat myös

⁵¹ Gerard Butler televisiosarjassa *Attila* (2001) ja elokuvassa *Beowulf & Grendel* (2005), Brad Pitt elokuvassa *Legends of the Fall* (1994).

Clairin hahmon tarjoumissa, joissa hänen kasvonsa eivät näy kokonaan tai selkeästi.⁵²

Shipperin tekemän sujetin voidaan sanoa ohjanneen videon kuvastoa, ja kuten edellisessä kappaleessa kuivailin, ei visuaalisilta ristiriidoilta ei ole välttytty. Kuitenkin videossa on pyrkimys noudattaa kirjailijan alkuperäisteokseen luomia hahmokoodeja, joihin shipperit heijastavat tulkintojaan hahmojen lihallistamiseksi. Kuten videossa US3, voidaan hahmokoodin kautta tapahtuvaan lihallistamiseen hakea tukea fiktiivisen ihmishahmon tarpeesta tunnistettavaan vartaloon, jolloin hahmon vartalo rakentuu tätä esittävän näyttelijän kautta (Norman 1995). Videossa O2 on riittävä, että hahmojen näyttelijät ovat ulkoisesti näitä kuvaavia, mutta näyttelijöiden ei tarvitse pysyä samoina läpi teoksen.

Outlanderin kirjapohjaiset shippausvideot ajalta ennen televisiosarja-adaptaatiota viittaavat siihen, etteivät hahmon vartalon tunnistettavuuteen liittyvät visuaaliset ristiriidat toimi häiriötekijöinä teoksen vakuuttavuudelle ja hahmoihin kiinnittymiselle: video kokonaisuudessaan (kuva, ääni, jälkituotanto) synnyttää immersion, eli katsoja uppoaa tarinankerrontaan (ks. Zhang, Perkis & Arndt 2017). Outlanderin kaanonin tuntevan on mahdollista tavoittaa kirjasarjan ensimmäisen osan narratiivi shippausvideon muodostaman digitaalisen kudelman kautta ilman, että omaa taustatietoa raakamateriaalina käytetyistä mediateksteistä. Tulkintani mukaan Outlander-kirjan hahmot ovat riittävän todellisia ja vahvoja liikkuakseen eri mediatekstien tarjoumissa esiintyvien, kunkin hahmon koodiin sopivien ”isäntien” välillä (ks. Varis 2019: 121). Näin jokainen videoon elokuvista tai televisiosarjoista kaapattu tarjouma häivyttää yhteyden alkuperäänsä ja uudelleenmuotoutuu osaksi videon todellisuutta toisen asteen shippaustuotannollisessa metamorfoosissa. Toisin sanoen muodonmuutos on aineistolähtöinen.

Hahmot kirjailijan luomina koodeina eivät uudelleenmuotoudu videon todellisuudessa, sillä hahmot säilyttävät näihin kirjassa kuvaillut ulkoiset piirteensä vaihtuvista näyttelijöistä huolimatta. Claire on aktiivinen sankaritar, joka nähdään sairaanhoitajana toisessa maailmansodassa, vaikuttamassa Jamiin vankilapaon yritykseen ja osoittamassa sairaanhoitajan taitojaan huolehtiessaan henkisesti ja fyysisesti arpeutuneesta Jamiesta onnistuneen paon jälkeen. Verrattuna videon O1 poseerauskuvastosta syntyvään staattisuuteen, jossa Clairin toiminnallisuus häivytettiin rakastumista, onnellisuutta ja himoa esittävän kuvaston tieltä, on Claire osallinen monissa diegesiksen aktiivisissa osissa.

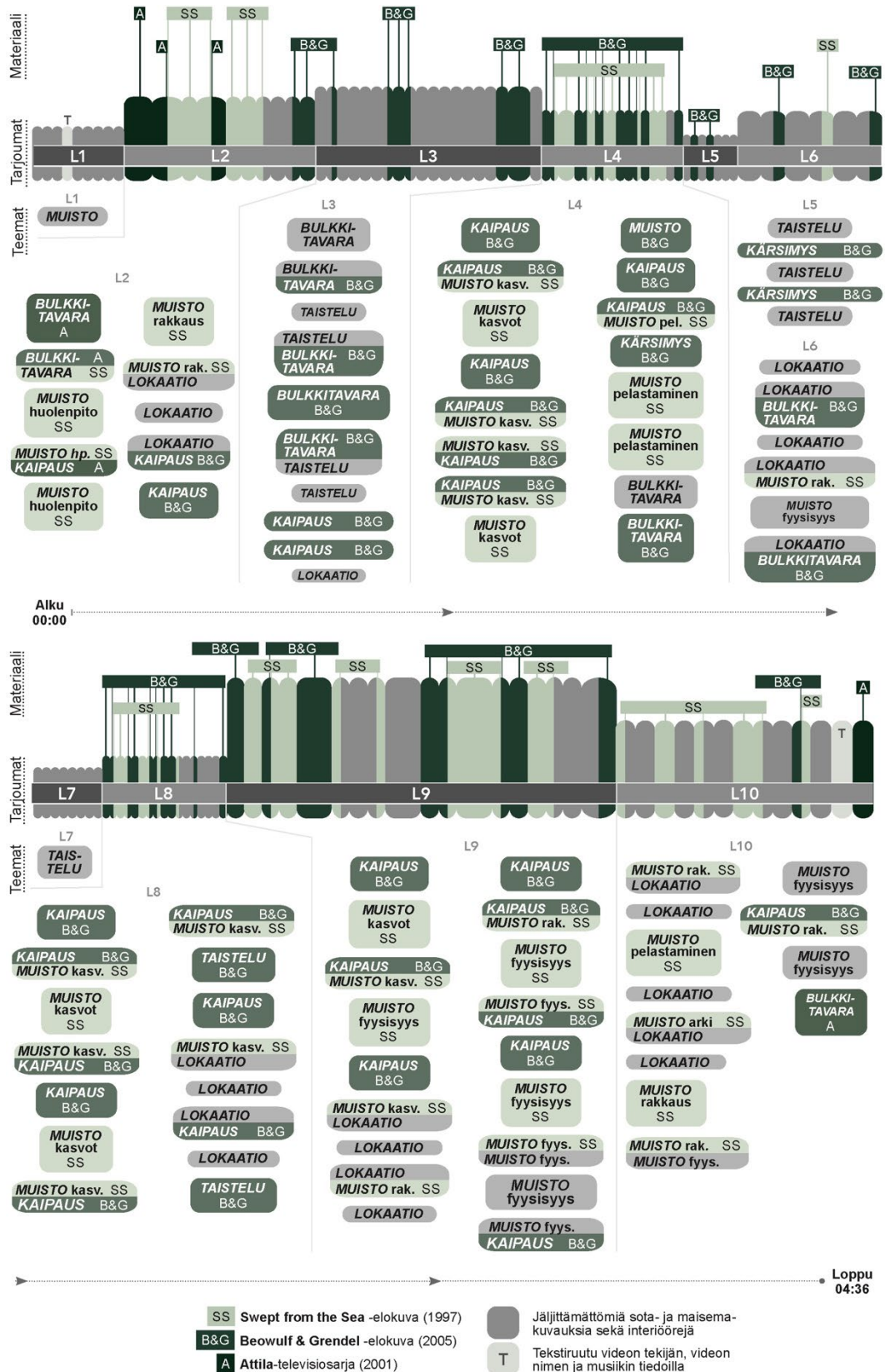
⁵² Rachel Weisz elokuvissa *Swept from the Sea* (1997), *The Constant Gardener* (2005) ja *The Fountain* (2006), Julia Ormond elokuvassa *Legends of the Fall* (1994) ja Romola Garai televisiosarjassa *The Incredible Journey of Mary Bryant* (2005).

Claireen on videon kautta liitettävissä myös seksuaalista valtaa. Claire on ikään kuin sysäys, jonka vaikutuksesta muut videon hahmot, Frank ja Jamie, esitellään ja motivoidaan. Videon viisi ensimmäistä lohkoa kuvaavat Clairen aikaa Frankin vaimona ja rakastettuna, ja lohko- ja tarjoumarakenteesta (Kuvio 18) on nähtävissä, miten tätä aikaa kuvaavia tarjoumateemoja on paikannettu myös Clairen ja Jamien suhteeseen fokusoivissa lohkoissa (6–23). Kokonaisuutena Clairen ja Frankiin painottuvia lohkoja (1–5, 24) voi luonnehtia turvallisiksi. Tarjoumateemoihin sisältyy muun muassa kaipausta, suhteen eheyttämistä ja fyysisyyden kautta näkyvää onnellisuutta. Niistä välittyvä kuva Frankista on luotettava ja tasainen.

Videon kautta välittyvää representaatiota Frankista voi luonnehtia litteäksi, sillä tämä motivoidaan ainoastaan Clairen kautta. Henry Baconin (2000: 173–175) näkemyksen mukaan litteä hahmo toimii usein sivuroolissa ja tämän toiminnallisuus on vähäistä juonenkuljetuksen kannalta. Frank ei esiinny tarjoumissa itsenäisesti ilman vaimoaan, mutta toisaalta hän ei myöskään typisty sivuhahmoksi: ensimmäinen avioliitto ja siinä koettu onni rakentavat videon ensimmäisissä lohkoissa käsitystä Clairesta hahmona ja naisena, jolla on takanaan elettyä elämää ennen romanttisen suhteen rakentumista Jamien kanssa.

Vasta Clairen aikamatka ja Jamien kohtaaminen tuovat tarjoumateemastoon muun muassa vaaraa, pelkoa ja huolehtimista, ja toisaalta rakkautta ja onnellisuutta niin suhteen fyysisyyden kuin arjen kautta. Jamien representaatio vahvistaa hahmoon kirjassa liitettyjä ominaisuuksia: tämä kuvataan klaaninsa riveissä itsenäisen Skotlannin puolesta taistelevana soturina, joka suojelee rakkaimpiaan raivokkaasti. Videon todellisuudessa viitataan myös kirjassa kuvailtuun hahmon kokemaan väkivaltaan ja hyväksikäyttöön vangitsemiskohtauksen kautta (lohko 19), ja Clairen tälle tarjoamaan hoivaan onnistuneen pelastusyrityksen lopuksi.

Lohko- ja tarjoumarakenteessa (ks. Kuvio 18) on nähtävissä teoksen runsas tunneskaala. Claire kokee onnea molempien aviomiestensä kanssa, mutta hahmon tarinaan sisältyy myös pelkoa ja kärsimystä. Video kuvaa Clairen elämää onnen ja surun syklissä, joka liikkuu tasapainosta tasapainottomuuteen. Teemojen kautta välittyvä tunneskaalan runsaus värittää Clairesta hahmon, jonka kokemukset rakentavat hänestä todellisen ja samastuttavan (ks. Blom 2021: 125). Todellisuus ja samastuttavuus tukevat, visuaalisista ja auditiivisista ristiriidoista huolimatta, videosta välittyvää emotionaalista realismia (ks. Ang 1985: 44–45): Clairen hahmoon liitettävien pyöreiden hahmo-ominaisuuksien kautta tähän katsojan kohdistama tunnetila voi johtaa vastaavaan tunteeseen, jonka olisi mahdollista syntyä todellisen maailman vastaavassa kontekstissa (ks. Friend 2010: 79–80).



Kuvio 19. Shippausvideo O3 ja sen lohko- ja tarjousmarakenne

Videon **O3** kymmenen lohkon sisältö on editoitu kolmesta tunnistettavasta elokuvasta sekä jäljittämättömistä sota- ja maisemakuvauksista sekä interiööreistä. Jos edellisessä videossa korostui Claire, vaihtuu näkökulma (*Point of View*, POV) tässä videossa Jamieen. Videolle merkityksellistä on Jamien kokema suru Clairen paetua – Jamien kehotuksesta – klaanien ja brittiarmeijan kohtalokasta yhteydenottoa takaisin 1900-luvulle. Videon kantava aihe on *menetyksen käsittely ja kaipaus* (RST). (Ks. Liite 9.)

Hahmoon painottuva näkökulma osoitetaan tämän nimen sisältävän tekstiruudun kautta ensimmäisessä lohkossa. Video kuvittaa hahmojen rakkautta muistojen ja takaumien kautta. Claire ja Jamie esiintyvät yhdessä ainoastaan ristikuvissa, jotka näkyvät Kuviossa 19 kahden tarjouman jakamina komponentteina. Niiden muistonomaisuus syntyy tehosteen kautta tapahtuvasta visuaalisen materiaalin pehmennyksestä. Ristikuvan avulla hahmot ikään kuin heijastetaan läpikuultavina ja utuisina tapahtumaympäristöä kuvaavien maisemien ja interiöörien eteen. Jokainen videoon elokuvista tai televisiosarjasta kaapattu tarjouma häivyttää yhteyden alkuperäänsä ja uudelleenmuotoutuu osaksi videon todellisuutta toisen asteen shippaustuotannollisessa metamorfoosissa. Muodonmuutos on näin ollen edellisen videon tapaan aineistolähtöinen.

Muistonomaisuus kerronnallisena valintana johtaa videon todellisuudessa kirjan kronologisen järjestyksen rikkoutumiseen. Ajan ja paikan jatkuvuuden rikkoutumisen perusteella luonnehdin videota kerronnalliselta ominaisuudeltaan fragmenttipainotteiseksi (ks. Pirilä & Kivi 2008: 46). Vaikka videossa käytetään samassa ajassa ja paikassa liikkuvia tarjoumia, ne pirstaloidaan ja uudelleensijoitetaan osaksi videon todellisuutta. Tarjoumateemastossa *kaipaus* ja *muisto* alalajeineen ovat runsaasti edustettuina, ja tämä vahvistaa fragmenttikerrontaa: teemat ovat paikannettavissa kahta lukuun ottamatta jokaisessa lohkossa, ja sisällöllisesti abstrakteina ne tuovat videon kerrontaan monia audiovisuaalisen materiaalin käyttömahdollisuuksia. Niiden kautta on mahdollista kuvata esimerkiksi hahmojen yhteistä aikaa, arkea, huolenpitoa ja rakkautta. Muistoa teemana eli paradigmaattisena elementtinä voi näin luonnehtia joustavaksi osaksi syntaksia eli uutta tarinarakennetta (ks. Gripsrud 1995: 181; Freund 2011: 117): jos videon teemastoa tarkasteltaisiin sen käsikirjoituksena, olisi muisto-teeman sisältö korvattavissa vaivattomasti esimerkiksi tilanteessa, jossa teoksen lajityyppi muutettaisiin torkkyn.

Jamien muistot esitetään alkuperäisteokselle uskollisesti eli kaanonin mukainen -lajityypille ominaisesti, vaikka videon kautta Jamien perspektiivi korostuu kirjaa painokkaammin. Teos kokonaisuudessaan siirtää tapahtumat Jamien silmin katsotuksi (POV). Esimerkiksi lohkoissa 4 ja 8 visualisoitu Jamien kaipaus ja muistot

eivät kuvaa tiettyä hetkeä kirjassa, mutta lohkot eivät uudelleenkirjoita alkupe-
räistä narratiivia: ne näyttävät hetkiä ja tilanteita, joiden on mahdollista tapahtua
kirjan Claireen painottuvien lukujen taustalla. Jamien näkökulma vaikuttaa myös
tapaan, jolla video representoi hahmot.

Videon kautta välittyvää representaatiota Clairesta voi luonnehtia litteäksi, sillä
hahmo motivoidaan ainoastaan Jamien kautta. Claire ei saa hahmona omaa ääntä,
vaan välittyy ainoastaan Jamien muistoissa ja hänen näkemyksensä mukaisesti.
Kuitenkin Jamien näkemys vaimostaan vastaa tietyiltä osin kirjailijan luomaa
hahmokoodia ja ominaisuuksia, sillä muistoissa Claire esimerkiksi nähdään käyt-
tämässä sairaanhoitajan taitojaan huolehtiessaan henkisesti ja fyysisesti arpeutu-
neesta aviomiehestään onnistuneen vankilapaon jälkeen. Claireen liitetäänkin
osittain aktiivisen sankarittaren ominaisuuksia, mutta kokonaisuudessa hänen
toiminnallisuutensa ei korostu. Hahmon merkitys on juonenkuljetuksen kannalta
vähäistä, joten yleisvaikutelma hahmosta on litteä (ks. Bacon 2000: 173–175).
Clairen representaatio toteutuu valtaosin poseerauskuvaston kautta, eli hänet esi-
tellään Jamien silmin myös katsojalle. Poseerauskuvaston myötä video sisältää
myös shippi/hahmopresentaation bulkkitarvakea, joka ei korosta kummankaan
hahmon toiminnallisuutta tai tuo näihin uusia kerroksia.

Videon todellisuudessa Jamie representoituu romanttisena sankarina häneen lii-
tettävien erakoitumisen ja vaimon menetyksestä seuranneen sielun haavoittunei-
suuden sekä kärsimyksen kautta (ks. Barnett 2008). Kuitenkin, Clairen tapaan,
myös hänen toiminnallisuutensa on vähäistä. Moni kirjan tapahtuma esitetään
muiston kautta, jolloin Jamie nähdään staattisena muistelijana, ikään kuin videota
sitova kehyskertomus olisi mies itse. Jamien romanttiseen sankaruuteen yhdistet-
tävät kipeä menneisyys, vaimon menettäminen ja siitä seurannut kärsimys, raken-
tuvat näin osittain videon todellisuuden nykyisyydessä.

Edellisestä videosta (O2) poiketen hahmorepresentaatioissa ei esiinny visuaalisia
ristiriitoja. Vaikka Jamie lihallistuu kahdesta eri elokuvasta kaapatun visuaalisen
materiaalin avulla, hänet ruumiillistava näyttelijä, Gerard Butler, pysyy läpi vi-
deon samana.⁵³ Yhdyn tämän shippausvideon analyysissä edellisen videon ana-
lyysissä esittämäni näkemykseen, jonka mukaan *Outlander*-kirjan hahmot ovat
riittävän todellisia ja vahvoja liikkuaakseen eri mediateksteissä esiintyvien, kunkin
hahmon koodiin sopivien ”isäntien” välillä (ks. Varis 2019: 121). Butlerin fyysisyys
asettuu Jamien hahmokoodiin kuuluvaan skottisoturin representaatioon, samoin
kuin näyttelijä Rachel Weiszin ruumiinrakenne ja tummat piirteet Clairen hahmo-
koodiin.⁵⁴

⁵³ Televisiosarja *Attila* (2001) ja elokuva *Beowulf & Grendel* (2005)

⁵⁴ Elokuva *Swept from the Sea* (1997)

Samojen näyttelijöiden ja audiovisuaalisten tuotantojen käyttö samaan shippiin perustuvissa shippausvideoissa on mahdollista nähdä yhteisön kollektiivisena tulokintana mediatekstistä ja sen hahmoista. Toisin sanoen *Outlander*-kirjassa kuvattut, kirjaimista koostuvat hahmokoodit ovat riittävän yksityiskohtaisia ja pyöreitä. Niitä voi kuvailla myös joustaviksi, sillä ne voivat siirtyä varsin vaivattomasti teksestä toiseen (ks. Vermeule 2010: 49). Näin ollen hahmokoodi voi herättää yhteisön sisällä kollektiivisen konnotaation hahmoa ruumiillistavasta näyttelijästä ja tämän tunnistettavasta kehosta.

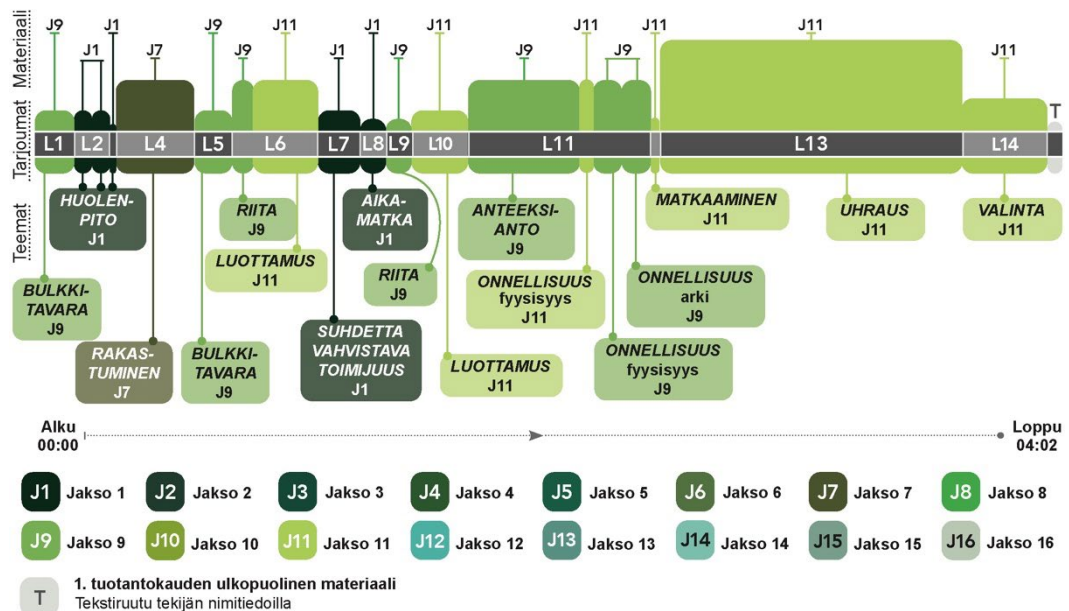
Myös Tanja Välisalo (2018: 18–19) nostaa näyttelijän ja tämän esittämän performanssin merkittäväksi hahmoon kiinnittymisen tavaksi. *Outlanderin* kirja-aikakaudella tehdyt shippausvideot osoittavat, miten hahmoon kiinnittyminen voi tapahtua tähän verrattuna käänteisesti: jos kirjan hahmokoodi on riittävän vakuuttava eli muun muassa pyöreä, autonominen, kehittyvä ja motivoitu (ks. Dyer 1998: 93–96), tapahtuu kiinnittyminen ennen näyttelijän tunnistettavan vartalon kautta tapahtuvaa performanssia. Kirjapohjaisten *Outlander*-shippausvideoiden olemassaolo viittaa kuitenkin siihen, että fanit ja shipperit kokevat tietynlaisen henkilöskeeman tarvetta luodakseen syvällisen yhteyden hahmoihin: Smithin (1995: 22, 25) mukaan skeemaan kuuluu tunnistettava ihmisen vartalo, jollaisen myös fiktiivinen ihmishahmo, kuten Jamie tai Claire, tarvitsee (ks. Norman 2015).

Edellä kuvaillun kollektiivisen konnotaation ja henkilöskeeman ohella samojen näyttelijöiden ja audiovisuaalisten tuotteiden hyödyntäminen shippausvideoissa voi selittyä myös valtavirtaelokuvan käsitteen avulla. Sekä Butler että Weisz ovat pitkän uran tehneitä näyttelijöitä, jotka ovat tuttuja kasvoja monista menestyselokuvista, myös historiallisen fiktion ulkopuolelta. Täten toinen tapa ymmärtää samojen näyttelijöiden ja audiovisuaalisten tuotteiden käyttöä osana shippausvideoita perustuu itse shippausvideoihin: videon tuotantoprosessista kiinnostunut shipperi katsoo todennäköisesti referenssinä ja mielihyvähajalta aiemmin julkaistuja shippausvideoita ja muita audiovisuaalisia tuotteita kerryttäen inspiraatiota ”visiopankkiinsa”. Näin esimerkiksi näyttelijöiden toistuvuus aikaisemmissa shippausvideoissa voi vaikuttaa alitajuisesti, ja heidät voi kokea yhteisön suosittelmina näyttelijöinä.

Seuraavaksi tarkastelen *Outlander*-televisiosarjan jälkeen julkaistuja shippausvideoita, joista paikansin 17 tarjoumateemaa. Teemoja yhdistävät Clairen aikaportaaliin tempautuminen, tunnetilat ja kemia, hahmojen kokemukset yhdessä ja erikseen sekä poseerauskuvasto.⁵⁵ Käyttäen kuvioita tekstin tukena tarkastelen

⁵⁵ Clairen aikaportaaliin tempautuminen: aikamatka. Tunnetilat ja kemia: kaipaus, kärsimys, rakastuminen, onnellisuus, jännite, luottamus, anteeksianto, mustasukkaisuus. Hahmojen kokemukset yhdessä ja erikseen: aikamatka, suhteen eheyttäminen, riita, huolenpito, uhraus, valinta, suhdetta vahvistava toimijuus. Poseerauskuvasto: bulkkitavara

seuraavaksi, miten tarjoomateemat keskustelevat Claireen, Jamieen ja Black Jack Randalliin Outlander-televisiosarjassa liitettyjen ominaisuuksien kanssa ja millainen vaikutus televisiosarjan ensimmäisellä tuotantokaudella on ollut shippausvideoihin.



Kuvio 20. Shippausvideo O4 ja sen lohko- ja tarjoomarakenne

Lohko- ja tarjoomarakenteesta (Kuvio 20) käy ilmi, että video **O4** sisältää 15 lohkoa, joiden ajallinen painotus vaihtelee tuoden teokseen rytmiä. Videossa käytetyt tarjoumat on kaapattu Outlander-televisiosarjan neljästä jaksosta (1, 7, 9 ja 11), toisin sanoen jaksomäärän rajaaminen on pelkistänyt materiaalia huomattavasti. Tarjouiem käyttötappaa voi luonnehtia yksinkertaiseksi, sillä käytettyjen tarjouiem kesto on useimmiten pitkä (esim. lohko 13). Katsojalle tarjotaan pitkän havainnointiajan myötä mahdollisuus kiinnittää huomionsa narratiivin ohella yksityiskohtiin. (Ks. Liite 10.)

Tarjouiem ajallinen pitkäkestoisuus tukee paitsi videon kantavaa aihetta, *romanttinen rakkaus ajan ja paikan ylittävänä voimana* (RST), myös kohtauskerroinnallisia ominaisuuksia: sisältö rytmittyy otoksia yhdistäviksi kokonaisuuksiksi, joissa paikka ja erityisesti aika auttavat kuvaamaan Clairen ja Jamieen tapaamista, rakastumista ja päätöstä pysyä yhdessä. Video katkaisee televisiosarjan narratiivin jaksoon, jossa Claire tekee valintansa hylätä aikaisemman elämänsä ja jäädä Jamieen luokse.

Videon kohtauspainotteisuus ja tarjouiem editoinnin pelkistäminen vaikuttavat teoksen tapaan representoida hahmot täysin kaupallisen tuotantokoneiston niihin

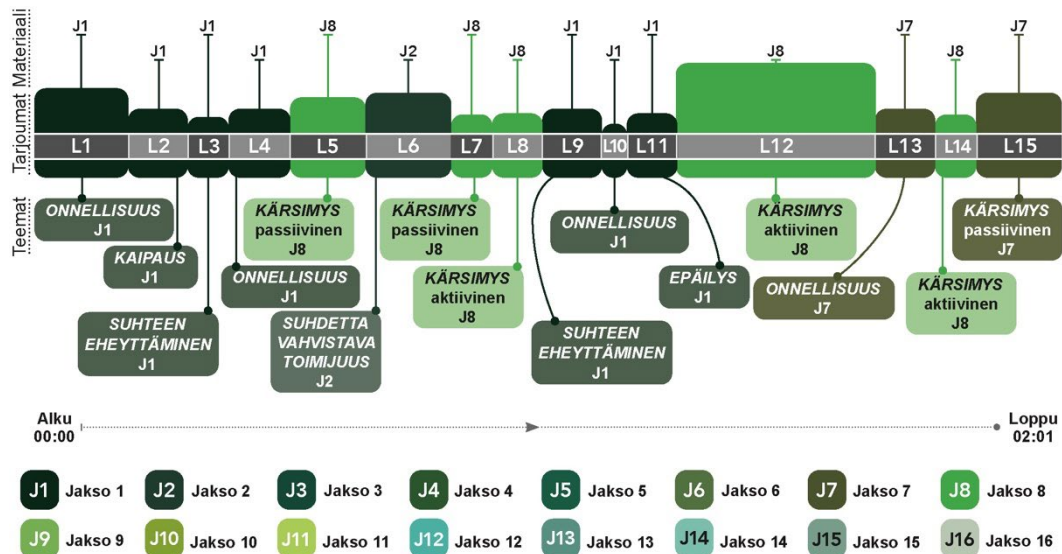
liittämien ominaisuuksien valossa. Se ei myöskään uudelleenkirjoita televisiosarjan tapahtumia kaanonin mukainen -lajityypille ominaisesti. Koska teokseen kaa-patut tarjoumat eivät uudelleenmuotoudu asettuessaan editointiohjelmaan ja videon todellisuuteen, ei toisen asteen shippaustuotannollista metamorfoosia synny.

Kummankaan hahmon perspektiivi ei korostu videossa, joten näiden toiminnallisuus näyttäytyy shipperin editointityön kautta avautuvan näkökulman sijaan alkuperäismateriaalille uskollisesti. Shipperin oma näkemys tapahtumien etenemisestä ei tuo fabulaan muutoksia. Videon todellisuudessa Claireen liitettävä aktiivisen sankarittaren ominaisuus on muun muassa omaehtoinen toimijuus, joka ilmenee esimerkiksi tämän kylmähermoisuutena ja kyvykkyytenä toimia haastavissa tilanteissa. Videossa Claire nähdään esimerkiksi auttamassa itselleen vielä vierasta Jamieta heidän ensikohtaamisensa aikana ja kamppailemassa fyysisesti tätä vastaan, kun heidän näkemyseronsa risteävät. Toisaalta Claire tukeutuu Jamieen ja osoittaa haavoittuvuutta tarkastellessaan Jamieta kohtaan tuntemiaan tunteita. Aktiivinen sankarittarius ja siihen liittyvä hahmokuvausten rikastaminen löytyvät videon todellisuudessa siinä käytetyn materiaalin pinnan alta, sillä esimerkiksi Clairen kyvykkyydestä parantajana annetaan ainoastaan vihjeitä tämän esimerkiksi auttaessa fyysisesti loukkaantuneen Jamien ylös.

Myös Jamien toiminnallisuus on vähäistä ja jättää lunastamatta häneen liitettyjen romanttisen sankarin ominaisuuksien potentiaalin. Videon todellisuudessa Jamien romanttinen sankaruus rakentuu Clairen motivoimana toimintana. Jamie esimerkiksi kuuntelee Clairen kertoessa tälle luottamuksellisesti elämästään ja vannoo tälle uskollisuutta kohotettu veitsi sen merkinä. Videon lopussa hahmo on valmis uhraamaan löytämänsä onnen vaimonsa kanssa tarjoamalla tälle mahdollisuutta matkata kivikehän aikaportaalin kautta takaisin 1900-luvulle. Jamien kuvaaminen itsenäisenä toimijana jää näin ollen vähäiseksi, eikä videon todellisuudessa kuvata esimerkiksi hänen monikerroksista ulkopuolisuuttaan, erakoituneisuuttaan tai vikojen ja puutteiden synnyttämää samastuttavuuttaan (ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008). Näin ollen video itsenäisenä teoksena ei tartu hahmotarjouiin shipin käyttämisen ja tulkitsemisen mahdollisuuksina.

Vaikka hahmojen toiminnallisuutta on pelkistetty verrattuna televisiosarjan hahmorepresentatioon, näen videon emotionaalisesti realistiseksi. Lohko- ja tarjoumarakenteesta (ks. Kuvio 20) on nähtävissä teoksesta välittyvä tunteiden ja niihin liittyvien tilanteiden painotus: hahmot rakastuvat, riitelevät, antavat anteeksi, kokevat onnea arjessa ja fyysisessä suhteessa. Erityisen tunteikas osa videon todellisuudessa toteutuu sen loppupuolella, sen pitkäkestoisimmassa lohkossa. Se kuvaa yhden tarjouman kautta tilannetta, jossa Jamie johdattaa Clairen kivikehän

aikaportaalille ja antaa tälle mahdollisuuden palata omaan aikakauteensa. Lähi-kuvan kautta intiimisti välittyvät tunnemyrskyt ovat kokemuksia, jotka ovat mahdollisia kaikkina aikakausina ja myös katsojan omassa elämässä. Teoksen tunnekuvauksessa on samastuttavuutta, joka tukee videosta välittyvää emotionaalista realismia huolimatta science fiction -genreen viittaavasta aikaportaalista: tunnistessaan mediatekstin genren, ei katsoja odota shippausvideon todellisuuden noudattavan ympäröivän todellisen maailman lakeja (ks. Ang 1985: 44–45; Jenkins 1992: 107; Bacon 2000: 24).



Kuvio 21. Shippausvideo O5 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Video **O5** fokusoituu Clairen aviomiehen Frankin menetysprosessin kuvaamiseen Clairen kadottua jälkiä jättämättä aikamatkalleen. Teos läpileikkaa Frankin ja Clairen suhteen koetinkivet kuvaten toisesta maailmansodasta selvinnyttä avioparia, joka sodanjälkeisenä etsikkoaikana yrittää herättää avioliittonsa henkiin ja päästä yli uskottomuusepäilyistä. Kerronnalliselta ominaisuudeltaan video etenee kohtauskerronnan mukaisesti, sillä tarjoumateemat määrittävät lohkojakoa. Materiaalina on käytetty ensimmäisen tuotantokauden neljää jaksoa (1, 2, 7 ja 8). 15 lohkoa asettuu lohko- ja tarjoumarakenteeseen tasaväkisesti, ainoastaan lohko 12 korostuu ajalliselta merkitykseltään ja oletettavasti myös sisällöllisesti. Kuten edellinen video (O4), ei tämäkään sisällä toisen tason shippaustuotannollisen metamorfoosin läpikäyneitä tarjoumia. Outlanderin ensimmäisellä tuotantokaudella Clairen tunteet ovat jakautuneet kahden miehen, Frankin ja Jamien, välillä, joten Clairen shippaaminen molempien kanssa on kaanonin mukaista. (Ks. Liite 11.)

Tarjoumien ja lohkojen yhdenmukaisuus yhdistettynä kohtauskerrontaan tukee myös videon lajityyppiä eli biisifiktiota. Musiikki sanoituksineen muodostaa

videota kokonaisuudessaan määrittävän kehyksen, ja se on osaltaan vaikuttanut tarjoutumien valikoitumiseen visuaalisen materiaalin vastatessa osittain musiikkikappaleen sanoitusta. Näin videon kantava aihe, *menetyksen käsittely ja kaipaus* (RST), saa taustatukea musiikin käytöstä.

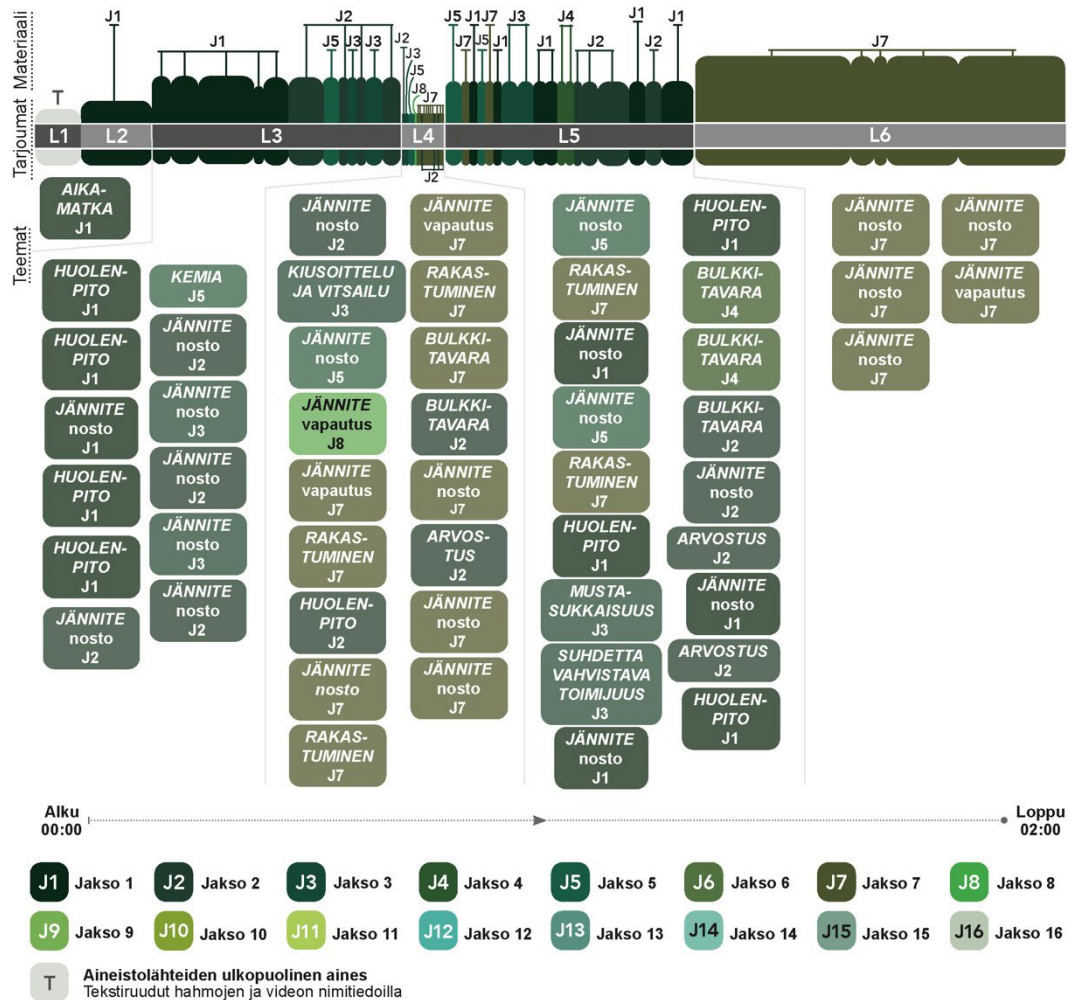
Videon kohtauspainotteisuus ja tarjoutumien editoinnin pelkistäminen vaikuttavat teoksen tapaan representoida hahmot lähes täysin kaupallisen tuotantokoneiston niihin liittämien ominaisuuksien valossa. Clairen vahvaa ja aktiivista sankaruutta korostetaan videon toisessa lohossa, jossa hahmo nähdään sairaanhoitajana toisessa maailmansodassa ja erossa sotajoukoissa taistelevasta aviomiehestään. Tämän jälkeen teos kuvaa Clairea toisena osapuolena avioliitossa: halaamassa, katsomassa silmiin, vuoteessa ja suutelemassa.

Tempauduttuaan aikamatkalleen Clairen aktiivisuus karsiutuu hetkellisesti hänen toipuessa alkujärkytyksestä. Videon lohokosta 12 käynnistyvä ”loppunäytös” palauttaa Clairelle tämän aktiivisuuden kuvatessaan tämän raivokasta pakoyritystä takaisin nykyaikaan johtavan aikaportin eli kivimuodostelman luokse. Näin Clairen elämä liikkuu tasapainosta tasapainottomuuteen ja haastaa hänen toimijuutensa aktiivisena sankarittarena. Claire tekee virheitä ja haluaa luovuttaa, mutta jatkaa lopulta eteenpäin, ja tämä hänen inhimillisyytensä tekee hänestä samastuttavan ja kannustavan roolimallin – aktiivisen sankarittaren (ks. Blom: 2021: 112).

Clairen aviomies Frank representoidaan videon alkupuolella tavallisena jokamiehenä. Frank on sekä videon todellisuuden että alkuperäisen mediatekstin mukaisesti erehtyväinen ja ilmentää halua luovuttaa. Vaimonsa katoamisen jälkeen hänen istutetaan aktiivisemmin romanttisen sankariin liitettäviä ominaisuuksia: Clairen katoamisesta tulee videon todellisuudessa tämän kipeä menneisyys, johon liittyy kärsimystä ja erakoitumista. Hahmosta välittyvä inhimillisuus ja menetyksen kautta välittyvä todenmukaisuus ovat samastuttavaa (ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008; Blom 2021: 112). Videon loppupuolella Frankin aktiivisuus lisääntyy ja hahmo välittää kaipauksesta syntynyttä kärsimystä huutaessaan Clairen nimeä tämän katoamispaikalla. Kuten Claireenkin, Frankiin videon todellisuudessa liitettävät romanttisen sankarin ominaisuudet vahvistuvat kärsimyksen kautta.

Lohko- ja tarjoumarakenteesta (ks. Kuvio 21) on nähtävissä teoksesta välittyvä tunneskaala, johon lukeutuu onnellisuutta, kaipausta ja kärsimystä sekä passiivisesti että aktiivisesti. Luonnehdin teosta emotionaalisesti realistiseksi eli hahmojen tunnetilat ovat samastuttavia (Ang 1985: 44–45). Edellä kuvaamani videon loppupuoli, joka korostaa molempien hahmojen kärsimystä kaipuussa toistensa luokse, on intensiteetiltään voimakas: Clairen ja Frankin tunteet tuodaan esiin kuvakokojen vaihdoksilla, mikä sekä pidentää kohtausten kestoa että tukee sen

merkityksellisyttä. Vaihtuvien kuvakulmien kautta hahmojen epätoivoa ja kärsimystä tuodaan esiin muun muassa kasvojen ilmeisiin fokusoiden (lähikuva) ja ruumiinkieltä laajasti kuvaten (kokokuva, puolikuva). Shippausvideo esittää hahmot samastuttavina huolimatta Clairen katoamiseen liittyvästä ylikuonnollisesta elementistä (vrt. Jenkins 1992: 107).



Kuvio 22. Shippausvideo O6 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Clairen ja Jamien suhdetta representoidaan videoissa O1, O2, O3 ja O4 ennen kaikkea rakkaustarinana. Video O6 taas tarttuu painotuksessaan hahmojen suhteen fyysisyyteen noudattaen elokuvakerronnan perustekniikkaa nostaen ja vapauttaen jännitettä. Materiaalina on käytetty noin puolta ensimmäisen tuotantokauden jaksoista (1–5, 7 ja 8) ja lohkojen kestollisissa painotuksissa on eroja. Esimerkiksi pitkäkestoisimmassa lohossa 6 videon todellisuus saavuttaa kliimaksinsa jännitteen vapautuessa. Katsojan havainnointiaika on pitkä. Lohko mahdollistaa näin hahmojen yksityiskohtaisen tarkastelun ja fokuksinnin hahmojen seksuaaliseen kemiin, toisin sanoen se voidaan nähdä eräänlaisena palkintona videon katsomisesta.

Vastakohtaisesti lohko 4 on kestoltaan ainoastaan viisi sekuntia ja sisältää 20 otosta, jolloin katsojan havainnointiaika on erittäin lyhyt. Tästä voidaan tehdä olettaamus, että otokset toimivat kerronnan näkökulmasta täytemateriaalina. (Ks. Liite 12.)

Videon O6 todellisuus syntyy kohtaus- ja fragmenttikerronnan yhdistämisestä ja näiden välille rakentuneesta vuorovaikutuksesta. Kari Pirilä ja Erkki Kivi (2008: 64) näkevät, että tästä vuorovaikutuksesta rakentuu teoksen ja vastaanottajan välille elämykseen johtava dialogi. Käsittelen elämystä analyysin yhteydessä immersiona, uppoutumisena, joka toimii osoituksena videon kantavan aiheen välittymisestä kahta kerronnallista ominaisuutta yhdistelemällä. Kantava aihe on *jännitteiden katsekimara fyysisen vetovoiman perustana* (RST), ja nimenomaan jännite toistuu teoksen jokaisessa lohkossa niin nostattavana kuin vapauttavana elementtinä. Toisaalta videon sisältö rytmittyy otoksia yhdistäviksi kokonaisuuksiksi, joissa paikka ja aika käyvät selkeästi ilmi pitkän havainnointiajan kautta (lohkot 1 ja 6) (ks. Pirilä & Kivi 2008: 45). Taas fragmenttikerronnan keinoin videon todellisuuteen muodostuu tietyn teeman ympärille kietoutuvia tarjoumakokonaisuuksia (ks. Pirilä & Kivi 2008: 46). Esimerkiksi lohkot 2–5 toteutuvat fragmentteina, joita yhdistää jännitteen nosto hahmojen katsekimaran kautta muun muassa bulk-kikuvaston, rakastumisen ja arvostuksen tukemina.

Video kuuluu kaanonin mukainen -lajityyppiin, sillä Jamien ja Clairen välinen seksuaalinen vetovoima on läsnä sekä alkuperäisessä mediatekstissä että shippausvideossa. Seksuaalisen vetovoiman painotuksessa on kuitenkin ero shippausvideon ja mediatekstin välillä, sillä videon todellisuus fokuoitetuu vahvasti Clairen ja Jamien väliseen jännitteeseen jättäen muut juonelliset sisällöt sen ulkopuolelle. Hahmojen seksuaalinen vetovoima liikkuu televisiosarjassa pohjavirtana, etenkin ensimmäisissä jaksoissa, mutta videossa se tuodaan korostetusti esille. Tarjoumat eivät näin ollen koe toisen tason shippaustuotannollista metamorfoosia: ne eivät uusiudu shippausvideon todellisuudessa, vaan fokuoitetuvat alkuperäismateriaalissa läsnä olevaan teemaan.

Seksuaalisuus määrittää hahmotarjouman käyttöä, sillä videon todellisuudessa hahmojen suhteesta on karsittu niin koettelemukset kuin hahmokeskeiset tapahtumat. Clairen ja Jamien tunneskaalat on tyypistetty kuvaamaan hahmojen välistä jännitettä. Video representoi hahmot lähes täysin kaupallisen tuotantokoneiston näihin liittämien ominaisuuksien kautta ja silti toimijuudeltaan tyypistetysti, ja tällä on yhtäläisyyksiä videon O4 kanssa: hahmoissa toteutuu sekä romanttisen sankarin että aktiivisen sankarittaren ominaisuuksia, mutta niihin liittyvä potentiaali hahmoja rikastavina ja pyöreyttä lisäävinä keinoina jää lunastamatta. Kuten videossa O4, Clairen liitettävä aktiivisen sankarittaren ominaisuus on

omaehtoinen toimijuus, ja tämä ilmenee esimerkiksi hahmon kyvykkyydessä toimia haastavissa tilanteissa. Kuitenkin aktiivinen sankarittarius ja siihen liittyvä hahmokuvausten rikastaminen jää videon todellisuudessa käytettyjen tarjoumien pinnan alle, ”rivien väleihin”. Esimerkiksi Clairen kyvykkyydestä parantajana annetaan ainoastaan vihjeitä tämän esimerkiksi kuljettaessa kättään Jamien selällä, joka on jäänyt ruoskinnan seurauksena arpiseksi ja kaipaa huolenpitoa. Clairen herkkyys tai myötätuntoisuus ei sen sijaan pääse esiin, vaan luottamus Jamieen kuvataan ainoastaan seksuaalisena antautumisena.

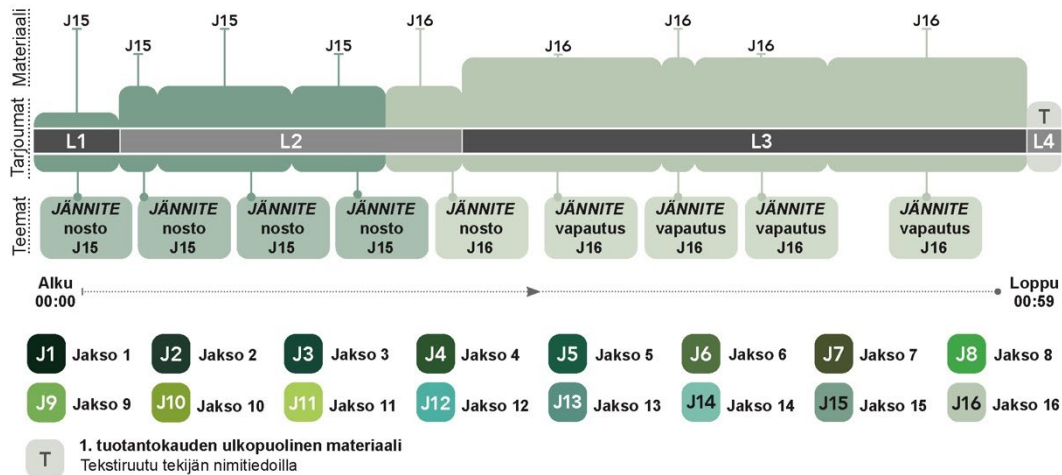
Myöskään Jamien romanttiseen sankaruuteen liitettävät ominaisuudet eivät toteudu videon todellisuudessa, vaan hänet on editoitu ikään kuin poseeraamaan Clairelle ja katsojalle läpi teoksen. Jamien kuvaaminen itsenäisenä toimijana jää näin ollen vähäiseksi, eikä videon todellisuudessa kuvata esimerkiksi tämän monikerroksista ulkopuolisuutta, erakoituneisuutta tai vikojen ja puutteiden samastuttavuudesta kumpuavaa romanttista sankaruutta (ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008). Sekä Jamie että Claire motivoituvat videon todellisuudessa ainoastaan suhteessa toisiinsa, jolloin hahmojen erillisten identiteettien, autonomisuuden ja kehittymisen puutteen vuoksi videon todellisuuden hahmokuvaus on litteä (ks. Dyer 1998: 93–96).

Hahmojen merkitystä juonenkuljetuksen kannalta ei kuitenkaan voi kutsua vähäiseksi, toisin sanoen hahmojen yleisvaikutelma ei sittenkään ole täysin litteä (vrt. Bacon 2000: 173–175): videoon kaapattujen tarjoumien keskeinen anti muodostuu hahmojen välillä vaihdetuista katseista, kun nämä hakevat vuorovaikutusta toisiinsa. Siten hahmojen teoilla on vaikutusta diegesiksen syntymiseen ja shippauksen etenemiseen, sillä (seksuaalisen) halun viestiminen on ratkaisevasti riippuvaista hienovaraisistakin eleistä ja niiden havaitsemisesta (ks. Todd 2012: 8). Esimerkiksi tietynlainen kiinnostunut katse voi Cain Toddin (2012: 9) mukaan korostua halun muotoutumisessa ja ylläpidossa.

Todd (2012: 10) näkee seksuaalisten fantasioiden toimivan käyttäjilleen monimerkityksellisenä areenana, jossa tyyppillisesti käsitellään itsensä representoimista seksuaalisiin tilanteisiin muiden halukkaiden kanssa. Seksuaalisella fantasialla on yhtäläisyyksiä videon O6 tapaan käyttää poseerauskuvastoa, jossa hahmot ikään kuin esitellään (seksuaalisesti) houkuttelevina, vähäpukeisina tai alastomina, sekä shipin toiselle osapuolelle että katsojalle. Luonnehdin poseerauskuvastoa toiminnallisesti vähäiseksi, sillä hahmot asetetaan korostetusti ja staattiseksi katseen kohteeksi.

Vaikka videon O6 todellisuudessa hahmojen katseelle alistaminen tapahtuu näennäisesti ainoastaan hahmojen välillä, osallistaa kamera tapahtumiin väijäämättä myös katsojan. Näin shippausvideon tekemiseen ja siitä nauttimiseen kytkeytyy

myös audiovisuaalisiin tuotteisiin liitettävä voyeristinen ulottuvuus eli ulkopuolisen tarkkailijan kokemaa mielihyvää (ks. Duffett 2013: 173), minkä on mahdollista toteutua tämän seksuaalista jännitettä tarkastelevassa videossa. Jos Laura Mulvey (1975) esitti klassisessa elokuvateoriassa *gaze*-käsitteen myötä ajatuksen passiivisista naisista miehen alistavan katseen kohteena, on shippausvideoissa kameran välityksellä toteutuva katse monimuotoinen. Mulveyn teoretisoiman naista alistavan katseen sijaan Jamie – kuten muistakin mieshahmoja – esitetään shippausvideoissa haluttavana ja turvallisena katseen kohteena.



Kuvio 23. Shippausvideo O7 ja sen lohko- ja tarjoumarakenne

Sijoitettuna lohko- ja tarjoumamalliin (Kuvio 23) video O7 osoittautuu elokuvakerronnan perustekniikkaa noudattavaksi eli se nostaa jännitteen ja vapauttaa sen. Videon kolme lohkoa koostuvat kahdesta jaksosta poimituista tarjoumista, ja neljäs lohko sisältää tekijän nimimerkkitiedot. Videon todellisuudessa shipin osapuolet ovat Jamie ja kapteeni Black Jack Randall, jotka teoksen vaihtoehtouniversumissa antavat molemminpuolisesta viehtymyksestä seuranneelle seksuaaliselle halulle vallan. Lajityyppinä video myötäilee sekä shipin samaan sukupuoleen viittaavaa slashia että visualisoitua seksuaalisen kanssakäymisen kuvausta, törkyä. Vaikka slashissa voi olla kyse äärimmäisestä läheisyydestä (Hellekson & Busse: 26), tässä videossa slash viittaa kahden samaa sukupuolta olevan hahmon suhteeseen. Videon kantava aihe, *fyysinen vetovoima kiistanalaisessa shipissä* (RST), saa tukea musiikilta biisifiktio-lajityypille ominaisesti ja erityisesti sen lyriikan tarjoamasta valmiista narratiivista. (Ks. Liite 13.)

Videon todellisuudessa molemmat miehet antautuvat seksuaaliselle jännitteelle ja lohkoissa 3 sen vapautukselle. Alkuperäisessä mediatekstissä hahmojen välistä suhdetta hallitsevat viha, inho, väkivalta ja sadismi seksualisoidaan ja tuodaan tässä kehyksessä osaksi shipin osapuolten välistä dynamiikkaa. Freundin (2011:

124–126) mukaan visuaalisella perustalla on erityisen voimakas merkitys sellaisiin mediateksteihin pohjaavissa videoissa, joiden kaanonissa shipperin kannattama romanttinen suhde ei toteudu. Kuten hänen esimerkkinsä *Supernatural*-sarjasta ja siihen liittyvästä veljesparin shippauksesta osoittaa (ks. luku 2.2.3), on video O7 kiistanalainen muokatessaan seksuaalisen väkivallan hahmojen yhteisymmärryksessä tapahtuvaksi halun purkaukseksi. Kerronnaltaan videota voi luonnehtia kohtauspainotteiseksi (ks. Pirilä & Kivi 2008: 45). Myös tätä videota sävyttävät visuaaliset ristiriidat edellisen teoksen tapaan – vaatteiden riisumista ei näytetä, vaan hahmot esiintyvät vaatetettuina ja alastomina sattumanvaraisesti siirryttäessä tarjoumasta toiseen.

Video teoksena voidaan ymmärtää kokonaisvaltaiseksi visuaaliseksi ristiriidaksi. Se ei ilmene ainoastaan hahmojen vaatteiden ja paljaan ihon epärealistisena vuorotteluna, vaan visuaalisten ristiriitojen toteutuminen näkyy myös hahmojen käytöksessä. Video uudelleenkirjoittaa hahmoihin kaupallisen tuotantokoneiston liitettävät ominaisuudet ja motivoi heidän toimintansa narratiivissa alkuperäisestä poikkeavalla tavalla. Tämä alkuperäisestä mediatekstistä poikkeava tapa on hahmojen litteys, esimerkiksi Jamie uloskirjoitetaan häneen alkuperäisessä mediatekstissä liitetystä romanttisen sankarin ominaisuuksista. Videon todellisuudessa hahmon motiivi on toimia seksuaalisen kanssakäymisen toisena osapuolena, joka ei kehity tai jota ei ole esitetty kiinnostavana.

Pelkistetty tarjoumateemasto viittaa osaltaan hahmojen litteyteen. Tarjoumien kautta videoon kirjoitettu seksuaalinen jännite aluksi nostetaan ja tämän jälkeen vapautetaan, ja videon rakentuessa ainoastaan näistä kahdesta tarjoumateemasta jäävät videon hahmokuvaukset muihin aineistoni *Outlander*-videoihin verrattuna pinnallisiksi. Molempia hahmoja motivoi seksuaalinen tyydytys, ja video on visualisoitu fantasia tämän päämäärään saavuttamisesta. Siinä on myös yhtäläisyyksiä objektivointiteoriaan, jonka mukaan vartaloiden seksuaalinen esineellistäminen tapahtuu eriyttämällä henkilön vartalo, vartalon osat tai seksuaaliset toiminnot tämän persoonasta ja nostamalla ne henkilöä representoiviksi seikoiksi (Fredrickson & Roberts 1997: 175). Videossa tämä tapahtuu esimerkiksi korostamalla Jamien raamikkuutta ja lihaksikkuutta, minkä myötä tästä muotoutuu *Black Jackin* ja videon katsojan jaettu katseen kohde. Edelliseen videoon O6 verrattuna Jamie objektivoidaan haluttavana kuorena.

Shippausvideon tekeminen pohjaa Jenkinsin (1992: 227) mukaan mielihyvään, jota tavoitellaan hahmojen manipuloimisella videon tekijän näkemyksen mukaiseksi. Tämä määre täyttyy oletettavasti jokaisessa shippausvideoksi määritellyssä fanituotteessa, mutta mielihyvä voi sisältää myös seksuaalisuuteen ja haluun liittyvän näkökulman. Teoksen luonnehdinta muistuttaakin pornografisista

audiovisuaalisista tuotteista tuttua toistuvaa narratiivia, jonka perimmäisenä tavoitteena on seksuaalisen jännitteen nostaminen ja tämän jälkeen sen vapauttaminen (ks. Todd 2012: 10, 9). Videossa O7 on vahva RST-suodin, johon on liitetty seksuaalinen halu ja fantasiointi, ja halun representoiminen on graafista ja seksuaalisesti yksityiskohtaista. Videon todellisuuden muodostama seksuaalinen fantasia toimiikin monimerkityksellisenä areenana, jossa voidaan käsitellä näyttelijän kehon kautta tapahtuvaa fiktiiviseen hahmoon kiinnittymistä. (Ks. Todd 2012: 10.) Kiinnittyminen taas palauttaa tämän videon yhteydessä litteiksi kuvatut hahmot alkuperäisen mediatekstin shippauskannusteisiin ominaisuuksiin. Toisin sanoen nämä eivät eriydy täysin erilleen alkuperäisestä mediatekstistä, jossa hahmojen esittämistapa on pyöreä.

Black Jack Randallin shippauskannusteisia ominaisuuksia voidaan lähestyä myös hirviön käsitteen kautta. Hahmossa hirviömyisyys todentuu julmana käytöksenä, sadistisena johtajuutena sekä oman edun tavoitteluna. Hahmoa representoivan näyttelijän ulkoinen viehättävyys on kuitenkin merkittävä elementti hahmoon kiinnittymisessä (Välisalo 2018: 18–19), ja Black Jackin lihallistava komeaksi kuvailtu ja fyysinen näyttelijä (Tobias Menzies) ei ruumiinsa kautta sijoita hahmoa hirviömäiseen hahmoon stereotyyppisesti miellettyjen ulkoisten ominaisuuksien alle. Black Jackin viehätysvoimaan yhdistyykin samanlaista kiellettyä halua kuin esimerkiksi tunnettuun fiktiiviseen hirviöön, vampyyriin. Karismaattinen näyttelijä yhdistettynä vetoavaan hirviömäiseen hahmoon voi synnyttää hirviömäisen rakastajan ja kielletyn halun kohteen (ks. Leppälähti 2012: 155–156; Cohen 1996b: 16–17).

Videon narratiivi poikkeaa merkittävin tavoin alkuperäisestä televisiosarjasta ja siten jokainen videossa käytetty tarjouma on läpikäynyt toisen tason shippaustuotannollisen metamorfoosin. Videon O7 tapauksessa tämä tapahtuu Jamien ja Black Jackin välisen jännitteen seksualisoimisella. Jännite on olemassa alkuperäisessä tuotannossa, sillä Jamiella ja Black Jackilla on pitkä historia, ja heidän väliseensä vihanpitoon on alusta saakka sisältynyt Black Jackin puolelta myös seksuaalisia tunteita. Jos audiovisuaalisen kerronnan peruskysymys on, kuinka paljon tarinasta esitetään ja kuinka paljon jätetään katsojan päättelykyvyn varaan (Bacon 2000: 16, 20), tiivistää teos Jamien ja Black Jackin hahmopresentaatiot jännitteisten tarjoumien ilmennettäväksi jättämättä mitään katsojan varaan: alkuperäistä mediatekstiä tuntemattomalle video on mahdollista tulkita törky-videoksi, väkivallasta irrotettuna visualisoituna seksuaalisen kanssakäymisen kuvaukseksi. Videota voisikin luonnehtia näihin havaintoihin nojaten *törkykoukukseksi*, joka tarjoaa luomansa illuusion sivuuttaen sen alkuperäismateriaalin kuvaaman seksuaalisen väkivallan.

Aineistoni Outlander-pohjaiset shippausvideot voidaan jakaa kolmeen lajityyppiin suhteuttaessani niitä fanivideotuotannon lajityyppihin ja tyyleihin (ks. Kuvio 7). Videot O1–O4 ja O6 edustavat kaanonin mukainen -lajityyppiä, mikä näkyy niin narratiivin kuin hahmorepresentaation tasolla videon todellisuudessa mediatekstin myötäilyinä. Video O5 toteutuu biisifiktiona, jossa musiikki selkeästi sekä rytmittää sisältöä että sanoitus vastaa ainakin osittain käytettyjen tarjoumien kuvastoa. Jokaista videota yhdistää myös RST, eli hahmojen tunteet ovat avoimesti esillä ja etenkin videossa O6 tähän suhteen laatua kuvaavaan RST-suotimeen on liitetty seksuaalinen halu ja seksuaalisen kanssakäymisen kuvaus. Seksuaalisen halun ja kanssakäymisen representoiminen korostuu myös videossa O7, jossa se esitetään edellisen sensuellista erotiikasta poiketen brutaalisti ja väkivaltaisesti jännitteen vapautuksessa, törky-lajityypille ominaisesti. Videossa on myös yhtymäkohtia biisifiktioon, sillä sanoituksissa on viitteitä visuaalisessa kuvastossa nähtyihin tapahtumiin ja samalla musiikin rytmi tukee visuaalista kuvastoa.

Videoissa O1–O3 toteutuu yksi kirjan narratiivista poimittu tarjouma. Se kuvaa aikaa, jolloin Jamie on pelastettu tätä pahoinpidelleen ja hyväksikäyttäneen Black Jack Randallin johtamasta vankilasta. Mieleltään ja ruumiiltaan haavoittunut skottisoturi saa huolenpitoa vaimoltaan, joka sairaanhoitajan koulutustaan ja työkokemustaan hyödyntäen pyrkii eheyttämään miehensä ja samalla heidän avioliittonsa. Vaikka Outlander-shippausvideoissa toteutuneissa lajeissa ei näkynyt kärsimystä/lohdutusta tai kärsimystä/kärsimystä, voi tarjouman suosio selittyä sen tavalla kuvata hahmot haavoittuvina ja paljaina sekä toisiinsa tukeutuvina. Tapahduma on kirjan merkittävin koetinkivi Clairen ja Jamien suhteelle, ja sen tuominen diegesikseen muokkaa hahmoista realistisempia. Samanaikaisesti se välittää viestiä hahmojen kaiken kestävästä rakkaudesta, shippauksen ytimestä.

Outlander-televisiosarjan jälkeen julkaisuissa shippausvideoissa on kolme eri shippiä: Claire ja Jamie, Claire ja Frank sekä Jamie ja Black Jack. Koska shipit määrittelevät videon kuvaston, en paikantanut yhtään jokaisessa videossa käytettyä tarjoumaa. Claire/Jamie-shippi yhdisti kahta videota (O4 ja O6), ja näiden kahden jakamissa tarjoumissa nähtiin Clairen aikamatkan käynnistänyt kivipaa-den kosketus, Clairen ja Jamien ratsastaminen samalla hevosella Jamien saatua Clairen kiinni pakoyritykseltään sekä hahmojen vihkiminen. Vaikka tarjoumat sijoittuvat videoiden todellisuuteen kestoiltaan erilaisina ja eri tavoin muiden tarjoumien joukkoon, on niistä nähtävissä hahmojen suhteen alku, etsikkoaika ja eräänlainen tasapainon tavoittaminen. Tarjoumien kautta hahmot representoidaan toiminnallisina ja kehittyvinä, joten ne myös lisäävät niiden pyöreyttä ja tarttumapintaa.

5.3 Yhteenveto shippauskannusteisten tarjoumien analysista

Olen kuvaillut ihmissuhteiden olevan keskustelua herättävää sytykettä (5.1.1). Syntynyt keskustelu taas voi tavoittaa henkilöitä, jotka eivät muutoin lukeudu esimerkiksi tiettyyn genreen kuuluvan televisiosarjan oletettuun yleisöön. Nämä huomiot olen nostanut esiin tämän pääluvun alussa (5.1): esitin aineistoni pohjana olevien kaupallisten mediatekstien houkuttelevan uusia yleisöjä flirttailemalla heidän kanssaan suuren tarinan pohjavirtauksella eli subtekstillä. Esimerkiksi *Salaiset kansiot* -sarjassa Mulderin ja Scullyn suhteen laatu on puhuttanut shippereitä noin 30 vuotta, ja tuotantokoneisto on sekä kieltänyt romanttisen suhteen mahdollisuuden että vihjaillut sillä keskustelun ylläpitämiseksi (ks. esim. Wilcox & Williams 1996: 113). Tästä toiminnasta käytän nimitystä shipperikoukutus (ks. luku. 5.1.1), ja analyysini osoittaa sen voivan toteutua myös amatöörivideoiden, kuten shippausvideoiden, tuotannossa.

Shippausvideon tekeminen perustuu alkuperäisessä mediatekstissä pohjavirtauksena kulkevan ihmissuhteen näkyväksi tekemiseen. Tämä tapahtuu konkreettisesti tarjoumien järjestämisellä ja editoinnilla. Tämän perusteella voidaan olettaa, että yksi syy shippausvideoiden tekemiseen on halu välittää viestiä shipin olemassaolosta ja nostaa se shipperin näkökulmasta ansaitsemallaan tavalla esiin. Digitaalisen audiovisuaalisen teoksensa kautta videoiden tekijät osallistuvat yksilöllisesti shipin olemassaolon ylläpitämiseen myös mediatekstin tuotannollisina suvantokausina. Koska aineistoni teokset on julkaistu suositussa YouTube-videopalvelussa, voidaan olettaa shippereiden toivovan teoksilleen yleisöä. Yleisöä, joka voi koostua esimerkiksi mediatekstiin vasta tutustuvista uusista faneista ja potentiaalisista shippereistä tai teoksen hahmopariskunnalle kannatuksensa antavista shippereistä.

Jos alkuperäinen kaupallisen tuotantokoneiston hallitsema mediateksti toteuttaa shipperikoukutusta hienovaraisten tunneviuhjeiden avulla säilyttääkseen suhteen myös sellaisiin faneihin, jotka eivät ole kiinnostuneita shippauksesta, toimii shippausvideon koukutus päinvastoin: se representoi shipin totuutena, johon tuo vaihtelua tulokulman muutos UST:n eli ratkaisemattoman seksuaalisen jännitteen tai RST:n eli purkautuneen seksuaalisen jännitteen välillä. Teos toimii kannusteena, joka tavoittelee katsojan yhtymistä hahmopariskunnan kannatusjoukkoihin. Shippausvideoiden kautta välittyvästä koukutuksesta kuitenkin puuttuu kaupallisen tuotantokoneiston tapa vaimentaa mediatekstiin istutettuja tunneviuhjeita, jos keskustelu hahmojen suhteen laadusta on viemässä liiaksi huomiota kokonaisuudelta. Tästä esimerkkinä toimii vähemmistöyleisöjen houkuttelu (queer-koukutus) *Uusi Sherlock* -sarjassa toistuvan miesparivihjailun avulla. Shippausvideon

voi koostaa yksinomaan tunnevilheitä sisältävistä tarjoumista, kuten esimerkiksi aineistoni valtaosin jännitteisistä katsekimaroista koostuvat videot (SK2 ja O6).

Shippausvideoiden tapaan toteuttaa koukutusta vaikuttaa UST:n ja RST:n ohella lajityyppi. Se oli merkityksellinen erityisesti aineistoni kahdessa videossa, joissa kuvataan väkivaltaa kompleksisena kiihokkeena (US3) ja fyysistä vetovoimaa kiistanalaisessa shipissä (O7). Nimitän näiden kahden videon kautta tapahtuvaa katsojien houkuttelua niiden lajityypin mukaisesti törkykoukutukseksi. Videon US3 todellisuudessa Sherlockin ja Johnin suhteeseen liittyy väkivallan uhkaa ja sen seksualisoimista, ja videon lopussa hahmojen välille rakentunut jännite laukaistaan seksuaalisen kanssakäymisen kuvauksella. Graafisen seksuaalisen kanssakäymisen kuvaus vastaa törky-lajityypin kuvausta, mutta tässä kyseisessä shippausvideossa väkivalta ja sen uhka muodostavat koukutukseen uuden tason: videon ehyt narratiivi ja hahmoja lihallistavien näyttelijöiden tunnistettavuus sekä pysyvyys eri mediateksteistä kaapattujen tarjoumien välillä voi johtaa erheelliseen johtopäätökseen, jonka mukaan teos on kokonaisuudessaan editoitu Uusi Sherlock -sarjasta. Tämä voi johtaa harhaan mediatekstiä entuudestaan tuntemattomia katsojia. Törkykoukutus flirttailee tällöin katsojan kanssa lupauksilla seksuaalisen kanssakäymisen tai pornografisen sisällön kuvauksista, mutta alkuperäinen mediateksti ei lunasta näitä odotuksia. Koukutukseen sisältyy näin myös queer-koukutuksen piirteitä. Video O7 toimii tässä suhteessa samalla tavoin sen valjastaessa miespuolisten hahmojen välisen, vihasta syntyvän jännitteen seksuaalisen kiinnostuksen kuvauksen perustaksi.

Shippausvideoiden onnistumiseen uusia potentiaalisia shippereitä tavoittelevana kannusteena vaikuttaa tapa representoida niiden keskeisin elementti – hahmot. Voidaankin olettaa, että tarttumapintaa tarjoavat, todentuntuiset ja realistisesti motivoituneet eli pyöreät hahmot (Bacon 2000: 173–175) lisäävät myös shippausvideon kaltaisen lyhytvideon kautta representoitujen hahmojen samastuttavuutta. Shippausvideoiden keskeisin elementti on niissä esiintyvien hahmojen representointi ja hahmojen välisen suhteen kerronnallistaminen, kuten kaupallisissa audiovisuaalisissa tuotteissa. Shippausvideon tekemisen motivaationa on nostaa hahmot ja niiden tunteet keskiöön. Tämän toteutumiseksi katsoja tarvitsee luottamusta siihen, että hahmoilla on oma elämä ja henkilökohtainen tarina, joka ylittää mediatekstin rajojen ulkopuolelle. Jos hahmo ei ole uskottava eli riittävän todellinen shippausvideon tarjoamassa todellisuudessa, ei katsoja todennäköisesti kiinnity shippiin tai videon tapaan käsitellä shippiä.

Valtaosassa analysoimastani aineistosta toteutui pyöreä hahmorepresentaatio (69 %), jossa tosin näkyi eroavaisuuksia mediatekstien ja shippien välillä. Salaiset kansiot -videoissa toistettiin kaupallisen tuotannon hahmoihin liittämiä

ominaisuuksia. Sekä Mulder että Scully representoitiin romanttisen sankarin ja aktiivisen sankarittaren näkökulmista omaehtoisina toimijoina, tasavertaisina kumppaneina ja kehittyvinä yksilöinä, ja samastuttavuutta lisäsi heihin myös videon todellisuudessa liitetyt haavoittuvuus ja inhimillisuus. Uusi Sherlock -videossa shippattavia hahmopariskuntia oli kaksi, Sherlock/John ja Sherlock/Molly. Kumpikaan näistä ei ole kaanonin mukainen, toisin kuin Salaisten kansioiden vahvasti shippauskannusteisten tarjoumien kautta vihjattu Mulder/Scully. Sekä Sherlockiin, Johniin että Mollyyn on kuitenkin liitetty kaupallisen tuotannon määrittämiä ominaisuuksia, jolloin hahmot olivat myös videon todellisuudessa pyöreitä. Ominaisuuksia on kuitenkin korostettu teoksen kannalta otollisesti, jolloin ne uudelleenmuotoutuvat: Sherlockiin liitettäviä romanttisen sankarin piirteitä, kuten erakkomaisuutta ja omaehtoista toimijuutta, on muokattu shippiä tukeviksi. Tästä esimerkkinä videon US1 tapa esittää Sherlockin kehittyminen ja inhimillistyminen tämän ja Johnin välirikosta seuraavan kärsimyksen vaikutuksessa.

Neljä aineistoni videoista (kolmasosa) esitti shippien osapuolet litteinä. Ne kaikki olivat Outlander-videoita, ja hahmojen litteä esitystapa löytyi kahdesta kirjapohjaisesta (O1, O3) ja kahdesta televisiosarjapohjaisesta (O6, O7) shippausvideosta. Hahmojen litteys toteutui sekä kirja- että televisiosarjapohjaisissa videoissa hahmojen motivoimisen näkökulmasta: motivoituminen tapahtui shipin toisen osapuolen vaikutuksessa hahmon omaehtoisuuden häivytyessä tai kadotessa kokonaan. Motivoituminen saattoi tapahtua myös seksuaalisen tyydytyksen tavoittelun välityksellä. Näin videon O7 jännitettä nostattavan ja vapauttavan tarjoumateemaston kautta hahmot (Jamie/Black Jack) esitettiin jatkuvasti virittyneinä tai aktiivisina, vaikka he eivät videon todellisuudessa esimerkiksi kehittyneet, olleet realistisia tai kerroksellisia. Virittyneisyys ja aktiivisuus estivät heidän esitystapansa passivoitumista bulkkitarvaksi tai poseerauskuvasiksi, jotka yhdistivät muita litteän hahmorepresentaation tarjoavia videoita. Bulkkitarvasta eli hahmojen toiminnallisuutta korostamatonta sisältöä on kuitenkin mahdollista hyödyntää myös pyöreän hahmorepresentaation videoissa esimerkiksi rauhallisen tunnelman kuvaamisessa (O2).

Vaikka hahmojen toiminnallisuutta korostamaton bulkkitarvava on tulkittavissa litteiden hahmorepresentaatioiden videoissa toteutuvaksi tarjoumateemaksi, voi sen merkitystä laajentaa myös audiovisuaalisiin tuotteisiin liitettävään voyerismiin. Videon O6 yhteydessä esitin ajatuksen, jonka mukaan kameran linssi osallistaa katsojan tapahtumiin, ja näin shippausvideon tekemiseen ja nauttimiseen kytkeytyy ikään kuin ulkopuolisen tarkkailijan kokemaa mielihyvää (ks. esim. Duffett 2013: 173). Näen shippausvideon tekijän videon ohjaajaksi, kuvaajaksi ja leikkaajaksi, ja hänen hallitsemansa ”kamera” eli henkilökohtainen tulkinnallinen linssi voi olla kyltymätön ja tunkeileva. Huolimatta siitä, miten pyöreinä,

omaehtoisina toimijoina, tasavertaisina kumppaneina ja kehittyvinä yksilöinä hahmot representoidaan, he ovat shippausvideoiden todellisuudessa aina katseen kohde. Tämä katse voi kuulua joko ainoastaan videon tehneelle shipperille tai esimerkiksi YouTube-videopalvelussa videon katsoneille, mahdollisesti tuhansille henkilöille. Näin shippausvideon todellisuudessa pyörein ja kerroksellisinkin hahmo on loppujen lopuksi videon tekijän visiota mukaileva ja sen motivoima esiintyjä.

Visuaaliset ristiriidat eivät kuitenkaan vaikuttaneet hahmojen representointiin pyöreinä tai litteinä. Esimerkiksi Outlanderin kirjapohjaisissa shippausvideoissa Jamie ja Claire lihallistettiin useiden audiovisuaalisten tuotteiden kautta, joita oli enimmillään 13 kappaletta (O2). Tämä viittaa Outlander-kirjojen vahvaan hahmokoodiin, jonka avulla hahmot olivat riittävän todellisia ja vahvoja liikkuaan eri mediatekstien tarjoamien, kunkin hahmon koodiin sopivien ”isäntien” välillä. Tällöin hahmoon kiinnittyminen tapahtui ennen näyttelijän tunnistettavan kehon kautta tapahtuvaa hahmon lihallistamista. Esitin kirjapohjaisten Outlander-shippausvideoiden olemassaolon viittaavan fanien ja shippereiden kokemaan tietynlaisen henkilöskeeman tarpeeseen: vaikka tietyn näyttelijän kautta tarjottava tunnistettava vartalo ei ollut kiinnittymisen edellytys, voi sen olettaa syventävän hahmoon syntyvää yhteyttä. Outlander-kirjaan pohjaavissa videoissa näkyi myös kollektiivisia tulkintoja Clairea ja Jamieta lihallistamaan sopivista näyttelijöistä, joten hahmoihin liitettävä tunnistettava keho ja sen visiointi voi toimia mahdollisuutena syventää yhteyttä myös shipperiyhteisöön.

Yhdessä Uusi Sherlock -shippausvideossa (US3) esiintyi mediatekstin ulkopuolelta kaapattuja tarjoumia, mutta hahmojen visuaalisia ristiriitoja ei syntynyt. Tähän vaikutti Sherlockin ja Johnin näyttelijöiden, Benedict Cumberbatchin ja Martin Freemanin, muiden produktioiden käyttäminen videon todellisuutta täydentävänä materiaalina. Verrattuna Outlander-kirjapohjaisiin shippausvideoihin, joissa hahmokoodi oli tarpeeksi vahva todentuaan vaihtuvien näyttelijöiden ruumiin kautta, näyttää videossa US3 Cumberbatchin ja Freemanin kehoista tulleen Sherlockin ja Johnin ikoneita. Täten shippausvideon materiaalivalintoihin voi vaikuttaa vahva kiinnittyminen hahmojen lisäksi myös näyttelijöihin, mikä ei kuitenkaan vaikuta yksinomaan hahmojen representointiin litteinä tai pyöreinä.

Shippauskannusteisten tarjoumien analyysi osoitti, miten shippausvideoissa hahmo voidaan representoida sekä tietyn fyysisen ruumiin että ”isännästä” toiseen siirrettävän hahmokoodin kautta. Tulkitsen jokaisen aineistossa esiintyneen hahmon myös riittävän joustavaksi, jotta tämä voi soljua romanttisen kontekstin sisällä hahmopariskunnasta toiseen. Jokainen hahmo toimii näin potentiaalisena

tarjoumana, joka voidaan ymmärtää mahdollisuutena uudelleenmuotoilla hahmoon liitettäviä ominaisuuksia.

Shippausvideoissa uudelleenmuotoilu liittyy paitsi hahmojen ominaisuuksiin, myös shippauskannusteisten tarjoumien käyttötapoihin. Nimitän tarjoumien uudelleenmuotoilua shippaustuotannolliseksi metamorfoosiksi kaupallisen tuotantokoneiston hallitsemasta aineksesta raakamateriaaliksi ja edelleen osaksi videon todellisuutta. Näen jokaisen shippausvideoon kaapatun tarjouman käyvän läpi tämän vaiheen, sillä valintaprosessissa ne suodattuvat shipperin tulkinnallisen linsin läpi ja tulevat näin puntaroiduksi sisältämiensä tunnevihjeiden kautta. Kuitenkin puhun myös toisen asteen shippaustuotannollisesta metamorfoosista, jolla viitataan esimerkiksi alkuperäisen mediatekstin narratiiviin tai hahmojen perustavanlaatuisen uudelleenkoodaamiseen.

Toisen asteen shippaustuotannollinen metamorfoosi eli yhden tai useamman tarjouman uudelleenmuotoilu toteutui seitsemässä videossa eli noin joka toisessa analysoimassani videossa. Tämä tapahtui neljällä tavalla, joista ensimmäinen oli *narratiivinen muodonmuutos*, jossa hahmot säilyttivät kaupallisen tuotantokoneiston luoman hahmokoodin (SK1). Toinen tapa oli tarjouman *muodonmuutos suhdetta vahvistavan toimijan kautta*. Näissä tarjoumissa shipin ulkopuolinen henkilö ”ottaa ohjat” ja pyrkii sanoin tai teoin lähentämään hahmopariskuntaa, joka on esimerkiksi ajautunut erilleen riidan seurauksena (US1) tai tarvitsee ulkopuolista tukea tunteiden sanoittamiseen (US2). Kolmas tapa oli *hahmopohjainen ja narratiivinen muodonmuutos*, joka muotoili sekä mediatekstin narratiivia että kaupallisen tuotantokoneiston luomaa hahmokoodia (US2, US3, O7). Neljäs ja viimeinen tapa toisen asteen shippaustuotannollisen metamorfoosin toteutumiseen oli *aineistolähtöinen muodonmuutos* (O2, O3), jossa hahmot tai (kirjan) narratiivi eivät kokeneet muodonmuutosta, vaan tarjoumat kaapattiin sen ulkopuolisista audiovisuaalisista tuotteista ja niiden yhteys alkuperäänsä hävytettiin videon todellisuudessa.

Tarjoumien muotoutumiseen osaksi videon todellisuutta vaikutti myös videon lajityyppi. Aineistoni shippausvideoissa toteutui viisi lajityyppiä, joista ensimmäinen oli videossa SK1 toteutunut biisifiktio. Se vaikutti tarjoumien järjestelemiseen videossa käytetyn musiikkikappaleen sanoituksia ainakin osittain vastaten. Kuvaston ja lyriikan yhteensovittaminen vaikuttaa tarjoumiin myös niiden keston osalta: jotta katsojan on mahdollista tavoittaa näihin liittyvät yhtäläisyydet, tulee tälle tarjota riittävä havainnointiaika, toisin sanoen tarjouman ajallisen keston tulee olla tarpeeksi pitkä. Biisifiktio-lajityyppi toteutui myös Frankin menetysprosessin kuvausta käsittelevässä videossa (O5), jossa lyriikan ja kuvaston yhteensopivuuden paikantaminen oli varmistettu tarjoumien pitkillä ajallisilla kestoilla. Toinen

toteutunut lajityyppi eli kaanonin mukainen yhdisti useita Outlander-videoita (O1–3, O4, O6), joissa narratiivi tai hahmojen representointi ei kokenut muodonmuutosta.

Aineiston videoissa esiintyi sekä kärsimystä että lohdutusta toteuttaen kolmannen ja neljännen lajityypin. Kärsimys/lohdutus-lajityyppiin kuuluvissa videoissa shipin toinen osapuoli kärsi toisen lohduttaessa (SK2, SK3). Positiot siirtyivät videon todellisuudessa hahmolta toiselle, ja siten lajityypin käyttö on myös valinta tuoda esiin hahmojen vahvuudet ja haavoittuvuus. Tämä lisää hahmojen samastuttavuutta ja tukee näin videon emotionaalista realismia. Sama asetelma toistuu myös kärsimys/kärsimys -lajityypin videoissa (US1, US2), joissa shipin molemmat osapuolet kokevat kärsimystä samanaikaisesti. Viidenteen ja viimeiseen lajityyppiin kuuluvissa törky-videoissa (US3, O7) kuvatut väkivalta ja sen uhka sekä seksuaalinen kuvasto saattoivat edellyttää toisen asteen shippaustuotannollisen metamorfoosin ohella tarjoumakuvaston kaappaamista mediatekstien ulkopuolisesta materiaalista.

Analyysin aloittaminen shippauskannusteisista tarjoumista avasi aineistona olevien videoiden todellisuuksia yleisellä tasolla. Kunkin mediatekstin shippausvideon sijoittaminen lohko- ja tarjoumamalliin toimi pohjatyönä, jonka kautta hahmotin aineiston rakenteita, tarjoumateemastojen yhteneväisyyksiä sekä jaettujen tarjoumien mahdollista uudelleenmuotoutumista niiden siirtyessä videosta toiseen. Toisin sanoen tarkastelin tarjoumien kautta prosessia, jossa fabulasta eli alkuperäisestä mediatekstistä eriytyy sujet eli shippausvideo. Jo analyysin ensimmäisen vaiheen jälkeen on mahdollista esittää johtopäätös, jonka mukaan samaa audiovisuaalista aineistoa eli mediatekstiä on mahdollista uudelleenmuotoilla lukemattomin tavoin hyödyntäen hahmoja, näihin mediatekstin niihin liittämiä ominaisuuksia ja omia henkilökohtaisia tulkintoja. Uudelleenmuotoilun tuloksena syntyvä teos, shippausvideo, on tekijänsä näköinen fantasia. Videon avulla shipperi nostaa hahmot, shippauksen ytimen, keskiöön painottaen eri tavoin näiden ominaisuuksia ja positioita.

6 SHIPPAUSVIDEO AUDIOVISUAALISENA ITSEILMAISUNA

Tässä tutkimuksessa tavoitteeni on ymmärtää audiovisuaalista fanituotantoa osana internet-ajan fanitoimijuutta. Jaoin tavoitteen kahteen tutkimuskysymykseen. Ensimmäinen tutkimuskysymys on, miten mediatekstin shippauskannusteisuudesta ja fanien näkemyksistä syntyy tulkinnallinen prosessi. Edellisessä luvussa osoitin, miten tarjoumat vastasivat tähän tulkinnalliseen prosessiin uudelleenmuovautumalla shippaustuotannollisessa metamorfoosissa sekä hahmojen että narratiivin osalta. Kysymyksen painotus kohdistuu näin ollen alkuperäisiin mediateksteihin ja niistä poimittuihin tarjoumiin. Toinen tutkimuskysymyksenäni on, miten shippausvideon diegesis jalostuu alkuperäisestä mediatekstistä digitaalisesti jaettavaksi itsenäiseksi teokseksi. Tämä ohjaa tarkastelua shipperin keinoihin tehdä videossaan esiintyvien hahmojen romanttisia tunteita näkyväksi. Näitä keinoja voi tavoittaa analysoimalla videoeditoinnin osatekijöitä.

Tässä luvussa syvennän tarjoumien analyysia tarkastelemalla niiden audiovisuaalisen ilmaisun keinoja ja merkityksiä videoeditoinnin osatekijöiden kautta. Nämä osatekijät ovat kuva (6.1), audio (6.2) ja jälkituotanto (6.3). Kuviossa 24 esittelen analyysin toisessa osassa toteutuvat vaiheet osatekijöiden kautta.



Kuvio 24. Analyysin vaiheet: kuva, audio ja jälkituotanto

Audion, kuvan ja jälkituotannon kautta avaan shippausvideon tekemistä teknistaiteellisena tuotantoprosessina, johon kuuluu tarjoumien visiota sisällöllisesti tukevien ominaisuuksien lisäksi audiovisuaaliseen kerrontaan pohjautuvat tekniset valinnat. Shippausvideota ei ole olemassa ilman videoeditointiin sopivaa työkalua, joka yhdistää ääni- ja kuvailmaisun sekä jälkituotannolliset valinnat videon todellisuudeksi. Tästä syystä ne näkyvät myös analyysissa, osana audiovisuaalisen tuotantoprosessin kuvausta.

6.1 Kuva

Audiovisuaalisena tuotteena shippausvideo vaatii tekijänsä omaksumaan ja soveltamaan monia yleisemminkin kuuluvia rooleja. Hänet voi positoida videon tilaajaksi ja yleisöksi, sillä julkaistuaan videon shipperi siirtyy osaksi yleisöä, nauttimaan ensimmäisenä katsojana omasta tuotteestaan. Olen positoinut videon tekijän myös ohjaajaksi, joka käsittelee tulevaa teosta abstraktion tasolla määritellen sen taiteelliset ja kerronnalliset piirteet. Kuvaajana hän kaappaa lähdemateriaalista potentiaaliset shippauskannusteiset tarjoumat ja leikkaajana hän seuloa ja jäsentelee lopulliseen teokseen tulevan materiaalin. Leikkaaja-position kautta syntyy tässä alaluvussa tarkasteltava shippausvideon visuaalinen aineisto, jonka tapoja ilmentää rakkauden ikoneja tarkastelen käytettyjen kuvakokojen ja niissä ilmenevien huomiopisteiden kautta (6.1.1). Selvitettyäni aineistoni yleisimmän kuvakoon, tarkastelen sitä paatos-käsitteen avulla: rakennan aineistoni videoista mediatekstikohtaiset paatosgalleriat, joiden avulla selvitän, millaisia tunnekokemuksia kuvaavia kaavoja dominoivan kuvakoon kautta välittyy ja millaisia jaettuja tai ei-jaettuja kaavoja aineistoni shippausvideot sisältävät (6.1.2). Tällä menetelmällä selvitän, miten shippausvideoissa hahmojen väliset romanttiset tunteet rakentuvat ja ilmentyvät käytettyjen kuvakokojen välityksellä. Lopuksi teen yhteenvedon kuvan analyysistä (6.1.3).

6.1.1 Kuvakoko

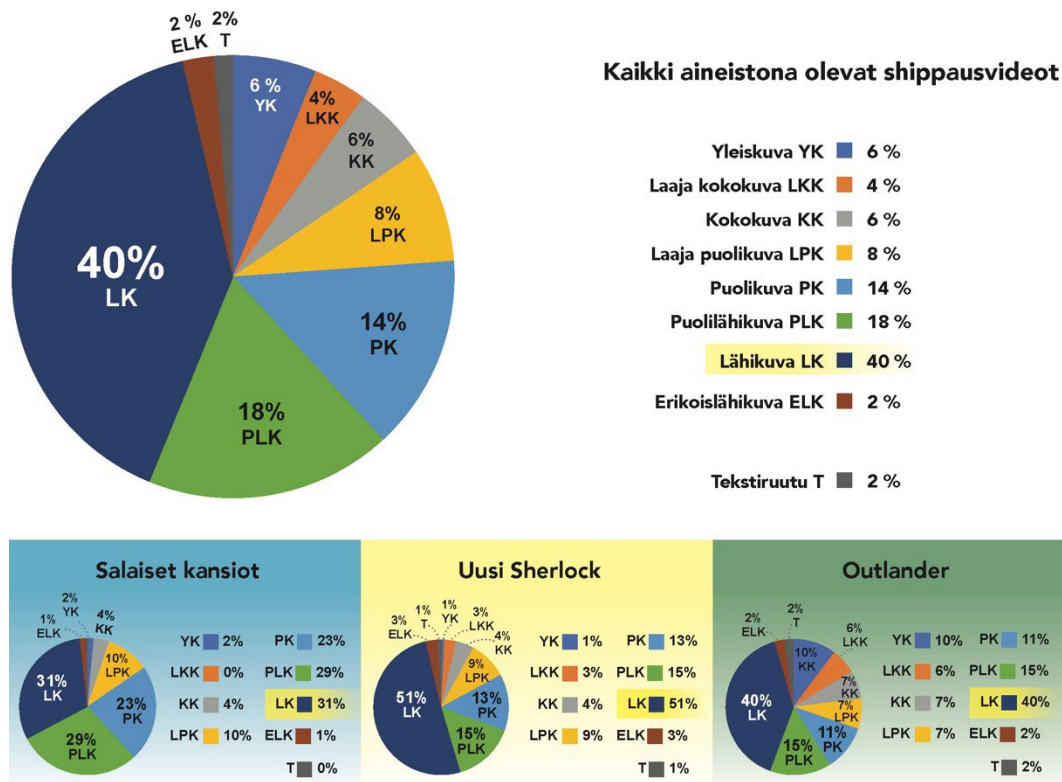
Teoksen leikkausvaiheessa suoritettu kuvakokojen vaihtelu otosten välillä on sen visuaalisen rytmin keskeisin voimanlähde (Pirilä & Kivi 2006: 113). Tähän perustuen aloitan analyysin kartoittamalla videoissa käytetyt klassiset kahdeksan kuvakokoa, joiden kautta muotoilen videoista välittyviä keinoja hahmojen ja heihin videon todellisuudessa liitettyjen ominaisuuksien ja narratiivin todentamiseksi.

Kansainvälinen kahdeksanportainen kuvakokojärjestelmä perustuu ihmisen mittasuhteisiin, ja sen asteikko on liukuva, kuvaajan oman harkinnan mukainen. Kuvakokojen valintaan vaikuttaa otosten rajaukset niitä edeltäviin ja niitä seuraaviin otoksiin lopullisessa audiovisuaalisessa tuotteessa. (Pirilä & Kivi 2005: 113).

Olen huomionut analyysissä kuvakokoasteikon muuntuvuuden sekä kartoittanut kuvakoot kunkin shippausvideon kontekstissa. Lisäksi olen huomionut kullekin videolle yksilölliset ratkaisut, jotka eivät välttämättä toistu samanlaisena toisessa videossa. Esimerkiksi erikoislähikuva, jossa määritelmän mukaan näkyy vain osa ihmisen kasvoista tai jokin yksityiskohta, voi mittakaavana näyttäytyä hieman erilaisena videosta toiseen siirryttäessä: yhdessä videossa se voi olla ruudun täyttämä silmä, toisessa taas näkyvissä on myös kulmakarvat. Asteikko muuntuu kunkin

tuotantokoneiston tekemien ratkaisujen. Luonnollisesti kuvakokoihin vaikuttavat myös shippereiden toteuttamat rajausratkaisut.

Kuvakoon kautta hahmottuu shippausvideon otostila, jonka visuaalinen perusyksikkö on kuva. Otostilan tunnuspiirteitä ovat yhtenäisenä pysyvä kuvakoko, tilan rajaus ja staattisuus, mutta se voi sisältää kohteen ja kameran liikkeen kaltaisia pieniä siirtymiä. (Pirilä & Kivi 2005: 70, 71–72.) Yksi shippauskannusteinen tarjous voi sisältää useita otoksia. Vaikka yksi otos saattaa sisältää useita kuvia, käsittelen taulukoissa yhtä kuvaa edustamaan yhtä otosta yksiselitteisenä ratkaisuna analyysin kannalta. Otoksen pilkkominen pienempiin osiin ei toisi otokselle lisäarvoa analyysin kannalta, sillä shippausvideon otostilan **huomiopiste**, toisin sanoen otoksen valintaperuste, ulottuu sen jokaiseen kerrokseen eli kuvakokoon, rajaukseen ja staattisuuteen (vrt. Pirilä & Kivi 2005: 125). Väitöskirjassani käsittelen huomiopistettä tunneviheenä, romanttisen rakkauden ikonina.



Kuvio 25. Kahdeksan kuvakoon toteutuminen shippausvideoissa

Kuvion 25 kautta esitän kahdeksan kuvakoon toteutumisen prosentuaalisesti aineistossani. Aloitin laskemalla kussakin yksittäisessä shippausvideossa käytetyt kuvakoot. Neljässä videossa (O1–O4) ilmeni otoksia, joissa esimerkiksi ristikuvan eli kahden osittain päällekkäin näkyvän kuvan vuoksi esiintyy kaksi kuvakokoa.

Elokuvatuotannossa ristikuva toimii perinteisesti indeksinä aikasiirtymästä, toisin sanoen se on osa juonenkuljetusta. Sen sijaan shippausvideossa, jossa juonta ei välttämättä ole, sen funktio voi olla sulauttaa shippiin liittyvää kuvamateriaalia toisiinsa eli toimia yksinkertaisena pehmeänä siirtymänä otosten tai lohkojen välillä usean sekunnin jännteellä. Tällöin ristikuvaan, siirtymään, voi sulautua osaksi useita otoksia, ja näissä otoksissa taas voi ilmetä eri kuvakokoja (ks. 6.3.2). Kaksi kuvaa yhteen sulauttavalle otokselle ei voinut määrittää aukottomasti dominoivaa kuvakokoa, joten laskin tällaiset kaksi kuvakokoa sisältävät otokset osaksi kumpaakin kuvakokokategoriaa. Yhteensä otoksia syntyi näin 1148 kappaletta. Lasketuani kuvakoot yhdistin kuhunkin mediatekstiin lukeutuvien shippausvideoiden tiedot ja viimeisenä toin ne kaikki yhteen luoden kokonaiskuvan kuvakokojärjestelmän ilmenemisestä aineistossani (Kuvio 25).

Kahdeksan kuvakoon järjestelmästä aineistossani painottuu erityisesti lähikuva – otoksista 40 prosenttia kuuluu tähän kuvakokoon. Hyödynnettäessä editointivaiheessa lähikuvissa kuva-vastakuva-asetelmaa, tulee katseen eli lähestymismotivaation kohde näkyväksi. Shippausvideossa tätä voi luonnehtia keinotekoisen vuorovaikutuksen rakentamiseksi, eli otoksia kääntämällä ja yhdistelemällä hahmot saadaan katsomaan kohti toisiaan ja kommunikoimaan. Koska lähikuva leikkaa ympäristön lähes kokonaan pois ja on säästeliäs esimerkiksi hahmojen vaatetuksen kuvauksessa, on lähikuvia melko yksinkertaista liittää toisiinsa editointivaiheessa. Lähikuva vahvistaa rakkauden ikoneita muita kuvakokoja syvällisemmin nostamalla hahmon huomiopisteeksi, vapaaksi ympäristöstään ja narratiivistaan. Näin kuvastolta ei odoteta elokuvamaista kuvakoon vaihtelua – videon pääosassa on shippi, johon sitoutunut yleisö haluaa nähdä juuri sen lähikuvan kautta intiiminä. Romanttisen rakkauden ikoni, kuten katse, saa tällöin shippausvideon kontekstissa ansaitsemansa huomion.

Kuvastolta ei odoteta myöskään elokuvamaisen tai ammattimaisen audiovisuaalisen kokemuksen syntyä ylipäätään. Justin A. Wolsken (2014: 203) näkemyksen mukaan mediatuotteet siirtyvät toistumaan televisioruuduilta yhä enemmän online-ympäristöihin ja pienemmille näytöille. Pienet näytöt muuttavat katselukokemusta, eivätkä pienimmät yksityiskohdat enää erotu. Myös visuaalisen materiaalin laatu saattaa heikentyä pikselikokojen ja resoluutioiden vaihtelun kautta saaden aikaan uudenlaisia säröjä katselukokemukseen. (Wolske 2014: 203.) Laatusiikojen vaihtelevuus on kuitenkin shippausvideoissa toissijaista, samoin kuin kuvakokojen yksipuolisuus.

Lähikuvan suosio shippausvideoissa selittyy sen editoinnin joustavuuden lisäksi intiimiydellä. Murray Smithin (1995: 98) näkemyksen mukaan jo pelkästään tunnetta ilmentävien kasvojen näkeminen saa katsojassa aikaan vastaavan reaktion,

vaikka narratiivinen konteksti ei olisi tiedossa. Tästä on käytetty nimitystä *affektiivinen mimiikka*, ja sen mukaan audiovisuaalisen tuotteen, kuten elokuvan, teho perustuu sen kykyyn tuoda henkilöiden ilmeet korostetun voimakkaasti esiin (Bacon 2000: 192–193). Affektiivisesta mimiikasta on lyhyt siirtymä Stacie Friendin (2010: 79–80) ajatukseen fiktiivisiin objekteihin suuntautuneesta affektiivisesta siteestä eli emotionaaliseen kuljetukseen. Siinä objektiin kohdistettu tunnetila voi johtaa todellisen maailman vastaavassa kontekstissa syntyvään samankaltaiseen tunteeseen (emt. 79–80). Edellisessä luvussa (5.2) kerroin samastuttavuuden lisäävän mediatekstien hahmoihin pyöreyttä ja tarttumapintaa, mikä edistää myös niihin kiinnittymistä. Tässä luvussa osoitan, että kokonaisen tarjouman sijaan yhdellä otoksella ja nimenomaan lähikuvalla on samanlainen valta katsojan puhuttelemiseksi.

Elokuvakriitikko Béla Balázsin (1952: 60) mukaan lähikuva johti ihmiskasvojen ”löytymiseen”. Tällä hän viittaa siihen, miten lähikuva on perustavanlaatuisen aspekti elokuvassa: se ohjaa yleisön tarkastelemaan täysin uudella tavalla yksityiskohtia, mikä ei ollut mahdollista esimerkiksi teatteriesityksessä yleisön istuessa kaukana esiintyjistä. Balázs näki kasvojen olevan ihmisen subjektiivisin ilmentymä, jopa subjektiivisempi kuin puhe. Kuitenkin audiovisuaalisissa tuotteissa tuo ilmentymä muuttuu subjektiivisesta objektiiviseksi tullessaan vuorovaikutukseen katsojan kanssa. (Emt. 60.) Veijo Hietalan (1996: 87) näkemys lähikuvasta ja sen merkityksestä on hyvin samanlainen: lähikuva hallitsee erityisesti saippuaoppe-
raa, sillä ilmeet, kasvojen värähdykset ja katseet ovat yhtä tärkeässä roolissa merkitysten muodostajana kuin dialogilla.

Vaikka Balázsin näkemys henkilön olemuksen sellaisenaan tallentavasta lähikuvasta on editointimahdollisuuksien kasvaessa vanhentunut (ks. Dyer 1998: 15), on sen merkitys tunnetta ilmeen kautta kanavoivana kuvakokona relevantti edelleen. Romanttisen rakkauden ikoneita voi luonnehtia ilmekeskeiseksi – haastavasti sanallistettava, subjektiivinen kokemus välittyy ulkopuolelta tarkkailevalle katsojalle pitkinä katseina, hymyinä ja huolenpitona. Kasvoja tarkastellaan usein kameran kuvaamana ihmisen silmän korkeudelta, jolloin kamera ”näkee” katsojan silmin. Tämä vahvistaa illuusiota silmien edessä tapahtuvasta shippausvideon todellisuudesta.

Kasvojen ilmeillä ja erityisesti silmillä on suuri huomioarvo, sillä niistä katsoja hakee tunnelmaa ja merkitystä. Niitä nimitetäänkin sielun peiliksi. Kasvoissa silmät ja kohdistettu katse tarjoavat merkittävää informaatiota henkilön huomion kohteesta, tunnetilasta sekä aikeista, ja kohdistettua katsetta pidetään signaalina lähestymismotivaatiosta. (Pirilä & Kivi 2005: 127; Helminen 2017: 16.) Bacon-Smith (1992: 187) kuvaili tutkimuksessaan, miten fanit painottivat silmien ilmeikkyyttä.

Esimerkiksi fanifiktio kirjoittajat lisäsivät tekstiinsä kuvauksia silmistä ”leiskuvina safiireina” ja ”myrskyävinä kuin meri”. Tällöin kuvaukset kertoivat mahdollisen värin lisäksi jotain hahmojen persoonista. Myös videoiden tekijät lisäsivät teoksiinsa mielellään lähikuvia silmistä ja kohdistetuista katseista, ja niiden avulla kasvatettiin esimerkiksi jännitettä: ennen hahmojen odotettua suudelmaa luodut katset kasvattivat jännitettä ja katsojien kiinnostusta, kun taas jännitteen laukaisseita pitkäkestoisia suutelukohtauksia ei koettu mielekkäiksi (emt. 187, 196). Silmien ilmeikkyyden ja katseen painotus toteutuu myös shippausvideoiden pohjana olevissa mediateksteissä. Esimerkiksi *Salaiset kansiot* ei paljasta juurikaan ihoa, mutta silti sitä on kutsuttu aikanaan ”television seksikkäimmäksi sarjaksi”, jossa Mulderin ja Scullyn suhde rakentuu vartalon asentojen muutosten, katsekontaktin ja leikkausteknisten valintojen, kuten runsaan lähikuvan käytön kautta (Badley 1996: 157).

Voidaankin sanoa, että lähikuvassa aika pysähtyy hetkeksi, ja tämä pysähtynyt aika kasvattaa jännitettä. Esimerkiksi hahmojen välinen katsekontakti juuri ennen suudelmaa voi kasvaa metristä eli kellolla mitattavaa aikaansa pidemmäksi. Elämyksellisen ajan tilassa, teoksen todellisuudessa, aikaa voidaan venyttää ja tiivistää, sillä katsoja osallistuu intensiivisesti tunnekokemuksensa kautta tuohon manipuloituun kuva- ja äänitilaan. (Pirilä & Kivi 2005: 155–157, Pirilä & Kivi 2008: 75.) Romanttisen rakkauden ikonit ilmenevätkin ajantilassa keston painotuksina, sillä ikonin esilläoloaika korostaa sen merkitystä huomiopisteenä. Esimerkiksi videon todellisuudessa yhtäjaksoisesti pitkään esillä oleva lähikuva yhteen liitetyistä käsistä voi kosketuksen kautta olla painokkaampi romanttisen rakkauden ikoni kuin nopea eteneminen suutelemiseen.

6.1.2 Paatosgalleria

Shippausvideoiden tavoille visuaalista romanttisia tunteita voidaan etsiä (mediatekstikohtaisia) kaavoja. Kaavalla viitataan mediatekstikohtaisen hahmorepresentaation, shippausvideokohtaisen hahmorepresentaation ja videon lajityypin yhteensulautumaan, josta voi olla paikannettavissa tiettyjä yleisiä, videosta toiseen siirrettävissä olevia piirteitä. Käytän kaavan hahmottamiseen käsitettä paatos, joka viittaa ihmisen tunnemaailman kuvaamiseen kuvataiteen keinoin (ks. Vuojala 1997): paatos kuvastaa kokemustiloja, joita voidaan ilmaista taiteen kautta sanallisen kuvastamisen sijaan.

Varpu Rantalan (2017: 56) mukaan paatos soveltuu myös liikkeiden, eleiden ja asentojen kuvaamisen sisäisten kokemusten ohella modernin kuvaston, kuten elokuvan, käsittelyyn. Hän näkee paatoksen mahdollistaman kuvaluokittelun päästävän tutkijan lähemmäksi aineistonsa kuvallisia ominaisuuksia, kuvan kanssa

ajattelemista ja kuvan affektiivisten sisältöjen tulkitsemista suhteessa toisiin samankaltaisiin kuviin. Tämä paljastaa kuvien toistuvuuden ja samankaltaisuuden merkityksen. (Emt. 61). Tutkimukseni tässä vaiheessa hyödynnän paatosta instrumenttina dominoivan kuvakoon eli lähikuvan tarkastelussa. Aloitin rakentamalla mediatekstikohtaiset paatosgalleriat kussakin videossa käytetyistä lähikuvista, joissa esiintyi joko shipin molemmat osapuolet tai hahmot erikseen. Gallerioita tarkastelemalla selvitin, millaisia tunnekokemusten kuvaavia kaavoja dominoivan kuvakoon kautta välittyi ja millaisia jaettuja tai ei-jaettuja kaavoja aineistoni shippausvideot sisälsivät. Tulkitsin siis hahmojen lähikuvia suhteessa toisiin lähikuviin ja etsin tiettyjä visuaalisia piirteitä, jotka kertasivat tiettyä paatoskaavaa (vrt. Rantala 2017: 61).

Koostin kunkin shippausvideon lähikuvataulukkoista lähikuvat yhteen mediateksteittäin. Ensimmäiseksi poistin shippien ulkopuolisen kuvamateriaalin, kuten elottomat esineet ja shippejä tukevat toimijat. Tällä menettelyllä lähikuva-aineistoon jäi shippien osapuolia eli hahmoja kuvaava materiaali. Jaottelin lähikuvat luokkiin tunnetilan mukaan rakentaen kunkin mediatekstin shippausvideoille, aineistoni kautta välittyvää paatosgalleriaa. Kiinnitin huomiota siihen, mitä lähikuva kuvastaa kontekstissaan eli millaisia funktioita videon todellisuus kuvastolle asettaa.

Huomioin tunteiden ja ilmeiden havainnoinnissa videon lajityypin. Esimerkiksi kärsimys/lohdutus-lajityypin videon kuvastoon ei lähtökohtaisesti kuulu onnelliseksi mielletäviä ilmeitä. Näin videon shippausisällöllinen paatos rakentuu sen lajin päälle ollen vuorovaikutuksessa luonnollisesti myös alkuperäisen mediatekstin tarjoaman visuaalisen materiaalin eli tarjoumien kanssa. Lopuksi kokosin kunkin mediatekstin shippausvideoille tyypillisen shippausisällöllisen paatosgallerian ja tein vertailua.

Taulukko 3. Salaiset kansiot -shippausvideoissa toteutunut paatosgalleria aineistoesimerkein

SHIPPAUSVIDEO	SK2	1a	SK2	1b	SK3	1c
Paatos: huolehtiminen/ surullisuus 60 %						
SHIPPAUSVIDEO	SK1	2a	SK2	2b	SK2	2c
Paatos: rakastuneisuus/ onnellisuus 16 %						
SHIPPAUSVIDEO	SK1	3a	SK2	3b	SK3	3c
Paatos: rauhallisuus/ neutraali 16 %						
SHIPPAUSVIDEO	SK1	4a	SK2	4b	SK2	4c
Paatos: kärsimys 8 %						

Taulukossa 3 esittelen aineistoni Salaiset kansiot -shippausvideoista tekemäni paatosgallerian. Aineistossa jokaisen lähikuvaksi luokitellun otoksen huomiopisteeksi muodostuvat kasvat: ne takaavat huomioarvon, sillä ilmeet ja erityisesti silmät sekä kohdistettu katse tarjoavat merkittävää informaatiota huomion kohteesta, tunnetilasta ja aikeista (Pirilä & Kivi 2005: 127; Helminen 2017: 16). Kasvojen ja katseen merkitys hahmojen välisen kemian rakentajana on merkittävä etenkin Salaisten kansioiden kaltaisissa mediateksteissä, joissa shippauskannusteisuus rakentuu esimerkiksi vartalon asentojen muutoksista ja leikkausteknisillä valinnoilla (ks. Badley 1996: 157). Luonnehdin Mulderin ja Scullyn katsekontaktia merkittävimäksi hahmojen välisten romanttisten tunteiden ikoniksi, sillä se on kannatellut sarjaan liittyvää shippausilmiötä 30 vuoden ajan UST-potentiaaliin tukeutuen.

Paatosgalleria kuvaa lähikuvan kautta *huolehtimista/surullisuutta*, *rakastuneisuutta/onnellisuutta*, *rauhallisuutta* sekä *kärsimystä*. Näistä määrällisesti suurin kaava on huolehtiminen/surullisuus (60 %). Kaavaa toistavissa lähikuvissa hahmojen ilmeet ovat vakavia, ja heidän kulmansa ovat kurtistuneet tunnetilan indeksinä. Kaavan määrällisessä suuruudessa näkyy kytkös videoiden lajeihin: sekä videot SK2 ja SK3 kuuluvat kärsimys/lohdutus -lajityyppiin, jolloin videon

todellisuuteen sulautetut tarjoumat ja niihin sisältyvät otokset pyrkivät luomaan sitä tukevan kuvaston. Huolehtiminen on myös hahmoille tyypillinen tapa osoittaa välittämistä, sillä romanttisen sankarin ja aktiivisen sankarittaren ominaisuuksiinsa Mulder ja Scully osoittavat sekä haavoittuvuutta että vahvuutta tukea toisiinsa. Samoin perustein galleria sisältää myös kärsimystä.⁵⁶

Lähikuvien kautta välittyvä rauhallisuus ja rakastuneisuus/onnellisuus toteutuvat määrällisesti yhtä suurina osuuksina galleriassa. Nämä voidaan nähdä tasapainotavana materiaalina: koska shippausvideot painottavat lähikuvaa, tulee kuvakokovaihtelu korvata osittain tai kokonaan sisällöllisen vaihtelun mahdollistamisella. Näin erilaiset tunnekokemukset muodostavat oman järjestelmänsä, joka synnyttää teoksen rytmiä. Kokonaisuutena Salaisten kansioiden lähikuvan kautta muodostamani paatosgalleria välitti mediatekstiuskollista hahmorepresentaatiota, joka kuvaa Mulderin ja Scullyn (romanttista) kumppanuutta kosketuksen ja suudelmien sijaan erityisesti huolehtimisena ja katseen kautta.

⁵⁶ Fox Mulderin henkisen ja fyysisen kärsimyksen kuvaamisella on 1990-luvulle perinne Salaisten kansioiden fanifiktiossa. Tästä alagenrestä käytetään nimitystä *Muldertorture*, ja shippausvideot sisälsivät visuaalisia nyökkäyksiä sen suuntaan (ks. Taulukko 3, esimerkit 4a ja 4b).

Lähde: <https://fanlore.org/wiki/Muldertorture>

Taulukko 4. Uusi Sherlock -shippausvideoissa toteutunut paatosgalleria aineisto-esimerkein

SHIPPAUSVIDEO	US1 1a	US2 1b	US3 1c
Paatos: kärsimys/ pelko 47 %			
SHIPPAUSVIDEO	US3 2a	US3 2b	US3 2c
Paatos: itseinho/ hermostuneisuus 16 %			
SHIPPAUSVIDEO	US1 3a	US3 3b	US3 3c
Paatos: rauhallisuus/ neutraali 15 %			
SHIPPAUSVIDEO	US1 4a	US1 4b	US2 4c
Paatos: huolehtiminen/ surullisuus 12 %			
SHIPPAUSVIDEO	US3 5a	US3 5b	US3 5c
Paatos: nautinto/ fyysisyys 6 %			
SHIPPAUSVIDEO	US1 6a	US1 6b	US1 6c
Paatos: raivo 4 %			

Taulukossa 4 esittelen aineistoni Uusi Sherlock -shippausvideoista tekemäni paatosgallerian. Galleria eroaa edellisestä eli Salaisten kansioiden galleriasta siten, että lähikuvaksi luokiteltavien otosten huomiopisteisiin kuuluu kasvojen lisäksi muita ihmisen rakenteeseen kuuluvia osia, kuten kädet (2c) ja rintakehä (5c). Näin mediatekstin tunteva katsoja huomaisi nopeasti teoksen sisältävän visuaalista materiaalia sen ulkopuolelta, vaikka sekä Sherlock että John ovat näitä esittävien tutujen näyttelijöiden ruumiillistamia. Etenkin *nautinto/fyysisyys* kaavana viittaa mediatekstin ulkopuolisen materiaalin kaappaamiseen editointiohjelmaan, jotta se on ollut mahdollista toteuttaa videon (US3) todellisuudessa. Saman viittauksen

antaa myös *itseinho/hermostuneisuus*, jonka kautta toteutuu Johniin videon todellisuudessa liitetty hirviömäisyys. Nämä molemmat kaavat on kytketty samaan shippausvideoon (US3), jonka lajityyppi on törky eli visualisoitu seksuaalisen kanssakäymisen kuvaus. Näin videon todellisuuteen sulautetut tarjoumat ja niihin sisältyvät otokset pyrkiivät luomaan lajityyppejä tukevan kuvaston.

Paatosgallerian kaavoista määrällisesti suurin on *kärsimys/pelko* (47 %), ja se sisältää otoksia sekä mediatekstistä (1b–c) että sen ulkopuolisesta materiaalista (1c). Kaavassa hahmot ovat korostuneen vakavia tai tuskaisen näköisiä, ja heidän kasvoissaan voi olla esimerkiksi ruhjeita tai verta. Vakavat ja tuskaiset ilmeet ovat kärsimys/kärsimys-lajille ominaisia, mutta sitä voi luonnehtia myös Uuden Sherlockin neljännen tuotantokauden hahmorepresentaatiolle ominaiseksi. Tuotantokautta leimaa synkkäsävyisyys, joka käynnistyy ensimmäisessä jaksossa Johnin vaimon kuolemalla ja siitä seuraavalla miesten välikrikolla. Kärsimys/kärsimys -lajityyppi saa tukea myös *huolehtimisesta/surullisuudesta* ja *raivosta*.

Tarkastellessa Uuden Sherlockin paatosgalleriaa ja kaavojen otsikoita, syntyy kokonaisuudesta hahmojen tunnekuvausten kautta negatiivinen vaikutelma. Galleriasta puuttuukin Salaisissa kansioissa toteutunut rakastuneisuus/onnellisuus, joissa hahmot olisi mahdollista nähdä hymyilevinä ja rentoina. Kuitenkaan shippausvideot eivät ole lajityypiltään ainoastaan romanttista hassuttelua.⁵⁷ Lähikuvan kautta katsojan eteen tuodut hahmojen kipeät ja vaikeasti käsiteltävät tunteet voivat vaikuttaa kuvakoon intiimiyden takia raaoilta tai brutaaleilta: kasvoja tarkastellaan usein kameran kuvaamina ihmisen silmän korkeudelta, jolloin kamera ”näkee” katsojan silmin. Tästä mahdollisesti seuraava katsojan emotionaalisen realismin kokemus voi osoittautua kuormittavaksi, etenkin kärsimys/kärsimys -lajityyppiin kuuluvissa shippausvideoissa.

Emotionaalisen realismin myötä syntyvä tunnekokemus hyötyy tasapainottavasta materiaalista. Aineistoni Uusi Sherlock -shippausvideoissa tämä toteutuu *rauhallisuuden* kaavan kautta. Kuvakokovaihtelun korvaaminen lähikuvista välittyvien tunnekokemusten variaatiolla saattaisi tehdä videoista sisällöllisesti raskaita, mutta rauhalliset ja neutraalit lähikuvat tasapainottavat tunnetiloja. Kokonaisuutena Uuden Sherlockin lähikuvan kautta muodostamani paatosgalleria välittää mediatekstin hahmorepresentaatiota ikään kuin kaikuina shippausvideon todellisuudessa: neljäs tuotantokausi esitteli Sherlockin ja Johnin menetysten arpeuttamina ja haavoittuvaisina, ja aineistoni Uusi Sherlock -shippausvideoissa näitä ominaisuuksia vahvistetaan ja korostetaan paatosgalleriassa toteutuneina

⁵⁷ Fanit ja shipperit käyttävät romanttista hassuttelua sisältävistä fanituotannoista nimitystä *fluff*. Se kuvaa hyvän mielen tuotantoa, jossa on onnellinen loppu. Fluff-tuotannoissa ei välttämättä ole joutoa. (Fanlore 2022.)

kaavoina. Sekä Sherlockin ja Johnin että Sherlockin ja Mollyn muodostamien shippien merkittävimmäksi romanttisen rakkauden ikoniksi muodostuu katse.

Taulukko 5. Outlander-shippausvideoissa toteutunut paatosgalleria aineistoimerkein

SHIPPAUSVIDEO	O2	1a	O4	1b	O5	1c
Paatos: rakastuneisuus/ onnellisuus 29 %						
SHIPPAUSVIDEO	O3	2a	O3	2b	O5	2c
Paatos: kaipaus/ muisto 23 %						
SHIPPAUSVIDEO	O2	3a	O6	3b	O7	3c
Paatos: nautinto/ fyysisyys 21 %						
SHIPPAUSVIDEO	O2	4a	O4	4b	O5	4c
Paatos: huolehtiminen/ surullisuus 16 %						
SHIPPAUSVIDEO	O4	5a	O4	5b	O6	5c
Paatos: raivo 6 %						
SHIPPAUSVIDEO	O2	6a	O2	6b	O6	6c
Paatos: rauhallisuus/ neutraali 3 %						
SHIPPAUSVIDEO	O2	7a	O2	7b	O3	7c
Paatos: kärsimys/ pelko 2 %						

Taulukossa 5 esittelen aineistoni Outlander-shippausvideoista tekemäni paatosgallerian. Kuten edellisessä Uuden Sherlockin galleriassa, lähikuvaksi luokiteltavien otosten huomiopisteisiin kuuluu lisäksi muita ihmisen rakenteeseen kuuluvia osia, kuten kädet (2b, 3a, 4a, 5a, 7a). Mediatekstin tunteva katsoja huomaa nopeasti teoksen sisältävän visuaalista materiaalia sen ulkopuolelta, sillä sarjan hahmot Jamie ja Claire ruumiillistuvat näitä esittävien tuttujen näyttelijöiden (Caitriona Balfe ja Sam Heughan) lisäksi myös toisten näyttelijöiden kautta (1a, 2a, 6a, 6b, 7a–c).

Paatosgallerian kaavoista määrällisesti suurin on *rakastuneisuus/onnellisuus* (29 %), mikä erottaa sen selkeästi Salaisten kansioiden ja Uuden Sherlockin gallerioista. Tässä näkyy kytkös videoiden lajeihin, joista suurin osa (5/7) on kaanonin mukaista eli videot ovat uskollisia alkuperäiselle mediatekstille, jossa tapahtumat etenevät Clairen ja Jamien rakkaustarinan vaikutuksesta. Kaavan kautta välittyvät tunnetilat ja -kokemukset tulevat lähikuvan kautta katsojan tarkasteltaviksi intiimeinä nostaten hahmon tai hahmot huomiopisteiksi leikatessaan ympäristön joko kokonaan tai osittain pois. Hahmot ovat iloisia ja hymyileviä sekä katsovat toisiaan intensiivisesti. Outlander mediatekstinä häilyy erilaisten genrerajojen rajapinoilla ja saa erilaisia merkityksiä siihen kohdistettujen toisistaan poikkeavien lukutapojen avulla (vrt. Jenkins 1992: 133), ja rakastuneisuuden/onnellisuuden korostuminen toimii viitteenä romanssiin painottuvan lukutavan dominanssista. Toisin kuin edellisille mediateksteille tyypillinen hienovarainen shippauskannusteisuus, sisältää Outlander avointa tunteiden, kemian ja seksuaalisuuden esittämistä sekä alastomuutta. Täten gallerian määrällisesti kolmanneksi suurin kaava, nautinto/fyysisuus, on mahdollista toteuttaa Outlander-televisiosarjan alkuperäismateriaalista kaapattujen tarjoutumien avulla (3b–c).

Lähikuvista välittyvä hahmojen nautinto/fyysisuus on nähtävissä kasvojen ilmeissä, mutta myös riisuutumuksesta syntyvässä kosketuksessa (esimerkki 3a). Bacon-Smithin (1991: 195) näkemyksen mukaan etenkin naisfanien tarkastelema eroottisuus on sensuella, ja siihen kuuluu runsaasti kosketusta. Näin paatosgalleriassa toistuvat kädet huomiopisteenä painottavat kosketuksen merkitystä romanttisen rakkauden kuvaamisessa: kosketus voi nostaa ilmeikkyyden ja katsekontaktin tavoin jännitettä ja ennen suudelmaa (1a) (ks. emt. 196). Näin rakastuneisuus/onnellisuus ja nautinto/fyysisuus ovat toisiaan täydentäviä kaavoja. Luonnehdinkin Clairen ja Jamien katsekontaktia ja kosketusta shipin merkittävimmäksi romanttisen rakkauden ikoniksi, samoin kuin Clairen ja Frankin. Jamien ja Black Jackin muodostama shippi toteutuu videon todellisuudessa romanttisen rakkauden sijaan seksuaalisena haluna, jolloin kosketuksesta muodostuu miesten tunteiden fyysisen vetovoiman ikoni.

Paatosgalleriassa on nähtävissä myös muiden aineistoni mediatekstien paatosgallerioissa toteutuneet *huolehtiminen/surullisuus*, *kärsimys/pelko* sekä kokonaisuutta tasapainottavana kaavana *rauhallisuus*. Huolehtimisessa ja surullisuudessa heijastuu mediatekstiuskollinen tapa representoida hahmot, sillä sekä Claire että Jamie nähdään sekä kumppaninsa tukena että haavoittuvana ja lohdutettavana. Raivo taas liittyy hahmojen väliseen dynamiikkaan, sillä Claire naisena ei suostu toimimaan Jamien 1700-lukuisen avioliittokäsityksen mukaisesti, ja näkemyseroista syntyvä jännite purkautuu säännöllisesti. Claire esimerkiksi taistelee fyysisesti Jamieta vastaan (5a–b) ja välittää mielipiteensä intensiivisellä katseella uhkaavasti edessään seisovalle miehelle. Irvistykseen vääntyneet kasvot ja hampaiden yhteen puristaminen kertovat hahmon kokemasta raivosta. Raivoon rinnastettuna *kärsimys/pelko* taas poistaa hahmojen uhmakkuuden välittäen lähikuvissa esitetyistä kasvoista kauhua, toivottomuutta ja kipua (7a–c).

Määrällisesti toiseksi suurin kaava Outlanderin paatosgalleriassa on *kai-paus/muisto*, josta on nähtävissä yhtäläisyyksiä tasapainottavaan materiaaliin. Shippausvideoissa kuvakokovaihtelu on korvattu osittain tai kokonaan sisällöllisen vaihtelun mahdollisuudella, ja tasapainottava materiaali antaa mahdollisuuden hengähdyshetkeen voimakkaista tunnetiloista toiseen siirtymien välillä. Kai-paus/muistot toteutuu paatosgalleriassa erityisesti muistonomaisuutta kuvaavien ristikuvien välityksellä (2a–b), ja niissä esiintyvien hahmojen ilmeet ovat rauhallisia, lähes poseeraavia katsoessaan johonkin ruudun ulkopuolella näkyvään.

Jokaiselle paatosgallerialle yhteisiä kaavoja ovat *kärsimys/pelko*, *huolestuneisuus/surullisuus* ja *rauhallisuus/neutraali*. Kahden ensimmäisen merkittävä osuus kytkeytyi lajityyppiin – *kärsimys/lohdutus* ja *kärsimys/kärsimys* pohjautuvat *kärsimyksen* kuvaamiseen, jolloin kuvaston tuli vastata sen tunnetiloja. *Kärsivä hahmo* voi olla esimerkiksi ikonisen seesteinen (SK1, 1a), ulkoisia vammoja ja ruhjeita saanut (US1, 1a) tai tuskaansa huutava (O3, 7c), jolloin *kärsimys* rakentuu kunkin shippausvideon todellisuudessa ja sen lajityypin piirteiden synnyttämässä kontekstissa. *Huolestuneisuutta* ja *surullisuutta* ilmeellään viestivä hahmo näytetään esimerkiksi vakavana ja kulmansa huolesta kurtistaneena (SK3, 1c), käden vakavien kasvojensa eteen nostaneena (US1, 4b) sekä kyynelehtivänä ja suupielet tunnetilan vääntäminä (O4, 4b). *Rauhallisuutta* ja *eleettömyyttä* toistava kaava toimii keinona tasapainottaa tunnetiloja ja -kokemuksia sekä antaa mahdollisuuden sisällölliseen vaihtelevuuteen.

Paatosgalleriaa tarkastelemalla on mahdollista selvittää, mitä käytetty lähikuva kuvastaa kontekstissaan, osana shippausvideon diegesistä. Intiimin lähikuva mahdollistaa sen, että hahmojen ilmeet tuodaan korostetusti esiin (ks. Smith 1995: 98; Bacon 2000: 192–193), ja tämä ohjaa katsojan huomiota diegesiksessä rakentuviin

hahmojen romanttisiin tunteisiin ja romanttisen rakkauden ikoneihin. Olen luonnehtinut hahmoja shippauksen ytimeksi, jota hahmoihin diegesiksessä upotetut tunteet rikastavat.

6.1.3 Yhteenveto kuvan analyysistä

Olen aikaisemmin kertonut shippausvideon tekijän positioista videon tuotantoprosessissa – hän on sekä ohjaaja, kuvaaja että leikkaaja, ja kuvaajana hän tallentaa tarpeelliset kohtaukset ja otokset lähdeaineistosta. Pinnallisesti tarkasteltuna kuvaajan positio voi antaa vaikutelman passiivisesta valmiin aineiston seulomisesta. Mediatekstien taustalla oleva kaupallinen tuotantokoneisto on muun muassa tehnyt kuvakoko- ja kuvakulmaratkaisut sekä päättänyt kohtauksen keston. Shippereiden näkökulmasta yksi merkittävimpiä tuotannollisia päätöksiä on se, miten shippiä tuodaan esiin näiden valintojen kautta. Nämä päätökset näkyvät väistämättä shippereiden seulomassa materiaalissa, ja niitä voidaan luonnehtia kuvaan sidotuksi painolastiksi. Alkuperäinen kameratyöskentely voi olla hyvin hienovaraista, mutta shipperin hallitsema ”kamera” voi olla kyltymätön ja tunkeileva. Se tarttuu mikrotason yksityiskohtiin ja sanattomiin viesteihin tarkastellen kohdettaan, shipin osapuolia, kursailematta ja tungettelevasti. Shipperit editoivat näkemäänsä uusiksi yhdistellen kuvia ja rakentaen jatkumoa.

Camille Bacon-Smith (1991: 189) esitti jo 1990-luvun alkupuolella, ennen erilaisen videopalveluiden kulta-aikaa, että fanit lukevat esimerkiksi televisiosarjoja katsoessaan visuaalisia viestejä erillään ääneen sanotuista: jos eleet ja katseet viestivät päinvastaista kuin puhuttu, koetaan näistä ensimmäinen uskottavammaksi ja todelliset tunteet paljastavaksi. Luonnehdinkin rakkauden ikoneita ilmekeusekseksi, mikä näyttäytyi aineistossani erityisesti intiimin lähikuvan kautta. Sen kautta hahmot ja heidän ilmeidensä kautta välittyneet tunteet nousivat etualalle, huomiopisteiksi, ja siten yhteen otokseen saattoi sisältyä suuri tunnepotentiaali. Jos Balázsin (1952: 60) mukaan lähikuva johti ihmiskasvojen ”löytymiseen”, millä hän viittasi lähikuvan tarjoamaan mahdollisuuteen yksityiskohtien tarkastelussa, voi lähikuvaa shippausvideoissa nimittää tunteiden löytämisen instrumentiksi: esimerkiksi sen kautta huomiopisteeksi muodostunut kohdistettu katse tarjoaa merkittävää informaatiota henkilön huomion kohteesta, tunnetilasta sekä aikeista (ks. Pirilä & Kivi 2005: 127).

Lähikuvan voimaa ei kuitenkaan voi luonnehtia siinä oletusarvoisesti ilmeneväksi, vaan kuva tulee motivoida tämän voiman herättämiseksi. Shippausvideoiden otokset ovat ilman yhteyttä alkuperäiseen mediatekstiin tai shippausvideon todellisuuteen vain irtonaisia ruutuja vailla funktiota – ne leijuvat motivoimattomina ilmassa odottaen tulevansa merkityksellistetyiksi kertojan (shippausvideon

tekijän) ja katsojan (shipperin) silmissä. Huomionarvoista on, että motivoimatonkin kuvakimara voi muuntua motivoituksi varsin nopeasti tavoittaessaan katsojan huomion: kuvista etsitään yhteneväisyyksiä, motiiveja ja ne toisiinsa liittäviä sidoksia. Kuvat voivat muuttua katsojansa vaikutuksesta montaasiksi, jota seuraavassa prosessissa vailla punaista lankaa oleva materiaali narrativisoituu yksilölliseksi tulkinnaksi.

Tarkastelin aineistostani poimittuja lähikuvia muodostamalla mediatekstikohtaisia paatosgallerioita Rantalan (2017: 56) esittämän, audiovisuaalisten tuotteiden tarkasteluun muotoileman kaavan mukaisesti. Kiinnitin analyysissä huomiota siihen, mitä lähikuva kuvastaa kontekstissaan, toisin sanoen millaisia tavoitteita videon tulkinnallinen ulottuvuus kuvastolle asettaa. Mediateksteille muodostui sekä yksittäisiä että yhteisiä paatoskaavoja, joista jälkimmäisiä olivat kärsimys/pelko, huolestuneisuus/surullisuus ja rauhallisuus/neutraali. Tulosta voi luonnehtia yllättäväksi siinä mielessä, että romanttisen rakkauden ikonien ilmenemisen voisi mieltää osaksi positiiviseksi koettuja tilanteita ja tapahtumia. Huomioin kuitenkin shippausvideon lajityypin merkityksen kuvavalintoja ohjaavana kehyksenä ja paatos rakentuikin sen päälle: jos lajityyppi oli esimerkiksi hahmojen molemminpuolista kärsimystä kuvaava kärsimys/kärsimys, tämä ohjasi lähikuvien kautta todennettuja hahmojen ilmeitä sekä niistä välittyviä tunnekokemuksia ja -tiloja. Vakavaa, huolestunutta ilmettä ei kontekstista irrotettuna ole mahdollista yksiselitteisesti tulkita romanttisen rakkauden ikonina eli katsetta välittäväksi. Täten videoiden lajityyppien tuntemuksella mediatekstin tuntemuksen ohella on merkittävä osa paatosgallerioiden tulkinnassa.

Paatosgallerian voi ymmärtää paitsi sisällölliseksi, myös tekniseksi työkaluksi. Siihen kootut kaavat luovat oman visuaalisen paradigmaattisen järjestelmänsä, johon vaikuttavat mediatekstikohtainen hahmorepresentaatio, shippausvideokohdainen hahmorepresentaatio ja videon lajityyppi. Lähikuvapainotteisissa shippausvideoissa kaavat toimivat ikään kuin vastineena kuvakokojen järjestelmälle, jonka tehtävänä on synnyttää visuaalista rytmiä, nostaa ja vapauttaa jännitettä (vrt. Pirilä & Kivi 2006: 113). Paatosgalleriat osoittivat kuitenkin alkuperäisissä mediateksteissä käytetyn lähikuvan yksipuolisen kuvakulman, jossa hahmoa tarkasteltiin usein lähes samalta korkeudelta, silmien tasolta. Näin kuvakulman muutoksen mahdollistamat valtarakenteet, kuten alhaalta ylöspäin suunnattu tarkastelukulma, jäivät toteutumatta.

Valtaosa audiovisuaalisen tuotteen kerronnasta on sanatonta, sillä se syntyy musiikin ohella kameran käytöstä, otosten järjestyksestä ja kestosta (Abbott 2002: 49). Shippausvideon kerronta ei yksiselitteisesti viittaa juoneen, vaan se voidaan ymmärtää shipin osapuolten tunnekuvaukseksi – millaisia sisäisiä muutoksia ja

prosesseja hahmo ja hahmot käyvät läpi. Tunne välittyy rakkauden ikoneiden kautta, ja kuva on niitä sanattomasti välittävä kanava. Visuaalinen perusta on erityisen merkityksellinen sellaisiin mediateksteihin pohjaavissa videoissa, joiden lähdemateriaali ei ole selkeästi shippauskannusteinen tai shipperin kannattama suhde ei toteudu (ks. Freund 2011: 124–126). Tällöin kuvastosta shippaustulkinnallisen linssin lävitse välittyvät eleet, ilmeet ja teot muodostavat shipin kivijalan. Kuva on aineistoni shippausvideoiden perusta, sillä shipin rakentuminen käynnistyy mediatekstin tarjoamien visuaalisten vihjeiden toimiessa sytykkeenä. Seuraavassa alaluvussa liitän tähän perustaan shipperin määrittämän äänimaiseman.

6.2 Audio

Äänessä on ilmaisullista voimaa, ja se voi herättää kuulijassaan mielikuvia eli visuaalisia vastikkeita (Pirilä & Kivi 2005: 83). Shippausvideon äänimaisemassa erityisen suuri merkitys on musiikilla: se tukee draamaa käännekohtineen, luo jännitteitä, tunnelmia ja jatkuvuuksia, vahvistaa ajan ja paikan kuvausta sekä kohdistaa katsojan mielenkiinnon tekijän painottamiin yksityiskohtiin. (Vrt. Pirilä & Kivi 2005: 89). Musiikki liittyy ensisijaisesti tunteisiin tulkitessaan ja luodessaan merkityksiä yli sanojen (Cook 1998: 22), joten sen tarkastelu shippausvideoiden kontekstissa on perusteltua.

Shippausvideoiden todellisuudessa musiikin herättämä visuaalinen vastike tarjotaan katsojalle videon tekijän järjestämien shippauskannusteisten tarjoumien ja niistä muodostuvien lohkojen muodossa. Kuitenkin videon katsojan ja videoon valitun musiikin välille voi syntyä videon tekijän tavoittamattomissa oleva dialogi, sillä musiikki voi herättää katsojakohtaisia konnotaatioita. Katsojan tulkintaan voi vaikuttaa hänen identifikaatioprosessinsa suhteessa käsillä olevaan musiikkikappaleeseen, toisin sanoen jonkin tietyn kappaleen henkilökohtainen merkitys tai muu tietopohja (Anderson 2003: 114). Näin musiikin vaikutusta shippausvideon todellisuuteen ja tästä syntyvää kokemusta on mahdotonta analysoida yleistävästi, eikä tähän analyysissä edes pyritä. Pyrin sen sijaan tarkastelemaan tässä luvussa niitä äänimaailman keinoja, joiden avulla romanttisen rakkauden ikoneita vahvistetaan videon diegesiksessä. Taulukossa 6 esittelen analyysin pohjustukseksi ja taustatiedoksi shippausvideoissa käytetyt musiikkikappaleet ja niiden tyyllisuunnat.

Taulukko 6. Shippausvideoiden musiikkikappaleet ja esittäjät/säveltäjät

SHIPPAUSVIDEO Salaiset kansiot	SK1	SK2	SK3	
Kappale ja julkaisu- vuosi	<i>Till the End</i> (2015)	<i>Try</i> (2015)	<i>Hey Ho!</i> (2012)	
Artisti/yhtye/säveltäjä	Lucy Rose	Tyler Ward	The Lumineers	
Musiikkityyli	Indie rock	Rock	Folk rock	
SHIPPAUSVIDEO Uusi Sherlock	US1	US2	US3	
Kappale ja julkaisu- vuosi	<i>I (Just) Died In Your Arms</i> (2016)	<i>What is love?</i> (2013)	<i>Want</i> (2000)	
Artisti/yhtye/säveltäjä	Hidden Citizens	Jaymes Young	Recoil	
Musiikkityyli	Rock	Pop	Konemusiikki	
SHIPPAUSVIDEO: Outlander (Ennen 1. tuotantok.)	O1	O2	O3	
Kappale ja julkaisu- vuosi	1. <i>A'Mhaighdeann Bharrach</i> (2005) 2. <i>Atholl Express</i> (2007) 3. <i>The Uprising</i> (2007) 4. <i>The Gael</i> (2007) 5. <i>Still I'm sad</i> (1999)	<i>Becoming One Of "The People", Becoming One With Neytiri</i> (2009)	<i>My Immortal</i> (2003)	
Artisti/yhtye/säveltäjä	1.-4. Albannach 5. Gregorian	James Horner	Evanescence	
Musiikkityyli	1-4. Skotlantilainen kansanmusiikki/rock 5. Moderni gregoriaa- nainen kuoro/pop/rock	Instrumentaalinen elokuvamusiikki	Rock	
SHIPPAUSVIDEO: Outlander (Jälkeen 1. tuotantok.)	O4	O5	O6	O7
Kappale ja julkaisu- vuosi	<i>Chevaliers de Sangreal</i> (2006)	<i>My Immortal</i> (2003)	<i>Crazy in love</i> (2014)	<i>I Want Your Bite</i> (2011)
Artisti/yhtye/säveltäjä	Hans Zimmer	Nicole Cross	Sofia Karlberg	Cara Cunningham
Musiikkityyli	Instrumentaalinen elokuvamusiikki	Pop	Pop	Pop

Aloitin shippausvideon äänitilan tarkastelun Fred Karlinin (1994) elokuva-aineiston audion tarkastelumallia mukailien. Ensimmäiseksi katsoin videot ilman ääntä, minkä jälkeen nostin äänen kuuluviin draamaa rakentavien musiikillisten keinojen ja tekniikoiden hahmottamiseksi (ks. Karlin 1994: 82). Tämän jälkeen loin kokonaiskuvan kunkin shippausvideon äänimaisemasta versioimalla Karlinin audion käsittelyyn vaikuttavien tekijöiden kysymyslistasta shippausvideoiden tarkasteluun soveltuvan version. Sen avulla selvitin, kuinka paljon videoissa oli musiikkia, missä musiikkia/hiljaisuutta on käytetty, miten musiikin rakenne vaikuttaa sen kerronnalliseen ominaisuuteen sekä kuinka musiikki alkaa ja päättyy. Tämä vaihe toimi taustoitukseksi ja varsinaisen analyysin pohjustukseksi, jonka läpikäymiseen siirryin seuraavaksi.

Musiikin romanttisen rakkauden ikoneita vahvistavien kerronnallisten tehtävien tarkasteluun hyödynsin musiikkitieteilijä Zofia Lissan kahdeksantoista elokuva-musiikin kerronnallisen funktion kategorioita (ks. Berndt & Hartmann 2008: 7). Tarkastelin analyysissä, näkyvätkö nämä kerronnalliset funktiot shippausvideoiden auditiivisessa ulottuvuudessa ja mikä on niiden suhde romanttisen rakkauden ikoneihin. Taulukossa 7 esittelen aineistossa toteutuneet kategoriat.

Taulukko 7. Lissan 18 elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategorioiden kuvaukset sekä toteutuminen aineistossa

1. Liikkeen ja äänen musiikillinen kuvailu	Mikkiihriefekti eli yksittäisten liikkeiden suora jäljittely –	10. Immersio	Uppoutuminen SK1, SK2, SK3 US1, US2, US3 O1, O2, O3, O4, O5, O6, O7
2. Liikkeen korostaminen	Aktiviteetin kuvaileminen US1, US3 O1, O6, O7	11. Symboli	Yhteisesti tunnettu elementti, esim. kansallislaulu O1
3. Todellisten äänten tyylittely	Ei-musiikillisten äänten tyylitelty jäljittely soittimilla. US1	12. Tulevien tapahtumien ennakointi tai paluu menneeseen	Viitataan tulevaan tai menneeseen SK1, SK2 US1 O3, O4, O5
4. Paikan kuvaaminen	Teoksen tapahtumaympäristön vahvistaminen O1	13. Elokuvan muotarakenteen vahvistaminen	Tarinan kannalta merkittävien kohtien korostaminen SK1, SK2 US1, US3 O1, O2, O4, O6
5. Ajan kuvaaminen	Teoksen tapahtumaympäristön vahvistaminen SK1, SK2, SK3 US1, US2 O1, O3, O5, O6, O7	14. Monifunktionaalisuus	Funktiot eivät sulje toisiaan pois SK1, SK2, SK3 US1, US2, US3 O1, O2, O3, O4, O5, O6, O7
6. Äänen vääristäminen	Häiriötilojen kuvaaminen –	15. Äänitehosteet	Musiikin ja tehosteiden miksaaminen sekä siitä syntyvä vaikutus –
7. Kommentointi	Musiikin käyttö kuvalle ristiriitaisena (kontrapunkti) O1, O2	16. Puhe/dialogi	Musiikin jaksottava tehtävä SK2 US2, US3 O5, O7
8. Lähdemusiikki	Teoksen musiikin lähde on näkyvä (diegeettinen) –	17. Hiljaisuus	Tauot kerronnan painoarvoina ja ilmaisuvoimana US1, US2, US3 O2, O3, O5, O6, O7
9. Näyttelijän tunteiden ilmaiseminen	Henkilöhahmon emootioiden myötäily SK1, SK2, SK3 US1, US2, US3 O1, O2, O3, O4, O5, O6, O7	18. Ei-funktionaalisuus	Musiikin käyttötarkoitus on esteettinen –

Kategorioista viisi ei toteutunut lainkaan. *Liikkeen ja äänen musiikillinen kuvailu* eli niin sanottu mikkiihri-efekti vaatisi mahdollisesti musiikin editointia, sillä musiikkia tai äänimaailmaa ei aineistossani ole luotu yksinomaan shippausvideota varten. Mikkiihri-efektissä fyysisille eleille ja ilmeille annetaan musiikillinen vastine (Bacon 2000: 235). Humoristiseen kerrontaan mielletävä efekti vaatisi videon tekijältä runsaastikin vaivannäköä – jos efektiä ei pysty tuottamaan itse, on kuvastoon sovitettavan äänen haravointi esimerkiksi musiikista ja elokuvien äänimaailmasta hidasta. Efekti voi kuitenkin toteutua läpileikkaavasti shippausvideon lajityypin kautta, esimerkiksi biisifiktiossa musiikkikappaleen lyriikka synkronoidaan kokonaan tai osittain vastaamaan visuaalisessa materiaalissa nähtyä.

Myös *lähdemusiikki* eli diegeettisen musiikin esittäminen jäi aineistostani puuttumaan. Diegeettisellä äänellä tarkoitetaan kerronnalliseen tilaan sidoksissa olevia ääniä, joiden lähde on näkyvässä. (Pirilä & Kivi 2005: 84). Kuten edellinen

mikkihiiri -efekti, vaatisi myös lähdemusiikin toteuttaminen shippausvideoon vaimannaköä ja resursseja, joita videon tekijällä ei mahdollisesti ole.

Äänen vääristäminen kuvastaa musiikin keinoja esittää häiriötiloja, jollaisia ei aineistossani suoraan esiintynyt. *Äänitehosteita* eli musiikin ja tehosteiden miksaamista ei shippausvideoissa käytetty, mutta musiikkia editoitiin muilla keinoin. Näihin keinoihin kuului esimerkiksi lyhentäminen tai sen rakenteellisten elementtien järjestyksen muuttaminen.

Audion analyysin alussa pohdin musiikin kerronnallista funktionaalisuutta ja ei-funktionaalisuutta – voiko immersio eli teokseen uppoutuminen syntyä, mikäli videon musiikki olisi motivoimatonta? Tulin lopputulokseen, jonka mukaan ei-funktionaalinen musiikki ei pysty synnyttämään immersiota, joka kuitenkin jokaisessa aineistoni videossa perustellusti syntyy. Vaikka videoon valittu kappale ei vahvistaisi musiikin kerronnallisen funktion kategorioita monipuolisesti, se luo kuitenkin kerronnalle ajallisen tilan ja muokkaa näin teoksen todellisuutta. Immersio läpäisi jokaisen musiikin kerronnallisen funktion kategorian, ja tämän vuoksi en käsitellyt sitä shippausvideon kontekstissa yksikkönä muiden kategorioiden joukossa. Immersio tulee siis olemaan osa auditiivisen ulottuvuuden analyysin kehystä.

Kuudes alaluvuissa läpikäymätön kategoria on *monifunktionaalisuus*. Kuten Taulukosta 7 käy ilmi, se on läsnä jokaisessa kolmessatoista shippausvideossa eli jokainen video asettuu useisiin musiikin kerronnallisten funktioiden kategorioihin. Musiikilla ei näin ollen ole ainoastaan esteettistä roolia. Monifunktionaalisuuden läpikäyminen omassa alaluvussaan on tarpeetonta, sillä se ei erikseen tuota analyttistä syvyyttä, vaan se läpileikkaa analyysia muiden kategorioiden kautta.

Seuraavaksi käyn läpi aineistossa toteutuneet musiikin kerronnallisen funktion kategoriat. Olen ryhmitellyt niitä, jolloin valtaosassa alalukuja käsitellään useampi, saman teeman ympärille asettava kategoria. Lihavoin tekstissä kunkin toteutuneen kategorian, ja kursivoin sille mahdollisesti paikantuvan alakategorian. Päätän audion analyysin musiikin ulkopuolisen äänimaailman tarkasteluun. Lopuksi teen yhteenvedon ääni-ilmaisun analyysistä (6.2.7).

6.2.1 Liikkeen korostaminen

Liikkeen korostaminen kuvaa Lissan mukaan aktiviteettia. Fokusoin tämän shippausvideoihin tarkastelemalla musiikin välityksellä korostuvaa videossa näkyvää liikettä, kuten lyömistä, seksuaalisessa kanssakäymisessä korostuvaa graafisuutta tai jälkikäsitellyyn liittyvää efektiä, kuten kuvan värähdystä musiikin

tahtiin. Esimerkiksi musiikki tukee tempollaan ja iskuillaan juoksevan hahmon jalkojen rytmiä tai vahvistaa kuvausta nopeasta liikkeestä. Tämä kategoria toteutuu osassa sekä Uuteen Sherlockiin (US1, US3) että Outlanderiin (O1, O6, O7) pohjautuvia shippausvideoita.

Videossa US1 on musiikkina käytetty amerikkalaisen Hidden Citizens -yhtyeen versiota rockballadista *I (Just) Died In Your Arms* (2016). Kappaleen pauhaava kertosäe korostaa dramaattisia tapahtumia läpi sen jälkimmäisen puoliskon. Tapahtumiin kuuluu muun muassa Johnin turhautumisen ja huolen purkautuminen väkivaltaisena käytöksenä holtitonta Sherlockia kohtaan. Täten musiikki tuo uuden kerroksen hahmorepresentaatioon viitaten hahmon sisäiseen tunnetilaan ja kokemaan kärsimykseen. Näin ollen dramaattisten tapahtumien korostuminen kasvattaa myös emotionaalista realismia, sillä musiikin kautta viitataan Johnin kokemien tunteiden voimakkuuteen.

Videossa O6 korostetaan dramaattista tapahtumaa musiikin avulla Clairen aika-
matkan alun kuvauksessa. Musiikkina on ruotsalaisen Sofia Karlbergin versio popkappaleesta *Crazy in love* (2014). Clairen käsien osuessa kivipaateen kuullaan ensimmäinen matala ja voimakas isku intron aloittavan piano-osuuden jälkeen, joka tuo kappaleeseen uuden instrumentaalisen kerroksen. Isku korostaa Clairen käsien liikettä ja tapahtuvaa kosketusta, johon syntyy musiikin vaikutuksesta lisää voimaa. Kosketuksen korostaminen musiikin kautta kasvattaa tapahtuman merkitystä narratiivissa: ilman sitä Claire ei kohtaisi Jamieta. Tähän tarjoumaan yhdistetty dramaattista tapahtumaa korostava musiikki luo, Baconin (2000: 236) ilmaisu lainatakseni, oman tunnelmalliskerronnallisen ulottuvuutensa.

Katsojan huomion kohdentaminen tiettyyn tapahtumaan musiikin avulla liittyy myös seuraaviin esimerkkeihin. Videon US1 tapaan videossa US3 esiintyy musiikin korostamaa liikettä väkivaltaisen käytöksen kuvauksessa. Musiikkina on käytetty englantilaisen Recoil-yhtyeen konemusiikkikappaletta *Want* (2000). Videossa on 11 lohkoa, joista neljässä John käyttäytyy väkivaltaisesti Sherlockia kohtaan. Tempoltaan tasaista konemusiikkia voi luonnehtia painostavaksi, ja sen iskuihin on sovitettu otoksissa tapahtuvaa liikettä. Musiikki korostaa myös *jälkikä-*
sittelyyn liittyvän tehosteen luomaa liikettä eli kuvan värähdystä musiikin tahdit-
tamana. Otoksen sisäisiin pieniin siirtymiin, joissa hahmo esimerkiksi kääntää päätään, on luotu katkonaisuutta häiriötilaa kuvaavalla värähdyksellä. Tämä hienovarainen mutta selkeästi havaittava visuaalinen liikkeen korostaminen saa tukea musiikista, jonka iskujen kanssa se on synkronoitu. Tehosteen luoma liike yhdistettynä musiikkiin korostaa Johnin epävakautta ja toimii viitteenä mielenterveyden horjumisesta.

Tehosteen luoman liikkeen korostaminen musiikin avulla näkyy myös videossa O1, sillä se pirstaloi edellisen piirroskuvan ja toimii siirtymänä seuraavaan piirrokseseen. Pirstalointi toimii videossa katsojan hätkähdyttämisen keinona: se viittaa hahmojen epävakaaseen tulevaisuuteen, jonka tieltä nykyisyys ikään kuin räjäytetään tehosteen avulla pois. Videossa on käytetty musiikkikappaleena skotlantilaisen Albannach-yhtyeen kappaletta *Atholl Express* (2007), jossa skotlantilainen kansanmusiikki yhdistyy rockiin. Voimakas lyömäsoitininstrumentaali tukee tehostetta ollessaan iskuillaan yhtä kuvan pirstaloitumiseen.

Musiikin avulla tapahtuvaa liikkeen korostamista esitetään myös *liikkeiden hidastamisella ja nopeuttamisella musiikin iskujen tahdittamina*. Se toteutuu videossa US3, jonka viimeisessä lohkossa Sherlock havahtuu yksin Johnin kanssa kokemansa seksuaalisen jännitteen purkautumisen jälkeen. Sherlock ei enää ole varma, olivatko videon aikaisemmat tapahtumat valveunta tai harhaa. Hidastuva kone-musiikki on samassa linjassa hidastetusti liikkuvan hahmon kanssa tukien hahmon tuntemaa epäuskoa ja epäilystä (Recoil: *Want*). Täten musiikki toi uuden kerroksen hahmorepresentaatioon viitatessaan hahmon sisäiseen tunnetilaan.

Sisäisten tunnetilojen lisäksi musiikin merkitys liikkeen korostamisen keinona voi toteutua myös hahmojen toiminnassa, heidän ruumiinsa kautta. Videoissa O6 (Sofia Karlberg: *Crazy in love*) ja O7 (Cara Cunningham: *I Want Your Bite*) tämä toteutui osana *seksuaalista kanssakäymistä*. Esimerkiksi videossa O6 Jamie ja Claire pudottavat vaatteensa lattialle ja muutoin tempoltaan ja volyymiltaan rauhallisen osan aikana kuullaan matala ja voimakas isku vaatteiden valuessa kantajiensa käsistä. Syntyvässä vaikutelmassa kuullaan, miten vaatteet ikään kuin saavat musiikin myötä enemmän fyysistä painoa. Musiikki liikkeen korostamisen keinona toteutui myös osana aktia, sillä musiikin iskujen rytmiä pyrittiin synkronoimaan aktin rytmiin (O6, O7). Seksuaalisessa kanssakäymisessä musiikki ei näin ollen rikastanut hahmorepresentaatiota, vaan kasvatti toiminnan intensiteettiä.

Rodrigo ym. (2017: 265) mukaan internetissä jaettavan videoleikkeen ilmaisu on usein aktiivista, ja se perustuu hitaaseen tai nopeaan rytmin vaihteluun. Tämän perusteella on merkityksellistä kiinnittää huomiota musiikin ja videon muodostamaan rytmiin, jota olen tässä luvussa tarkastellun liikkeen korostamisen tulokulmasta: sen kautta visuaalisen kuvaston ja musiikin välille lisätään yhtenäisyyttä (Coppa 2008). Liikkeen korostaminen vahvistaa rakkauden ikoneita kiinnittämällä katsojan huomion merkittäviin kohtiin ja siirtymiin sekä tuomalla esiin hahmojen motiiveja. Esimerkiksi liikkeiden hidastaminen kytkeytyy ajallisen keston painotuksiin kohdistuen katsojan huomion shippausvideon ytimeen eli hahmoihin. Liikettä voi korostaa musiikilla myös seksuaalista kanssakäymistä käsittelevissä otoksissa, jotka on mahdollista järjestää musiikin iskujen rytmiin. Liikkeen

korostaminen ei synnytä romanttisen rakkauden ikoneita, kuten katsetta, vaan toimii niitä tukevana elementtinä.

6.2.2 Aika, paikka ja symboli

Ajan ja paikan eli kontekstin **kuvaaminen** voivat vahvistaa shipin suhdetta tapahtumaympäristöön. Kuitenkaan tämä ei toteudu oletusarvoisesti jokaisessa shipissä, ja tässä luvussa esittelen kontekstin kuvaamisen toteutumisen aineistossani. Paikan kuvaaminen musiikin kerronnallisen funktion kategoriana näyttäytyy aineistossani *shipin sijainnin ankkurointina*, eli musiikki sijoittaa shipin tiettyyn maantieteelliseen lokaatioon. Videossa O1 piirroskuvastoa on tuettu viidellä Albannach-yhtyeen musiikkikappaleella, joista neljä välittää Skotlanti-tematiikkaa niin gaelinkielisen lyriikan, ylämaalaisten rytmien, skottimurteisen englannin kielien kuin säkkipillisoitannan kautta (ks. Taulukko 6). Maantieteellisen lokaation sijaan viides videossa käytetty kappale, saksalaisen Gregorian-yhtyeen versio pop/rockkappaleesta *Still I'm Sad* (1999), sijoittaa shipin osapuolet tunnistettavaan ympäristöön. Gregoriaaninen kuorolaulu ja pehmeä äänimaailma herättävät konnotaatiot munkkiluostarista, johon videon loppupuoli hahmot sijoittaa.

Ajan kuvaaminen musiikin kerronnallisen funktion kategoriana toteutuu kymmenessä aineistoni videossa (SK1–3, US1–2, O1, O3, O5–7). Yksiselitteisimmillään se toteutuu videossa O1, jossa Jamie ja Claire sidotaan osaksi Skotlannin historian liittyviä todellisia tapahtumia: yksi videossa käytetty musiikkikappale käsittelee sanoituksissaan skotlantilaisten kokemuksia itsenäisyystaistelussa, ja täten shippi asettuu osaksi tuota ajankohtaa. Videossa O1 shipin sulautuminen tiettyyn aikaan toteutuu *symbolin* kautta. Lissan mukaan symboliksi luokitellaan jokin yhteisesti tunnettu elementti, kuten kansallislaulu, mutta videossa O1 symbolisuus muodostuu musiikkivalintojen kautta todentuvana kunnianosoituksena ylämaalaiselle kulttuurille. Esimerkiksi Albannach-yhtyeen kappaleille tyypillinen säkkipilli herättää tunnistettavuudellaan konnotaatioita Skotlantiin vahvistaen shipin lokaatiota.

Shippausvideoiden kontekstissa ajan kuvaaminen näyttäytyy myös *shipin tilan ankkurointina*, eli musiikki sijoittaa shipin menneeseen, nykyisyyteen ja tulevaan sekä kuvaa sitä aktiivisessa tai passiivisessa tilassa. Shipin tila voi myös vaihdella videon sisällä – esimerkiksi videot SK1, SK2 ja SK3 ankkuroivat shipin olemassa olevaksi kolmelle eri vuosikymmenelle, menneessä, nykyisyydessä ja tulevaisuudessa. Videossa SK1 musiikin tunnistettavat osat, kuten intro eli alkusoitto, säkeistö ja kertosaie, jaksottavat tapahtumia ja siten aikaa, sillä videon tarjoustusta koostetut lohkot jäsenyvät sen mukaisesti. Näin esimerkiksi alkusoitto aloittaa videon kehyskertomuksen (lohko 1), ja ensimmäisen säkeistön ajallinen kesto on

yhtä toisen lohkon kanssa. Videossa SK1 on musiikkina englantilaisen laulajan, Lucy Rosen, kappale *Till the End* (2015).

Videossa SK2 musiikin muoto jaksottaa selkeästi lohkoja tuoden niille erilaisia funktioita, joiden läpi shippiä tarkastellaan. Musiikkina on amerikkalaisen laulajan, Tyler Wardin, versio rockkappaleesta *Try* (2015). Video SK2 rikkoo 10. tuotantokauden jaksojärjestyksen logiikkaa sekä ajan ja paikan jatkuvuutta. Musiikki on näin ankkuroimassa shippiä videon kuvastossa esitellylle kolmelle vuosikymmenelle muotonsa kautta: tarjoumat, joille ei ole asetettu tiukkoja sisällöllisiä vaatimuksia, olisi huomattavasti haastavampaa ryhmittää lohkoiksi ilman musiikin rakenteen tukea. Videossa SK3 ajan kuvaaminen musiikin kerronnallisen funktion kategoriana näyttäytyy painokkaimmin sanoituksissa. Niiden painopiste on videon todellisuuden nykyisyydessä, mutta niissä viitataan myös menneisyydestä liikkeelle lähtevään shipin kehityskaareen, passiivisesta tilasta kohti aktiivista. Musiikkina videossa on käytetty amerikkalaisen The Lumineers -yhtyeen folkia ja rockia yhdistelevää, tempoltaan rauhallista kappaletta *Hey Ho!* (2012).

Lissan mukaan **tulevien tapahtumien ennakointi** -kategoria voi sisältää välittömästi seuraavien tapahtumien ennakointiä tai viittauksia myöhempiin seurauksiin. Olen fokusoinut kategorian shippausvideoihin lisäämällä siihen mahdollisuuden viitata shipin menneisyyteen. Toisin kuin elokuvassa, katsojan silmien edessä syntyvillä pariskunnilla, on shippausvideon osapuolilla jo jonkinlaista suhteeseen liittyvää painolastia. Tämä painolasti on esimerkiksi tapa, jolla alkuperäinen mediateksti representoi shipin. Näin ollen shippausvideossa käytetyn musiikin kerronnallinen funktio ei rajoitu ainoastaan tulevien tapahtumien ennakointiin, vaan yhtä suuren merkityksen voi saada viittaukset menneisyyteen, shipin painolastiin. Tämä tulevien tapahtumien ennakointi ja viittaukset menneisyyteen -kategoria toteutuu aineistossani *lyriikkana, opittavana signaalina ja nostatuksena ja/tai jännitteen purkautumisena*.

Videoissa O3 ja O5 viitataan shipin menneisyyteen sanoitusten kautta. Niissä käytetään musiikkina samaa sentimentaalista voimaballadia, amerikkalaisen rockyhtye Evanescencen *My Immortal* -kappaletta (2003). Videossa O3 kappale on alkuperäinen rockversio ja videossa O5 hillitympänä, saksalaisen Nicole Crossin pianoversiona (2003). Videoissa korostuu Clairen kahden eri kumppanin, Frankin (O3) ja Jamien (O5), näkökulmat: sanoituksissa korostuu muistonomaisuus miesten tutkaillessa Clairen katoamisen/omaan aikakauteensa palaamisen aiheuttamia tunteita. Toisaalta sanoituksissa tapahtuu pohdinnallisia viittauksia tulevaan tai vaihtoehtoiseen todellisuuteen. Esimerkiksi "*When you'd scream, I'd fight away all of your fears*" sisältää "jossittelun" kautta annetun lupauksen tehtävistä teoista, jos rakkauden kohde olisi vielä tämän elämässä. Videossa SK1 sanoitusten

viittaus vaihtuu tulevien tapahtumien ennakkoinnista menneisyyteen – ensimmäisessä lohkossa niiden kautta kuvataan Mulderin toiveita Scullyn romanttisten tunteiden olemassaolosta, ja muihin lohkoihin ajoittuvat sanoitukset taas kuvaavat shipin kehitykseen vaikuttaneita, menneisyydessä tehtyjä valintoja.

Tulevien tapahtumien ennakkointi ja viittaukset menneisyyteen voivat toteutua sanoitusten lisäksi myös opittuna signaalina. Tällöin musiikkikappaleen tulee noudattaa toistettavuuteen perustuvaa kaavaa, esimerkiksi perinteisen populaarimusiikin tunnettua muotoa, jolloin kuuntelija pystyy tavoittamaan teoksen muodon vaivattomasti sitä kuullessaan. Hän esimerkiksi tietää, että säkeistön jälkeen seuraa perinteisesti kertosäe. Videossa SK2 kahdessa lohkossa samanlaisena toistuvat instrumentaaliosuuden iskut toimivat signaalina kuvaston funktiosta – se esittää instrumentaalien iskujen tahdissa ensimmäisessä lohkossa takaumia shipin alkutilanteesta työkontekstissa ja toisessa lohkossa takaumia yhteisestä ajanvietosta ja elämän käännekohdista työkontekstin ulkopuolelta. Näin videon opittu signaali eli instrumentaaliosuus toimii viittauksena menneeseen. Shippausvideon kontekstissa valittu musiikkikappale muovaa näin itse teosta (vrt. Kermode 1995: 9).

Jännitteen nostatus ja/tai jännitteen purkaminen ovat aineistoni kolmas tapa toteuttaa tulevien tapahtumien ennakkointia ja viittauksia menneeseen. Videossa O4 on käytetty saksalaisen säveltäjän, Hans Zimmerin instrumentaalista kappaletta *Chevaliers de Sangreal* (2006). Se on osa Zimmerin elokuvaan *Da Vinci -koodi* (2006, Columbia Pictures) säveltämää ääniraitaa. Luonnehdin kappaletta kokonaisuudessaan kerroksittaiseksi nostatusosaksi, joka elokuvamusiikille tyypillisesti kasvattaa jännitettä pitkällä aikavälillä. Nostatusosa voi perinteisesti olla ai-noastaan lyhyt, ennen kertosäkeistön tarjoamaa jännitteen purkautumista ilme-nevä elementti, mutta elokuvamusiikissa se voi olla myös usean minuutin mittainen. Videossa käytetyssä orkestraalimusiikissa volyyymi vahvistuu hiljalleen mukaan liittyvien soittimien luodessa siihen kerroksia, ja elokuvamusiikkiin harjaantunut kuuli- ja osaa odottaa musiikin kliimaksia jännitteen kasvettua täyteen mit-taansa. Musiikki ennakoii näin videossa esitettäviä tulevia tapahtumia – sen nos-tattama jännite antaa katsojan kokea, miten shippi kehittyy ja saavuttaa huip-punsa videon todellisuudessa.

Videossa US1 tulevien tapahtumien ennakkointi tapahtuu jännitteen purkamisella. Siinä käytetty musiikkikappale rakentuu perinteiselle populaarimusiikin kaavalle sisältäen sille tyypillisiä rakenteita kuten intron, välisoiton, kertosäkeistön ja lop-pusoiton. Tutun rakenteen avulla kuuntelija pystyy ennakoimaan teoksen raken-teen ja paikantamaan siihen jaksotetut jännitteen nostot ja vapautukset. Videossa kuvataan Sherlockin ja Johnin välirikkoa tästä seuranneiden shipin tilan passiivi-sen ja aktiivisen vaiheen kuvaamina. Videon alkupuoli sisältää rauhallisen intron

säestämän passiivisen vaiheen, jossa miehet kärsivät välirikostaan vähäeleisesti ja toisiaan lähestymättä. Toisessa lohossa, aktiivisessa vaiheessa, välirikosta kärsiminen ja turhautuminen purkautuvat muun muassa väkivaltana. Musiikki kerronnallisena elementtinä ennakoi tapahtumia, sillä lohkojen vaihdoksessa intro vaihtuu suurieleiseen välisoittoon ja siitä kertosaikaisiin viestien tunnelman muutoksesta, passiivisen vaiheen siirtymisestä aktiiviseen.

Olen edellä kuvannut musiikin kerronnallisen funktion kategorioista ajan ja paikan kuvaamisen, symbolin ja tulevien tapahtumien ennakoinnin toteutumista aineistossani. Musiikin kerronnallisen funktion kategorioina ajan ja paikan kuvaaminen vahvistavat shipin taustatarinaa ja rakentavat sen uskottavuutta. Maantieteellinen lokaatio ja/tai muutoin tunnistettava ympäristö luovat shipin osapuoliin tarttumapintaa, ja hahmoista tulee todentuntuksia ja kerroksellisia. Hahmoista tarjottava informaatio lisää niiden representaatioon pyöreyttä (ks. Bacon 2000: 173–175), ja esimerkiksi Clairen ja Jamien sitominen osaksi Skotlannin historian todellisia tapahtumia ja lokaatioita kurottaa shipin mediatekstin todellisuuden ulkopuolelle, kohti katsojan tunnistamaa ja mahdollisesti jopa jakamaa todellisuutta. Aikaviitteiden avulla voidaan kuvata myös shipin tilaa ja saada sen narratiivi liikkumaan menneessä, tulevaisuudessa ja nykyisyydessä, toisiaan poissulke-matta. Näin musiikin kautta voi ennakoida tulevia tapahtumia tai esittää viittauksia menneeseen: videon kappaleet toimivat kulttuurisesti latautuneina merkitsijöinä, jotka sijoittavat videon tapahtumat ja hahmot tiettyyn aikaan ja paikkaan (ks. Lack 1997: 228; Kassabian 2001: 81). Sekä ajan ja paikan kuvaaminen, symboli, tulevien tapahtumien ennakointi ja viittaukset menneeseen vahvistavat välillisesti rakkauden ikoneita tekemällä niiden taustalla olevista ja niitä ilmentävistä hahmoista, shipin osapuolista, realistisesti motivoituneita, kehittyviä, yksilöllisiä ja todentuntuksia (vrt. Dyer 1998: 93–96).

6.2.3 Kommentointi ja muotorakenne

Kommentointi eli musiikin käyttö kuvalle ristiriitaisena ja täydentävänä eli kontrapunktina näyttäytyy kahdessa aineistoni shippausvideossa. Kommentoinnin merkitys aineistoni videoissa on toisiinsa nähden vastakkainen. Videossa O1 kommentointi on tietoinen tehokeino luoda kontrastia: kun kuvastossa Claire ja Jamie elävät sujuvaa tilallisten aikaa nauttien tuoreesta avioliitostaan, sanoituksissa käsitellään skotlantilaisten eli Jamien heimon kokemia raakuuksia itsenäisyystaistelun aikana. Kontrasti voidaan tulkita viestiksi hahmojen tasaisen elämänvaiheen epävakaista taustatekijöistä.

Videossa O2 kontrapunkti taas syntyy dramaattisen ja juonen kannalta merkittävän tapahtuman ja musiikkikappaleen rauhallisen instrumentaalilin

yhteensulautumassa. Videossa on käytetty säveltäjä James Hornerin instrumentaalista kappaletta *Becoming One Of "The People", Becoming One With Neytiri* (2009). Se on osa Hornerin *Avatar*-elokuvaan (2009, 20th Century Fox) säveltämää ääniraitaa. Tuossa hetkessä Jamie on valmis uhraamaan onnensa päästääkseen Clairen palaamaan kivikehän kautta omaan aikaansa ja Frankin luokse. Tästä seuraa Clairen valinta 1700-luvun ja 1900-luvun sekä kahden miehen välillä. Karlinin (1994: 78) mukaan musiikki on korostanut säestämiensä elokuvien tunteellisia elementtejä, mutta 1960- ja 1970-luvuilla elokuvantekijät ja säveltäjät ryhtyivät antamaan teoksessa näkyvien tunteiden puhua puolestaan. Täten perusteltuna rauhallisen musiikin liittäminen merkittävään tapahtumaan jättää tilaa katsojan sisäiselle kokemukselle ja tulkinnoille (emt. 78).

Edellisestä esimerkistä on lyhyt siirtymä **teoksen muotorakenteen vahvistamiseen** eli tarinan kannalta merkittävien kohtien korostamiseen. Tällöin musiikki ja kuvasto sulautuvat yhteen tietoisin kontrastin luomisen sijaan. Yksiselitteisimmillään se näkyy aineistossani videossa O1, jossa videon muotorakenne vahvistuu *usean musiikkikappaleen käytöllä* (ks. Taulukko 6). Viisi musiikkikappaletta jaksottaa lohkoja luoden yhdessä kuvaston kanssa näkymän shipin eri vaiheista tunnelmineen. Esimerkiksi videon ”alkusoittona” toimiva ensimmäinen kappale, skotlantilaisen Albannach-yhtyeen *A’Mhaighdeann Barrach* (2005), esittelee yhdessä kuvaston kanssa Clairen ja Jamien tapaamisen ja ensimmäiset ajat avioparina. Rauhallinen musiikki vahvistaa rauhallista kuvastoa. Vasta kyseisen lohkon viimeisissä otoksissa, musiikin ja tunnelman vaihtuessa jännitteisempään, hahmojen seesteinen elämä mutkistuu.

Luonnollisesti myös *lyriikka* vahvistaa shippausvideon muotorakennetta esimerkiksi ollessaan yhtä kuvaston kanssa tai avatessaan videolla esiintyvien hahmojen ajatusmaailmaa toimimalla ikään kuin hahmon sisäisenä äänenä. Se voi vaikuttaa musiikin esittämään näkökulmaan: sisäisenä äänenä toimiessaan sanoituksilla on kyky, yhdessä kuvaston kanssa, siirtää fokalisaatio hahmolta toiselle. Aineistossani lyriikka toimii ikään kuin kertojaääninä, joka tuo shipperin teokseen eli sujetiin fabulan ulkopuolisen näkökulman (ks. Bacon 2000: 123). Lyriikan tehtävänä on sekä korostaa sen edustamaa tunnetilaa että painottaa voimallisesti nähtyjä tapahtumia (Kassabian 2001: 84). Tässä näkökulmassa painottuu videon tekijän visio: vaikka videon todellisuudessa musiikkikappaleen lyriikka sanoittaisi hahmojen ajatuksia ja ääneen lausumattomia tunteita, on videon tekijä mahdollisesti editoinut käytettyä musiikkia poistaen tai lisäten jotain myös lyriikkaan. Täten videon tekijää voidaan luonnehtia käsikirjoittajaksi, joka on myös lyriikan kautta välittyvän kertojaäänien ja sen tuoman näkökulman takana.

Musiikki vahvistaa shippausvideon muotorakennetta myös musiikin muodon, rytmin ja funktion kautta. *Muodolla* kuvataan musiikillisten elementtien järjestystä. Kuten jo tapahtumien ennakoinnin ja menneisyysviittausten kohdalla esitin, noudattaa esimerkiksi populaarimusiikki usein sille ominaista kaavaa, jolloin kuulija pystyy tavoittamaan teoksen muodon vaivattomasti sitä kuullessaan. Musiikki voi vahvistaa shippausvideon muotorakennetta lohkojen sovittamisella kappaleen elementtien keston. Esimerkiksi videossa SK2 yksi lohko sisältää korkeintaan kaksi musiikkikappaleen osiota, kuten kertosaäkeistön ja säkeistön, ja seuraavaan musiikin osajaksoon siirtyminen tapahtuu täsmällisesti lohkovaihdoksessa.

Popkaavaan perustuvien musiikkivalintojen lisäksi shippausvideoissa käytetään myös niin sanottua elokuvamusiikkia. Perinteinen elokuvamusiikki määritellään tarkoituksenmukaiseksi ja kohtaukseen sopivaksi kerronnan elementiksi, joka edistää tarinaan uppoutumista ja pyrkii katsojan reaktioiden kontrollointiin (Gorbman 1987: 72, 78; Kassabian 2001: 138). Musiikillisten elementtien löytäminen elokuvamusiikista voi olla harjaantumattomalle kuulijalle haastavaa, sillä siinä voi olla runsaasti vaihtelevuutta ja erilaisia tunnelmia. Elokuvamusiikki ei näin ollen noudata populaarimusiikkikappaleista tuttuja kaavoja.

Kahdessa aineistoni shippausvideossa on käytetty elokuvamusiikkia teoksen muotorakennetta vahvistavalla tavalla (O4, O2). Lähestyn näitä videoita tulkitsemalla kokonaisen elokuvamusiikkikappaleen *kerroksittaiseksi nostatusosaksi* tai *sykliseksi nostatusosaksi*. Kerroksittainen nostatusosa perustuu esimerkiksi jaksoittaiseen uuden soitinlajin liittymiseen instrumentaaliin, jolloin kappale kasvaa usean minuutin ajan ja vapauttaa jännitteen vasta viime hetkillä. Tämä tapa ilmenee videossa O4, jossa hiljalleen kasvava instrumentaali kasvattaa jännitettä ja vapauttaa sen videon loppupuolella. Käsittelin videon musiikkia tästä jännitettä kasvattavasta ja vapauttavasta näkökulmasta edellisessä alaluvussa (6.2.1) tapahtumien ennakoitina ja viittauksina menneeseen. Teoksen muotorakenteen vahvistajana sen määritelmä on hyvin samanlainen: kerroksittaisena nostatusosana se voimistaa jännitettä antaen viitteitä siitä, että peräkkäisistä visuaalisista tarjoumista muodostuva narratiivi etenee kohti merkittävää tapahtumaa. Sekä narratiivin että musiikin kliimaksi koetaan samanaikaisesti lohkoissa, jossa Jamie on valmis päästämään Clairen palaamaan omaan aikaansa ja Frankin luokse kiviköhän kautta uhraten oman onnensa. Musiikin kliimaksi jatkuu seuraavaan lohkoon, jossa Claire hylkää elämänsä 1900-luvulla ja päättää jäädä Jamien luokse. Näin kerroksittaisen nostatuksen vapautuminen toimii signaalina katsojalle merkittävästä tapahtumasta.

Syklisenä nostatusosana elokuvamusiikki imitoi populaarimusiikista tuttua jännitteen kasvattamisen ja vapauttamisen rakennetta. Videossa O2 käytetty yli

seitsemän ja puoli minuuttia kestävä instrumentaali (Hornerin *Becoming One Of "The People"*, *Becoming One With Neytiri*) sisältää useita eri äänimaailmoja ja tunnelmia, jolloin musiikillisten elementtien, kuten säkeistöjen ja kertosäkeiden, paikantaminen on musiikin teoriaa tuntemattomalle haasteellista. Tällöin shippausvideon katsojan on mahdollista tulkita musiikin muotoa kokonaisuutena ja hyväksyä sen tavat virittää useita toisistaan eroavia tunnelmia sekä nostaa ja laskea jännitettä kerronnan vaatimusten mukaisesti.

Jännitteen nostamiseen ja laskemiseen liittyy käsite tempo, joka avaa musiikin *rytmiä*. Rytmii korostaa tarinan kannalta merkittäviä kohtia kiinnittämällä katsojan huomion musiikissa tapahtuviin hidastuksiin ja nopeutuksiin sekä herättelee näiden kautta pohtimaan videon kuvaston merkitystä. Esimerkiksi videossa US3 käytetty elektroninen musiikki on tempoltaan hidas ja painostava, ja viimeisessä lohkossa käytetty outro eli loppusoiitto on kappaleen hidastempoisin ja tunnelmaltaan siten poikkeava. Kyseisessä lohkossa Sherlock havahtuu yksin, ja tämä on edellisissä, painostavaa elektronista musiikkia sisältävissä lohkoissa kokenut väkivaltaa Johnin käsissä. Hidas tempo ja poikkeava tunnelma toimivat vihjeinä siitä, että videon lopetus kumoaa kaiken edellä nähdyn. Käsittelin videon musiikkia edellisessä alaluvussa liikkeiden hidastamisena ja nopeuttamisena. Teoksen muotorakenteen vahvistajana sen määritelmä on hyvin samanlainen: hidastunut musiikki on samassa linjassa hidastetusti liikkuvan hahmon kanssa tukien hahmon tuntemaa epäuskoa ja epäilyä. Täten musiikki tuo uuden kerroksen hahmorepresentaatioon viitaten hahmon sisäiseen tunnetilaan. Musiikki myös voi vahvistaa katsojan hahmoon kohdistamaa tunnetilaa ja samastuttavuutta: musiikin kautta katsoja voi kokea samankaltaisen tunteen, jonka olisi mahdollista syntyä todellisen maailman vastaavassa kontekstissa (vrt. Friend 2010: 79–80).

Olen edellä kuvannut musiikin kerronnallisen funktion kategorioista kommentoinnin ja teoksen muotorakenteen toteutumista aineistossani. Shippausvideoissa musiikin ja visuaalisen aineiston kontrasti toimii tapana ylläpitää katsojan huomio. Musiikin kerronnallisen funktion kategorioista kommentoinnilla voidaan esimerkiksi vihjata hahmojen tasaisen elämänvaiheen epävakauteen: onnellisen ja stabiilin perhe-elämän kuvauksen yhdistäminen uhkaavaan musiikkiin herättää epäilyksen tulevaisuuden arvaamattomuudesta (O1). Kommentointi voi toteutua myös päinvastaisella tavalla, jolloin tarjoumien dramaattiset ja narratiiviset kanalta merkittävät tapahtumat esitetään rauhallisen musiikin säestyksellä. Näin kommentointi jättää tilaa katsojan sisäiselle kokemukselle ja tulkinnoille (ks. Karlin 1994: 78), mikä osaltaan vahvistaa dialogia hahmojen ja katsojien välillä välttäessään elokuvamusiikille tyypillistä katsojan reaktion kontrollointia (ks. Kassabian 2001: 138).

Musiikin käyttö teoksen muotorakenteen vahvistajana perustuu myös populaarimusiikin kaavan tuntemiseen. Kaavan tunteminen vahvistaa katsojan kykyä ennakoida shippausvideon muotorakennetta. Esimerkiksi yksi keino jäsenellä tarjoutumia on tehdä niistä populaarimusiikin kaavaa vastaavia, jolloin esimerkiksi alkusoitto, säkeistö ja kertosäe viitoittavat lohkojen ajallista kestoa. Yksinkertaisesti tämä voi tarkoittaa sitä, että yksi musiikkikappaleen muodon yksi osa vastaa yhtä visuaalista lohkoa. Musiikki teoksen muotorakenteen vahvistajana on näin yksi keino lisätä visuaalisen aineiston ja musiikin välille yhtenäisyyttä. Teoksen muotorakenteen vahvistaminen tukee rakkauden ikoneita kiinnittämällä katsojan huomion tarinan kannalta merkittäviin kohtiin ja lisäämällä niiden välityksellä hahmojen pyöreyyttä.

6.2.4 Todellisten äänten tyylyttely, puhe/dialogi ja hiljaisuus

Todellisten äänten tyylyttely on ei-musiikillisten äänten jäljittelyä soittimilla. Fokusoin sen shippausvideoihin liittämällä kategorian myös sanoitusten sovittamiseen hahmon puheeksi eli huulisynkronointiin. Kategoria toteutuu aineistossani inhimillistä ääntä jäljittelevänä *ei-diegeettisesti* eli siten, että äänen lähde ei ole näkyvässä (ks. Pirilä & Kivi 2005: 84). Tämä toteutuu videossa US1 musiikin iskujen muistuttaessa tasaista sydämen sykettä. Sen musiikkikappale on Hidden Citizens -yhtyeen versio rockballadista *I (Just) Died In Your Arms* (2016). Videon lopussa Sherlock nähdään makaamassa sairaalavuoteella ja hän ilmaisee haluvansa elää. Lohko leikkautuu mustaan jättäen hetkellisesti katsojan epävarmuuteen etsivän kohtalosta. Mustaa ruutua seuraa musiikin iskuilla synnytetty pulssi, joka viestii etsivän olevan hengissä.

Musiikin kerronnallisen funktion kategoriana **puhe/dialogi** kuvaa musiikkia ja sen jaksottavaa tehtävää audiovisuaalisessa tuotteessa. Shippausvideon näkökulmasta kategoria kuvaa musiikin keinoja antaa tilaa sen ulkopuolisille äänille, ja tällainen *tilan mahdollistaminen* toteutuu musiikin rakenteen kautta. Esimerkiksi instrumentaalinen alkusoitto tarjoaa luonnollisen tilan hahmojen puheelle: sen aikana Mulder ennättää kolmesti kertoa Scullylle tarvitsevansa tätä niin uskottuna, työtoverina kuin rakastettuna (SK2), ja Claire vastaa myöntävästi Frankin tiedustellessa onko tämä onnellinen (O5). Koska shippausvideossa musiikilla on erityisen suuri merkitys, ei sen kuitenkaan tarvitse mahdollistaa tilaa oletusarvoisesti: kuten hahmojen oma ääni, joka edellisissä esimerkeissä kuultiin, voidaan myös lyriikka nähdä videon tekijän kuratoimana hahmon äänenä ja tämän sisäisten tuntemusten sanoittajana. Kuten edellä on mainittu, aineistossani lyriikka toimii myös teokseen eli sujettiin fabulan ulkopuolisen näkökulman tuovana kertojajäänä (ks. Bacon 2000: 123).

Musiikin jaksottava tehtävä tilan mahdollistajana toteutuu myös videossa O7 edellisestä esimerkistä poikkeavasti. Videossa käytetty musiikkikappale on yhdysvaltalaisen internetpersoonan, Cara Cunninghamin popkappale *I Want Your Bite* (2011). Videon yhdessä lohossa, jännitteen vapautuksen äärellä, Jamie katsoo ylöspäin Black Jackiin. Hänen huulensa liikkuvat, ja popkappale sanoittaa hänen ajatuksensa: “*Oh baby, just bite me*”. Nämä eivät ole Jamien alkuperäisessä mediatekstissä esittämät sanat, vaan tarjouma on huulisynkronoinnin keinoin muutettu osaksi videon todellisuutta, jossa Jamie ja Black Jack tuntevat toisiinsa seksuaalista vetoa.⁵⁸ Muutos on kerronnallisesti tehokas: avoimen seksuaaliset sanotukset ikään kuin kuvastavat miesten ajatuksia ja toiveita toimien vastakohtana kuvastolle, jossa hahmojen toisiaan kohtaan tuntema himo näyttäytyy pitkinä katseina tai varoen toista kohti ojentuvina käsinä.⁵⁹ Jamien sanottua toiveensa ääneen videon tunnelma muuttuu ja jännite vapautuu tätä seuraavassa aktissa.

Musiikin kerronnallisen funktion kategoriana **hiljaisuus** on ilmaisuvoimaa. Sopivaan paikkaan ajoitettuna elementtinä se voi olla katsojalle odottamaton yllätys, ja absoluuttisena, tyhjennettynä puhtaaksi kaikista äänistä, shokeeraava ja totaalinen (Pirilä & Kivi 2005: 96). Hiljaisuus vaatii toteutuakseen ääntä, ja äänen kaatoaminen tai nopea hiipuminen oletettavasti valpastuttaa kuuntelijan. Käytän nimitystä hiljaisuus kaikista niistä tavoista, joilla musiikki ja muut äänet notkahtavat kuulumattomiin tai huomattavan matalalle jättäen jälkeensä vain kohinan. Hiljaisuus esiintyy aineistossani kolmen funktion kautta: *signaalina merkittävästä tapahtumasta*, *yhtäkkisenä lopetuksena (cliffhanger)* tai *loppusulkeumana*. Toimiessaan signaalina hiljaisuus voi esimerkiksi merkitä shipin syntyhetken eli hahmojen tapaamisen (O2, lohko 9) tai suhteen muuttumisen fyysiseksi (O6, lohko 7). Yhtäkkisenä lopetuksena se jättää katsojan pohtimaan hahmojen kohtaloita videon ulkopuolella (O7, lohko 4; US1, lohko 2). Tämä vahvistaa hahmojen autonomiaa, sillä hiljaisuus yhtäkkisenä lopetuksena herättää pohtimaan näiden elämää mediatekstin ulkopuolella (ks. Dyer 1998: 93–96).

Tulkitsen, että aineistoni yleisin tapa käyttää hiljaisuutta on kuitenkin loppusulkeumana toimiminen. Se noudattaa elokuvateollisuudesta tuttua mallia päättää teos häivyttämällä musiikki kuulumattomiini kuvaston samanaikaisesti

⁵⁸ Alkuperäisessä televisiosarjassa Jamie sanoo “*That I would not resist*” viitatessaan sopimukseensa Black Jackin kanssa: englantilaissotilaiden hallinnoimaan vankilaan joutunut Jamie antaa ruumiinsa kapteenin mielihalujen käyttöön vastustelematta, kunhan tämä takaa Clairen pääsevän turvallisesti klaanin luokse.

⁵⁹ Esimerkki sanoituksista kappaleesta *I Want Your Bite* (2011):

I want your bite

Wanna feel your teeth on my neck

Wanna taste the salt of your sweat

Gonna rock your body all night

It's lust at first sight

häivytyessä mustaan (*fade out*). Muutaman sekunnin mittainen hiljaisuus luo oman, venyvän tilan shippausvideon ajallisessa ulottuvuudessa. Tuona aikana katsoja voi sulatella näkemäänsä, kuulemaansa ja kokemaansa. Häilytys mustaan voi kertoa myös narratiivin päättymisestä ja mahdollisesti lopullisuudesta. Näin esimerkiksi jo ensisekunteinä vihjattu Mollyn ja Sherlockin suhteen toimimattomuus sinetöityy teoksen (US2) lopussa: musiikki hiljenee ja muuttuu hiljaisuudeksi Sherlockin istuessa yksin lattialla, tarjouman häivytyessä pois näkyvistä.

Olen edellä kuvannut musiikin kerronnallisen funktion kategorioista todellisten äänten tyylittelyn, puheen/dialogin ja hiljaisuuden toteutumista aineistossani. Todellisen äänen tyylittely tapahtuu ainoastaan yhdessä analysoimassani videossa (US1) imitaationa sydämen lyönneistä musiikin iskujen kautta. Sen kerronnallinen funktio on videossa merkittävä, sillä se vie visuaalisessa kuvastossa käynnistyneen narratiivin päätökseen todentaessaan Sherlockin jääneen henkiin.

Musiikin jaksottava tehtävä puheen/dialogin kautta siirtää katsojan huomion äänen lausumattomista, visuaalisista vihjeistä hahmojen omalla äänellä esitettyihin ja äänen lausuttuihin vihjeisiin. Äänen lausutut vihjeet eivät nouse esiin muissa musiikin kerronnallisen funktion kategorioissa ja niiden alle asettamissani elementeissä. Esimerkiksi musiikkikappaleiden sanoitukset voivat kuvastaa tulkinnallisesti hahmojen ajatuksia tai niissä esitettyjä toiveita. Musiikin jaksottava tehtävä tukee romanttisen rakkauden ikoneita tarjoamalla tilan niiden sanallistetuille ilmentymille, ja yhtä lailla hiljaisuus on tilan tarjoamista valpastuttaessaan katsojan merkittävän tapahtuman äärelle.

6.2.5 Tunteiden ilmaiseminen

Musiikin kerronnallisten funktioiden kategorioista **näyttelijän/hahmon tunteiden ilmaiseminen** eli emootioiden myötäily on merkittävä tekijä teokseen uppoutumisessa, sillä se lisää hahmojen pyöreyttä ja samastuttavuutta tehden niistä todentuntuksia. Jos hahmo ei ilmaise tunteitaan uskottavasti tätä lihallistavan näyttelijän kautta, teoksen uskottavuus kokonaisuutena rapistuu. Ilmaistessaan hahmojen tunteita musiikki tuo hahmorepresentaatioon uuden ulottuvuuden, jonka kautta voidaan kuvailla sitä mitä tarjoumien eli visuaalisen materiaalin kautta ei voi nähdä tai mistä annetaan vain viitteitä. Myös tähän kategoriaan sopii Angin (1985: 44–45) esittämä näkemys emotionaalisesta realismista eli siitä, miten katsojat samastuvat realistisiksi koettujen hahmojen kokemuksiin ja tunteisiin. Kategorialla on näin runsaasti yhteneväisyyksiä shippauskannusteisiin tarjoumiin. Tarjoumien kautta toteutuva visuaalinen materiaali ja audio ovat kuin saman shipin toisiaan täydentävät kääntöpuolet.

Aineistossani emootioita myötäillään selkeimmin *lyriikan* keinoin, mikä toteutuu joko osittain tai tulkinnallisesti yhtenä kuvastossa nähdyn kanssa. Musiikki ja kuvasto ovat osittain yhtä silloin, kun tietty lohko tai otos myötäilee sanoituksia paikoittain. Esimerkiksi Frankin katsoessa Clairen katoamisen jälkeen heidän hääkuvaansa (O5), vahvistaa musiikki (*Evanescence: My Immortal*) hänen emootioitaan sanoittamalla tämän tunteet muotoon “*Cause your presence still lingers here, and it won't leave me alone*” – vaikka Clairen löytyminen muuttuu yhä epätodennäköisemmäksi, vaikuttaa hän edelleen Frankiin voimakkaasti. Tarjoumassa Frank näyttää ulkoisesti tynneltä, mutta lyriikka vahvistaa katsojan kokemusta hahmon vallitsevasta tunnetilasta. Näin musiikkikappaleen sanoitukset toimivat videon tekijän kuratoimana hahmon äänenä ja tämän sisäisten tunteiden sanoittajana. Tämä tapa lyriikan käyttämiseen äänenä sopii biisifiktio-lajityyppiin, jota video O5 edustaa.

Videossa käytetyn musiikin *tyylilaji tai genre* korostaa emootioita toimimalla hahmojen tunteiden auditiivisena signaalina. Olen tarkastellut videon O4 musiikkia myös tapahtumien ennakoitina (6.2.2) ja teoksen muotorakenteen vahvistajana (6.2.3), ja se toteutuu vielä hahmojen tunteiden ilmaisemisena. Hiljalleen voimistuva instrumentaalimusiikki kuvaa Clairen ja Jamien varovaisesti herääviä tunteita toisiaan kohtaan. Musiikin ja kuvaston yhteisvaikutuksessa hahmot ikään kuin tuodaan uuteen tulkinnalliseen tilaan tunnustelemaan toisiaan ja tunteitaan. Sekä narratiivin että musiikin kliimaksi koetaan samanaikaisesti lohkoissa, jossa Jamie on valmis päästämään Clairen palaamaan omaan aikaansa ja Frankin luokse kivikehän kautta uhraten oman onnensa. Musiikin kliimaksi jatkuu seuraavaan lohkoon, jossa Claire hylkää elämänsä 1900-luvulla ja päättää jäädä Jamien luokse. Näin jännitteen vapautuminen toimii signaalina katsojalle merkittävästä tapahtumasta eli välittämisen muuttumisesta rakkaudeksi.

Videossa US3 musiikki myötäilee hahmojen emootioita tyylilajinsa kautta (*Recoil: Want*). Teos käsittelee väkivaltaa ja sen uhkaa seksuaalisena kiihokkeena, joten sekä Sherlockin että Johnin hahmorepresentaatioon sisältyy haavoittuvuutta, ahdistusta ja kärsimystä, sekä näiden taustalla rakkautta toisiaan kohtaan. Video sisältää näin ollen runsaasti vahvoja emootioita, joista moni on nähtävissä tarjoumissa esiintyvien hahmojen kasvoilta. Musiikki kuitenkin vahvistaa tunnetiloja: tempoltaan tasainen ja painostava elektroninen musiikki on kuin kone terävine ja särisevine äänineen. Tämä äänimaailma kuvaa luontevasti Sherlockin kokemaa ahdistusta ja Johnin tuntemaa katumusta. Musiikki on painostavaa ja jännitteistä, mikä yhdessä kuvaston kanssa luo videon loppupuolella seksuaalisen kontekstin. Tätä tapaa käyttää musiikkia nimitetään mood-tekniikaksi: se on tunnelmaa luova ja korostava tapa käyttää musiikkia illustratiivisena kerrontaelementtinä (ks. Pirilä & Kivi 2005: 97; Kenttämies 2006).

Olen edellä kuvannut, kuinka emootioiden myötäily musiikin kerronnallisen funktion kategoriana lisää hahmojen pyöreyttä. Musiikki tuo hahmorepresentaatioon uuden ulottuvuuden, jonka kautta voidaan kuvailla sitä mitä visuaalisen materiaalin kautta ei voi nähdä tai mistä annetaan vain viitteitä. Näin emootioiden myötäily tekee sekä lausumattomista että lausutuista vihjeistä, romanttisen rakkauden ikoneista, kuten katseista, painoarvoltaan merkityksellisempiä.

6.2.6 Musiikin ulkopuolinen äänimaailma

Shippausvideon ja siinä käytetyn musiikin kestot ovat usein yhtä pitkät, tosin toisinaan mukana on sekunteina mitattava auditiivinen loppusulkeuma. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö videoon voisi kuulua musiikin ulkopuolisia ääniä. Pohjustin tätä tarkastelussani musiikin jaksottavasta tehtävästä audiovisuaalisessa tuotteessa (6.2.4), eli siitä miten se mahdollistaa tilan musiikin ulkopuolisille äänille. Shippausvideoissa käytetyn musiikin kerronnallisten funktioiden tarkastelun kuluessa paikansin kussakin videossa esiintyvät musiikin ulkopuoliset äänet. Jaottelin ne **motivoituihin** ja **motivoimattomiin** ääniin. Määrittelen motivoituksi äänen, joka vie narratiivia eteenpäin, lisää hahmorepresentaation pyöreyttä tai tukee shippiä muilla tavoin. Motivoimaton ääni taas on esimerkiksi taustahälyä, joka ei vie narratiivia eteenpäin, ei lisää hahmorepresentaation pyöreyttä tai ei esimerkiksi anna viitteitä lokaatiosta.

Valtaosa aineistossani kuultavista musiikin ulkopuolisista äänistä on inhimillistä ääntä eli hahmojen puhetta. Tällaiset äänet ovat luonnollisia eli eloperäisiä. Luonnottomia ääniä taas ovat elottomat tai keinotekoiset äänet, kuten esimerkiksi jostain koneesta lähtöisin oleva ääni. Äänen lähde eli sen luonnollisuus tai luonnottomuus ei kuitenkaan vaikuta sen dramaattiseen merkitykseen, eli molempiin kategorioihin luokiteltavat äänet voivat rakentaa jännitteistä suhdetta muihin elementteihin. Näin sekä luonnolliset että luonnottomat äänet voivat olla motivoituja tai motivoimattomia.

Aineistossani havaitsemani motivoituneet, luonnolliset äänet ovat puhetta. Puhetta esiintyy aineistoni yhdeksässä videossa (SK2, SK3, US1, US2, US3, O4, O5, O6, O7) ja äänessä olivat *shippien molemmat osapuolet*. Puheen dramaattinen motivaatio voi esimerkiksi kuvata luottamuksen rakentumista (O6), korostaa hahmojen henkilökemiaa työkontekstissa rennon jutustelun avulla (SK3) tai osoittaa toisen osapuolen merkityksellisyyttä vannomalla tälle uskollisuutta (US1).

Shipin osapuolten lisäksi äänensä puheen kautta saavat *shippejä tukevat toimijat*, joita esiintyy neljässä shippausvideossa (US1, US2, O5, O6). Esimerkiksi Uuden Sherlockin videoissa shippejä tukevan toimijan positio mediatekstin sisällä on

liikkuva. Molly Hooper nähdään vahvistamassa Sherlock/John-shippiä osoittamalla ilmein ja sanoin huolensa Johnin vaimon menehtymistä seuranneesta Sherlockin ja Johnin välirikosta (US1). Molly/Sherlock-shippiä tarkastelevassa videossa (US2) taas John osoittaa arvostuksensa Mollya kohtaan pitämällä pitkän puheenvuoron tämän etsivää kohtaan tuntemaan kiintymyksen arvosta ja kannustaa Sherlockia ottamaan häneen yhteyttä.⁶⁰ Uuden Sherlockin videoissa on Mollyn ja Johnin lisäksi kolmas shippiä tukeva toimija, Johnin edesmennyt vaimo Mary, jonka Johnin surutyötä tekevä mieli on materialisoinut (US1).

Edellä kuvailtujen motivoitujen luonnollisten äänten lisäksi paikansin aineistosta yhden motivoitun ja luonnottoman äänen. Tämä keinotekoinen ääni on videossa US3 toteutuva tekstiviestin merkkiääni. Piippaus kertoo viestin saapumisesta, ja seuraavassa otoksessa nähtävä Sherlock havahtuu siihen. Videon narratiivissa viesti on Johnilta, hän on tulossa tapaamaan Sherlockia. Tekstiviestiääni on motivoitu, sillä se vie tarinaa eteenpäin ja herättää Sherlockissa vahvan tunnetilan: John, joka on aikaisemmin videon todellisuudessa käyttäytynyt väkivaltaisesti Sherlockia kohtaan, on jo matkalla tämän luokse. Se saa Sherlockin tuntemaan sekä jännitystä että pelkoa.

Motivoitujen äänten lisäksi aineisto sisältää **motivoimatonta ääntä**. Luonnehdin sitä taustahälyksi. Se on ääntä, joka on voinut jäädä osaksi videon äänimaisemaa esimerkiksi tekijän rajoittuneen äänieditointiosaamisen vuoksi. Esimerkiksi takkatulen rätinä tai aterimien kilinä ovat motivoimattomia ääniä, jotka eivät vie narratiivia eteenpäin tai lisää hahmorepresentaation pyöreyttä. Nämä äänet voivat kuitenkin myös luoda kokemuksen tilasta ja siten rikastaa äänimaisemaa. Vahvistaessaan merkittävästi ajan ja paikan tuntua, ne voivat muuntautua motivoituuksi. Aineistossani niiden poistaminen ei kuitenkaan olisi vaikuttanut tarjoumien sisältöön tai käyttötapaan, jolloin ne jäävät motivoimattomiksi. Videossa O6 Clairen kuunnellessa Jamien kummisedän eli Claire/Jamie-shippiä vahvistavan toimijan puhetta, tapahtumapaikasta eli ruokailutilana toimivasta salista kantautuvat aterioinnin äänet eivät rikasta keskustelua tai vie tapahtumia eteenpäin.

Musiikin ulkopuolista äänimaailmaa voi myös *efektoida*, mikäli videon tekijän äänieditointiosaaminen on riittävää. Efektoinnin tarpeellisuus liittyy aineistossani ajan hahmottamiseen. Esimerkiksi puheeseen tuotu rosoisuus ja kaiku konnotoivat muistonomaisuutta, shippausvideossa kuultu ja nähty ankkuroivat teoksen tai sen osia menneisyyteen (O5). Äänen efektoiminen kytkeytyy äänisommitteluun, joka pyrkii korostamaan musiikkikappaleen sanoitusten ja audiovisuaaliseen materiaaliin jätetyn tai siihen editoidun äänen (puheen) erottuvuutta. Tätä

⁶⁰ Alkuperäisessä kohtauksessa (K3J2) John esittää saman puheenvuoron, mutta Mollyn sijaan hän kannustaa Sherlockia ottamaan yhteyttä toiseen naiseen, Irene Adleriin.

vaikutelmaa tavoitteleva äänen efektoiminen ei onnistu aina täysin – puheeseen voi erottuvuutta tavoitellessa jäädä liiaksi jyrkkyyttä, jolloin ääni tietyn pisteen ylittäessään särkyä (O6).

Olen edellä kuvannut musiikin ulkopuolisten äänten käyttäytymistä shippausvideon todellisuudessa motivoituina tai motivoimattomina. Motivoituna ääni voi ohjata narratiivia eteenpäin ja lisää hahmorepresentaatioon pyöreyttä antaessaan hahmojen itse sanoittaa tunteitaan. Toisin sanoen motivoidulla äänellä on draamaattinen motivaatio sen liittyessä musiikin ja kuvien väliseen vuorovaikutukseen. Motivoimaton ääni voi toimia esimerkiksi videon taustahällynä viemättä narratiivia eteenpäin tai syventämättä hahmorepresentaatiota. Näin musiikin ulkopuolinen ääni vahvistaa romanttisen rakkauden ikoneita ollessaan synkronoitu suhteessa musiikkiin, visuaaliseen ilmaisuun ja narratiiviin. Ollessaan kontrapunktinen musiikkiin ja kuvastoon nähden se voi silti vahvistaa rakkauden ikoneita painottaessaan sanatonta viestintää, kuten katsetta rakkauden ikonina. Tällöin musiikkikappaleen sanoitukset toimivat hahmon sisäisenä, toiveet sanoittavana äänenä, tämän puhutun äänen jäädessä tunteiden ja toiveiden välittäjänä vai-meaksi.

6.2.7 Yhteenveto ääni-ilmaisun analyysistä

Audio on romanttisen rakkauden ikoneita tukeva tekijä niin kerronnalliselta funktioltaan kuin teokseen uppoutumisen edistäjänäkin. Musiikki toimii ajan valtiavana: se venyttää teoksen todellisuutta mukauttamalla visuaalisen materiaalin rytmisä ja kuljettaen katsojaa menneeseen, nykyisyyteen ja tulevaan. Sen avulla voidaan myös kiinnittyä tiettyyn lokaatioon. Koska aineistoni shippausvideoissa musiikin kesto on usein yhtä teoksen keston kanssa, tulkitsen sen merkityksen kerronnallisena elementtinä suureksi. Vaikka musiikkia voi kokemuksena luonnehtia esteettiseksi ja mielihyvää tuottavaksi, shippausvideoissa korostuu sen funktio kerronnallisena elementtinä, niin shipin kuin narratiivin osalta. Sitä voi luonnehtia toisen tason moodaus-tekniikaksi (vrt. Pirilä & Kivi 2005: 97; Kenttämies 2006): se ei pelkästään luo tunnelmia ja toimi illustratiivisena eli kuvitukseen luokiteltavana elementtinä, vaan toimii muun muassa shipin osapuolten sisäisen ajatusmaailman tulkkina sanallistaessaan ääneen lausumattomia ajatuksia.

Eerika Häyrinen (2009: 12) näkee, että musiikkia voi käyttää samoin kuin asusteita tai lavasteita. Musiikissa onkin pyöreiden hahmojen tapaan joustavuutta, jonka ansiosta se avautuu vuorovaikutuksessa videon katsojan kanssa uusiin tulkinnallisiin suuntiin. Näin samaa musiikkikappaletta on mahdollista käyttää useissa shippausvideoissa saman mediatekstin sisällä, erilaisina versioina ja eri tavoin painottuen (ks. Bacon-Smith 1992: 188). Videoissa O3 ja O5 sama popkappale

(Evanescence: *My Immortal*) asettuu kuvaamaan sekä Jamien että Frankin Clairea kohtaan kokemaa kaipausta. Kuitenkin juuri tämä vuorovaikutus kuuntelijan kanssa lisää haasteellisuutta shippausvideoissa käytetyn musiikin valitsemiseen, sillä video ei ole kyseisen musiikin ainoa ympäristö, toisin kuin tiettyyn teokseen sävelletty elokuvamusiikki (vrt. Kalinak 1992: 86). Tarjoumien ja niissä esiintyvien hahmojen lisäksi musiikki siirtyy videon katsojan kanssa vuorovaikutukseen, johon voi vaikuttaa tietyn kappaleen henkilökohtainen merkitys tai muu tietopohja (Anderson 2003: 114). Vaikka musiikin käyttömahdollisuudet voi tulkita samoiksi kuin esimerkiksi asusteilla tai lavasteilla, ei sen kautta syntyvää kokemusta ole mahdollista tavoittaa tai analysoida yleistävästi.

Aineistoni shippausvideoiden musiikkivalinnat painottuvat populaarimusiikkiin. Sen suosiota voidaan suhteuttaa sen kaavamaiseen rakenteeseen, jossa sen osat toistuvat tietyssä järjestyksessä, ja kuuntelija pystyy hahmottamaan teoksen rakenteen helposti sitä kuunnellessaan. Populaarimusiikissa käytetään usein toistuvasti jännitettä nostattavaa ja vapauttavaa rytmiä, josta syntyy kappaleen muoto alkusoittoineen, säkeistöineen, kertosäkeineen ja loppusoittoineen. Tämän popkaavan hyödyntäminen shippausvideon visuaalisessa rakenteessa vaikuttaa positiivisesti immersioon ja musiikin kerronnallisiin ominaisuuksiin. Musiikki kiinnittää katsojan huomion narratiivin kannalta merkittäviin kohtiin ja tarjoaa katsojalle tietoa kuvassa olevien hahmojen ominaisuuksista.

Shippausvideon auditiivisen ulottuvuuden onnistuminen edellyttää shippereiltä huolellista äänisomittelua. Vaikka musiikin rakenne mahdollistaisi puheelle ja muille äänille potentiaalisia sijoituspaikkoja tai tiloja, ei se välttämättä tarkoita niiden potentiaalisen hyödyntämistä. Shippausvideon äänimaailman kaksi puolta, musiikki ja sen ulkopuoliset äänet, tarvitsevat riittävää erottuvuutta toimiakseen toisiaan täydentävästi. Kun esimerkiksi musiikin rakenne ei mahdollista puheelle tilaa, voisi tämän esimerkiksi ratkaista laskemalla musiikin äänenvoimakkuutta erottuvuuden takaamiseksi. Puhetta voisi myös editoida selkeämmäksi esimerkiksi poistamalla taustakohinaa eli motivoimatonta ääntä. Dialogin kuulumattomuus, dialogin puuroutuminen musiikin lomaan (US2) tai epäonnistunut puheäänien efektoiminen (O6) häiritsevät teokseen uppoutumista.

Tässä luvussa olen käynyt läpi äänimaailman keinoja, joiden avulla videon tekijä voi vahvistaa romanttisen rakkauden ikoneita shippausvideon diegesiksessä. Tulosteni mukaan audio rikastaa romanttisen rakkauden ikoneita välillisesti kasvatamalla hahmojen pyöreyttä ja samastuttavuutta. Musiikin avulla katsoja voi kuulla hahmojen sisäisiä ääniä ja ajatuksia ja tavoittaa heidän toimintansa motiiveja, jolloin kuvastosta tavoitettu rakkauden ikoni, kuten katse, saa lisää

painoarvoa. Ääni-ilmaisu on romanttisen rakkauden ikoneita tukeva tekijä shippausvideoissa niin kerronnalliselta funktioltaan kuin apuna teokseen uppoutumisessa.

6.3 Jälkituotanto

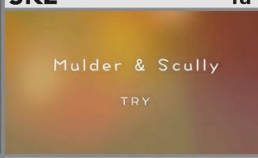


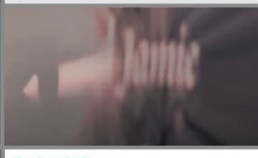



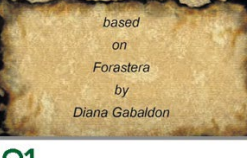
Audiovisuaalinen tuotantoprosessi sisältää erilaisia vaiheita. Esituotantovaiheessa sisältö suunnitellaan ja kirjataan ylös käsikirjoitukseksi. Tuotantovaiheessa suunniteltu otetaan käyttöön ja teoksen visuaalinen materiaali toteutetaan. Edellisissä luvuissa olen käsitellyt audiovisuaalisen materiaalin jäsentämistä, hallintaa ja merkityksellistämistä shippausvideon tulokulmasta. Tuotantoprosessiin kuuluu vielä kolmas vaihe, jälkituotanto. Se sisältää nauhoitetun materiaalin jälkikäsitteilyn, editoinnin, jakamisen, julkaisun ja tekstityksen. Jälkituotannolla on mahdollista tavoitella *ilmaisullista lisäarvoa*: viittaa sillä ulottuvuuksiin, joita voi liittää elävään kuvaan visuaalisen tyyllittelyn ja graafisen muokkauksen myötä (ks. Pirilä & Kivi 2008: 81). Tässä luvussa tarkastelen siis ilmaisullista lisäarvoa nimenomaan visuaalisen aineiston rikastajana. Olen keskustellut editoinnista osana tarjoumia ja kuvaa, mutta tässä alaluvussa tarkastelen erityisesti jälkikäsitteilyä mahdollisuutena synnyttää jotain uutta, esituotantovaiheessa kerrytettyä visuaalista materiaalia täydentävää ainesta.

Seuraavaksi käyn läpi aineistossa toteutuneet jälkituotannot keinot ja kuvaan niiden kautta syntyneitä ilmaisullista lisäarvoa. Aloitan tarkastelemalla tekstin ja tekstityksen funktiota (6.3.1) ja tämän jälkeen siirryn ajan ja paikan muutoksia ilmentäviin siirtymiin (6.3.2). Kolmannessa alaluvussa tarkastelen hidastusta, nopeutusta, lähentämistä ja loitontamista (6.3.3) sekä viimeisenä värinmäärittelyä (6.3.4). Lopuksi teen yhteenvedon jälkituotannosta (6.3.5).

6.3.1 Teksti

Tekstitysten laatiminen kuuluu audiovisuaalisen tuotteen jälkituotantovaiheisiin. Tavallisesti sillä viitataan esimerkiksi elokuvassa dialogia vastaavaan tekstiin, mutta aineistoni shippausvideoissa teksti sai monimuotoisia funktiota ja ajoittui niin teosten alkuun, keskelle kuin loppuun. Olen koostanut taulukkoon 8 nämä funktiot, videot, joissa ne toteutuivat sekä aineistoesimerkit.

Taulukko 8. Jälkituotanto: tekstiruutujen funktiot aineistossa

ALOITUS	Shipin osapuolet	Videon nimi	Mediatekstin/ auktoriteetin nimi
Esimerkki	SK2 1a	O6 1b	O2 1c
			
Toteutui	SK2, O6	SK2, O6	O1, O2
KESKI- VAIHE	Kuljettavat tekstit	Tuotannolliset tekstit	
Esimerkki	O3 2a	O1 2b	
			
Toteutui	O1, O3	O1	
LOPETUS	Tekijäkrediitti	Musiikkikrediitti	Auktoriteetti- krediitti
Esimerkki	O4 3a	O4 3b	O1 3c
			
Toteutui	O1, O3, O4, O7	O1, O3, O4	O1

Seitsemän aineistoni videota sisältää ruutuja, joihin on sisällytetty eri tavoin käytäytyviä tekstejä. Jaoin ne sijaintinsa perusteella kolmeksi luokaksi. Nämä ovat **aloitus**, **keskivaihe** ja **lopetus**. Aloituksessa teksti sijoittuu videon ensimmäiseen ruutuun tai sen välittömään läheisyyteen. Tekstin funktiona on esitellä *shipin osapuolet* (1a), *teoksen nimi* (1b) ja/tai *mediatekstin tai auktoriteetin nimi* (1c). Tällöin tekstin funktio on johdatuksellinen, eli se toimii ikään kuin kansilehtenä. Aloitusteksteistä välittyy myös tiettyjen shippien kanonisoituminen, jolloin alkuperäistä mediatekstiä tai auktoriteettia sen taustalla ei ole tarpeen mainita. Esimerkiksi videon SK2 aloitusruudussa (1a) ei mainita nimeltä Salaisia kansioita, sillä videon tekijä voi olettaa katsojan omaavan mediatekstikohtaista tietopohjaa nimien ja shipin tunnistamiseksi.

Shippausvideoiden lomaan sijoitetuilla teksteillä on kaksi funktiota, joista ensimmäisestä käytän nimitystä *kuljettaminen* (2a). Tällaiset tekstit eivät tuo videoihin sisällöllisesti lisäarvoa, vaan niissä nostetaan esiin esimerkiksi hahmon nimi tai

hahmoon liitettävä hokema.⁶¹ Esimerkiksi tällaisessa tekstiruudussa näkyvä shippin toisen osapuolen nimi viittaa hänen painotukseensa videossa ja sen näkökulmassa. Nimi ei toimi otsikkona koko videolle, vaan se voi ohjata katsojaa kohdentamaan huomionsa tiettyyn hahmoon ja tämän näkökulmaan.

Toisena funktiona shippausvideon keskivaiheelle sijoitetulla tekstillä on *tuotannollisuus* (2b). Viittaaan sillä mediateksteihin vakiintuneisiin tapoihin viestiä katsojalle informatiivisesti. Aineistossani tämä näkyy kirjoitettuna viestinä *to be continued* (jatkoa luvassa), joka on visuaalisessa kerronnassa, kuten televisiosarjassa tai sarjakuvassa, yleinen tapa viitata tarinan jatkumiseen seuraavassa jaksossa. Teksti toimii samanlaisessa funktiossa myös shippausvideossa.

Lopetuksessa tekstin rooli on informatiivinen ja tekijänoikeudellinen. Tähän luokkaan sisältyvät tekstiruudut sisältävät lähdemerkintöjä liittyen *tekijyyteen* (3a), *musiikkiin* (3b) ja *auktoriteettiin* (3c). Ainoastaan yksi video (O1) sisältää nämä kaikki kolme lähdemerkintää. Aineistoni kehyksessä tämä viittaa siihen, että jokaista tekijänoikeudellista osa-aluetta ruohonjuurivideon tekemisessä ei tunnisteta. Tieto tekijänoikeudesta voi myös vaihdella paljon videoiden tekijöiden kesken: käsitykset voivat olla ristiriitaisia tai tekijänoikeudesta ei olla tietoisia, lait ovat voineet myös muuttua ja jotkut kauan videoita tehneet ovat nähneet niistä useita versioita (Freund 2011: 256–257). Lähdemerkinnät voivat myös johtaa suoratoisto- ja latauspalveluihin liittyvään amatöörivideoiden julkaisun haasteeseen eli hakurobotteihin sekä algoritmeihin, jotka luokittelevat teoksia ja näyttävät niitä tiettyjen parametrien mukaisesti toisia, vastaavanlaisia teoksia katsoville. Esimerkiksi YouTuben hakurobotit voivat löytää shippausvideon nopeasti, mikäli lähdemerkinnät tai hakusanat liittävät sen suoraviivaisesti sen audiovisuaalisena pohjana olevaan mediatekstiin tai käytettyyn musiikkikappaleeseen (ks. Freund 2011: 265).

Tekijänoikeudellinen tekstiruutu on ymmärrettävissä audiovisuaalisen esitystavan perinteeseen lukeutuvaksi tavaksi aloittaa tai päättää teos. Sen puuttumisen voi tulkita myös taiteelliseksi valinnaksi, joka ei videon päättymisen jälkeen välittömästi havahduta katsojaa videon mahdollisesti synnyttämästä immersioista takaisin todellisuuteen. Todellisuuteen, jossa hahmot ovat fiktiivisiä ja käytetyn musiikin tavoin tekijänoikeuden alaisia. Ajatuksesta voi johtaa yhtäläisyyksiä hahmoin samastuttavuuteen ja pyöreyyteen: tekstiruutu korostaa hahmojen olevan fiktiivisiä ja osa videon todellisuutta, joka on syntynyt sen tekijän visiosta. Tekstiruudun puuttuminen vähentää näiden hahmomaisuutta, sillä sen voidaan nähdä

⁶¹ Jamien klaanin ja Fraserin suvun motto *Je suis prest* (olen valmis) näkyy yhdessä otoksessa.

viittaavan hahmojen autonomiaan eli näiden mediatekstien rajojen yli yltävään omaan elämään ja henkilökohtaiseen tarinaan (vrt. Dyer 1998: 93–96).

Edellä kuvailemani mukaan tekstiruudut ovat informatiivinen osa shippausvideoita, ja niillä on kytköksiä kaupalliseen audiovisuaaliseen esittämisperinteeseen. Niiden visuaalisuus koostuu typografisista valinnoista ja mahdollisesta animoinnista, joka ohjaa katsojan huomion niihin. Rakkauden ikoneiden esittämisen tai vahvistamisen sijaan tekstiruutujen merkittävin funktio on tarjota katsojalle tekijän kuratoimaa ennakkotietoa. Esimerkiksi video O6 käynnistyy tekstiruudulla, jossa oli nähtävissä teoksen otsikoivan musiikkikappaleen nimi – *Crazy in love*. Nimi toimii tässä tapauksessa katsojalle tarjottavana ennakkotietona videon sisällöstä. Näin tekstiruutu voi toimia ikään kuin videon lajityyppi, jonka tarjoaman ennakkotiedon valossa katsoja voi nopeasti päättää joko sivuuttavansa tai katsovansa videon.

6.3.2 Siirtymä

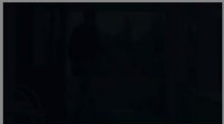





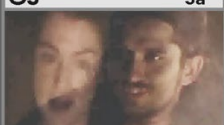

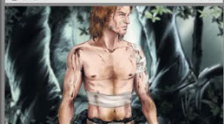
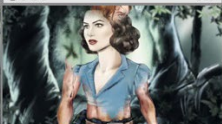

Elokuvakerronnassa ajan ja paikan muutosta kutsutaan siirtymäksi. Siirtymä on elokuvallisen ajattelun keskeisintä perustaa nostaessaan teoksen rytmin ja tunnepitoiset kokemukset täyteen tehoonsa. Elokuva audiovisuaalisena tuotteena on siirtymien taidetta, ja siirtymistä itsestäänkin on tullut yksi audiovisuaalisen taidteen muuntuvimmista ilmaisualueista. Siirtymät voidaan luokitella kolmeen tyyppiin: pieniin, keskisuuriin ja suuriin. (Pirilä & Kivi 2008: 35, 97–98; Pirilä & Kivi 2005: 71.) Shippausvideoissa pienet siirtymät, kameran ja hahmojen liikkeet, on ratkaistu alkuperäisen mediatekstin tuotantovaiheessa. Shipperillä taas on mahdollisuus vaikuttaa jälkituotannossa keskisuuriin ja suuriin siirtymiin. Keskisuuret siirtymät liittyvät kohtausten jatkuvuuden ja sujuvuuden varmistamiseen, ja suuret siirtymät lopettavat edellisen teeman ja aloittavat uuden (Pirilä & Kivi 2008: 98). Tässä alaluvussa käsittelen siirtymiä shipin representoimiseen lisäarvoa tavoittelevina visuaalisina elementteinä.

Kari Pirilän ja Erkki Kiven (2008: 97–98) mukaan siirtymien tulee olla linjassa teoksen kerrontatilan kanssa. Jos taas kerronnan otostilalla tai ajan jatkumolla, tilailluusiolla ei ole merkitystä, voi siirtymiä muokata lähes rajattomasti (emt. 97–98). Shippausvideoiden siirtymien käytössä näkyy audiovisuaalisen esitystavan perinteen tuntemus, esimerkiksi häivytyksistä mustaan ymmärretään kohtausten päättävänä siirtymänä ja usein sitä käytetäänkin tässä tarkoituksessa.

Kuten jo mainittu, shippausvideo ei välttämättä sisällä narratiivia, vaan se voi rakentua sen sijaan jonkin teeman ympärille. Tällöin vakiintuneet käsitykset siirtymien käytöstä voivat väistyä teoksen rakentuessa tekijänsä vision mukaan niin

sisällöllisesti kuin rakenteellisesti. Löysin aineistostani viisi erilaista siirtymätyyppiä (Taulukko 9), jotka käyn seuraavaksi läpi fokusoiden niiden tapoihin ilmentää romanttisen rakkauden ikoneita tai keinoissa ylläpitää suhdetta näihin ikoneihin.

Taulukko 9. Jälkituotanto: siirtymätyytit aineistossa

SIIRTYMÄ	Nostohäivytyt		
Esimerkki	SK1 1a	SK1 1b	SK1 1c
			
Toteutui	SK1, SK2, US1, US2, US3, O3, O4, O5, O6, O7		
SIIRTYMÄ	Häivytyt tummaan/mustaan/väriin		
Esimerkki	SK1 2a	SK1 2b	SK1 2c
			
Toteutui	SK1, SK2, US1, US2, O2, O3, O5, O6, O7		
SIIRTYMÄ	Ristikuva	SIIRTYMÄ	Leikkaus mustaan
Esimerkki	O3 3a	Esimerkki	US3 4a SK1 4b
			
Toteutui	SK1, US3, O1, O2, O3, O5, O6	Toteutui	SK1, US3, O1
SIIRTYMÄ	Pyyhkäisy		
Esimerkki	SK1 5a	SK1 5b	SK1 5c
			
Toteutui	O1, O2, O3		

Nostohäivytyt (*fade in*) (ks. 1a–c) on yleinen tapa aloittaa uusi kohtaus tai itse teos ja toimii usein vastaparina **häivytykselle tummaan/mustaan/väriin** (*fade out*) ks. 2a–c). Aineistossani nostohäivytyt toimii viidessä eri funktiossa, joista ensimmäinen on edellä mainittu **teoksen aloittaminen**. Se toteutuu viidessä aineistoni videossa (SK2, US1, O3, O5, O6) teoksen käynnistävänä siirtymänä, nousevana esirippuna. Nostohäivytyt on myös osana videon päättävää siirtymäkokonaisuutta, jossa se toimii osana teoksen päättävissä tekstiruuduissa (O4, O7). Tämä nostohäivytyksen käyttö teoksen alkamisen merkinä ja häivytyt tummaan/mustaan/väriin **teoksen päättämisen** merkinä on tyypillinen audiovisuaalisen esitystavan perinteessä. Siten näiden siirtymien käytön shippausvideoissa voidaan olettaa pohjautuvan tunnettuuteen ja opittuun tapaan, joka on

muodostunut osana audiovisuaalisten teosten katselukokemusta: häivytyksen mustaan on kuin näyttämön väliverho, joka päättää esityksen eli teoksen (ks. Pirilä & Kivi 2008: 97). Tekstiruutujen lisäksi nostohäivytyksen ja tummaan häivytyksen synnyttämä kombinaatio voi toimia keinona tuoda hahmot vielä viimeisen kerran esiin, ennen teoksen päättymistä (O6).

Esiintyessään videon keskivaiheilla sekä nostohäivytyksen että häivytyksen tummaan saavat uudenlaisia merkityksiä. Videon sisällä nostohäivytyksen on mahdollista toimia osana suurta siirtymää eli käynnistää uusi teema tai videon tapauksessa lohko (esim. SK2, US2, US3), mutta sitä käytetään myös lohkojen sisällä. Häivytyshdistelmä toimi esimerkiksi keinona *manipuloida teoksen aikaa*: hahmon hidastetusta kävelystä on mahdollista editoida sekunteja pois, jolloin teoksen aika tiivistyy ja hahmotarjouman merkittävimmät kohdat eli paikalle tuleminen ja pysähtyminen painottuvat sen sijaan, että hahmon hidastettu kävely näytettäisiin kokonaan (SK1). Videon sisällä häivytyshdistelmän käytöllä voi korostaa, ettei videossa ole narratiivia. Tämä on myös keino manipuloida teoksen aikaa, ja se voi intensiivisimmillään tapahtua yksittäisten otosten vaihtuessa (esim. US2).

Kuten todettu, nostohäivytyksen ja häivytyksen mustaan on tyypillinen vastapari audiovisuaalisen esitystavan perinteessä. Aineistossani niitä käytetään myös erillään, ja nostohäivytyksen pariin asetetaan myös suoraa leikkausta mustaan tai seuraavaan otokseen. Nostohäivytyksen kaltaisen pehmeän siirtymän jälkeen tapahtuva suora leikkaus seuraavaan otokseen muodostaa yhdessä musiikin rytmin kanssa jännitteen vapautuksen ja noston, videon pulssin. Tätä siirtymäyhdistelmää käytetään esimerkiksi videossa US1, jossa ensimmäinen lohko nostaa jännitettä ja toinen vapauttaa sen. Nostohäivytyksen ja tätä seuraavan suoran leikkauksen muodostama pulssi luo oman jännitteen passiivista kärsimystä kuvaavan ensimmäisen lohkon sisään. Häivytyksen ja leikkaus siirtymätyyppeinä voivat näin muodostaa videon todellisuuteen ja lohkojakoon lisää kerroksia.

Häivytyksen tapaan myös **ristikuvalla** on audiovisuaalisen esitystavan perinteessä vakiintuneita käyttötapoja. Sen kautta on mahdollista ilmaista ajallista, reaaliajasta poikkeavaa ajallista siirtymää tai se voi toimia leikkausteknisenä keinona siistin visuaalisen jatkuvuuden aikaansaamiseksi. Ristikuva voi kuljettaa katsojaa myös takaumaan ja takaumasta takaisin kerronnan nykyhetkeen (Dmytryk 1984: 83–84). Aineistoni shippausvideoissa ristikuva toimii näissä kaikissa kolmessa funktioissa. *Ajallisena siirtymänä* se loi shippausvideon ajalliseen ulottuvuuteen sillan tuntien, viikkojen tai kuukausien päässä odottavaan tilanteeseen (O1, US3). *Takaumaliikennöijänä* se esimerkiksi palauttaa katsojan takauman otteesta takaisin kehyskertomukseen juuri ennen videon loppua (SK1).

Shippausvideossa käytetystä ristikuvasta voidaan keskustella erityisesti leikkausteknisenä keinona, mutta näen sen merkityksen ulottuvan teknisen merkityksen ulkopuolelle. Esimerkiksi videossa O3 ristikuva siirtymänä kestää useita sekunteja, ja tämän ajan sisällä ristikkäiset kuvat myös vaihtuivat staattista taustaa vasten. Kahden kuvan välisen vaihtumisen sijaan videon ristikuva saa itsessään kerroksellisen funktion sisältäessään useita toisiinsa liukenevia kuvia. Esimerkiksi ylämaalainen maisema voi toimia taustana, johon saman ristikuvasiirtymän aikana liukenevat niin Jamien käsien kehystämät Clairen kasvot kuin Jamien kasvot toisesta kuvakulmasta esitettynä. Runsaasti käytetty ristikuva toimii videossa *kerroksellisen keinona* leikkausteknisen osatekijän sijaan: ristikuvalla on merkityksensä opittavana signaalina, jonka hahmottamisen myötä katsojan on mahdollista tarkastella staattista maisemaa pysyvänä shipin lokaationa, jota vasten muistot heijastuivat. Toisin sanoen ristikuvan kautta viestitään videon todellisuuden olevan suurilta osin muistoa, menneen kuvausta.

Pyyhkäisy on monimuotoinen siirtymätyyppi, joka eroaa hienovaraisesti toimivista häivytyksistä kiinnittämällä katsojan huomion itseensä (ks. Taulukko 9). Pyyhkäisy voi tapahtua esimerkiksi oikealta esiin pyrkivän otoksen “jyrätessä” esillä olevan otoksen. (Israel 2018.) Vahvapiirteinen siirtymä voi runsaasti käytettynä muuttua häiritseväksi varastaessaan huomiota varsinaisilta tapahtumilta. Aineistoni shippausvideoissa se näkyy enimmäkseen maltillisesti (O2 ja O3). Pyyhkäisy voi tapahtua jyräämisen lisäksi jonkin muodon kautta, ja muotoon voi ladata jopa juonellistavia merkityksiä. Videossa O1 esiintyy 14 erilaista pyyhkäisyä. Näin runsas määrä herättää jo huomiota ja pyyhkäisyjen funktio voi jäädä koristeelliseksi. Teos on toteutettu käyttäen kuvastona eri tekniikoin toteutettuja piirroksia, joiden staattisuutta on pyritty lieventämään käyttämällä yksinkertaisia animoinnin keinoja ja tehosteita. Näin ollen myös siirtymissä tavoitellaan liikettä. Videossa käytettyihin muotoihin kuuluu muun muassa pirstaloituminen ja useat muodot, kuten ympyrä.

Shippausvideon kontekstissa mielenkiintoisin pyyhkäisymuoto on sydän, joka toistui teoksessa O1 kolme kertaa. Videon keskiössä oli Clairen ja Jamien suhteen kuvaaminen sekä hahmojen lihallistaminen (5a–c), ja sydänpyyhkäisy sijoittuvat hahmojen tarinan merkittäviin kohtiin: ensikohtaamiseen, onnen ja tasapainon vuosiin ja tapaamiseen vuosikymmenien erillään olon jälkeen. Voidaankin sanoa, että sydän muotona on osa juonen kuljetusta, joka ensimmäisessä esiintymässään merkitsee rakkautta ensisilmäyksellä. Toisessa käyttöyhteydessään se kertoo hahmojen toisistaan löytämästään onnesta. Kolmannessa käyttöyhteydessään se julistaa shipin osapuolten vuosikymmeniä kestänyttä rakkautta.

Kari Pirilän ja Erkki Kiven (2008: 104) mukaan siirtymät ovat elokuvakerronnan keinoja, eivät käsikirjoituksen eli tarinan ja juonen piiriin kuuluvia ratkaisuja. James E. Cuttingin, Kaitlin L. Brunckin ja Jordan E. Delongin (2011: 149) mukaan taas tietyt siirtymätyypit, kuten ristikuvat, pysyttelevät merkittävänä osana visuaalista kerrontaa. Tarkasteltuani shippausvideoiden siirtymiä esitän näkemyksen, jonka mukaan siirtymät voivat toimia myös juonellistavina ratkaisuinä. Esimerkiksi sydämen muotoinen siirtymä Jamieta ja Clairea esittävien otosten välillä on merkki romanttisesta rakkaudesta. Tämän siirtymävalinnan kautta shipperin on mahdollista kertoa Jamien rakastuneen Claireen ensisilmäyksellä. Shippausvideoissa siirtymien käyttötavat nojaavat sekä audiovisuaalisen esitystavan perinteeseen että luovat omaa logiikkaansa, jossa siirtymät voivat motivoitua mitä monimuotoisimmin. Ajallisesti lyhytkestoisissa shippausvideoissa siirtymiin latautuu sisällöllistä arvoa. Ne sekä tukevat että välittävät romanttisen rakkauden ikoneita ja käyttöyhteytensä mukaan voivat myös toimia sellaisina.

6.3.3 Tehosteet huomiopisteiden ja ajan muotoilemisen työkaluina

Henry Baconin (2000: 122) mukaan ajan hahmottumista on tarkasteltava ainakin otosten, leikkausten, kohtausten ja tarinan kokonaisuuden kannalta. Näen ajan läpileikkaavan jokaisen analyysini osan, ja se on ollut läsnä niin shippauskannusteisten tarjoutumien tarkastelussa, niiden muodostamassa narratiivissa tai teemassa, musiikissa, kuvassa ja huomiopisteissä. Olen esittänyt, että aika on shippausvideon todellisuudessa manipuloitava abstraktio. Audiovisuaalista tuotetta hallitsee ensinnäkin kellolla mitattava metrinen aika: klassisessa kerronnassa perusoletus otostasolla on, että sen kesto vastaa objektiivista etenemistä katsojan luonnollisessa kokemuksessa, ja että tavallisesti vain havaittava nopeuttaminen ja hidastaminen aiheuttavat poikkeaman tähän sääntöön. Editoinnin myötä kestolla mitattavaan aikaan muovautuu elämyksellinen, tiivistyvä ja venyvä aika. (Pirilä & Kivi 2005: 155; Bacon 2000: 122; Pirilä & Kivi 2008: 75.)

Elämyksellistä ajantilaa sitovat samat sekunnit, jotka ovat laskettavissa metrisessä ajassa, mutta kokemus teoksesta manipuloi näitä sekunteja luoden illuusion pidemmästä tai lyhyemmästä ajan kestosta. Koska shippausvideon tekijä käsittelee materiaalia, joka rakentuu jonkun toisen taiteellisen vision valamalle perustalle, monistuu tarjoutumien editoinnin myötä myös niissä käytetyt tavat ajalliseen ilmaisuun – esimerkiksi tietyn kokonaisen kohtauksen poimiminen alkuperäisestä materiaalista ei vielä muuta sen metristä tai elämyksellistä aikaa. Editointivaiheessa aika muuttuu kaapattujen tarjoutumien editoinnin myötä, mutta myös tässä alaluvussa esitettyjen hidastusten, nopeutusten, käännösten ja kohdennusten kautta.

Videoeditointityökalussa aikaa voi manipuloida esimerkiksi hidastamalla sitä. Hidastus mekaanisena toimintana kasvattaa tarjouman tai otoksen havainnointiaikaa, toisin sanoen se on keino korostaa huomiopistettä. **Hidastukset** voivat toteutua useilla käyttötavoilla, joista ensimmäinen on *sovittaminen musiikin muotoon*. Tämä toteutuu aineistossani hidastettuina lohkoina (SK1, SK3). Niiden ajallinen kesto on yhtä niihin sijoitettujen musiikin muodon osien, intron ja ensimmäisen säkeistön, kanssa. Esimerkiksi yksinäisen kävelevän hahmon, Mulderin, sisältävä tarjouma on hidastettu vastaamaan videon musiikkikappaleen alkusoittoa, ja sen aikana kuultavat sanoitukset toistuivat (SK1).⁶² Tämä muodostaa aikakokemuksen, joka myös tukee hahmoon kiinnittymistä: yksinäinen hahmo representoidaan hidastuksen myötä hiomattomana romanttisena sankarina (ks. Garber 1967: 323; Barnett 2008), joka kohtaa haasteet yksin, mutta sanoitusten paljastamana kaipaa kuitenkin romanttisten tunteidensa kohdetta. Näin musiikki sanoittaa hahmon todellisia tunteita. Hidastus ikään kuin rauhoittaa tarjouman, jotta videon katsojalla on tilaisuus katsoa Mulderia (ks. Mulvey 1975) ja luoda kytkös kuvan ja sanoitusten välille.

Koska hidastus luo oman aikaulottuvuutensa, jossa videon katsojan on mahdollista tarkastella hahmoa yksityiskohtaisesti, voidaan sen kautta korostaa myös kasvoilta *välittyvä tunteita*. Hidastuksen videon todellisuuteen synnyttämässä aikavenymässä esimerkiksi korostetaan hahmojen välisiä tunteita pitkäkestoista katsetta tarkastelemalla (SK3) ja painotetaan huolehtimisen ja lohduttamisen kautta välittyviä tunteita shipin toisen osapuolen saadessa huonoja uutisia (SK3). Hidastuksella on mahdollista lisätä dramatiikkaa myös kärsimyskuvauksiin, joissa hahmo esimerkiksi aiheuttaa kärsimystä itselleen tai ympäristölleen (US2). Aikavenymänä videon todellisuudessa hidastuksen voi nähdä väliaikaisena tilana, jossa katsojan on mahdollista asettua näkemiensä hahmojen mielentilaan ja omaksua heidän perspektiivinsä (ks. Varis 2019: 31).

Hidastusten vastapainona **nopeutus** toteutuu ainoastaan yhdessä aineistoni shippausvideossa (O3). Videossa Clairen ja Jamien rakkautta kuvitetaan muistojen ja takaumien kautta. Edellisessä alaluvussa käsittelin samassa shippausvideossa esiintynyttä runsasta ristikuvan käyttöä ja merkityksiä sen takana (ks. luku 6.3.2). Ristikuvien taustalla näkyy nopeutettu maisematausta: se kuvaa videossa aikaa, jonka Jamie on ollut erossa Clairesta. Ristikuvat taas eivät ole nopeutettuja, joten tarjoumat ja maisematausta muodostavat kahta eri aikaulottuvuutta kuvaavan komposition. Taustalla nopeutettu maisema kuvaa ajan nopeutta, suoranaista lentämistä, kun taas nopeuttamaton ristikuva vaikuttaa sitä vasten jopa hidastetulta. Se toimii Jamien tunnetilan kuvauksena esittäessään ajan kiitävän, mutta erossaolon tuntuvan todellista kestoaan pidemmältä.

⁶² *Hold up, will you love me?* x 4

Lineaarisesti etenevää aikaa on audiovisuaalisen tuotteen ilmaisullisessa ulottuvuudessa mahdollista muotoilla **käänteisellä esittämisellä**. Tehosteen avulla liikkuva kuva esitetään käänteisesti videoleikkeen lopusta takaisin alkuun. Sen avulla korostetaan esimerkiksi shipin merkitystä maailman keskipisteenä (SK1). Alkuperäisessä tarjoumassa hahmoihin tarkentava kamera loitontaa nopeasti ulospäin, jonka jälkeen ruudun keskelle jää maapallo. Käänteisesti esitettynä kamera tarkentaa pihatiellä seisoviin ja käsistä toisiaan piteleviin Mulderiin ja Scullyyn, shippaukselliseen keskipisteeseen. Käänteinen esittäminen on myös tapa muuttaa hahmojen kulkusuuntaa esimerkiksi ulkotiloista sisään, mikä on videon narratiivia eteenpäin kuljettava ratkaisu (US3).

Kuvan lähentämiseen ja loitontamiseen voi shippausvideoissa liittyä romanttisen rakkauden ikoneita tukevia piirteitä. Kuten hidastukset antavat ylimääräistä havainnointiaikaa huomiopisteille, on **lähentäminen** vastaavanlainen huomiopisteiden korostuskeino. Sen avulla voidaan myös *korostaa kuvastosta välittyviä tunteita*, kuten videossa O4 Clairen ja Jamien vihkimistilaisuuden kuvauksessa. Lähennys käynnistyy kohti hahmoja ja fokuoitetuu näiden yhteen liitettyihin käsiin. Kädet ja niiden kautta tapahtuva kosketus viestivät hahmojen heränneistä tunteista ja syntyvästä luottamuksesta. Lähentämisellä viestitään aineistossani myös *latausta*. Viittaaan tällä tapaan, jolla esimerkiksi nopeassa rytmisissä vaihtuvien otosten aikana tapahtuva lähentäminen korostaa vauhdikasta etenemistä (O6) ja synnyttää staattisiin kuviin jännitettä (US3).

Edellä kuvailemani tavat käyttää lähentämistä tehosteena ovat kerronnallisia. Niillä on painoarvonsa tunteiden ja teoksen teeman painottamisessa, mutta lähentämistä voidaan käyttää myös teknisenä keinona. *Tekstielementtien korostaminen* on yksi tällainen tekninen keino, jonka avulla teksti painottuu sisältönsä lisäksi visuaalisesti, ja staattisesta elementistä syntyy aktiivinen. Lähentämällä tekstiä shippausvideon tekijä rakentaa siitä huomiopisteen. Tekstielementtejä korostetaan lähentämisen avulla ainoastaan videossa O1, jossa sen avulla osoitetaan huomiota niin kirjailijalle mediatekstin taustalla, videon tuotannossa mukana olleille henkilöille ja videossa käytetyille musiikkikappaleille. Tekstielementtien korostamisen lisäksi lähentämistä käytetään teknisessä käyttötarkoituksessaan *rajauksena*. Sen avulla esimerkiksi alkuperäisessä otoksessa tunnistettavassa ympäristössä oleva henkilö rajataan puolilähikuvaan, jolloin hahmo ylittää huomiohierarkiassa ympäristön (US3).

Viimeisenä aineistossani toteutunut efekti on **loitontaminen**, jolla vaikutetaan katsojan havainnointiaikaan positiivisesti. Käyttötarkoitus on hyvin samankaltainen kuin lähentämisessä, mutta loitontamisessa fokusoidaan ensimmäiseksi huomiopisteeseen ja vasta tämän jälkeen vaiheittain sen ympäristöön. Se toteutuu

videossa O1, lähtien liikkeelle hahmojen kasvoista ja paljastaen vähitellen enemmän hahmojen asennosta, alastomuudesta ja ympäristöstä.

Edellä esittämäni hidastus, nopeutus, käänteinen esittäminen, lähentäminen ja loitontaminen ovat tapoja tarkastella audiovisuaalista materiaalia eri tulokulmista. Toiminnot venyttävät ja lyhentävät aikaa sekä tuovat kestossa esitettyjä hahmoja lähelle tai kauemmas synnyttäen vaikutelman, jossa videoleike on käsin kosketeltava ja kolmiulotteinen. Esimerkiksi loitontaminen ja lähentäminen ikään kuin avaavat materiaaliin uusia näkökulmia. Toiminnot antavat tukensa romanttisen rakkauden ikoneille painottaen niiden merkityksiä ja ohjaamalla katsojaa havainnointiajan puitteissa tarttumaan tekijän määrittelemiin huomiopisteisiin.

6.3.4 Värimäärittely ja tehosteet

Elokuvan ensimmäisiä vuosikymmeniä dominoi mustavalkoisuus, jolloin tarinoita kerrottiin valon ja varjon avulla. Värejä käytettiin alkujaan korostamaan audiovisuaalisen ilmaisun unenomaisuutta ja etäännyttämään kerrontaa todellisuudesta. Varsin pian todettiin värien kyky toimia merkittävänä tarinankerronnan välineenä. (Risk 2020.) Kuten elokuvissa, myös shippausvideoissa värit luovat tunnelmia ja niiden avulla voidaan kuvata esimerkiksi hahmojen sisäisiä kokemuksia. Vaikka ohjaaja on tehnyt valintansa hahmoihin yhdistettävien värien ja alkupe-
räisteoksen yleissävyn suhteen mahdollisesti vuosia ennen kuin materiaali on kaapattu shipperin editointipöydälle, avaa esimerkiksi tietyn värisuotimen liittämisen koko shippausvideota läpileikkaavaksi elementiksi teokseen uusia tulkinnallisia puolia. Värimäärittelyn avulla on mahdollista luoda shippausvideon emotionaalinen perusta. Pirilän ja Kiven mukaan (2005: 140–141) av-ilmaisun yleissävy, vallitseva väri, voi olla niin kertova kuin tapahtumiin kantaa ottava ja se voi myötäillä ja vahvistaa (mahdollista) narratiivia. Värien käytön lähtökohtana ovat ensisijaisesti kerronnalliset ja dramaturgiset tekijät muiden ilmaisullisten ominaisuuksien lisäksi (Pirilä & Kivi 2005: 139). Olen koostanut Taulukkoon 10 aineistosta paikantamiani värimäärittelytavat.

Taulukko 10. Jälkikäsitelly: värinmäärittely, tehosteet ja niiden funktiot aiheistossa

VÄRI	Seepia	Mustavalko	
1a) Ajallinen siirtymä	SK2	1a	US3 1b
1b) Mielen-tilan symboli			
VÄRI	Ruosteenpunainen	Sininen	Keltainen
Mielikuvien herättäminen	US3 2a	SK3 2b	O6 2c
			
EFEKTI	Sekatekniikka	Kylläisyys/kontrasti	Kontrasti
Mielikuvien herättäminen	O3 3a	O5 3b	O6 3c
			

Värien avulla aikaa ja lokaatiota voidaan jakaa visuaalisesti. Ne toimivat opittavina vihjeinä, kuten esimerkiksi ristikuva siirtymänä on perinteisesti merkki aikahypystä (Dmytryk 1984: 83–84). Selkeä ja yleisesti käytetty tapa kuvata ajan ja lokaation vaihdosta on muuttaa kuvasto väliaikaisesti mustavalkoiseksi tai seepian sävyiseksi. Kuten mustavalkoelokuva on osa elokuvauksen historiaa, voi mustavalkoinen kuvasto värillisen kuvaston keskellä viestiä siinä esitettyjen tapahtumien kuuluvan menneisyyteen.

Värikylläisyyden muutos **ajallisen siirtymän symbolina** (ks. Risk 2020) toteutuu videossa SK2, jossa kaksi seepiansävyiseksi muokattua lohkoa herättävät konnotaatioita iäkkästä filmistä tai vanhoista valokuvista. Seepiansävyiset lohkot sisältävät kuvastoa Mulderin ja Scullyn ensikohtaamisesta (1a), työkontekstista ja yhdessä koetuista tunteikkaista hetkistä. Värinmäärittelyn avulla lohkoissa korostuu shipin ikä hahmojen ikääntymisen ja vaatetuksen muuttumisen tukemana. Värinmäärittely tukee näin shipin asettamista vuosikymmenien mittaiselle aikajanelle, ja väri ajallisen siirtymän symbolina viittaa hahmojen samanmittaiseen rakkauteen. Ajallisen siirtymän kuvaamisen lisäksi tarjoutumien käsittely mustavalkoiseksi **symboloi hahmon mielentilaa** (US3). Mustavalkoisuus eli värien poistaminen korostaa videon narratiivin kannalta olennaisia yksityiskohtia (ks.

Pirilä & Kivi 2005: 139) antaessaan viitteitä siitä, että kaikki videossa toteutuneet tapahtumat voivat selittyä hahmon harhaisuudella (1b).

Videossa US3 käytetään mustavalkoisen värisuotimen lisäksi ruosteenpunaista värisuodinta. Sen käyttö perustuu **värien mielikuvia herättävään voimaan** (ks. Risk 2020), jolloin tietyn värin käyttö audiovisuaalisessa tuotteessa voi saada oman roolin ja tukea ilmaisua pysytellessään videoon tavoitellun tyylin mukaisena (ks. Pirilä & Kivi 2005: 141). Ruosteenpunainen suodin toistuvana elementtinä kuvastaa videon aloittavassa lohkossa nähtyä verta (2a). Veri herättää mielikuvia niin menneistä kuin tulevista väkivallan teoista. Esimerkiksi Sherlockin ja Johnin sovitteleva keskustelu videossa US3 esitetään ruosteenpunaisen suotimen läpi, mikä merkitsee tulevan väkivallan uhkaa myös tässä tilanteessa. Näin värisuotimen seuraaminen palkitsee katsojan hahmojen motivaatioita paljastavalla visuaalisella vihjeellä. Voimakkaan värisuotimen käyttö voi olla myös tekninen keino yhtenäistää kahdesta eri mediatekstistä kaapattuja tarjousia: molemmissa on käytetty näille ominaisia värisuotimia, joiden eroavaisuuksia shippausvideon editointivaiheessa lisätty voimakas suodin tasoittaa.

Videossa SK3 käytetään läpileikkaavaa yleissävyä samankaltaisessa funktiossa kuin edellä kuvatussa videossa US3. Videossa, joka kärsimys/lohdutus-tematiikkaan nojautuen esittää Mulderin ja Scullyn toistensa tukena vaikeissa elämäntilanteissa, sininen väri korostaa haikeaa tunnelmaa. Elokuvan värimäärittelyssä siniseen väriin liitettäviin tunneassosiaatioihin kuuluvat muun muassa melankolia ja rauhallisuus (Risk 2020), jotka molemmat näkyvät teoksessa muun muassa Mulderin tukiessa Scullya henkilökohtaisessa menetyksessä ja agenttien työskennellessä kylmähermoisesti haastavissa työtehtävissä. Alkuperäisen mediatekstin yleissävy on sinisävyinen ja tumma, joten esimerkiksi agenttien vaatetuksen värit eivät ole ristiriidassa videon tekijän määrittämän värisuotimen kanssa (2b). Sininen suodin toimii visuaalisena vihjeenä siitä, että video voi olla shipin osapuolille ja siten katsojalle tunteellisesti kuormittava.

Kolmantena aineistossani toteutunut värisuodin on keltainen (2c). Keltaiseen väriin liitettäviä tunneassosiaatioita ovat muun muassa pakkomielleisyys ja mieli-puolisuus vastakohtinaan naiivius ja epävarmuus (Risk 2020). Näihin assosiaatioihin yhdistyy videossa O6 myös eroottinen lataus. Clairen ja Jamien välinen fyysinen vetovoima kasvaa videon todellisuudessa pakkomielleiseksi ja piinaavaksi, mille keltainen väri toimii visuaalisena vihjeenä.

Osassa Outlanderin shippausvideoita on värisävyn lisäksi haettu merkityksiä saturaatiosta, kirkkaudesta ja valöörikontrastista sekä hyödynnetty niiden yhteisvaikutusta unenomaisen tunnelman luojana (O3, O5, O6). Videota O3 voi luonnehtia erilaisten värimäärittelytyylien kollaasiksi, joka sisältää pehmeitä sävyjä ja

kontrastisesti raakaa ylivalotusta (3a). Sekatekniikka luo videoon sille unenomaisen tunnelman, mikä sopii sen kantavaan aiheeseen eli menetyksen käsittelyyn ja kaipaukseen. Kuitenkin käytettyjen tekniikoiden ja tehosteiden kirjo estää tavoittamasta siihen yksityiskohtien tasolle istutettuja vihjeitä. Ne eivät siis ohjaa katsojan huomiota edellä kuvailtujen värisävyjen tavoin.

Videossa O5 yleissävyn kylläisyyttä eli värin intensiteettiä lasketaan runsaasti, jolloin sen jäljelle jättämä vaikutelma on lähes seepiamainen (3b). Myös kontrastia eli kuvan tummien ja vaaleiden alueiden erottuvuutta pienennetään, ja tämä yhdistettynä kasvatettuun kirkkauteen synnyttää ylivalotuksen. Ylivalotuksen ja pehmeän yleissävyn synnyttämä yhteisvaikutelma on unenomainen kuvaten videon läpileikkausta Clairen ja Frankin suhteen vaiheista muistonomaisena tapahtumaketjuna. Murretuilla ja niukoilla sävyillä luodaan hillittyjä kokonaisuuksia, mutta ne saattavat myös vaikuttaa ankeilta (Pirilä & Kivi 2005: 142). Kokonaisen videon värinmäärittelyn pohjatessa pehmeään muistonomaisuuteen vaaditaan shippausvideon tekijältä taitoa yhdistellä tarjousmia ja tehdä tätä kautta videosta kerronnallisesti kylläisen.

Ylivalotus voi toimia myös intensiteettiä kasvattavana muokkauksena. Nostettu kontrasti, tummien ja vaaleiden alueiden kasvava erottuvuus, toteutuu videossa O6 hahmoja ja taustaa erottavana keinona sekä tapana korostaa jännitteistä tunnelmaa. Ylivalotus häivyttää kuvan vaaleiden alueiden tekstuureita ja muotoja. Esimerkiksi Clairen lähes puhkipalaneen valkoisina erottuvat kasvot ja niistä katsovat tummat silmät välittävät ylivalotuksen aikaansaamaa katseen intensiteettiä (3c). Vaikutelma yhdistettynä iskuiltaan painostavaan popmusiikkiin, joka vuoroin nostaa ja vapauttaa jännitettä, korostaa eroottista latausta. Jos edellisessä kappaleessa kuvaillussa videossa O5 ylivalotus tuo videoon muistonomaisuutta, on sen käyttötapa videossa O6 päinvastainen. Käyttötavat erottavat toisistaan käytettyjen värien kirkkaus ja kylläisyys: videossa O6 kirkkaat ja kylläiset värit korostavat latautunutta tunnelmaa, kun taas videossa O5 pehmeän murretut sävyt johdattavat shipin osapuolet muistoihin ja kaipuuseen.

Värinmäärittely voi muodostua shippausvideon läpileikkaavaksi kerronnalliseksi elementiksi ja vaikuttaa sen emotionaaliseen perustaan. Se voi tehokkaimmillaan luoda ennakkokäsityksen shippausvideosta ja siinä esiintyvistä hahmoista. Samoin kuin videossa käytetyn musiikkikappaleen sanoitukset, voi väri kuvastaa hahmojen sisäisiä tunnetiloja. Värinmäärittelyn avulla on mahdollista lisätä hahmoin pyöreyttä ja tarttumapintaa, sillä se voi käyttäytyä videon todellisuudessa kuin näihin liitetty ominaisuus. Esimerkiksi ruosteenpunainen värisuodin voi lisätä shipin molempiin osapuoliin uuden kerroksen, ja se voi kuvata sekä pelkoa että uhkaa. Kylläisyys ja kontrasti voivat tuoda värien tulkintaa uusia kerroksia

esimerkiksi muuttamalla kuvaston unenomaisen pehmeäksi tai kasvattamalla intensiteettiä.

Shippausvideoissa värinmäärittely on tapa jättää videon tekijän kädenjälki teokseen, joka pohjaa olemassa olevaan, tuotannon säätelyyn visuaaliseen materiaaliin. Tässä alaluvussa olen tarkastellut sen ilmentymiä niin siirtymää kuvaavana kuin assosioivana käyttötapana, ja osoittanut värisävyjen vaikutuksen videon luonteeseen. Väreihin ja niiden sävyihin on latautunut merkityksiä niin kulttuurien kuin elokuvateollisuuden vaikutuksesta, ja nämä merkitykset liukuvat tunnelmasta toiseen käytetyn sävyn saturaation, kirkkauden ja valöörikontrastin tuodessa kokonaisuuteen oman vivahteensa. Shippausvideossa värinmäärittely on kuin energian lähde, joka valon ja varjon vaihteluilla herättää audiovisuaalisen materiaalin, tarjoutmat shipperin editointityökalussa, merkityksellistymään uudelleen.

6.3.5 Yhteenveto jälkituotannon analyysistä

Tässä luvussa olen tarkastellut audiovisuaalisen tuotantoprosessin kolmatta ja viimeistä vaihetta eli jälkituotantoa shippausvideoista koostuvan aineiston kontekstissa. Shippausvideoissa se avaa mahdollisuuksia liittää teokseen tekijän omista valinnoista syntyvä kädenjälki: shipperi ei ole ollut paikalla alkuperäisen mediatekstin tuotannossa vaikuttamassa esimerkiksi rajauksiin, kuvakulmiin ja tiloihin, mutta jälkituotantoon kuuluvien valintojen kautta alkuperäisen mediatekstin tarjoutmat voivat muotoutua sekä narratiivisesti että visuaalisesti shippausvideon tekijän näkemyksen mukaisiksi. Shippausvideoiden kontekstissa jälkituotanto voidaan nähdä mahdollisuutena synnyttää jotain uutta, esituotantovaiheessa kerrytettyä visuaalista materiaalia täydentävää ainesta.

Aineistossani toteutuneita jälkituotannon osatekijöitä, joihin tässä luvussa keskityn, oli yhteensä neljä. Näistä ensimmäinen oli tekstiruudut. Ruuduilla oli useita funktioita: niiden avulla muun muassa esiteltiin shipin osapuolet, annettiin kuniaa tekijätahoille, kuljetettiin narratiivia ja osoitettiin audiovisuaalisen esittämisperinteen tuntemusta. Rakkauden ikoneiden esittämisen tai vahvistamisen sijaan tekstiruutujen merkittävin funktio oli tarjota katsojalle videon tekijän kuratoimaa ennakkotietoa. Ennakkotietoa tarjoavaksi jälkituotannon osatekijäksi voidaan nähdä myös värinmäärittely, joka voi muodostua sekä shippausvideota läpileikkaavaksi kerronnalliseksi elementiksi että tarjota ennakkokäsityksen siinä esiintyvien hahmojen ominaisuuksista. Esimerkiksi tietyn värisuotimen käyttö voi luoda kontekstin kokonaisuudelle teokselle luodessaan sen emotionaalisen perustan ja kuvastaessaan hahmojen sisäisiä tunnetiloja.

Myös erilaiset siirtymätyypit saattoivat toimia juonellistavina ratkaisuinä yksinkertaistettujen elokuvakerronnan keinojen sijaan. Aineistoni shippausvideoissa siirtymien käyttötavat toimivat kahdella tavalla. Ne nojasivat audiovisuaalisen esitystavan perinteeseen toimien ikään kuin esirippuna lohkovaihdoksessa sekä loivat oman logiikkansa, jossa ne motivoituivat eri tavoin. Esimerkiksi sydämen muotoinen siirtymä hahmoja esittävien otosten välillä toimi itsessään romanttisen rakkauden ikonina. Ajallisesti lyhytkestoisissa shippausvideoissa jälkituotannolliset valinnat voivat lisätä teokseen ilmaisullista lisäarvoa: koska teoksen kesto voi olla vain kaksi minuuttia, on hahmojen välisten tunteiden kuvaamiseen tehokasta valjastaa myös perinteisesti ajan ja paikan muutosta kuvaavat siirtymät.

Ajan hallintaan ja sen tehokkaaseen käyttöön liittyivät myös kuvan hidastus, nopeutus, käänteinen esittäminen, lähentäminen ja loitontaminen. Toiminnot venyttivät ja lyhensivät aikaa: tietyssä kestossa esitetyt hahmot tuotiin lähelle tai sysättiin kauemmaksi, ja näistä toiminnoista syntynyt vaikutelma teki videoleikkeestä eli tarjoumasta kolmiulotteisen ja muovattavan. Toiminnot antoivat tukensa romanttisen rakkauden ikoneille painottaen niiden merkityksiä. Ne myös ohjasivat katsojaa kohdistamaan katseensa videon tekijän määrittämiin huomiopisteisiin.

Kerroin kuvaa käsittelevässä luvussa (6.1), kuinka valtaosa audiovisuaalisesta kerronnasta on sanatonta. Kerronta syntyy musiikista, kameran käytöstä, otosten järjestyksestä ja kestosta (Abbott 2002: 49). Tässä luvussa olen osoittanut, miten myös jälkituotannon vaiheet voivat rikastaa shippausvideon ilmaisua, valaa sen emotionaalista perustaa ja merkityksellistää audiovisuaalista materiaalia uudelleen. Shippausvideoiden todellisuudessa jälkituotannon mahdollisuudet voidaankin nähdä samanarvoisina kuvan ja musiikin tarjoamien mahdollisuuksien kanssa.

7 FANITUTKIJA SHIPPAUSVIDEOTA TEKEMÄSSÄ

Tähän saakka olen tehnyt analyysia tutkimuskohteestani eriytyneenä tutkijana. Yksi fanitutkimukseen kohdistuva kritiikki sekä tutkijoiden että faniyhteisöjen näkökulmasta on kohteensa suhteen ulkopuoliseksi jäävä tutkija, jonka tutkimus on osallistuvuuden sijaan havaintoperusteista. Vastatakseni tähän ulkopuoliseksi kriitikoksi kutsuttuun tutkijaposition ja siihen kohdistettuun arvosteluun (ks. Jenkins: 2006: 2–6) aktivoin tässä luvussa oman osallistumiseni tutkimusaiheeni muotoutumiseen. Osoitan, miten konkreettinen tekeminen on olennainen osa sekä argumentaation että teorian rakentamista. Olen sekä shipperi että osallistuva tutkija, joka on kiinnostunut niin videoiden shippauskulttuurisista merkityksistä kuin niiden tuotantoprosessin teknisestä ja taiteellisesta tulokulmasta. Tässä luvussa syvennän aiheeni tarkastelua raportoimalla oman shippausvideon tekoprosessin ja tarkastelemalla valintojani ja kokemustani kriittisesti (ks. Kuvio 26).



Kuvio 26. Analyysin vaiheet: omatekoinen shippausvideo

Aloitan raporttini tekniseltä näkökannalta tarkastelemalla shippausvideon tekemiseen tarvittavia työkaluja, kuten videoeditointiohjelmaa, ja tarjoumien kaappausta eli muokkaamista erillisiksi videoleikkeiksi (7.1). Seuraavaksi noudatan kahdesta edellisestä analyysiluvusta periytyvää mallia eli tutkin tarjoumien käytötapoja ja uudelleen muotoutumista (7.2), selvitän dominoivan kuvakoon ja sen merkityksen paatosgallerian toimiessa instrumenttina (7.3) ja äänimaailmasta avautuvat merkitykset (7.4).

Tähän lukuun liitän kaksi teknistä näkökulmaa, jotka eivät ole luvuissa 5 ja 6 painottuneet: jo mainittu tarjoumien kaappaaminen eli editoitavan materiaalin keräys sekä julkaisu teknisenä ja eettisiä säännönmukaisuuksia noudattavana jälkituotannon osana (7.5). Aineistoni shippausvideoiden kautta ei ollut mahdollista tutkia näitä shippausvideon tekemisen kannalta oleellisia vaiheita, sillä videot

eivät teoksina avanneet niitä. Ne eivät paljastaneet, mitä teknisiä ratkaisuja hyödyntäen shipperi oli tarjoumat käyttöönsä kaapannut, eivätkä myöskään julkaisuun liittyvät päätökset välittyneet teosten kautta. Tässä luvussa saan myös konkreettista näkökulmaa siihen, miten televisiosarjan kaltainen kulttuurituote tulee uudella tavalla olemassa olevaksi käyttäjiensä käsissä ja millaista osaamista se edellyttää. Tässä osassa tutkimustani nämä kädet kuuluvat minulle.

7.1 Shippausvideon tuotanto teknisenä prosessina

Katharina M. Freund (2011: 45–58) nostaa esiin viisi vaihetta, joiden kautta videon tuotantoprosessi etenee. Tutustuessani videon valmistamisen työvaiheisiin ja suunnitteluun pidin näitä tekijöitä oman työni ohjenuorana, ja sovelsin niitä omaan työskentelyprosessiini sopiviksi järjestystä muuttamalla. Vaiheet ovat:

1. *Konseptointi* – lähdemateriaalin muotoutuminen erilliseksi tarinaksi tai teemaksi
2. *Suunnittelu* – valitun musiikin analysointi ja elementit
3. *Esikäsittely ja videoleikkeiden tekeminen* – raakaleikkaus eli tarjoumien kaappaaminen
4. *Editointi* – sopivan ohjelman valitseminen ja haltuunotto
5. *Jakaminen* – kanavan valinta: suoratoisto tai lataaminen palveluun

Käyn nämä vaiheet läpi oman shippausvideon tuotannon tulokulmasta. Aloitan konseptoinnista, minkä jälkeen kuvaan esikäsittelyä raakaleikkauksena eli tarjoumien kaappauksena ja perustelen videoeditointiohjelmiston valinnan. Kaksi vaihetta, musiikin analysointi ja jakelukanavan valinta, toteutuvat myöhemmissä luvuissa (7.4, 7.5).

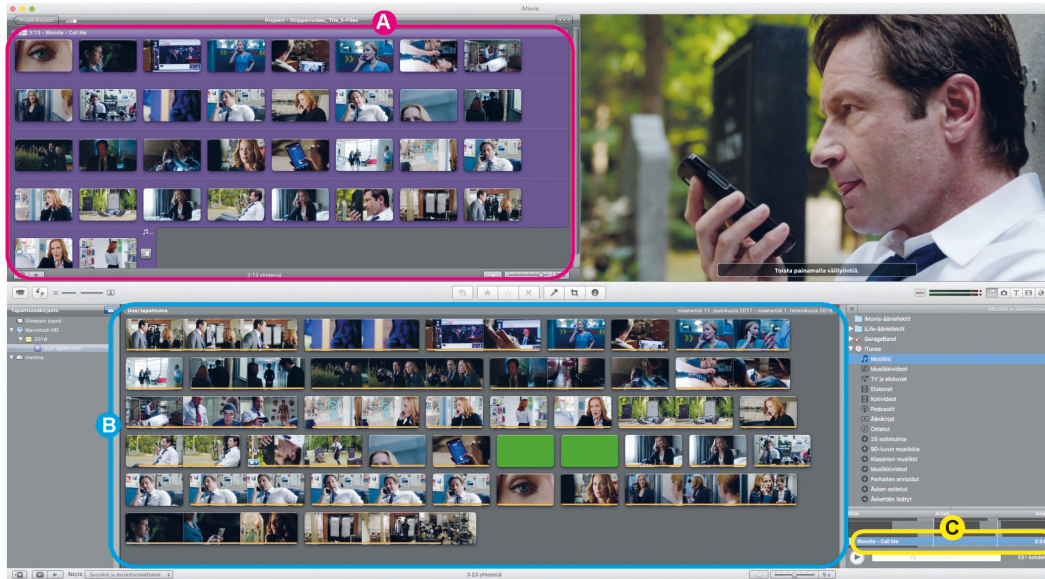
Konseptiksi muotoutui *booty call* eli seksuaalissävytteinen kutsu. Sen tavoitteena on saattaa lähettäjä ja vastaanottaja yhteen huolettomaan seksuaaliseen tilanteeseen. Konseptivalinnalla pyrin myös haastamaan itseni aloittelevana shippausvideon tekijänä. Katsoin aineistoa kerätessäni merkittävän määrän shippausvideoita videopalvelu YouTubesta ja tein huomion, että ainoastaan pieni osa edustaa fluff-lajityyppiä eli romanttista ja usein juonettomasti etenevää suhdeiloittelua. Tämän pohjatyön ja siitä saadun ennakkotiedon kautta hahmotin oman videoni tematiikan edustuksellisuutta osana shippausvideoiden kirjoa: video asetuu marginaaliin, mutta on kuitenkin mediatekstileille tunnistettava. Marginaalisuudesta huolimatta shippausvideoni on kytkettävissä Salaisten kansioiden perinteeseen yhdistää synkkäsävyiseen kaanoniin itseironisia ja huumoripitoisia jaksoja camp-tyyliin.

Konseptoinnin jälkeen puntaroin saatavilla olevia työkaluja tarjoumien kaappaamiseen ja audiovisuaalisen teoksen editointiin. Freundin (2011: 45–58) viisivaiheisessa tuotantoprosessikuvauksessa vaiheesta käytetään nimitystä **esikäsitteily ja videoleikkeiden tekeminen**. Käytin tarjoumien kaappaamiseen mediasoitinta, jonka näytöntallennusohjelmalla kerrytin visuaalisen materiaalipankin. Yhteensä tallennuksia syntyi 72 kappaletta. Ne olivat mykkiä videoleikkeitä, toisin sanoen en sisällyttänyt niihin lainkaan ääntä. Jätin äänen pois, sillä painotin musiikin merkitystä videossa ja lyriikan merkitystä hahmojen tunteiden sanoittajana.

Tallennusten lukumäärä ei vastannut paikantamieni tarjoumien lukumäärää, sillä tallennuksen aikana suoritin raakaleikkausta. Toisin sanoen valikoin tarjoumista tietyt kohdat, jotka olisivat potentiaalisia teokseni kannalta. Näin oli mahdollista, että yksi tarjouma leikattiin useaksi pienemmäksi komponentiksi visuaaliseen materiaalipankkiin. Materiaalipankki sisälsi sopivan pituisiksi leikattuja videoklippejä, joita lajittelin sisältönsä perusteella kategorioihin. Käsittelin kutakin kategoriata paradigmana, jonka sisältö perustui samankaltaisuuteen. Kuvaan raakaleikkauksivaihetta tekniseksi järjestelyksi, jonka avulla tavoitellaan shippauskannusteiden tarjoumien teemoittamista eli paradigmaattista struktuuria (ks. Gripsrud 1995: 181). Vastaavanlainen kategoriointi on mahdollista toteuttaa myös suoraan videoeditointiohjelmassa, jossa voi luoda kansioita eri teemoille (ks. Freund 2011: 121–123). En toiminut tällä tavoin, sillä halusin järjestellä videoleikkeitä myös silloin, kun videoeditointiohjelma ei ollut päällä. Ohjelma kuormittaa suuresti tietokoneen suoritinta.

Videoeditointityökalun valitsemiseen vaikutti saatavuus. Freund (2011: 45–58) kuvaa vaihetta **sopivan ohjelman valitsemiseksi ja haltuunotoksi**. Pyrin toteuttamaan oman shippausvideon ruohonjuuritasolle autenttisenä, ja oletin, ettei shippereillä välttämättä ole käytössään ammattilaistasoisia ohjelmistoja. Tästä syystä käytin henkilökohtaiseen tietokoneeseeni vakiona kuuluvaa videoeditointiohjelmaa, joka on tarkoitettu tavallisille kotikäyttäjille (Apple 2022).⁶³ Kuvassa 6 on näkymä videoeditointityökalusta ja siihen tuomistani raakaleikatuista tarjoumista.

⁶³ Apple-tietokoneen iMovie-videoeditointityökalu.



Kuva 6. Oma shippausvideoprojekti videoeditointityökalussa

Kohdassa A näkyvät editointityökaluun tuodut videoleikkeet. Ennen tätä suoritin esikarsinnan, jotta ohjelmistoa ei tarvitse kuormittaa 72 videoleikkeellä. Kohdassa B on shippausvideoprojekti, johon olen järjestellyt raakaleikatut tarjoumat toivoamani esitysjärjestykseen. Kohdassa C on musiikkisoiitinohjelmasta ostamani ja sieltä lataamani musiikkitiedosto.⁶⁴

Omatekoista shippausvideota suunnittelevan shipperin tulee olla kiinnostunut myös teknologian roolista videon toteutuksessa. Olen edellä kuvannut reittiäni tarjoumien kaappaamisessa, videoeditointityökalun valinnassa ja haltuunotossa. Nämä vaiheet edellyttävät metatyötä ja sen pohjalta tehtyjä valintoja – videoeditointiin tarvittavat työkalut voivat olla kalliita, ja oman lisänsä tuotantobudjettiin tuo raakamateriaalin hankinta. Myös tarvittavien työkalujen haltuunotolle tulee oma hintansa: videon tekijä sijoittaa omaa vapaa-aikaansa opetellakseen käyttämään esimerkiksi itselleen vierasta ohjelmistoa tai selvittääkseen, mitä tiedostomuotoja ohjelmisto tukee ja mitkä tiedostomuodot ovat julkaisukanavan suosimia. Jos video ei toteudu esimerkiksi yhteistyönä toisen riittävät tekniset taidot omaavan henkilön kanssa, on shipperin omaksuttava tuotannollisista positioista ohjaajana toimimisen lisäksi editoijana eli leikkaajana työskentely. Näin shippausvideon tekoprosessi ohjaa shipperää positioista toiseen ja haastaa käsittelemään kokonaisuutta niin teknisenä kuin taiteellisenä prosessina.

⁶⁴ Apple-tuotteiden yhteensopivuuden vuoksi latsin musiikkikappaleen iTunes-musiikkisoiitinohjelmasta iMovie-videoeditointityökaluun ilman välitalennusta tietokoneelle. Kappaleen tiedostomuoto on mp3.

7.2 Konsepti sekä lohko- ja tarjoumarakenne

Katsoin Salaisten kansioiden 10. tuotantokauden Suomen ensiesityksen ajankohdaksi vuoden 2016 alussa. Tuolloin shippausvideoni konsepti oli vasta kehitymässä, ja jaksoja katsoessani kiinnitin huomiota sekä yhteneväisyyksiin että eroavaisuuksiin aikaisempiin tuotantokausiin ja elokuvaan nähden. Tein havainnon muuttuneesta suhtautumisesta teknologiaan verrattuna aikaisempiin tuotantokausiin ja elokuvaan. Salaiset kansiot sai ensiesityksensä hetkenä, jolloin lähestyvä vuosituuhannen vaihe kasvatti tieteellisten ja uskonnollisävytteisten maailmanlopun visioiden suosiota (ks. Kingwell 1996: 258; Hietala 2007: 43), ja tämä lisäsi myös varauksellista suhtautumista teknologiaan: sarjan ensimmäisinä tuotantokausina teknologia esitettiin uhkaavana pelokkeena, sillä sen käyttöön liittyi riski sen valjastamisesta ihmiskuntaa vastaan.⁶⁵ 10. tuotantokaudella teknologia on merkityksellistetty uudelleen, ja se näyttäytyy tehokkaana apuvälineenä ja tiedon lähteenä. Tein huomion, että internet ja kännykät ovat asettuneet osaksi Mulderin ja Scullyn arkea, ja uusi tuotantokausi representoi heidät moderneina teknologiaan luottavina tutkijoina. Kuitenkin 10. tuotantokausi säilytti viittaukset 1990-lukuun ja sen nostalgiaan, mikä näkyi esimerkiksi lankapuhelimen käyttönä ja etenkin Mulderin ajoittaisena kömpelyytenä omaksua uutta tekniikkaa.

Kiinnostuin teknologian muuttuneesta roolista Salaisten kansioiden kuvastossa ja seurasin tätä muutosta tuotantokauden edetessä. Päätin nostaa omassa shippausvideossani esiin Mulderin ja Scullyn puhelimen käytön, sillä agentit käyttivät kännykkää tai lankapuhelinta jokaisessa jaksossa. Koska videon konsepti on *booty call* ja sen kantava aihe *seksuaalisen jännitteen kasvattaminen puhelimen välityksellä* (RST), näyttäytyy puhelin videon todellisuudessa seksuaalisen kontekstin mahdollistavana välineenä. Puhelin ja erityisesti kännykkä rakentaa hahmojen välille intiimiyttä, vaikka he olisivat fyysisesti eri paikoissa. Videon todellisuudessa liikutaan näin julkisen ja yksityisen tilan rajapinnalla seksuaalisoidun puhelimen kautta. Asetelma nostattaa jännitettä.

Shippausvideon konseptin ja teeman fokusoiminen seksuaalisoituun puhelimeen liittyi myös emotionaalisen realismin ja kuljetuksen kasvattamiseen: nykypäivänä ihmissuhteita voidaan sekä rakentaa että ylläpitää yksinomaan kännykän kautta, ja tämän toiminnan voidaan sanoa arkipäiväistyneen. Näin oman videoni todellisuudessa tapahtuva Mulderin ja Scullyn yhteyden luominen seksuaalisoidun

⁶⁵ Esimerkiksi jaksot:

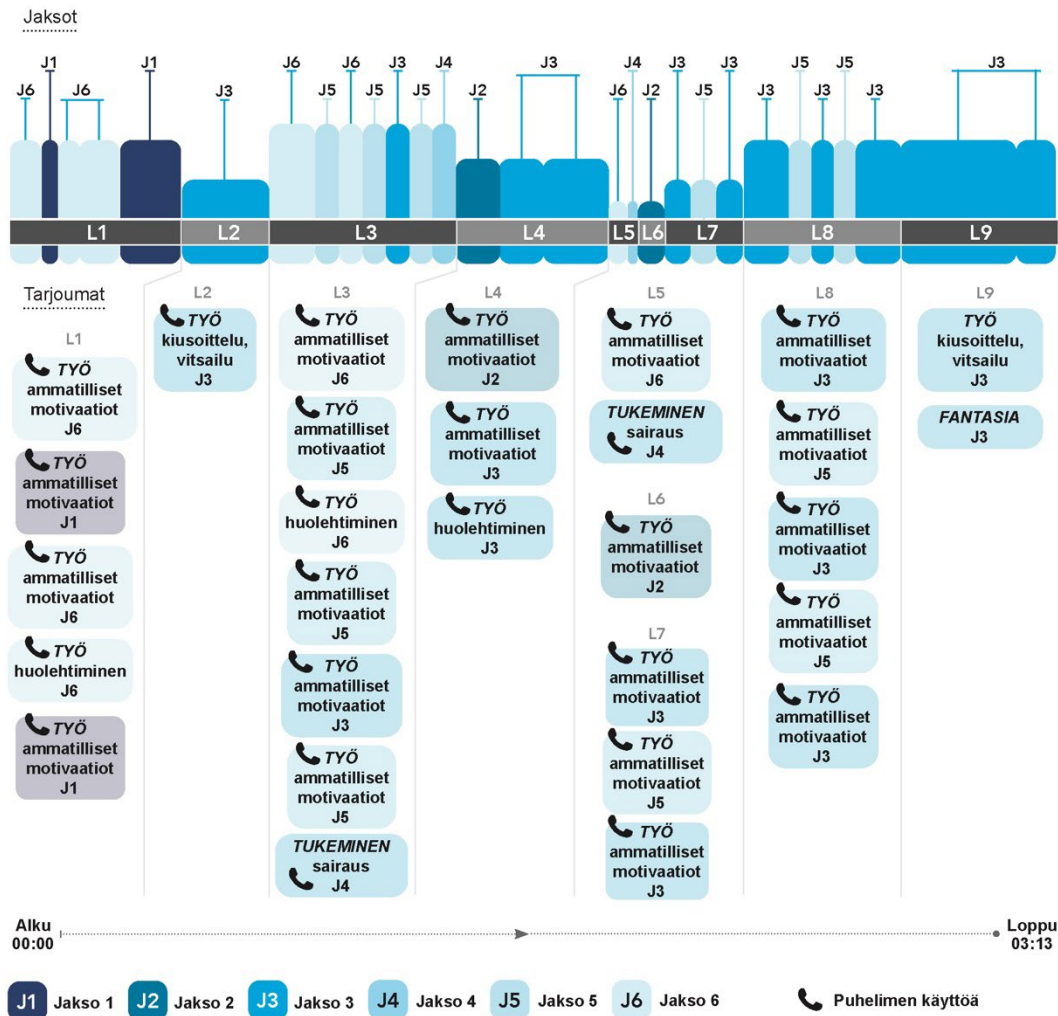
K1J7 *Aave koneessa* – yrityksen päätietokone kehittää tietoisuuden ja toimii ihmiskuntaa vastaan olemassaolonsa turvaamiseksi

K5J11 *Pääkytkin* – satelliitteja hallitseva keinoäly eliminoi tätä vastustavat tahot

K7J13 *First Person Shooter* – virtuaalipeli muuttuu todelliseksi, ahmaisee pelaajansa ja tuhoaa heidät

puhelimien kautta voidaan nähdä tapahtumaksi, joka olisi mahdollinen todellisuudessa. Näen, että videon teeman on näin mahdollista herättää samankaltaisia tunteita, joiden olisi mahdollista syntyä todellisen maailman vastaavassa tilanteessa (ks. Friend 2010: 79–80). Katsojan on siis mahdollista paikantaa siitä yhtymäkohtia omaan elämäänsä ihmissuhteiden tasolla, huolimatta videon todellisuuteen alkuperäisen mediatekstin myötä kytkeytyvistä science fiction -elementeistä (ks. Jenkins 1992: 107).

Kuviossa 27 avaan oman shippausvideon rakenteen lohko- ja tarjousmarakenteen mallia noudattaen. Kuviota tekstin tukena käyttäen tarkastelen seuraavaksi, miten omassa shippausvideossa toteutuneet tarjousmatemat keskustelevat Mulderiin ja Scullyyn alkuperäisessä mediatekstissä liitettyjen ominaisuuksien kanssa. Avaan myös mediatekstin 10. tuotantokauden vaikutusta teokseen ja sen uudelleentulintaan vaikuttavaa videoni kantavaa aihetta.



Kuvio 27. Oman *Salaiset kansiot* -shippausvideon lohko- ja tarjousmarakenne

Oma shippausvideoni sisältää yhdeksän lohkoa ja aineistoa jokaisesta 10. tuotantokauden jaksosta. Lohkorakenteessa on kestollista vaihtelua, mutta yksikään lohko ei korostu merkittävästi kokonaisuudessa. Tarjoumien ajallinen pitkäkestoisuus tukee videon kahdesta lajityypistä biisifiktiota, ja katsojan havainnointiajan kasvu mahdollistaa seksualisoidun puhelimen ja sen käytön tarkastelun. Tarjoumien pitkäkestoisuuteen perustuen luonnehdin videota kerronnalliselta ominaisuudeltaan kohtauspainotteiseksi (ks. Pirilä & Kivi 2008: 45). (Ks. Liite 14.)

Narratiivi kuvallistettuna rikkoo jaksojärjestyksen kronologiaa, ja käytettyjen tarjoumien teemana korostuu **työ**. Muista Salaiset kansiot -shippausvideoiden rakennekuvauksista poiketen olen lisännyt Kuvioon 27 puhelimen ikonin. Se painottaa tarjouman funktiota videossa: romanttiseen hassutteluvideon muotoutuviin tarjoomiin voi liittää esimerkiksi **tukemiseen sairauden aikana** teemoitetun tarjouman, jos se sisältää jotain visuaalisesti oleellista teemaan tai narratiiviin liittyen. Omassa videossani tämä oleellinen elementti on puhelin, ja sen ilmeneminen tarjoumassa teki siitä potentiaalista raakamateriaalia.

Kuten Salaiset kansiot -shippausvideoiden analyysin yhteydessä kerroin, ei mediateksti esitä hahmoja seksuaalisissa tilanteissa. Etenkin sarjan alkuaikoina 1990-luvulla shippauskannusteisuus oli riittävän hienovaraista kiistettäväksi, ja virallisesti pukeutuneista hahmoista näytettiin hyvin vähän paljasta ihoa. Shippauskannusteisuus rakentui vartalon asennon muutoksista, katsekontakteista ja leikkausteknisistä valinnoista. (Badley 1996: 157.) Omassa videossa hyödynsin jokaista näistä keinoista, mutta toin ne vielä korostetummin osaksi tarjoumien editointiprosessia. En halunnut täydentää teosta Salaisten kansioiden ulkopuolisella materiaalilla, sillä pyrin välttämään visuaalisia ristiriitoja. Halusin rakentaa omaan videooni lyhyehköllä aikavälillä tapahtuvan tarinan. Näin näyttelijöiden ja hahmojen yli kahdenkymmenen vuoden aikana tapahtunut ikääntyminen ja tyylien päivittyminen olisivat voineet tuottaa aika- ja tapahtumajatkuvuuden haasteita ja vaikeuttaa immersion syntymistä. Näin videon kantavan aiheen, *seksuaalisen jännitteiden kasvattamisen puhelimen välityksellä*, toteutuminen alkuperäisen mediatekstin tarjoamien materiaalien keinoin edellytti tarjoumien uudelleenmuotoilua – toisen asteen shippaustuotannollista metamorfoosia.

Tarjoumien uudelleenmuotoilun myötä uudelleenkirjoitin myös alkuperäisen mediatekstin hahmoihin liittämiä ominaisuuksia. Kuitenkin Mulder ja Scully ovat oman videoni todellisuudessa tunnistettavia, eli hahmoja ei ole eriytetty täysin kaupallisen tuotantokoneiston näkemyksestä. Esimerkiksi representoin Mulderin aktiivisena toimijana, joka tekee videon metrisen ajan kuluessa tutkimustyötä. Kuitenkaan tehty työ ei konkretisoidu narratiivissa, toisin sanoen se esitetään otteina. Hahmo nähdään keskittyneenä puhelimen käyttöön ja Scullylle

viestimiseen. Mulderiin liitettävä romanttinen sankaruus ei toteudu, hahmoa ei esimerkiksi representoida haavoittuvana, tukeaan osoittavana tai yhteiseen hyvään pyrkivänä (vrt. Garber 1967: 323; Barnett 2008). Scully taas esitetään toiminnallisempänä kuin kumppaninsa, sillä hän nähdään esimerkiksi lääkärin ominaisuudessa suorittamassa ruumiinavausta. Toiminnallisuus ja tasavertaisuus kumppaninsa kanssa tekee Scullysta aktiivisen sankarittaren (ks. Bury 2003: 223, 220; Graham 2002), mutta myöskään tämän tekemä työ ei konkretisoidu videon todellisuudessa. Myös Scullyn ensisijainen huomion kohde on puhelin ja Mulderille viestiminen.

Edellä esitetyn kuvauksen perusteella hahmoja voi luonnehtia litteiksi, sillä videon todellisuudessa nämä motivoituvat ainoastaan suhteessa toisiinsa: seksualisoitu puhelin on väline, joka saattaa hahmot kommunikaatioon ja pyrkimykseen kohti seksuaalisen jännitteen vapauttavaa tilannetta. Siten hahmojen teoilla on vaikutusta videon todellisuuden syntymiseen ja etenemiseen, sillä (seksuaalinen) halu on ratkaisevasti riippuvaista hienovaraisistakin eleistä ja niiden havaitsemisesta (ks. Todd 2012: 8). Litteään hahmokuvaukseen kuuluu kuitenkin vähäinen toiminnallisuus juonenkuljetuksen kannalta (Bacon 2000: 173–175), mutta videosani Mulder ja Scully representoidaan päämäärätietoisina ja teosta eteenpäin vievinä. Vaikka videon todellisuudessa etsivien tavoitteena ei ole tutkimuksen edistäminen vaan seksuaalisen jännitteen laukaiseminen, on se kuitenkin toimintana tavoitteellista.

Hahmojen kaksijakoisuuteen sekä pyöreinä että litteinä vaikuttaa videon lajityyppi eli fluff, romanttinen hassuttelu sekä tätä tukeva biisifiktio. Editoin hahmorepresentaatiot pelkistetyiksi ja hieman pinnallisiksi, sillä tulkitsin sen sopivan *booty call* -konseptiin ja hahmojen seksuaalisten motiivien korostamiseen. Näin hahmojen pyöreys, jonka olemassaolon olen aikaisemmin analyysissä todentanut, suoraviivaistetaan eli niistä karsitaan kerroksellisuutta: hahmojen tavoite on seksuaalisen vetovoiman paljastaminen, ja video kokonaisuudessaan pyrkii siihen. Hahmot voidaan näin ollen nähdä motivoituneina, juonta kuljettavina ja teoksen kontekstissa jopa pyöreinä.

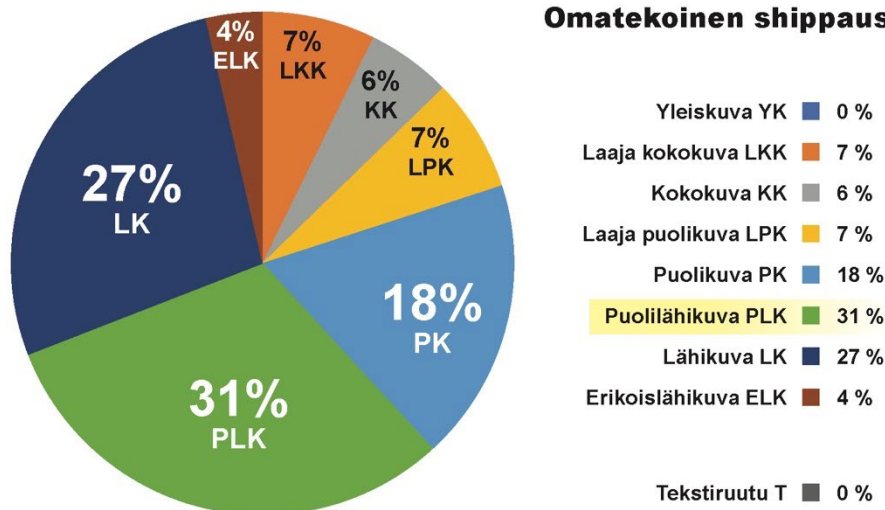
Olen edellä kuvannut, kuinka videon jokainen tarjouma läpikäy toisen asteen shippaustuotannollisen metamorfoosin. Narratiivi ja videon teema, *booty call*, liittävät tarjoumat osaksi videon todellisuutta, jossa seksualisoitu puhelin toimii hahmojen välisen jännitteen ylläpitäjänä. Jokainen videon tarjouma ojentuu kohti tätä pyrkimystä irrotten alkuperäisestä merkityksestään, joten shippaustuotannollinen metamorfoosi tapahtui ennen kaikkea narratiivin liikkeelle laukaisemana ja seksualisoidun puhelimen vaikutuksesta. Kuitenkin videon päättävä lohko ei sisällä puhelimen käyttöä, vaan siinä hyödynnettyjen tarjoumien valinta perustuu

hahmojen kemiaan. Hyödynsin sen lopetuksessa muissa aineistoni shippausvideoidissa toteutumaton tarjoumaa, joka esitti Scullyn tavalla, joka ei vastannut mediatekstin hahmorepresentaatiota: tämä käyttäytyi avoimen seksuaalisesti ja vihailevasti riisuessaan jakkunsa, paljastaessaan dekolteensa ja nyökätessään kehotavasti astuessaan sisään toiseen huoneeseen johtavasta ovesta (lohko 9, *fantasia*, jakso 3). Representaatio muistuttaa poseerauskuvastoa, jossa hahmot ikään kuin esitellään (seksuaalisesti) houkuttelevina, vähäpukeisina tai alastomina, sekä shipin toiselle osapuolelle että katsojalle. Kyseinen kohta esiintyy alkuperäisessä mediatekstissä shipin ulkopuolisen henkilön fantasiana. Se ei siis liity Mulderiin ja Scullyyn, ja sitä ei mediatekstin todellisuudessa edes tapahdu. Editoinnin kautta ja toisen asteen shippaustuotannollisessa metamorfoosissa kytkin sen kuitenkin kommunikoinniksi Mulderin kanssa, mikä antaa vahvan vihjeen seksuaalisen jännitteen vapautumisesta.

Aineistoni Salaiset kansiot -shippausvideoiden analyysin lopussa esitin Mulderin ja Scullyn shippaaminen perustuvan älylliseen kemiaan, voimaannuttavaan kemiaan (tukeminen) ja seksuaaliseen kemiaan/jännitteeseen. Videossani näistä toteutui ensimmäinen ja viimeinen. Vaikka editoin hahmorepresentaatiot tavalla, joka ei esimerkiksi antanut syväluontoista kuvaa näiden tekemästä työstä, työkonteksti kuitenkin painottui lohko- ja tarjoumarakenteessa. Näin työn merkitys shipin kivijalkana näkyy myös tekemässäni videossa. Korostin hahmojen välistä seksuaalista kemialla ja jännitettä välineen kautta eli seksualisoimalla puhelimen, mikä kiinnitti myös huomion teknologian kuvaamisen perinteeseen ja siinä tapahtuneeseen muutokseen mediatekstissä. Teknologia oli muuttunut uhkakuvien aineistosta ja pelokkeesta modernin tutkijan apuvälineeksi ja tiedon lähteeksi. Teokseni todellisuudessa myös välineeksi viestiä kesken työpäivän heränneestä halusta.

7.3 Kuvakoko ja paatosgalleria

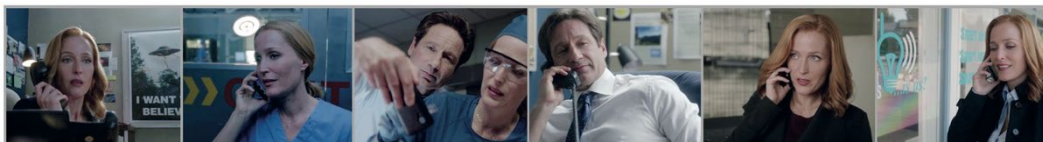
Shippausvideon tilaajana vaadin visuaaliselta aineistolta tiettyjä ominaisuuksia. Pysin *booty call* -konseptia tarkasti noudattavaan teokseen, joka välttäisi visuaaliset ristiriidat. Pysin luomaan siihen visuaalista rytmiä, jonka keskeisin voimallähde on kuvakokojen vaihtelu otosten välillä (ks. Pirilä & Kivi 2005: 113). Rytmin tavoittamiseksi pyrin videossani käyttämään jokaista klassiseen järjestelmään kuuluvaa kahdeksaa kuvakokoa. Esitän niiden jakautumisen omassa shippausvideossani Kuvion 28 avulla.



Kuvio 28. Kahdeksan kuvakoon toteutuminen omassa shippausvideossa

Esitin visuaalisen analyysin yhteydessä hypoteesin, jonka mukaan lähikuva on shippausvideoiden dominoivin kuvakoko. Tämä toteutui *Salaiset kansiot*-, *Uusi Sherlock*- ja *Outlander*-shippausvideoissa, joissa rakkauden ikonit olivat ilmekeksisiä: huomiopisteenä eli otoksen valintaperusteena olivat kasvot, ja koko aineiston otoksista 40 prosenttia edusti lähikuvaa. Runsas lähikuvan käyttö selittyi kasvovoihin, ilmeeseen ja katseeseen fokusoinnin ohella teknisin perustein. Toisin sanoen lähikuva leikkaa ympäristön lähes kokonaan pois, jolloin niitä on mutkatonta liittää toisiinsa editointivaiheessa.

Oman shippausvideoni dominoivaksi kuvakooksi nousi kuitenkin lähikuvan sijaan puolilähikuva (PLK). Ero lähikuvaan ei ole merkittävä, puolilähikuvassa rajausta tapahtuu olkapään kaaren sijaan kainalon tai rinnan korkeudelta, mutta se mahdollistaa huomiopisteen laajenemisen (ks. Kuva 7). Paikantaessani shippauskannustaisia tarjoumia muodostin videon teeman mukaisesti kännykän tai lankapuhelimen käytöstä rinnakkaisen huomiopisteen yhdessä hahmojen kasvojen kanssa.



Kuva 7. Esimerkkejä puolilähikuvasta ja puhelimen käytöstä huomiopisteenä omassa shippausvideossa

Oman shippausvideoni *booty call* -konsepti korostaa työkontekstissa kasvavaa jännitettä. Tällöin teoksen visuaalisen materiaalin tulee sisältää sekä puhelimen

käyttöä että hyödyntää kuvakokojen mahdollistamia ja työkontekstia tukevia lokaatio- ja tilavihjeitä. Kuvassa 7 on esimerkkejä teoksessa käytetyistä puolilähikuvista. Niissä hahmojen ilmeet ovat selkeästi nähtävissä, samoin puhelimen käyttö. Romanttisen rakkauden ikoni rakentuu omassa videossani symbolisesti osana katselukokemusta. Teoksessa käyttämäni visuaalista materiaalia sitoo ilmekeskeytyksen lisäksi eloton objekti eli seksualisoitu puhelin. Jotta *booty call* -konseptin mukaisen videon tuottaminen on mahdollista, on raakamateriaalin sisällettävä sekä puhelimia että niiden käyttöä. Koska etenkin matkapuhelimet ovat muototuneet fyysisesti pieniksi ja käteen sopiviksi, tuli niiden näkyvyys valmiissa teoksessa varmistaa kuvakokovalinnoilla. Samassa yhteydessä tuli kiinnittää huomiota havainnointiaikaan: jotta katsojan on mahdollista huomioida sekä hahmo että tämän toiminta ja puhelimen käyttö, tuli tarjouma esittää riittävässä ajallisessa kestossa osana videon todellisuutta.

Puolilähikuvaan mahtuu sommitelmallisesti myös vihjeitä lokaatiosta tai tilasta. Työkontekstia tukee puolilähikuvan kautta hahmottuva vaatetus. Esimerkiksi Scullyn sairaalan henkilökuntavaatteet tai Mulderin kauluspaita ja kravatti viestivät heidän olevan työympäristössä ja työtehtävissä. Näin puolilähikuvan kautta välittyvä informaatio voi rikastaa hahmoja, ja lisätä videon todellisuudessa näiden litteään kuvaukseen hieman pyöreyyttä.

Puolilähikuvan ja sen kautta välittyvän huomiopisteen paikantamisen jälkeen tarkastelin romanttisten tunteiden ilmenemistä tarkemmin. Esitin visuaalisessa analyysissäni (6.1.2), että shippausvideoiden tavoille kuvata romanttisia tunteita voidaan etsiä (mediatekstikohtaisia) kaavoja. Kaavalla viitataan mediatekstikohtaisen hahmorepresentaation, shippausvideokohtaisen hahmorepresentaation ja videon lajityypin yhteensulautumaan. Tästä voi olla paikannettavissa tiettyjä yleisiä, videosta toiseen siirrettävissä olevia piirteitä.

Käytin kaavan hahmottamiseen käsitettä paatos. Se viittaa ihmisen tunnemaailman kuvaamiseen kuvataiteen keinoin (ks. Vuojala 1997): paatos kuvastaa kokemustiloja, joita voidaan ilmaista taiteen kautta sanallisen kuvastamisen sijaan. Muodostin myös omatekoisesta shippausvideosta paatosgallerian, jonka sisältö koostuu teoksen prosentuaalisesti suurimpaan kuvakokoon eli puolilähikuvaan luokiteltavista otoksista. Puolilähikuville ei ollut tarpeen tehdä sisällöllistä karsintaa, sillä ne eivät sisällä shipin ulkopuolista materiaalia, kuten elottomia esineitä tai shipin ulkopuolisia toimijoita. Kuten aikaisemmin shippausvideoita analysoidessani, kiinnitin huomiota siihen mitä dominoivan kuvakoon visuaalinen sisältö merkitsee videon kontekstissa. Shippaussisällöllinen paatos rakentuu näin videon lajien, fluffin ja biisifiktio päälle. Taulukossa 11 esittelen omatekoisessa shippausvideossani toteutuneen paatosgallerian.

Taulukko 11. Omassa shippausvideossa toteutunut paatosgalleria aineistoesti-merkein

Jokaisen puolilähikuvaksi luokitellun otoksen huomiopisteeksi muodostuivat kasvot ja/tai puhelin. Kasvot takaavat shippausvideoissa huomioarvon, sillä ne välittävät sanatonta ja kuvallista infomaatiota, jolle fanit ja shipperit voivat antaa enemmän painoarvoa kuin ääneen sanotuille viesteille (ks. Bacon-Smith 1991: 189): ilmeet ja erityisesti silmät sekä kohdistettu katse tarjoavat merkittävää tietoa kuvassa esiintyvän hahmon huomion kohteesta, tunnetilasta ja aikeista (Pirilä & Kivi 2005: 127; Helminen 2017: 16). Luonnehdin shippausvideoiden analyysissä Mulderin ja Scullyn katsekontaktia merkittävimmäksi hahmojen välisten romanttisten tunteiden ikoniksi, sillä se on kannatellut sarjaan liittyvää shippausilmiötä 30 vuoden ajan. Kuitenkin omatekoisessa videossa laajensin romanttisen rakkau- den ikonia kasvojen ja katseen ulkopuolelle esittämällä puhelimen romantti- sen/seksuaalisen kontekstin mahdollistavana välineenä. Näin videon todellisuudessa puhelimesta ja sen käytöstä muodostuu korvikevastine (vrt. Pirilä & Kivi 2005: 23) seksuaaliselle halulle.

Shippausvideoni paatosgalleria kuvaa puolilähikuvan kautta *rauhallisuutta*, *ärtyneisyyttä*, *huolestuneisuutta*, *tyytyväisyyttä*, *kiusoittelevuutta* ja *jännittyneisyyttä*. Näistä määrällisesti suurin kaava on rauhallisuus (29 %). Kaavaa toista- vissa puolilähikuvissa hahmojen ilme pysyy tynenä, eikä se paljasta mitään toisen hahmon kanssa käydyn keskustelun luonteesta. Paatosgalleria ei näin korreloi vi- deon lajityyppien, fluffin ja biisifiktion, kanssa kuten esimerkiksi kärsimys/lohdut- tus-lajityypissä, jossa videon todellisuuteen sulautetut tarjoumat ja niihin sisälty- vät otokset pyrkivät luomaan lajityyppiä tukevan kuvaston. Kokeiluni perusteella

esitän johtopäätöksen, jonka mukaan fluff on lajityyppinä joustava: se on sovellettavissa romanttisen hassuttelun lisäksi seksuaalisen jännitteen esittämiseen, kunhan se ei korosta jännitettä liioitellun eroottisesti ja mahdollistaa huumorin sovitamisen kontekstiin.

Teoksessani seksuaalisen jännitteen nostatus tapahtuu korostamalla hahmojen välistä kemiaa paatosgalleriaan koottujen piirteiden kautta. Näin esimerkiksi ärtynoisyyttä kuvaava tarjouma voidaan tulkita hahmoille ominaisen dynamiikan kuvaukseksi, joka on mediatekstille tyypillistä: Mulder ja Scully ovat monista asioista eri mieltä ja voivat keskustella näkemyksistään avoimesti ja turvallisesti. Keskusteluyhteys korostaa heidän tasavertaisuuttaan, mikä voidaan nähdä shippauskannusteisuutta kasvattavana tekijänä (ks. Graham 2002): Mulder ja Scully hahmoina toistavat klassista romanttisten mediatekstien asetelmaa, jossa kaksi toisiaan sietämätöntä hahmoa kuitenkin rakastuvat tarinan lopussa (Turk & Johnson 2012).

Kerroin osana visuaalista analyysia luvussa 6.1.2, miten suuri rauhallisuuden osuus oli Salaisiin kansioihin liittyvien shippausvideoiden paatosgalleriassa. Nimitin rauhallisuutta kuvaavia otoksia tasapainottavaksi materiaaliksi, sillä ne osittain tai kokonaan mahdollistavat sisällöllisen vaihtelun kuvakoon rajauduttua merkittävästi lähikuvaan. Omassa shippausvideossani rauhallisuutta kuvaavien otosten runsaslukuisuus selittyy niissä tapahtuvalla puhelimen käytöllä. Rauhallinen hahmo näyttäytyy vähäeleisenä, ja videon kontekstissa hänet voidaan nähdä myös romanttisesti vaikeasti tavoiteltavana. Kokonaisuutena oman shippausvideoni puolilähikuvista koostuva paatosgalleria välittää litteää mutta mediatekstiuskollista hahmorepresentaatiota, joka kuvaa Mulderin ja Scullyn (romanttista) kumppanuutta kosketuksen ja suudelmien sijaan erityisesti katseen välityksellä.

7.4 Audio

Edellisessä alaluvussa kerroin oman shippausvideoni paatosgalleriasta, jossa rauhallisuus näkyi määrällisesti suurimpana kaavana. Paatos ei näin ollen korreloinut fluff-lajityypin kanssa, sillä visuaalinen materiaali ei tukeutunut lajityyppiin: hahmojen tyynnet ilmeet ja otoksissa näkyvästi esillä olleet puhelimet eivät pelkästään riittäneet toteuttamaan *booty call* -konseptia. Omassa shippausvideossani erityisen suuri rooli konseptin toteutumisessa on musiikilla, sillä se luo jännitteitä ja tunnelmia sekä kohdistaa katsojan mielenkiinnon visuaalisesti ja narratiivisesti painottamiini yksityiskohtiin (ks. Pirilä & Kivi 2005: 89). Musiikki luo merkityksiä yli sanojen tulkitessaan tunteita (Cook 1998: 22), ja teoksessani musiikin rooli kerroinnallinen sen sanoittaessa hahmojen tyynen ulkokuoren alla kytevää jännitettä.

Tässä alaluvussa käyn läpi Freundin (2011: 45–58) viidestä fanituotantoprosessin etenemistä tukevasta tekijästä **suunnittelun** eli analysoin valitun musiikin ja tarkastelen sen elementtejä. Teoksessani ei esiinny musiikin ulkopuolisia ääniä.

Koska musiikin kautta tapahtuva merkityssisältöjen rakentuminen kytkeytyy vahvasti teokseni konseptiin, käytin musiikkikappaleen valintaan runsaasti aikaa. Kävin läpi kymmenittäin musiikkikappaleita, joiden nimessä tai sanoituksissa mainittiin puhelin tai joka sisälsi puhelimen käytön kuvausta. Valitsin kappaleeksi yhdysvaltalaisen Blondie-yhtyeen kappaleen *Call Me* (1980). Kyseessä on *American Gigolo* -elokuvan (*Paramount Pictures*, 1980) tunnuskappale ja sen nimi on elokuvan päähenkilönä toimivan miesprostituoidun motto. Elokuva on tunnettu ja kappaleeseen liittyy näin populaarikulttuurista merkittävyyttä. Sanoitukset eivät kuitenkaan nimeä elokuvan hahmoa tai viittaa elokuvaan muilla tavoin, joten se toimii myös itsenäisenä tuotteena. Sanoitukset kasvattavat videon seksuaalista jännitettä nopean tempon tukemana. Kappaletta voi luonnehtia varsin tasaiseksi. Se ei sisällä esimerkiksi elokuvamusiikille tyypillisiä nostatusosia, joiden tehtävänä on nostattaa jännitettä ennen vapautusta. Valitun musiikkikappaleen jännite syntyy vauhdikkaan aloituksen luomista odotuksista ja seksuaalisesti virittäytyneistä sanoituksista.

Koska *Call Me* -kappale fokusoituu *American Gigolo* -elokuvaan ainoastaan teemaattisella tasolla, koin sen olevan riittävän elastinen tullakseen yhdistetyksi täysin erilaisiin audiovisuaalisiin tuotteisiin, kuten amatöörivideoihin. Voidaankin sanoa, että kappaleessa on samankaltaisia ominaisuuksia kuin pyöreissä hahmoissa: se on autonominen eli sen elämä ulottuu vuoden 1980 elokuvan ulkopuolelle, se voi avautua aina uusiin suuntiin pysyen silti tunnistettavana ja se voi siirtyä vaivattomasti mediasta toiseen (vrt. Dyer 1998: 93–96; Varis 2019: 121; Vermeule 2010: 49). Transformatiivisen työskentelyn myötä videoni uloskirjoittaa musiikin alkuperäisestä kontekstistaan ja sulauttaa sen osaksi teoksen kokonaisuutta (ks. Schwabac 2011: 111).

Musiikilla on omatekoisessa shippausvideossani kerronnallisia funktioita, joten sovellan myös sen analyysiin luvussa 6.2 käyttämäni musiikkitieteilijä Lissan kahdeksantoista elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategoriaa (Berndt & Hartmann 2008: 7). Aloitin musiikkikappaleen tarkastelun hyödyntämällä Karlinin (1994: 77) elokuva-aineiston audion käsittelyyn soveltuvaa kuuden kohdan kysymyslistaa, josta jalostin shippausvideoissa käytetyn musiikin tarkasteluun soveltuvan versioinnin.⁶⁶ Käyttämällä sitä lähtökohtana loin kokonaiskuvan oman

⁶⁶ 1. Kuinka paljon shippausvideossa on musiikkia?

2. Missä musiikkia on käytetty? Jos shippausvideossa on hiljaisuutta, miten sitä käytetään?

shippausvideon musiikista ennen kerronnallisten kategorioiden tarkastelua. Vaihe oli tarpeellinen, sillä sen avulla otin teokseeni etäisyyttä ja tarkastelin sitä ikään kuin ulkopuolisena tutkijana. Näin lähestyin sekä analysoimiani shippausvideoita (6.2) että teostani samojen analyysivaiheiden kautta.

Taulukko 12. Lissan 18 elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategorioiden kuvaukset sekä toteutuminen omatekoisessa shippausvideossa

OMATEKOINEN SHIPPAUSVIDEO			
Kappale ja julkaisu vuosi	Call Me (1980)		
Yhtye	Blondie		
Musiikkityyli	Dance rock		
1. Liikkeen ja äänen musiikillinen kuvailu	✗	10. Immersio	✓
2. Liikkeen korostaminen	✓	11. Symboli	✗
3. Todellisten äänten tyylittely	✗	12. Tulevien tapahtumien ennakointi tai paluu menneeseen	✗
4. Paikan kuvaaminen	✗	13. Elokuvan muotorakenteen vahvistaminen	✗
5. Ajan kuvaaminen	✓	14. Monifunktionaalisuus	✓
6. Äänen vääristäminen	✗	15. Äänitehosteet	✗
7. Kommentointi	✗	16. Puhe/dialogi	✗
8. Lähdemusiikki	✗	17. Hiljaisuus	✓
9. Näyttelijän tunteiden ilmaiseminen	✓	18. Ei-funktionaalisuus	✗

18 kategoriasta toteutuu kuusi. Teoksen musiikin kerronnallisen funktion tarkastelussa toteutuu Taulukon 12 mukaisesti useampi kuin yksi kategoria, joten musiikki on **monifunktionaalista**. Shippausvideoiden analyysin yhteydessä esitin näkemyksen, jonka mukaan **immersio** läpäisee jokaisen musiikin kerronnallisen funktion kategorian. Teoksessa, jossa teema ja narratiivi sitovat vahvasti visuaaliset ja auditiiviset elementit toisiaan täydentäväksi kokonaisuudeksi, musiikki on motivoitua ja siten se vahvistaa teokseen uppoutumista.

3. Käytetäänkö musiikkia lohkoissa, joissa sillä on merkittävä draamallinen tai psykologinen merkitys? Käytetäänkö sitä joskus vain täyttämään muutoin tyhjiltä tai motivoimattomilta vaikuttavia lohkoja?

4. Miten musiikin rakenne vaikuttaa musiikin kerronnalliseen ominaisuuteen? Jaksottavatko eri osat, kuten säkeistö ja kertosäkeistö, lohkoja?

5. Kuinka musiikki alkaa? Esimerkiksi käynnistyykö se pehmeästi ja hiljalleen vai yhtäkkiä ja kovaa? Mikä on musiikin alkamisen draamallinen motivointi?

6. Kuinka musiikki päättyy, mikä on musiikin päättymisen draamallinen motivointi?

Ennen alkusoittoa video käynnistyy sekunnin mittaisella **hiljaisuudella**. Hiljaisuus saa näin muissa aineiston shippausvideoissa toteutumattoman merkityksen: yhtäkkisen lopetuksen, merkittävän tapahtuman signaalina toimimisen tai loppusulkeuman sijaan se muodostaa aikaikkunan, jonka kuluessa katsojan on mahdollista kiinnittyä hahmoon tämän katseen kautta. Luonnehdin hiljaisuuden merkitystä teoksessani *kiinnittäväksi havainnointiajaksi*.

Liikkeen korostaminen kuvaa Lissan mukaan aktiviteettia. Fokusoin tämän shippausvideoihin tarkastelemalla musiikin välityksellä korostuvaa liikettä, kuten aineistossani esiintynyttä lyömistä (US3). Liikkeen korostaminen vaikutti omatekoisessa shippausvideossani mikrodramaattisiin tapahtumiin. Esimerkiksi videon ensimmäisessä otoksessa nähdään erikoislähikuvassa ihmisen silmä, josta kamera loitontaa nopeasti ulospäin. Se pysähtyy, kun Scullyn kasvot tulevat puolilähikuvassa kokonaan esiin. Kuvakoko tarjoaa myös tietoa lokaatiosta eli se sijoittaa hahmon agenttien jakamaan toimistoon. Loitontaminen tapahtuu samanaikaisesti musiikin intron käynnistyessä ja liike korostaa kameran liikkeestä syntyvää pientä siirtymää (ks. Pirilä & Kivi 2005: 71–72). Scullyn silmä videon aloittavassa otoksessa kiinnittää katsojan huomion, ja kuuloaistin herättävät iskut ikään kuin loitontavat itsessään kameran ja katsojan tämän mukana Scullyn kasvoista.

Luonnehdin **ajan kuvaamista** shippausvideoiden kerronnallisen funktion kategoriana keinona ankkuroida shipin tila. Tällöin musiikki yhdessä kuvaston kanssa kuljettaa shippiä ajassa menneestä nykyisyyteen tai tulevaan. Samalla se kuvaa shippiä aktiivisessa tai passiivisessa vaiheessa. Valitsemani musiikkikappaleen sanoitukset sitovat shipin nykyisyyteen ja aktiiviseen vaiheeseen, toisin sanoen videon tapahtumat toteutuvat katsojan silmien edessä katsomishetkellä. Esimerkiksi sanoitukset *“Call me! I’ll arrive, you can call me any day or night”* puhuttelevat toista osapuolta videon todellisuuden nykyisyydessä. Toisin sanoen shipin osapuolet voivat ottaa yhteyttä toisiinsa, milloin vain.

Shipin osapuolten puhuttelu sanoitusten keinoin kytkeytyy läheisesti **näyttelijän/hahmon tunteiden ilmaisemiseen**. Tämä emootioiden myötäily on analyyssini mukaan merkittävä immersiota kasvattava musiikin kerronnallisen funktion kategoria, sillä toteutuessaan se lisää hahmon kerroksellisuutta, todellisuutta ja pyöreyttä. Se tekee hahmoista todellisempia ja samastuttavampia eli emotionaalisesti realistisempia (Ang 1985: 44–45). Samanaikaisesti se tekee sekä lausumatomista että lausutuista vihjeistä, ja romanttisen rakkauden ikoneista, painoarvoltaan merkityksellisempiä kohottaen shippausarvoa. Kuten edellisessä kappaleessa kuvailin, valitsemani musiikkikappaleen lyriikat ovat osittain tai tulkinnallisesti yhtä kuvastossa nähdyn kanssa. Ne sanoittavat hahmojen tunteita ja ajatuksia. Esimerkiksi *“Cover me with kisses baby, cover me with love”* yhdistettynä

puhelimeen vastaavan ja keskittyneesti kuuntelevan Scullyn kasvoihin ketjuttaa katsojalle tarjotut tulkinnat: Scully vastaa puhelimeen toivoen soittajan olevan Mulder, lyriikat sanoittavat hänen ajatuksensa ja toiveensa ja hänen keskittynyt ilmeensä viestii soiton tärkeydestä.

Olen kertonut edellä, miten valitsemani musiikkikappale toimii muun muassa shipin osapuolten sisäisen ajatusmaailman tulkkina sanallistaessaan ääneen lausumattomia ajatuksia lyriikan välityksellä. *Call Me* -kappaleen ja videon kuvaston yhteisvaikutuksesta syntyy tulkinnallinen tila, jonka reunamilla hahmot kiertelevät toisiaan, kunnes videon lopussa päätyvät yhteen. Jännitteen laukeamiseen vihjataan visuaalisesti Scullyn astellessa ovesta Mulderin ja katsojan silminä toimivalle kameralle vihjaavasti nyökäten. Ääni-ilmaisu toimi myös omatekoisessa shippausvideossani romanttisen rakkauden ikoneita eli katseita tukevana tekijänä niin kerronnalliselta funktioltaan kuin teokseen uppoutumisen edistäjänä.

7.5 Videon julkaisu ja tekijänoikeuskysymykset

Kuten esittelin työni teoriaosassa luvussa 2.3.1, fanituotteiden ja tekijänoikeuden käsittelyn yhteydessä on tarpeellista erottaa toisistaan kaanon ja faanon. Kaanonilla viitataan alkuperäiseen mediatekstiin, joka toimii aineistolähteenä kaikkeen sen maailmaan kytkettävissä olevaan tuotantoon (ks. Bothe 2014: 2). Faanonilla taas viitataan fanien omaan kaanoniin, jonka muodostavat heidän omatekoiset tekstinsä ja tuotantonsa (Duffett 2013: 216–217). Tekijänoikeuskysymykset vaikuttavat kaikkiin kaanonia koskeviin muokkauksiin ja uudelleentulkintoihin, myös shippausvideoihin: kaupallinen tuotantokoneisto omistaa hahmot ja narratiivit, jotka toimivat fanien ja shippereiden luovan tulkinnan ja työn välineinä.

Etiikka läpileikkaa shippausvideon tuotantoprosessin kaikki viisi vaihetta, jotka Freundin (2011: 45–58) mukaan ovat konseptointi, suunnittelu, esikäsittely, editointi ja jakelu. Olen edellä tarkastellut näitä vaiheita teknisten ratkaisujen näkökulmasta tai taiteellisina prosesseina, ja tässä luvussa osallistan keskusteluun tekijänoikeuskysymykset ja niihin räätälöidyt, fanikäytäntöihin vakiintuneet ratkaisut. Koska tein osana tätä tutkimusta oman shippausvideon, tuli minun olla tietoinen tekijänoikeuskysymyksistä ja peilata tuotantoprosessin aikana tekemiäni ratkaisuja sekä niihin että hyviin fanikäytäntöihin. Aloitan pohtimalla tarjoumiin ja niiden kaappaamiseen sekä musiikkiin liittyviä eettisiä kysymyksiä. Päätän luvun käymällä läpi oman videoni julkaisuprosessiin ja siitä syntyneet eettiset pohdinnat.

Tekijänoikeuskysymyksiin suhtaudutaan faniyhteisöissä kahtiajakoisesti: toisaalta fanit ovat mediatekstiomistajuuden vastustajia ja kapinallisia, toisesta

näkökulmasta taas eettisesti valveutuneita ja tekijänoikeuden tiedostavia (ks. Freund 2011: 256–259). Fanien ja shippereiden tekemälle työlle haetaan oikeutusta nimeämällä se transformatiiviseksi tarinan rakentamiseksi. Tämä menettelytapa on merkittävä osa fanituotannon valmistamis- ja julkaisuprosessissa, sillä sen kautta useat fanituottajat hakevat laillista oikeutusta julkaista tuotantoaan: alkuperäisestä narratiivista lohkotaan irti vain pieniä osia, jonka pohjalta synnytetään uusi tuotanto. (Ks. Schwabac 2011: 36, 38, 104.)

Tekijänoikeuden ongelmallisuuden tiedostaminen ei kuitenkaan poista sitä tosiasiaa, että fanituotannossa operoidaan harmaalla alueella muokaten juridisesti toisen tahon omistuksessa olevaa teosta ja kaupallista tuotetta. Shippausvideon tekijänä tavoitteeni oli toimia mahdollisimman läpinäkyvästi ja hyviä fanikäytänteitä noudattaen, joten ostin Salaisten kansioiden 10. tuotantokauden DVD-muodossa. Tällöin maksoin oikeudesta katsoa kyseistä tuotantokautta. Peilaan menettelyäni oman shippausvideon editoinnissa ja julkaisussa Amerikan tekijänoikeuslain *Fair use* - eli *kohtuullisen käytön periaatteeseen*. Suomessa kohtuullisen käytön periaatteeseen on rinnastettavissa sitaattioikeus, jonka mukaan julkisesti saatavilla olevaa aineistoa voidaan lainata (ks. Operight 2020).⁶⁷ Valintaani hyödyntää kohtuullisen käytön periaatetta perustelen sillä, että käyttämäni visuaalinen ja auditiivinen aineisto ovat amerikkalaisia. Myös valitsemani julkaisualusta, YouTube, on amerikkalainen videosivusto. Halusin näin ollen hyödyntää tekijänoikeuslakia, jolla on yhteys sekä aineistoon että julkaisualustaan. Kohtuullisen käytön periaatteen mukaan tekijänoikeuden suojaamaa materiaalia voi käyttää kohtuullisesti ja poikkeustapauksissa (Schwabac 2011: 87–88). Periaatteen neljä tekijää ovat:

1. Käytön tarkoitus ja luonne: onko käyttö esimerkiksi luonteeltaan kaupallista tai voittoa tavoittelematonta koulutusta
2. Kopioitavan teoksen luonne
3. Käytetyn osan määrä ja oleellisuus suhteessa tekijänoikeuden alaiseen teokseen kokonaisuutena
4. Käytön vaikutus potentiaaliseen markkinaan tai tekijänoikeuden alaisen teoksen arvoon

Otan kantaa ensimmäiseen tekijään ja vastaan, ettei oman shippausvideoni tekemisen ja julkaisun taustalla ollut kaupallisen hyödyn tavoittelemineen. Syvensin sen kautta tutkimusaiheeni tarkastelua ja testasin sekä väitöskirjan teorialuvuista että shippausyhteisöjen toimintaa havainnoimalla hankittua ennakkotietoa. Toinen tekijä koskee kopioitavan teoksen luonnetta, ja teokseni tapauksessa sen luonne on fiktiota. Fiktiivisen televisiosarjan ensijulkaisuoikeus oli 20th Century Fox -elokuvayhtiöllä, eikä videoni vienyt tätä oikeutta.

⁶⁷ Sitaatti, tekijänoikeuslaki 22 §.

Lähde: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404#a22.5.2015-607>

Kolmas tekijä puntaroi videossa käytetyn lainatun materiaalin määrää. Otan tähän kantaa kertomalla Salaisten kansioiden 10. tuotantokauden toimivan videoni raakamateriaalina, mutta videosta ei voi päätellä kyseisen kauden merkittäviä juonilinjauksia. Täten se ei paljasta 10. tuotantokautta näkemättömille liikaa sen sisällöstä. Tästä siirrytään neljänteen tekijään eli videoni ei vahingoita tekijänoikeuksien omistajan mahdollisuutta ansaita teoksellaan. Videoni on itsenäinen teos, jossa olen järjestänyt lainaamani tarjoumat osaksi rakentamaani narratiivia ja uloskirjoittanut ne alkuperäisistä merkityksistään. Se kuitenkin säilyttää yhteyden alkuperäiseen materiaaliin.

Myös musiikkiin ja sen editointiin tai sen editoimatta jättämiseen kytkeytyy tekijänoikeusongelmia. Usein videoon valittu musiikki säilyttää alkuperäisen muotonsa eli sitä ei editoida, ja tällöin videoiden tekijät vetoavat transformatiivisuuteen. Sen mukaan musiikki uudelleenmuotoutuu kuvittaessaan videota, eli video muokkaa katsojan käsitystä myös siihen liitetystä musiikkikappaleesta. (Schwabac 2011: 104, 110–111.) Haen tarttumapintaa tästä ajatuksesta, eli valitsemani kappale uudelleenmuotoutui videon kontekstissa. Videon todellisuudessa nämä uudet merkitykset pysyvät elinvoimaisina, mutta katoavat sen ulkopuolella. Tätä ajatusta tukee videon toinen lajityyppi eli biisifiktio, joka teokseni kontekstissa tarkoittaa sanoitusten toimimista kertojajäänenä visuaaliselle kuvastolle: musiikkikappaleen kuuntelu ilman visuaalisen materiaalin tukea ei välitä videoon rakentamaani löyhää narratiivia. Ääni, kuva ja jälkituotannolliset valinnat muodostavat shippausvideon todellisuuden yhdessä.

Kun kuva, audio ja jälkituotannolliset valinnat ovat muotoutuneet videoeditointityökalussa shippausvideoksi, se voidaan tekijän niin halutessa viedä työkalun ulkopuolelle jaettavaksi ja monistettavaksi digitaaliseksi tiedostoksi. Koska digitaalisuus fanikuluttuureissa tarkoittaa yhtä kuin jaettavuus ja sen helppous (Rodrigo ym. 2017: 460), koin merkitykselliseksi ladata videon johonkin kanavaan tai palveluun henkilökohtaisen tietokoneen tai pilvipalvelun muistiin arkistoinnin sijaan. Freund (2011: 45–58) käyttää vaiheesta nimitystä **jakaminen**, jolloin teokselle valitaan jakelukanavaksi suoratoisto- tai latauspalvelu.

Kanavan tai palvelun valinta vaikuttaa suoraan siihen, millaista tietoa videon tehneen shipperin on kannattavaa teoksestaan jakaa. Valitsin videoni jakelukanavaksi videopalvelu YouTuben, sillä taitoni sen käyttämiseen ovat hyvät. Se on myös fanivideoiden tekijöiden keskuudessa tunnettu kanava, ja sen kautta on mahdollista tavoittaa yhteisön ulkopuolisia faniyleisöjä. Näin omalle tuotannolle voi saada runsaasti näkyvyyttä. Palvelun suosioon liittyy kuitenkin myös kääntöpuoli: tarkasti valvottu YouTube voi hakurobotteinsa avulla löytää shippausvideot lyhyessä

ajassa, etenkin jos videoiden julkaisijat ovat tehneet huolellista työtä avainsanojen (tagit) ja videon tietojen syöttämisessä. (Freund 2011: 259–266, 45).

Kiinnitin tästä syystä erityistä huomiota oman shippausvideoni julkaisuprosessiin, ja aloitin luomalla itselleni rinnakkaistilin nimimerkillä. Latasin tämän tilin kautta videotiedoston palveluun, ja jätin tietoisesti haku- tai avainsanat pois. Pyrkimyksenä oli minimoida videoni löytyminen avainsanoja käyttämällä, jotta pienentäisin sen mahdollisuuksia tulla nopeasti poistetuksi palvelusta (vrt. Freund 2011: 263). Jätin kuitenkin otsikkoon Mulderin ja Scullyn nimet, mutta en maininnut Salaisia kansioita tai sarjan englanninkielistä nimeä. Kuva 8 on kuvakaappaus YouTuben julkaisutoiminnosta, johon olen syöttänyt videon yhteydessä näkyvät tiedot. Kirjoitin tiedot englannin kielellä suuremman näkyvyyden tavoittelemiseksi.

The screenshot shows the YouTube upload interface. At the top, there are navigation icons for 'Ohjeet ja asetukset', 'Parannukset', 'Ääni', 'Päätösruuu ja merkinnät', 'Kortit', 'Tekstitykset', and 'Tekijänoikeudet'. The video title is 'My Snuggle / Mulder & Scully'. Below the title is a video player showing a woman on a phone. To the right of the player are video details: 'Kanava: N I N A J', 'Lähetysaika: 2. January 2018 klo 11.38', 'Kesto: 3:14', 'Raw-tiedosto: shipper_The_X-Files.m4v', 'Näyttökertoja: 83', 'Tykkää: 0', 'Ei-tykkäykset: 0', 'Kommentit: 0', and 'Videon URL-osoite: https://youtu.be/18d6jDIXBvE'. Below the video player are tabs for 'Perustiedot', 'Käännökset', and 'Lisäasetukset'. The 'Perustiedot' tab is active, showing a text area with the video title, a dropdown menu set to 'Julkinen', a checkbox for 'Jaa myös seuraavissa' (checked), a text area for 'Lisää videon viesti', and a 'Tagit' field with the example 'albert einstein, lentävä lehmä, animaatio'. There are 'Peruuta' and 'Tallenna muutokset' buttons at the bottom right.

Kuva 8. Oman shippausvideon julkaiseminen videopalvelu YouTubessa

Shippausvideoni nimi on *My Snuggle*, joka toimii viittauksena paitsi *booty call* -konseptiin myös 10. tuotantokauden kahden jakson nimeen.⁶⁸ Esittelytekstille varattuun kenttään listasin videolle määrittelemäni luokitukset, jotta videon löytäneet katsojat voisivat niiden perusteella päättää, sopiiko video heidän näkemysensä shipistä. Otin ikäsuositukseen kantaa luokittelemalla videoni PG:ksi (*Parental Guidance Suggested*), sillä visuaalisessa materiaalissa näkyi silvottu

⁶⁸ *My Struggle I* ja *My Struggle II*

ruumis. Videon lajityypit ovat fluff ja biisifiktio, jotka viestivät sisällön olevan romanttisesti kevyttä ja visuaalisen materiaalin pohjautuvan ainakin osittain musiikkikappaleen sanoituksiin. Viimeisenä luokituksena merkitsin videon kuuluvan RST-luokkaan, eli kerroin hahmojen välisten tunteiden olevan avoimesti esillä: Mulderin ja Scullyn välillä vallitsee työpaikkaromanssi, jonka työympäristöön soveltamisen haasteita video kuvaa. Näiden tietojen jälkeen liitin lyhyen kuvauksen 10. tuotantokauden tarjoamasta innoituksesta tuottaa omatekoinen shippausvideo.

Edellä kuvailemieni tietojen lisäksi koin tarpeelliseksi liittää kuvaukseen vastuu-vapauslausekkeen. Sen kautta osoitin ymmärtäväni fanien ja tuotannon välisiä ris-tiriitoja sekä käytäntöjä, joilla näitä kahta voi lähentää. Kerroin vastuuvapauslau-sekkeessa muiden tahojen omistavan kaikki videolla näkyvät materiaalit ja aino-astaan transformatiivisen työn kerroin kuuluvan minulle.

“Videon valmistamisella ei tavoiteltu taloudellista hyötyä, joten tekijänoikeusloukkausta ei syntynyt. Lähdemateriaali kuuluu laillisille omistajilleen, transformatiivinen työ kuuluu minulle. Tämä transformatiivinen työ perustuu Yhdysvaltain tekijänoikeus-lainsäädännön kohtuullisen käytön (*fair use*) periaatteeseen (Artikla 107).”⁶⁹

(Alkuperäinen julkaisu englanniksi, käänös MW)

Julkaisun jälkeen shippausvideo oli YouTubessa julkisesti katsottavissa 2.1.–2.2.2018 välisen ajan. Suunnittelin ajoituksen Salaisten kansioden 11. tuotanto-kauden ensiesityksen perusteella. Sarja oli jälleen ajankohtainen, ja videoni aset-tuisi sen myötä uuteen tuotantokauteen kohdistuvien odotusten aaltoon. Halusin julkaisuajankohdan kertovan myös videon aikajänteestä, eli siinä ei ole käytetty tuoreimman tuotantokauden tarjoamaa materiaalia. Päätin pitää videon julkisena yhden kuukauden verran. Tuona aikana kävisin seuraamassa sen esityskertoja, mahdollisia tykkäyksiä ja kommentteja. Päätin etukäteen, että jos YouTuben ha-kurobotit tai 20th Century Fox -elokuvayhtiö poistaisivat videoni ennen ennalta määrittämäni kuukauden kulumista, en olisi julkaissut sitä palveluun uudestaan.

Kuukauden aikana oma shippausvideoni sai 755 näyttökertaa ja yksi henkilö ryhtyi seuraamaan tiliäni. Suhteutettuna aineistoni shippausvideoihin, on kuukausittai-nen näyttökertojen määrä hieman alle keskitason. Esimerkiksi video SK2 oli

⁶⁹ “No copyright infringement was needed, no profit was made from this video. Source material belongs to legal owners, transformative work is mine. This transformative work constitutes a “fair use” of any copyrighted material as provided for in Section 107 of the US Copyright Law.”

Lähde artiklaan 107: <https://www.copyright.gov/title17/92chap1.html#107>

saanut sen julkaisun ja aineiston keruun ajankohdan välisenä kahtena vuonna 25 813 näyttökertaa, ja oman videoni vastaava kahden vuoden näyttökertojen määrä olisi 18 120. Eroa on kuitenkin suuresti verrattuna esimerkiksi videoon O4, joka oli noin kahden ja puolen vuoden aikana kerryttänyt 2 103 020 näyttökertaa. Aineistoni pienin näyttökertojen määrä noin kahden ja puolen vuoden ajalta oli 4 751, joten tämän perusteella shippausvideoiden näyttökertojen voidaan sanoa vaihtelevan huomattavasti. Tähän vaikuttaa oletettavasti avainsanojen ja videon tietojen käyttö. Videoni ei saanut palautetta, kuten kommentteja tai positiivisesta ja negatiivisesta suhtautumisesta viestiviä pikareaktioita. Näyttökertojen määrän perusteella tein oletuksen, että shippereillä on taitoja louhia heitä kiinnostavaa materiaalia esiin puutteellisista haku- ja avainsanoista huolimatta.

Oman teoksen julkaiseminen videopalvelussa sai minut kokemaan totena tässä väitöskirjassa esittämiäni huomioita liittyen fanien operoimiseen julkisen ja yksityisen tilan rajalla: yhtäkkiä en ollutkaan yksityisen tietokoneeni ääressä oleva ulkopuolinen tutkija, vaan aktiivinen toimija osana shippauskulttuuria. Tämä prosessi synnytti uudenlaisen, syvän yhteyden tähän tutkimukseen, siinä esittämäni teoreettiseen taustoitukseen ja shippausvideoiden analyysiin. Aikaisemmin pysyitin tavoittamaan kertomuksen shipperiyden kokemuksesta ainoastaan aineistonani toimivien videoiden välittämänä, mutta oman videon tekoprosessin myötä löysin oman shipperiyden kokemukseni. Tämä kokemus on arvokas pyrkiessäni ymmärtämään shippausta ilmiönä ja motiiveja sen taustalla. Se laajensi käsitystäni metatyöstä, johon shippausvideoiden tuotantoprosessi pohjautuu: taiteelliset ratkaisut tukevat visiota ja tekniset ratkaisut konkretisoitumista, mutta eettiset ratkaisut ulottuvat teoksen ulkopuolelle vaikuttaen vakiintuviin käytänteisiin, kommunikaatioon ja luottamukseen.

Shippausvideota tehdessäni työskentelin läpinäkyvästi jokaisen prosessin vaiheen ylöskirjaten ja niitä työn edetessä reflektoiden. Koin suurta vastuuta toimintani mahdollisista haittavaikutuksista Salaiset kansiot -shipperiyhteisöön. Jos hakurobotit olisivat paikantaneet videoni, se olisi voinut vaikuttaa muidenkin videoiden löytymiseen. Videon paikannukseen liittyi hakurobottien lisäksi toinenkin näkökulma. Jenkins (1992: 248) huomautti jo 1990-luvun alussa, etteivät fanivideoiden tekijät kyenneet kontrolloimaan videoidensa leviämistä. 2020-luvulla, digitaalisten tuotteiden valmistuksen ollessa vaivatonta ja niiden jakamisen helppoa, fanituotantojen leviäminen on saanut uudenlaiset mittasuhteet. Vaikka tutkijana olen tietoinen sitaattioikeudesta, jonka mukaan julkisesti saatavilla olevaa aineistoa voidaan lainata (ks. Operight 2020), ei internet-aineistojen käytön etiketin ja viitaukskäytäntöjen voi olettaa olevan kaikkien tiedossa. Ideoiden ja tuotteiden omistajuus sekä tuotantojen konkreettinen sijainti elävät hetkessä ja tänään nähtävillä oleva sisältö, kuten YouTube-video, voi sijaita huomenna digitaalisessa

roskakorissa. Se on myös voinut vaihtaa paikkaa toiseen videopalveluun tai toisen käyttäjätunnuksen alaisuuteen. Tätä ajatellen oma shippausvideoni, tai sen kautta välittyvä visioini, voi elää elämäänsä internetissä edelleen. Huolimatta siitä, että poistin videoni suunnitellusti YouTube-tililtäni vuoden 2018 helmikuussa.

7.6 Yhteenveto oman shippausvideon toteuttamisesta

Tavoitteeni oman shippausvideon toteuttamiselle oli täydentää positioni tutkimuskohteestaan eriytyneestä tutkijasta aktiiviseksi ja osallistuvaksi toimijaksi sekä rakentaa argumentaatiota ja teoriaa myös konkreettisen tekemisen kautta. Shipperin ominaisuudessa kiinnostuin videoiden shippauskulttuurisista merkityksistä ja niiden tuotantoprosessista niin teknisestä kuin taiteellisestakin tulokulmasta. Halusin reflektoida näyttöpäätteiden ja erilaisten ruutujen aikakaudella oppimiani rajoitteita ja kykyäni hylätä nämä rajoitteet. Jos tietokoneen osoitinta ei tietomme ja rajoitteidemme mukaan pysty liikuttamaan näytön ulkopuolelle (Norman 1999: 40), halusin itse ikään kuin toimia osoittimena ja todistaa omaehtoisuuden tekemisen kautta pystyvänä kurkottamaan mediatekstin rajojen ulkopuolelle. Osoittimena kuljetin hahmot jaksojen ja kaupallisen tuotantokoneiston luoman narratiivin ulkopuolelle uudelleenkirjoittamalla näihin ja mediatekstiin itseensä liittyviä ominaisuuksia tarjoumien, kuvan ja audion kautta noudattaen Freundin (2011: 45–58) viisivaiheisen fanivideotuotantoprosessin kuvausta.

Ensimmäisenä vaiheena muotoilin konseptin, toisin sanoen eriytin oman narratiivini lähdemateriaalista. Konseptini oli *booty call* eli seksuaalissävytteinen kutsu, jonka tavoitteena oli saada Salaisten kansioden Mulder ja Scully yhteen huolettomaan seksuaaliseen tilanteeseen. Se sai innoituksensa teknologian muuttuneesta roolista sarjan uuden tuotantokauden kuvastossa: sarjan ensimmäisinä tuotantokausina teknologia esitettiin uhkaavana pelokkeena, mutta uuden tuotantokauden myötä se ja erityisesti kännykät merkityksellistyivät uudelleen tehokkaina tutkijan apuvälineinä ja tiedon välittäjinä. Puhelimen käyttö rakensi hahmojen välille intiimiyttä, vaikka nämä olivat esimerkiksi työn vuoksi fyysisesti eri paikoissa. Seksualisoitu puhelin mahdollisti hahmojen liikkumisen julkisen ja yksityisen tilan rajamailla, ja shipille merkityksellinen työkonteksti oli näin merkittävässä osassa teoksessa. Tarjoumien valikoitumiseen ja kaappamiseen vaikuttivat siis hahmot, heidän ilmeensä sekä puhelin ja sen käyttö. Visuaalisten ristiriitojen välttämiseksi kerrytin videoon tarvittavan visuaalisen materiaalin Salaisten kansioden 10. tuotantokauden jaksoista.

Tarjoumien kaappaaminen ja videoeditointityökalun hallinta edellytti kiinnostusta tarvittavaan teknologiaan sekä ongelmanratkaisukykyä. Ensimmäisenä tuli

löytää työkalu, jolla tarjoumat voisi kaapata ja tallentaa oikeaan tiedostomuotoon. Tähän käytin mediasoitinta ja sen näytöntallennusohjelmaa, ja kaapatuille tarjoumille tein raakaleikkausta. Toisin sanoen valikoin tarjoumista tietyt kohdat, jotka olisivat potentiaalisia teokseni todellisuutta ajatellen. Näistä komponenteista muodostui visuaalinen materiaalipankki, jonka sisältöä lajittelin kategorioihin. Käsittelin kutakin kategoriaa paradigmana, jonka sisältö perustui samankaltaisuuteen, esimerkiksi yksi kategoria sisälsi hymyileviä ja onnellisia ilmeitä, toinen vakavia ilmeitä ja kolmas lankapuhelimen tai kännykän käyttöä.

Toteutin videon tavallisille kotikäyttäjille tarkoitetulla videoeditointiohjelmalla. Olisin voinut käyttää myös ammattilaistason ohjelmaa, mutta pyrin toteuttamaan oman shippausvideon ruohonjuuritasolle autenttisenä. Tämä tekninen vaihe opetti minulle paljon videoiden tekemiseen liittyvästä metatyöstä, joka voi olla ajallisesti pitkäkestoisempi jakso kuin valmiin teoksen tuottaminen. Vaiheeseen sisältyy mahdollisesti kokonaan uuden ohjelmiston opettelu, tiedostomuotojen ja ohjelmistojen yhteensovittamisen hahmottaminen sekä julkaisukanavan vaikutus tiedostomuodon valintaan ja sen laatuun.

Lajittelin videoleikkeitä samansisältöisesti eli paradigmoittain visuaaliseen materiaalipankkiin. Näiden samansisältöisten komponenttien avulla pystyin rakentamaan visiotani tukevan visuaalisen sisällön kanssa, ja prosessia voisi kuvailla koukutukseksi itsessään: pyrin saamaan teoksen todellisuuden kuvittamaan ideani *booty call* -konseptista, ja tein sen sekä hahmoja että tarjoumia muotoillen. Koska päätin julkaista teoksen videopalvelussa, tavoittelin sille myös katsojia. Näillä perusteiden esitän, ettei julkaistavaksi suunniteltu shippausvideo ole koskaan täysin vapaa koukutuksesta, vaikka suoriutuu siitä kaupallista tuotantokoneistoa läpinäkyvämmiin. Shippausvideo fokusoi koukutuksen tiiviimmin shipperiyhteisön sisään, sillä sen jäsenille mediatekstin hahmojen ominaisuudet ja elastisuus ovat jo entuudestaan tuttuja. Tällöin esimerkiksi tekemäni shippausvideon hahmorepresentaatioilla on mahdollisuus tulla ymmärretyksi ja sovitettavaksi esimerkiksi sen fluff- ja biisifiktio-lajityyppeihin. Oletan shippereiden tunnistavan näihin lajityyppeihin liittyvät piirteet ja pystyvän heijastamaan niiden toteutumista videon todellisuudessa toteutuviin hahmorepresentaatioihin ja narratiiviin.

Oman shippausvideoni kantava aihe on *seksuaalisen jännitteen kasvattaminen puhelimen välityksellä*. Alkuperäisen mediatekstin shippauskannusteisuuden hienovaraisuus tarjosi tälle konseptille haasteen, sillä se ei tarjonnut suoraan sitä tukevaa visuaalista materiaalia. Näin jokainen videon todellisuuteen osallistettu tarjouma kävi läpi shippaustuotannollisen metamorfoosin. Metamorfoosi tapahtui ennen kaikkea narratiivin liikkeelle laukaisemana ja seksualisoidun puhelimen

vaikutuksesta puolilähikuvan rajauksen mahdollistaessa huomiopisteen muodostumisen näistä molemmista.

Käsittelin hahmoja yhdistellen niihin mediatekstin liittämiä pyöreitä ominaisuuksia sekä videon teeman ja lajityypin edellyttämää litteää ja siten yksipuolista hahmorepresentaatiota. Videon todellisuuteen koodatussa Mulderissa vihjattiin aktiivisesta toimijuudesta muun muassa hänen tekemänsä tutkimustyön kautta, mutta kuitenkin työ tai sen tulokset eivät konkretisoituneet teoksen narratiivissa. Samoin menettelin Scullyn suhteen, jonka aktiivinen toimijuus näkyi esimerkiksi hänen lääkärin ammatissa suorittamassaan ruumiinavauksessa. Kuitenkin molempien hahmojen ensisijainen huomion kohde oli puhelin ja toisilleen viestiminen. Tämä pyrkimys (seksuaaliseen) vuorovaikutukseen oli videon narratiivinen perusta, jolloin representaatiotani hahmoista ei voi luonnehtia yksinomaan litteiksi: heidän toimintansa on tavoitteellista ja päämäärän tavoitteellisuus on keskeistä juonenkuljetuksen kannalta (vrt. Bacon 2000: 173–175). Biisifiktio-lajityypille ominaisesti visuaalinen materiaali tarvitsi vahvasti tukea musiikilta.

Freundin (2011: 45–58) viisivaiheisen fanivideotuotantoprosessin kuvauksessa mainittiin myös musiikin analysointi. Omassa shippausvideossani musiikin kerronnallisuudella ja visuaalisen materiaalin tukemisella oli suuri merkitys. Koska videon paatosgalleria ei vastannut fluff-lajityyppiä, loi musiikki jännitteitä ja tunnelmia sekä kohdisti katsojan mielenkiinnon visuaalisesti ja narratiivisesti painotamiini yksityiskohtiin (vrt. Pirilä & Kivi 2005: 89). Paatosgalleriassa korostui puolilähikuvan kautta erityisesti rauhallisuus, mikä ei sinällään kuvaa romanttista hassuttelua, mutta valitsemani musiikki sanoitti visuaalista ulottuvuutta ja rakensi jännitettä videossa rauhallisesti esiintyneiden hahmojen tyynten ilmeiden taakse. Musiikin kerronnallisen funktion kategorioista toteutui kokonaisuutta läpileikkaavien immersion ja monifunktionaalisuuden lisäksi neljä kategoriaa, joista ensimmäinen oli videon aloituksessa katsojan huomion hahmon katseeseen kiinnitettävä hiljaisuus. Liikkeen korostaminen vaikutti teoksessani mikrodramaattisiin tapahtumiin, esimerkiksi nopeatahtisen intron sovittamisessa kameran nopeaan loitontamiseen erikoislähikuvassa näkyvästä silmästä hahmoa ja tämän ympäristöä hahmottavaan puolilähikuvaan.

Musiikin kerronnallisen funktion kategorioista toteutui myös ajan kuvaaminen, mitä luonnehdin teokseni kontekstissa keinoksi ankkuroida shipin tila. Valitsemani musiikin, Blondien *Call Me* -kappaleen, sanoitukset sitovat shipin nykyisyyteen ja aktiiviseen vaiheeseen. Toisin sanoen videon tapahtumat toteutuvat katsojan silmien edessä katsomishetkellä, ja hahmot puhuttelevat visuaalisesti hillityn ulkokuorensa alla sanoitusten kautta toisiaan. Sanoitusten kyky toimia hahmojen ajatusten ilmentäjinä liittyi myös viimeiseen toteutuneeseen kategoriaan eli

näyttelijän/hahmon tunteiden ilmaisemiseen. Toteutuessaan se lisäsi hahmojen kerroksellisuutta, todellisuutta ja pyöreyttä, toisin sanoen se teki heistä samastutavampia ja emotionaalisesti realistisempia. Kategoria painotti myös ääneen lausumattomia vihjeitä ja lisäsi niiden painoarvoa.

Olen kuvailut edellä shippausvideon tekoprosessia, jossa olen uudelleenmuotoillut videoeditoinnin ja musiikin avulla juridisesti toisen tahon omistuksessa olevia hahmoja. Näin ollen minun tuli huomioida eettisyys koko prosessia läpileikkävänä tekijänä ja oppia tuntemaan tekijänoikeudelliset problematiikat ja niihin räätälöidyt, fanikäytäntöihin vakiintuneet ratkaisut. Reflektoin toimintaani peilamalla sitä Yhdysvaltojen *Fair use* -periaatteeseen, jonka mukaan tekijänoikeuden suojaamaa materiaalia voi kohtuullisesti ja poikkeustapauksissa käyttää (Schwabac 2011: 87–88). Hyödynsin myös fanikäytäntöihin vakiintunutta tapaa kirjoittaa audiovisuaalisen tuotteen liitteeksi vastuuvapauslausekkeen. Sen kautta kerroin muiden tahojen omistavan kaikki videolla näkyvät materiaalit, mutta transformatiivinen työ eli alkuperäisen mediatekstin muokkaaminen ja sen kautta syntynyt uusi tuotanto kuului minun tekijyyteni alaisuuteen. Julkaisin teokseni videopalvelu YouTubessa, ja vaikka jätin tietoisesti haku- ja avainsanat pois vaikeuttaakseni palvelun hakurobottien työtä, katsottiin sitä kuukauden aikavälillä 755 kertaa. Tämän perusteella voidaan olettaa, että shipperit omaavat taitoja louhia heitä kiinnostavaa materiaalia esiin puutteellisista julkaisutiedoista huolimatta.

Ajatus shippausvideosta koukutuksena syntyi shippausvideoiden analyysissa, mutta se vahvistui oman videon tekoprosessin myötä. Tämä osoittautui sellaiseksi tiedon ja taidon syventämiseksi, jota prosessilla tavoittelin. Tehdessäni videon itse uppouduin tarjoumien valintaa koskevaan päätöksentekoon, mistä en saanut kokemusta luvussa 6 läpikäymässäni shippausvideoiden analyysissa. Pohtiessani tulevan videoni audiovisuaalista aineistoa reflektoin tarkasti motiivejani ja esitin prosessin edetessä vaiheittain itselleni kysymyksiä: Miksi valitset juuri tämän komponentin saman paradigman sisällä, miksi liität videoleikkeet videoeditointityökaluun tässä järjestyksessä ja miksi yhdistät tämän musiikin muotorakenteen osan tähän visuaaliseen materiaaliin? Annoin itselleni videosta kokonaisuutena vastaukseksi sen, että halusin saada visioni toistumaan uskottavana teokseni kautta. Halusin siis *koukuttaa* videon katsojan uskomaan, että videossa nähty voisi olla totta jossain osassa Salaisten kansioden fiktiivistä maailmaa. Sen tiedostaminen, etten tehnyt shippausvideota ainoastaan tutkimuksellisista motiiveista tai hahmoilla hauskuutteluna, sai minun ymmärtämään koukutuksen merkityksen osana shippauksesta kiinnostuneiden yleisöjen tavoittamista ja rakentamista aikaisempaa analyysia syvällisemmin.

8 TULOSTEN YHTEENVETO JA POHDINTA

Shipperit ovat faneja, jotka ovat kiinnostuneita esimerkiksi kaupallisissa tuotannoissa olevien hahmojen välisistä suhteista. He tarkastelevat henkilökohtaisten tulkintakehystensä lävitse hahmojen ominaisuuksia, tarpeita ja ”kemialla” eli yhteenkuuluvuutta ja vetovoimaa sovittaen niitä yhteen. Henry Jenkinsin (1992: 24–25) käyttämä ”salametsästys”-termi kuvaa erinomaisesti shippausta toimintana: tuotannon passiiviseksi ja tahdottomaksi oletamat fanit eivät vastaanota tarjottua mediatekstin lukutapaa sellaisenaan, vaan lukevat ja tulkitsevat mediatekstejä omien tulkinnallisten kehystensä kautta. Myös shipperit omaavat omat henkilökohtaiset tai yhteisön jakamat tulkinnalliset kehykset ja louhivat mediateksteistä esiin katsojakohtaisesti tunnistettavia tunnevihtejä. Olen tarkastellut tutkimuksessani shippereiden toimintaa audiovisuaalisten eli kuvaa ja ääntä yhdistävien teosten muodossa.

Käsittelin shippereitä luovina tekijöinä, jotka uudelleentulkinnan lisäksi hallitsevat audiovisuaalisen kerronnan ja sen konkretisoimiseksi tarvittavat työkalut. Kuvasin johdannossa, miten tutkimukseni asettuu osaksi laajaa keskustelua ilmaisun, kommunikaation ja interaktion tukeutumisesta yhä enemmän (audio)visuaalisen materiaalin varaan. Esitin myös näkemyksen muuttuvasta ruudun koosta ja sen liikkumisesta ihmisten mukana: mukana kulkeva ruutu, kännykkä, mahdollistaa kiinnostavien sisältöjen tavoittamisen ajasta ja paikasta riippumatta, ja esimerkiksi videopalvelusovelluksen avulla lyhytvideoiden katsomien, tallentaminen ja jakaminen on vaivatonta. Näin amatöörituotannossa jo vuosikymmeniä käytössä olleet ilmaisukeinot ovat tulleet osaksi niin arkea kuin työelämää saatavilla olevan tekniikan ja median käytön muutoksen myötä.

Audiovisuaalinen shippaustuotanto on keinoni tarkastella audiovisuaalisen ilmaisun digitaalista murrosta. Tutkimuksessani olen väittänyt shippausvideon tekemisen olevan teknis-taiteellinen prosessi: se edellyttää tekijältään videoeditointityökalun, digitaalisen aineiston käsittelyn ja tiedostomuotojen yhteensopivuuden hallintaa, mutta myös audiovisuaalisen kerronnan perusteiden tuntemusta ja kykyä yhdistää siihen henkilökohtainen visio. Nämä kaksi osatekijää, tekninen ja taiteellinen, näkyvät analyysissä ja tuloksissa vahvistaen väitettäni. Tässä luvussa vedän yhteen tulokset ja pohdin niiden merkitystä (8.1). Tarkastelen myös menetelmän sekä tutkimusasetelman onnistuneisuutta saatujen tulosten kannalta (8.2). Lopuksi pohdin tulosten merkitystä amatöörivideoiden tutkimukselle, toteutukselle ja fanitutkimukselle (8.3) sekä luon katsauksen shippausvideoiden nykytilanteeseen ja tulevaisuuteen (8.4).

8.1 Tulokset

Tutkimukseni tavoitteena oli ymmärtää audiovisuaalista shippaustuotantoa osana internet-ajan fanitoimijuutta. Etenin kohti tavoitetta kolmijakoisen aineiston kautta, joita olivat aineistolähteet eli mediatekstit, näiden tiettyjen mediatekstien pohjalta shippereiden tekemät shippausvideot sekä oman shippausvideon teko-prosessi ja sen kuvaus. Seuraavissa alaluvuissa käyn kaksi tutkimuskysymystä, joihin tavoite jakaantui ja esittelen rakentamani teoreettiskäytännöllisen mallin, joka soveltuu audiovisuaalisen fanituotteen tarkasteluun.

8.1.1 Tulkinnallisen prosessin synty

Jaoin tavoitteeni kahteen tutkimuskysymykseen, joista ensimmäinen oli *miten mediatekstin shippauskannusteisuudesta ja fanien näkemyksistä syntyy tulkinnallinen prosessi*. Vastasin kysymykseen teoreettisella tasolla luvuissa 2 ja 3. Luku 2 toimi tutkimuskysymyksen perustana: ennen analyysin aloittamista minun tuli tutkijana perehtyä faniuteen yli sata vuotta olemassa olleena ilmiönä ja internet-ajan digitaalisena toimijuutena. Tämän kautta hahmotin shippausilmiön juuria, shippereitä osana digitaalisen kulttuurintutkimuksen traditiota ja shipperiyden audiovisuaaliseen toteuttamiseen liittyviä tekijänoikeudellisia kysymyksiä. Tämän kautta siirryin tarkastelemaan luvussa 3 hahmoja kerronnan ytimessä shippauksen näkökulmasta. Käytin ilmaisua ”tarjouma” kuvaamaan mahdollisuuksia uudelleenmuotoilla mediatekstin hahmoon liittämiä ominaisuuksia. Tämä hahmotarjouma toimii pohjana shippauskannusteisille tarjoumille, joilla kuvasin shipin eli hahmopariskunnan ”käyttämisen” ja tulkitsemisen mahdollisuuksia shippausvideon diegesiksessä. Käyttämällä viittaa hahmojen uudelleenmuotoutumiseen (transformaatioon) ja mahdollisuuksiin asettua osaksi mitä erilaisimpia audiovisuaalisia fanituotantoja.

Operationalisoin näiden kahden luvun teoreettisen pohjan analyysiluvuissa 5 ja 6. Luvussa 5 pohjustin tarjoumien analyysia läpikäymällä niitä tapoja, joilla aineistolähteenä olevat mediatekstit tukevat shippauskannusteisuutta koukutuksen kautta. Salaisia kansioita ja Uutta Sherlockia yhdisti niiden kaupallisten tuotantokoneistojen tapa houkutella katsojia tarjoamalla visuaalisia tunnevihjeitä. Vihjeet eivät kuitenkaan olleet liian ilmeisiä, jotta ihmissuhdespekulaatioiden suhteen välinpitämättömät katsojat saattoivat jättää ne huomiotta. Kuitenkin nämä tunnevihjeet kiinnittivät shipperin huomion, ja näin tietty otos tai kohta voi jalostua shippauskannusteiseksi tarjoumaksi. Kolmas aineistolähteeni, *Outlander*, osoitautui tunnevihjeiden tarjoajana kahta edellistä läpinäkyvämmäksi. Jokaista kolmea aineistolähdettä yhdisti niiden tapa koukuttaa katsojia eli houkutella

ihmissuhdekontekstista kiinnostuneita yleisöjä mediatuotteiden ääreen. Koukuttuksen myötä, tai sen tukemana, shipperi kiinnittyy mediatekstin fiktiivisiin hahmoihin.

Shippausvideo on valikoitu sarja shippauskannusteisia tarjoumia ja niiden ilmaisia muutoksia. Yksi shippausvideo voi sisältää tarjoumia esimerkiksi lähes 30 vuotta jatkuneesta televisiosarjasta, kuten Salaisista kansioista, rikkoa niiden kronologista järjestystä ja uudelleenmuotoilla niitä osaksi videon diegesistä. Nimitän tätä tarjoumien uudelleenmuotoutumista shippaustuotannolliseksi metamorfoosiksi. Siinä tarjouma muuttuu kaupallisen tuotantokoneiston juridisesti hallitsemasta aineksesta ensin raakamateriaaliksi. Tämän jälkeen se koodautuu uudelleen videon valmistaman shipperin vision kautta saavuttaen shippausvideon todellisuuteen asettuvan muotonsa. Tutkimuksessani käytin shippauskannusteisia tarjoumia keinoina tarkastella internet-ajan fanitoimijuudesta syntyviä kulttuurisia tuotteita ja niihin shippaustuotannollisen metamorfoosin kautta koodattuja merkityksiä.

Mediatekstin shippauskannusteisuudesta ja fanien näkemyksistä syntyy tulkinnallinen prosessi shippauskannusteisten tarjoumien uudelleenmuotoilun kautta. Ei riitä, että mediatekstistä irrotetaan osia ja nämä audiovisuaaliset rakennuspalikat tuodaan videoeditointityökalun aikajanelle. Tällöin ne olisivat kuin digitaalinen motivoimaton kollaasi, ja niissä piilevä potentiaali jäisi hyödyntämättä. Tarjoumat ja shippaustuotannollinen metamorfoosi ovat keino käydä dialogia alkuperäisen mediatekstin kanssa. Tämän dialogin kautta syntyvä tulkinnallinen prosessi voidaan nähdä myös eettisenä valintana sen kunnioittaessa suhdetta alkuperäismateriaaliin. Samanaikaisesti se kunnioittaa shippausta toimintana, sillä valtaosin se perustuu muiden tahojen omistamien hahmojen ja narratiivien uudelleenmuokkaukseen. Shippaus toimintana on osa shipperiyhteisön immateriaalista kulttuuriperintöä, jonka mukaan mediateksteistä, niiden juridisista omistajuussuhteista huolimatta, voivat kaikki ammentaa. Shippaus on audiovisuaalisen todellisuuden laajentamista, osoittimen viemistä ruudun ulkopuolelle.

8.1.2 Diegesiksen jalostuminen

Toinen tutkimuskysymys oli, *miten shippausvideon diegesis jalostuu alkuperäisestä mediatekstistä digitaalisesti jaettavaksi itsenäiseksi teokseksi*. Kysymyksen kautta lähestyin tavoitetta painottaen shippausvideoiden tekemisen teknistä tuloa. Minua kiinnosti kokonaisuus, joka muodostuu kuvasta, äänestä ja jälkituotannollisista valinnoista. Puhutaan shippausvideon todellisuudesta, tekijänsä näköisestä fantasiasta.

Vastasin kysymykseen teoreettisella tasolla luvussa 4 määrittelemällä shippausvideon tekoprosessiin kuuluvat vaiheet. Pohjustin analyysia tarkastelemalla audio-visuaalista ilmaisua ja sen osatekijöitä shippausvideoiden näkökulmasta. Aloitin kartoittamalla shippausvideon kannalta keskeiset leikkaustekniset käsitteet, ja pohdin videon tekoprosessin aloittavan metatyön eli shipin osapuolten tunteista viestivien tunneviuhjeiden louhintaprosessin merkitystä. Hyödynsin havaintoni analyysiluvussa 6 tutkimalla shippausvideoiden ääni- ja kuvailmaisua sekä jälkituotannollisia valintoja, ja luvussa 7 syvensin tutkimusta toteuttamalla oman shippausvideon. Oman videon toteuttamiseen liittyi jo mainittu tarjoumien kaappaminen eli editoitavan materiaalin kerrytys sekä julkaisu teknisenä ja eettisiä säännönmukaisuuksia noudattavana jälkituotannon osana.

Tarkastelin shippausvideoiden visuaalisuutta ihmisen mittasuhteisiin perustuvien kahdeksan kuvakoon avulla. Kaupallisen tuotannon alkuperäinen kameratyöskentely voi olla hienovaraista antaessaan esimerkiksi kuvakokojen vaihtelulla hahmoille tilaa ”hengittää”. Totesin kuitenkin shipperin hallitseman ”kameran” voivan olla kyltymätön ja tunkeileva: se tarttuu mikrotason yksityiskohtiin ja sanattomiin viesteihin tarkastellessaan shipin osapuolia kursailematta. Tämä kursailemattomuus toteutui erityisesti runsaana lähikuvan käyttönä. Ennen visuaalisen analyysin aloittamista esitin hypoteesin, jonka mukaan lähikuva olisi shippausvideoiden dominoiva kuvakoko. Tämä toteutui kirkkaasti, sillä 40 % koko shippausvideoaineiston otoksista oli lähikuvia.

Omassa shippausvideossani dominoiva kuvakoko oli puolilähikuva (31 %), jossa hahmo rajautuu hartioiden korkeudelta. Kuvakoko on intiimi, vaikka se tarjoaa katsojalle hieman lähikuvaa enemmän informaatiota hahmon pukeutumisesta, loikaatiosta ja tilasta. Tämä resonoi teokseni kantavan *booty call* -konseptin kanssa, jolla korostin työkontekstissa tapahtuvaa jännitettä. Täten tavoittelin työkontekstin ilmenemistä vaatetuksen ja ympäristön kautta. Puolilähikuva antoi myös tilaa teemaan liittyvälle seksualisoidulle puhelimelle ja sen käytön näkyvyydelle.

Kasvojen ilmeillä ja erityisesti silmillä on suuri huomioarvo. Katsoja tavoittelee niistä tunnelmaa ja merkitystä, ja kohdistettu katse kertoo henkilön tai hahmon huomion kohteesta, tunnetilasta ja aikeista. (Pirilä & Kivi 2005: 127; Helminen 2017: 16.) Täten shippausvideossa käytetystä lähikuvasta tuli merkittävä viestin välittäjä. Siinä hahmon kasvot muodostivat huomiopisteen eli kuvatärkeän kohdan, jonka ympärille kuvan keskeisin sisältö tiivistyi (ks. Pirilä & Kivi 2005: 123). Lähikuva eriytti hahmon kasvot mediatekstin todellisuudesta jättäen jäljelle kasvoilta välittyvän sanattoman viestinnän. Luonnehdin lähikuvaa shippausvideoiden kontekstissa tunteiden löytymisen instrumentiksi, ja siten erinomaiseksi tavaksi todentaa ilmeikeskeistä romanttista rakkautta.

Lähikuvan käyttö osoittautui erityisen tehokkaaksi tavaksi tarkastella hahmojen (romanttisia) tunteita sellaisiin mediateksteihin pohjautuvissa shippausvideoissa, joiden kaanonissa shipperin toivoma romanttinen suhde ei toteudu. Kuitenkaan lähikuvan voimaa ei voi luonnehtia siinä oletusarvoisesti ilmeneväksi, vaan kuva tulee motivoitua luomalla yhteys shippausvideon todellisuuteen. Ilman yhteyttä lähikuvia voi luonnehtia vain irrallisiksi ruuduiksi. Esimerkiksi peräkkäin videoeditointiohjelman aikajanelle asetellut lähikuvat voivat ilman motivointia olla kuin puhuvia päitä, joilla ei ole kytköstä toisiinsa tai narratiiviin.

Syvensin lähikuvan analyysia tarkastelemalla kaavoja, joilla voi paikantaa mediatekstikohtaisia kaavoja visuaalista romanttisia tunteita. Määrittelin kaavan mediatekstikohtaisen hahmorepresentaation, shippausvideokohtaisen hahmorepresentaation ja videon lajityypin yhteensulautumaksi. Tästä yhteensulautumasta voi olla paikannettavissa tiettyjä yleisiä, videosta toiseen siirrettävissä olevia piirteitä. Käytin kaavan hahmottamiseen Aby Warburgin käsitettä *pathosformel*, joka viittaa kuvataiteen keinoin tapahtuvaan ihmisen tunnemaailman kuvaukseen (ks. Vuojala 1997). *Pathos*, suomeksi paatos, kuvastaa kokemustiloja, joita voidaan ilmaista taiteen kautta sanallisen kuvastamisen sijaan. Formula taas viittaa näiden kokemustilojen kaavamaisuuteen, esimerkiksi addiktion kuvaamiseen elokuvassa (ks. Rantala 2017).

Kiinnitin analyysissa huomiota siihen, millaisia tavoitteita shippausvideon tulkinnallinen ulottuvuus kuvastolla asettaa. Toisin sanoen tarkastelin, mitä lähikuva kuvastaa kontekstissaan eli osana shippausvideon todellisuutta. Analyysini tulosten mukaan kunkin aineistolähteenä olevan mediatekstin shippausvideoille muodostui sekä yksittäisiä että yhteisiä paatoskaavoja. Jaettuja, jokaisessa aineistoni shippausvideossa toteutuneita kaavoja olivat *kärsimys/pelko*, *huolestuneisuus/surullisuus* ja *rauhallisuus/neutraali*. Näistä jälkimmäinen toteutui määrällisesti suurimpana kaavana omatekoisessa videossani. Luonnehdin tulosta yllättäväksi, sillä paatokset eivät kuvauksina välitä romanttista rakkautta tai välittämistä. Täten videoiden lajityyppien tuntemuksella oli merkittävä rooli paatosgallerioiden tulkinnassa: shippausvideon lajityyppi ohjasi kuvavalintoja ja paatos rakentui sen päälle. Esimerkiksi molemminpuolista kärsimystä kuvaava lajityyppi ohjasi lähikuvien kautta todennettuja hahmojen ilmeitä sekä niistä välittyvä tunnekokemuksia. Tulkitsin paatosgallerioita paitsi sisällölliseksi, myös tekniseksi työkaluksi: siihen kootut kaavat loivat oman visuaalisen paradigmaattisen järjestelmänsä, johon vaikuttivat mediatekstikohtainen hahmorepresentaatio, shippausvideokohtainen hahmorepresentaatio ja videon lajityyppi.

Kuvan jälkeen analysoin ääntä ja erityisesti musiikkia, koska sillä on erityisen suuri merkitys shippausvideon äänimaisemassa. Se tukee draamaa

käännekohtineen, luo jännitteitä, tunnelmia ja jatkuvuuksia, vahvistaa ajan ja paikan kuvailua sekä kohdistaa katsojan mielenkiinnon tekijän painottamiin yksityiskohtiin. (Ks. Pirilä & Kivi 2005: 89). Shippausvideoissa musiikilla on illustratiivista eli kuvitukseen lukeutuvaa elementtiä laajempi merkitys. Sen kautta voi muun muassa tarkastella shipin osapuolten ääneen lausumattomia tunteita. Muoto eli musiikillisten elementtien järjestys voi vahvistaa shippausvideon muotorakennetta. Tämä tapahtuu sovittamalla lohkoja esimerkiksi alkusoiton, säkeen ja kertosäkeen keston. Musiikin rytmin kautta on mahdollista lisätä visuaalisen kuvaston ja musiikin välille yhtenäisyyttä. Näiden esimerkkien kuvailemana musiikki sai shippausvideoissa merkityksen rakkauden ikoneita tukevana tekijänä niin kerronnalliselta funktioltaan kuin teokseen uppouttajana. Näin immersio oli osa auditiivisen ulottuvuuden analyysin kehystä. Tarkastelin shippausvideoissa käytettyä musiikkia Lissan kahdeksantoista elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategorian kautta (Berndt & Hartmann 2008: 7). Selvitin, näkyvätkö nämä kerronnalliset funktiot shippausvideoiden auditiivisessa ulottuvuudessa ja mikä on niiden suhde romanttisen rakkauden ikoneihin.

Musiikin välityksellä korostettiin liikettä ja ankkuroitiin shippi tiettyyn maantieteelliseen lokaatioon ja menneisyyteen, nykyisyyteen tai tulevaisuuteen. Symbolina se toimi kunnianosoituksena kulttuurille, johon shipin osapuolet kuuluivat. Musiikin avulla oli myös mahdollista luoda kontrastia äänen ja kuvan välille, ja vastakkaisesti käyttää sen muotoa jäsentämään lohkoja ja luomaan näin kokonaisuuteen rytmiä ja yhtenäisyyttä.

Shippausvideon muotorakenteen tukemiseen soveltui erityisen hyvin populaarimusiikki, johon aineistossani käytetyt musiikkivalinnat painoutuivat. Populaarimusiikin suosiota voi perustella sille tyypillisellä kaavalla, jossa esimerkiksi alkusoitto, säkeistö, kertosäkeistö ja loppusoitto toistuvat tietyssä järjestyksessä. Niin sanotun popkaavan hyödyntäminen shippausvideon muotorakenteessa vaikuttaa tulosteni perusteella positiivisesti immersioon, sillä se tarjoaa katsojalle tuttuuteen perustuvaa ennakkotietoa. Toisin sanoen katsoja pystyy päättelemään, miten musiikissa tapahtuva jännitteen nostaminen ja laskeminen tulevat vaikuttamaan videolla näkyvään kuvastoon.

Musiikkia käytettiin myös huulisynkronoinnin mahdollistajana eli sanoitukset sovitettiin hahmon puheeksi. Musiikki sai jaksottavia tehtäviä antaessaan tilaa sen ulkopuolisille äänille rakenteensa kautta. Yksi tällainen musiikin ulkopuolinen ”ääni” on hiljaisuus, joka toteutui signaalina merkittävästä tapahtumasta, yhtäkisenä lopetuksena tai loppusulkeumana.

Näen musiikin merkittävimmäksi kerronnallisen funktion kategoriaksi ja teokseen uppouttajaksi näyttelijän/hahmon tunteiden ilmaisemisen eli emotioiden

myötäilyn. Se lisää hahmojen pyöreyttä tehden niistä todentuntuksia ja samastuttavampia. Ilmaistessaan hahmojen tunteita tuo musiikki hahmorepresentaatioon uuden ulottuvuuden, jonka kautta voidaan kuvailla sitä mitä tarjoumien eli visuaalisen materiaalin kautta ei voi nähdä tai mistä annetaan vain viitteitä. Musiikin myötäillessä emootioita hahmojen kerroksellisuus kasvaa ja samoin katsojien samastuminen realistisiksi koettujen hahmojen kokemuksiin ja tunteisiin.

Kolmas ja viimeinen shippausvideon tekoprosessin vaihe oli jälkituotanto. Tein havainnon, jonka mukaan ajallisesti lyhytkestoisiin shippausvideoihin oli mahdollista lisätä ilmaisullista lisäarvoa jälkituotannollisten valintojen kautta. Kaupallisessa tuotannossa tämä vaihe ymmärretään tehosteiden käyttöä laajemmassa merkityksessä, eli se sisältää muun muassa kuva- ja äänileikkauksen. Koska shipperi ei ole ollut mukana alkuperäisen mediatekstin tuotannossa ja ei ole pystynyt vaikuttamaan kuvaushetkellä toteutettuihin ratkaisuihin, voidaan jälkituotanto ymmärtää shippausvideon kontekstissa mahdollisuutena lisätä kaapattuihin tarjoumiin niitä täydentävää ainesta.

Aineistossani toteutui neljä jälkituotannon osatekijää. Nämä olivat tekstiruudut, siirtymät, ajan hallintaan liittyvät tehosteet ja värinmäärittely. Tekstiruutujen kautta videon tekijä tarjosi katsojalle ennakkotietoa, ja se toteutui esimerkiksi shipin osapuolten esittelynä, kuljettamisena eli katsojan huomion ohjaamisena tiettyyn hahmoon. Tekstiruudut videon lopussa sisälsivät tekijä-, musiikki- ja auktoriteettikrediittejä. Tulkitsin myös värinmäärittelyn ennakkotietoa tarjoavaksi jälkituotannon osatekijäksi: tietyn värisuotimen käyttö voi luoda kontekstin kokonaiselle teokselle synnyttäessään sen emotionaalisen perustan ja kuvatessaan hahmojen sisäisiä tunnetiloja. Shippausvideoissa värit toimivat opittavina vihjeinä, joiden avulla aikaa ja lokaatiota jaettiin visuaalisesti. Tämä toteutui esimerkiksi muuttamalla kuvasto väliaikaisesti mustavalkoiseksi tai seepian sävyiseksi. Mustavalkoinen kuvasto värillisen kuvaston keskellä toimi visuaalisena ja opittavana vihjeenä siinä esitettyjen tapahtumien kuulumisesta menneisyyteen. Opittavuus perustuu toisteisuuteen ja symbolisuuteen, joten katsojan on mahdollista oppia toistuvan mustavalkoisen kuvaston viittaavan menneeseen.

Myös erilaiset siirtymät liittyvät ajan ja paikan muutokseen (Pirilä & Kivi 2008: 35), ja aineistoni shippausvideoissa siirtymien käyttö toteutui kahdella tavalla. Ensimmäkin niitä käytettiin audiovisuaalisen esittämisen perinteelle uskollisella tavalla ikään kuin laskeutuvana ja nousevana esirippuna lohkovaihdoksessa (ks. Pirilä & Kivi 2008: 97). Häilytys on esimerkiksi elokuvassa tyypillinen keino lopettaa kohtaus ja siirtyä sen myötä toisessa ajassa ja paikassa tapahtuvaan kohtaukseen, ja tämä käyttötapa toteutui myös aineistossani. Käytin sitä myös oman shippausvideon päätöksenä ja samalla ainoana tehosteena.

Toiseksi siirtymät loivat shippausvideoissa oman logiikkansa ja motivoituivat eri tavoin, esimerkiksi sydämen muotoinen siirtymä hahmoja esittävien otosten välillä toimi itsessään romanttisen rakkauden ikonina ja viesti hahmojen rakastuneen toisiinsa ensisilmäyksellä. Vaikka perinteisesti siirtymä nähdään elokuvakeronnan keinona (Pirilä & Kivi 2008: 104), väitän analyysini perusteella siirtymän voivan toimia myös juonellistavana ratkaisuna. Ajallisesti lyhytkestoisissa shippausvideoissa siirtymät toimivat keinona sovittaa videon todellisuuteen sisällöllistä arvoa. Ne sekä tukevat että välittävät romanttisen rakkauden ikoneita, ja ne voivat myös itse toimia romanttisen rakkauden ikoneina, kuten sydänsiirtymän käyttö osoitti.

Elokuviin tai televisiosarjoihin rinnastettaessa shippausvideo on mikrotason tuotanto. Kuitenkin sen kytkös audiovisuaalisiin fanituotantoihin sitoo sen usean vuosikymmenen pituiseen mikrotason tuotantojen perinteeseen. Tämän perusteella näen mikrotason tuotantojen kehittäneen toimivan prosessin, joka on toistettavissa ja sovellettavissa uusiin tuotantoihin. Näin ruohonjuuritasolla syntyvistä mikrotuotannoista voi ajan kuluessa syntyä makrotason fanitoimintaa: shippausvideot asettuvat audiovisuaalisten fanituotteiden tekemisen jatkumoon, joka käynnistyi 1970-luvulla ja jatkuu internet-aikana vaivattomana katsomisena, talentamisena ja jakamisena. Visuaalisen ulottuvuuden, auditiivisen ulottuvuuden ja jälkituotannollisten valintojen analyysin perusteella näen shippausvideon teko-prosessin neuvotteluna audiovisuaalisen ilmaisun perinteen kanssa, tekniikkaa ja taidetta yhdistäen. Perinnettä kunnioitetaan ja siihen luotetaan, sillä se on nähtävissä videoissa esimerkiksi tekstiruutujen ja siirtymien käyttönä sekä klassisesta Hollywood-elokuvasta opitun narratiivikäsitteksen eli tapahtumien sarjan esittämisen tuntemuksena (ks. Rodrigo ym. 2017: 265).

Audiovisuaalista perinnettä ja mikrotuotantojen jalostumista 1970-luvulta nykypäivään sitoo aika. Se on myös audiovisuaalisen ilmaisun tärkein yksittäinen sommittelutekijä, ja leikkaaja rakentaa visionsa ajan ulottuvuuteen (Pirilä & Kivi 2008: 75). Kuitenkaan tutkimuksessani en ole käsitellyt aikaa tarjoumien, kuvan, äänen ja jälkituotannon ohella shippausvideon kokonaisuuden analyysissä. Se läpileikkaa analyysin sen jokaisessa vaiheessa. Ajan hallinta ja muokkaaminen käynnistyy jo tarjoumien kaappaamisen ja raakaleikkauksen yhteydessä, ja esimerkiksi videossa käytetty musiikkikappale voi antaa videolle sen keston raamit. Sijoittaessani kussakin videossa käytetyt tarjoumat lohko- ja tarjoumarakenteen malliin, sijoitan ne samanaikaisesti aikajanelle. Tämä aikajana on pituudeltaan videon kelolla mitattava eli metrisen aika. Tarjoumien editoinnin aikana metrisen ajan kromologia muuttuu teoksen todellisuudeksi, kuvitteelliseksi ajaksi. Teokseen kaapatut tarjoumat ovat ajan virran osia, ja videon kestolla on suora vaikutus kerronnallisten tekijöiden painottumiseen (Pirilä & Kivi 2005: 157; Pirilä & Kivi: 2008: 75).

Shippausvideoiden tekijä pyrkii manipuloimaan aikaa. Shippausvideo on kestoltaan lyhyt verrattuna esimerkiksi televisiosarjan jaksoon, joka voi olla 30–60 minuuttia pitkä. Jos videon tekijä valitsee kolmen minuutin mittaisen musiikkikappaleen ja määrittää videon keston olevan yhtä sen kanssa, on hänen käytössään rajattu aika shipin osapuolten kuvaamiseen, romanttisen kontekstin rakentamiseen ja katsojan koukuttamiseen. Jos elokuvaa voi kutsua ajan valtiaaksi (Pirilä & Kivi 2005: 156), osoitti shippausvideoiden analyysi tämän pätevän myös audiovisuaaliseen ruohonjuurituotantoon: esimerkiksi musiikki, siirtymät, hidastukset ja nopeutukset asettuivat metrisen ajan yläpuolelle immersion avulla. Teokseen uppoutuminen on myös nähtävissä tavaksi manipuloida aikaa, ja se voi yhdessä syntyneiden emootioiden myötä venyttää metristä aikaa kuvitteelliseksi ja elämykselliseksi. Valmiin shippausvideon todellisuus on intensiivinen, ja jokainen siihen liitetty osatekijä ulottuvuuksineen pyrkii ajan rajallisuuden vuoksi viestimään jotain ja olemaan tukena shipille tai jopa rakentaa se keinotekoisesti.

Olen kuvaillut, miten shippausvideon diegesis jalostuu alkuperäisestä mediatekstistä tekijän vision ja teknisten taitojen sekä kuvan, äänen ja jälkituotannon kautta. Prosessin vaiheet voivat muovautua tekijän mieltymysten mukaisiksi, mutta yksi vaihe on mahdollista toteuttaa teoksen valmistuttua – jakaminen. Yksi tunnettu alusta shippausvideoiden jakamiselle on videopalvelu YouTube, joka on 2000-luvulla vakiinnuttanut paikkansa audiovisuaalisen fanituotannon julkaisemisessa ja jakamisessa. Kuitenkin videoiden tekijät suhtautuvat palveluun vaihtelevasti, ja tähän vaikuttaa esimerkiksi tekijänoikeuskysymyksiin liittyvä sääntely ja valvonta. (Freund 2011: 30, 262.) Voidaan kuitenkin olettaa, että YouTuben kaltaiset ilmaiset alustat houkuttavat shippereitä jakamaan tuotantoaan.

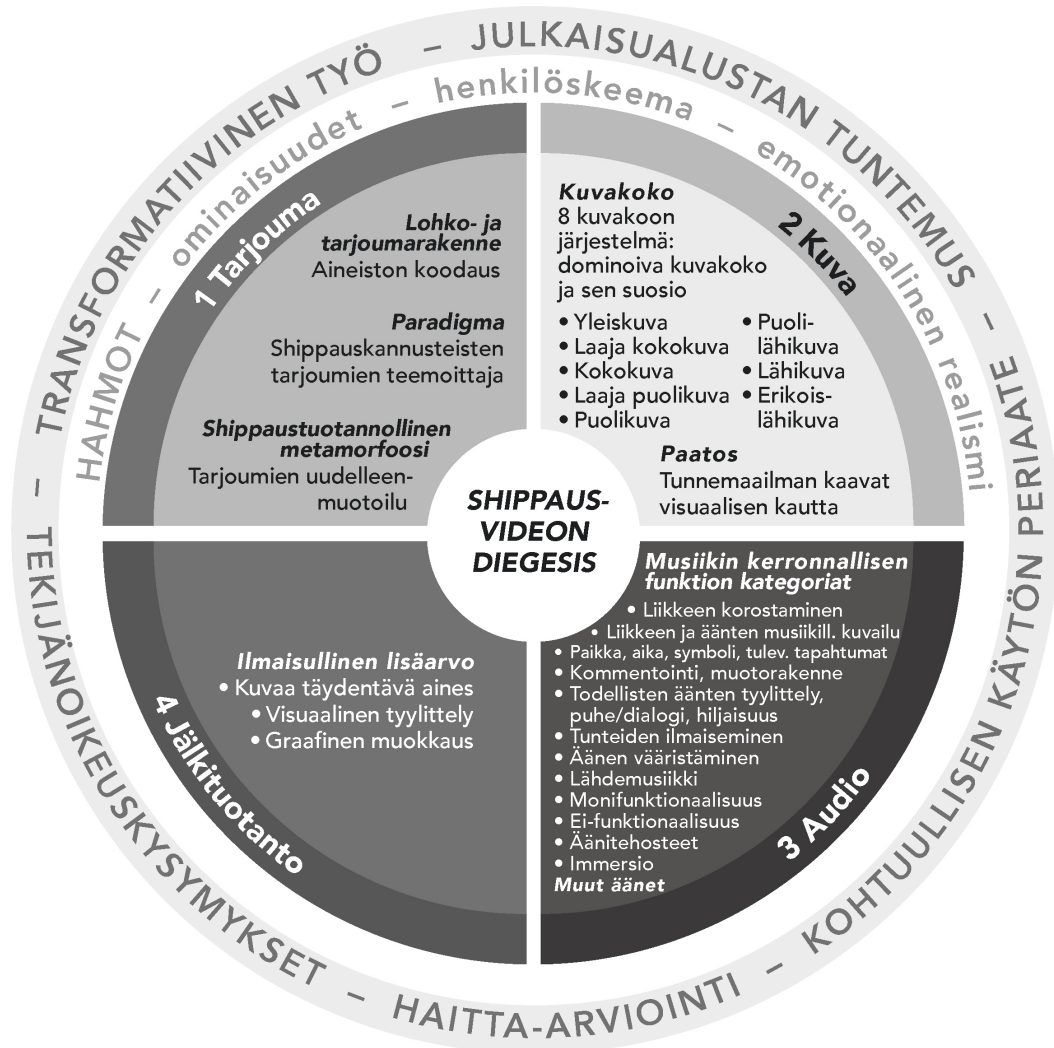
Aineistoni shippausvideoita analysoimalla ei ollut mahdollista saada tietoa siitä, millä perustein tietyn videon tehnyt shipperi oli valinnut teoksensa julkaisualustan. Julkaisu eli shippausvideon tekemisen oleellinen vaihe konkretisoitui tutkimuksessani itse tekemäni shippausvideon kautta. Ennen sopivan jakelukanavan valintaa minun tuli huomioida eettisyys koko prosessia läpileikkaavana tekijänä. Samoin minun tuli perehtyä transformatiivisiin tuotantoihin liittyviin tekijänoikeuskysymyksiin ja niihin räätälöityihin, fanikäytäntöihin vakiintuneisiin ratkaisuihin. Yksi tällainen hyödyntämäni vakiintunut ratkaisu oli kirjoittaa audiovisuaalisen tuotteen julkaisun yhteydessä sen osaksi vastuuvapauslauseke. Sen kautta kerroin muiden tahojen omistavan kaikki videolla näkyvät materiaalit, mutta alkuperäisen mediatekstin muokkaaminen ja sen kautta syntynyt uusi tuotanto kuului minun tekijyyteni alaisuuteen.

Oman shippausvideon tekemisestä saadulla kokemuksella pystyn vastaamaan tutkimuskysymyksen jaettavuutta ja julkaisua koskevaan osaan, mikä painottuu

erilaisten alustojen tuntemuksen ja niihin liittyvien valintojen lisäksi vahvasti eet-tiseen päätöksentekoon. Näkemykseni mukaan tekijänoikeuskysymysten ja niihin fanikäytännöissä vakiintuneiden ratkaisujen huomioonottaminen saa aikaan sen, ettei shippausvideo itsenäisty täysin alkuperäisestä mediatekstistä: shippausvideo keskustelee alkuperäisen mediatekstin kanssa hahmojen ulkoisten ja luonteeseen kuuluvien tunnuspiirteiden kanssa ja toimii työkaluna videon kontekstin tavoitta-misessa. Videoiden tekijät suhtautuvat tekijänoikeuskysymyksiin toisaalta vastus-tavasti ja kapinoiden, toisaalta taas tekijänoikeuden tiedostavasti (Freund 2011: 256–259). Tutkimukseni perusteella uskon vastustuksen syntyvän teoksen itse-näisyyden ongelmallisuudesta. Toisin sanoen, jos teet tuntikausia töitä videon to-teuttamiseksi omaa visiotasi noudattaen, mikä on tuntemattoman tahon oikeus il-moittaa, ettei sinulla ole oikeutta työhösi. Toteutettuani itse shippausvideon, haas-tettuani itseni uusien ohjelmistojen haltuunotossa sekä ratkaistuani useita tekni-siä ongelmia, olisin ollut pahoillani, mikäli video olisi poistettu nopeasti videopal-velusta. Oman shippausvideon toteuttaminen antoi aineksia pohtia teoksen ”elä-mää” myös julkaisun jälkeen.

8.1.3 Amatöörivideotuotannon malli

Esittelen Kuviossa 29 analyysin kuluessa rakentamani teoreettis-käytännöllisen amatöörivideotuotannon mallin, joka soveltuu shippausvideoiden ohella sovellet-tuna työväliseen amatöörivideoiden tarkasteluun. Tutkimukseni tavoitteena oli ymmärtää audiovisuaalista shippaustuotantoa osana internet-ajan fanitoimi-juutta, ja malli suhteutuu tavoitteeseen operationalisoimalla tulokset: mallia voi käyttää tukena shippereiden käyttämien ilmaisukeinojen analysoimisessa ja sovel-taa muihinkin amatööri- ja lyhytvideoiden tutkimukseen. Olen noudattanut sen vaiheita oman shippausvideon tekoprosessin kuvauksessa. Olen käynyt mallin vai-heet aineiston kautta läpi (5.2, 6.1, 6.2, 6.3, 7). Esittelen mallin vaiheet tavalla, joka kuvaa mallin käyttöönottoa ja mallin mukaista etenemistä.



Kuvio 29. Amatöörivideotuotannon malli

Mallia luetaan vaiheittain (1–4) ja huomioimalla sitä ympäröivät kehät jokaista vaihetta läpileikkaavina tekijöinä. Mallin keskellä on shippausvideon diegesis, joka koostuu kuvasta (1–2), äänestä (3) ja jälkituotannollisista valinnoista (4). Sekä tarjoumat että kuvat ovat visuaalista materiaalia, ja ne lähestyvät samaa aihetta eri tuotantovaiheissa. Videon konseptin muotoutumisen eli lähdemateriaalin jalostumisen erilliseksi tarinaksi jälkeen videon tekijä tuottaa videoleikkeet eli kaappaa tarjoumat. Mallissa tarjoumat on numeroitu *ensimmäiseksi vaiheeksi*, ja se ohjaa tutkijan huomiota pohtimaan motiiveja tutkittavaan videoon sisällytettävien tarjoumien valintaan, niiden teemoihin eli paradigmoihin ja tarjoumien uudelleenkodeutumiseen. Tähän ensimmäiseen osa-alueeseen on mahdollista sulauttaa Kuviossa 8 esittelemäni lohko- ja tarjoumarakenteen malli, jonka avulla voidaan kuvata selkeästi ja visuaalisesti shippausvideota aikajanana, jossa yhdistyvät sekä sen lähdemateriaali eli mediateksti ja videon itsensä rakenne. Lohko- ja

tarjousmallin käyttö toimii paitsi shippausvideon visuaalisena koodauksena myös analyysia pohjustavana metatyönä.

Toisessa vaiheessa visuaalisessa aineistossa siirrytään tarjoumien tasolta yksittäisiin otoksiin. Otokset poimitaan tutkittavasta videosta yksitellen digitaaliseksi galleriaksi ja tämän jälkeen ne sovitetaan kahdeksan kuvakoon järjestelmään. Kun samaa kuvakokoa edustavat otokset tuodaan yhteen ja sommitellaan kollaasiksi, on sitä tarkastelemalla mahdollista paikantaa otoksien huomiopisteitä eli keskeisintä sisältöä. Näin huomiopistedatasta on mahdollista tehdä johtopäätöksiä koskien videon teemaa ja hahmorepresentaatiota.

Tutkimuksen laajuus ja tarkoitus vaikuttavat siihen, onko tarpeen tehdä oma paatosgalleria kaikkiin kahdeksaan kuvakokoluokkaan kuuluvista otoksista. Tässä tutkimuksessa päätin tarkastella ainoastaan dominoivaa kuvakokoa eli lähikuvaa, koska sen kautta huomiopisteeksi nousivat hahmot ja kasvojen kautta välittyvä sanaton viestintä. Paatosgallerian avulla on mahdollista tarkastella tietystä kuvaakoosta rakentuneessa kollaasissa toteutuneita kaavoja, jotka kertaavat jotain tiettyä piirrettä. Tällä menettelyllä selvitetään kuvien toistuvuuden ja samankaltaisuuden merkitykset yhteisten nimittäjien eli paatosten avulla.

Kolmas vaihe fokusoi aineiston äänimaailmaan. Sen avulla selvitetään, onko musiikin tehtävä kuvittaa visuaalista materiaalia, vai onko sillä tätä merkitystä laajempia eli kerronnallisia tehtäviä. Musiikkitieteilijä Lissan kahdeksantoista elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategorian (Berndt & Hartmann 2008: 7) soveltaminen avartaa auditiivisen ulottuvuuden merkityksiä ja ohjaa tutkijaa tarkastelemaan sitä hyvin yksityiskohtaisesti. Kerronnallisen funktion kategorioiden käyttöä puoltaa myös se, että niiden sisäistäminen ja käyttäminen on kokemukseni perusteella mahdollista myös musiikkitiedettä tuntemattomalle tutkijalle.

Neljännessä vaiheessa tarkastellaan aineiston jälkituotannollisia valintoja. Tässä vaiheessa voidaan selvittää sen merkitystä kuvaa täydentävänä aineksena eli ilmaisullisena lisäarvona, joka voidaan toteuttaa esimerkiksi visuaalisena tyylyttelynä ja tehosteina. Vaiheen merkityksellisyys toteutuu havainnossa, jonka mukaan jälkikäsitteilyllä on, etenkin lyhyissä videoissa, suurempi merkitys kuin ainoastaan tehosteiden lisääminen.

Rakentamaani amatöörivideotuotannon malliin kuuluu kaksi ulkokehää, jotka läpileikkaavat jokaista esittelemääni vaihetta. Toinen ulkokehä käsittelee hahmoja. Shippausvideon kontekstissa hahmot ovat keskeisin klassisesta Hollywood-elokuvasta opitun narratiivikäsitteksen elementti, ja tämän vuoksi jokainen edellinen vaihe pyrkii omalla kentällään fokusoidaan ilmaisunsa niihin. Tässä vaiheessa tarkastellaan hahmojen ominaisuuksia verraten mediatekstin ja videon

todellisuuden tapoihin representoida nämä. Hahmoihin liittyy myös henkilöskeema eli tunnistettava ihmisvartalo (ks. Smith 1995: 22, 25). Fiktiivinen (ihmis)hahmo tarvitsee lihallisen, tunnistettavan vartalon, joka rakentuu tätä esittävän näyttelijän kautta, ja joissain tapauksissa näyttelijän vartalosta voi tulla hahmon ikoni eli korvikevastine. Näiden osatekijöiden avulla on mahdollista ruokkia affektiivista, emotionaalista realismia, eli katsojan kiinnittymistä hahmoon jae-
tusta tunnetilasta syntyneen samastumisen kautta (ks. Friend 2010: 79–80; Ang 1985: 44–45). Mallin ulkokehä tukee kokonaisuutta ja koostuu eettisistä valinnoista: tekijänoikeuskysymyksistä, haitta-arvioinnista, kohtuullisen käytön periaatteesta, transformatiivisesta työstä ja julkaisualustan tuntemuksesta.

Amatöörivideotuotannon malli yhdistää käytännön tekemisen ja teorian, jonka kautta ymmärrystä käytännön tekemisestä voi syventää. Malli kytkeytyy vahvasti tavoitteeseeni, joka oli ymmärtää audiovisuaalista shippaustuotantoa osana internet-ajan fanitoimijuutta: siinä näkyvät shippausvideon todellisuuden kaikki osatekijät, kytkös alkuperäiseen lähdemateriaaliin eli mediatekstiin ja digitaaliselle fanitoimijuudelle tunnusomainen julkaisuprosessi. Myös julkaisuprosessiin liittyvät tekijänoikeudelliset ja transformatiiviset ulottuvuudet huomioidaan. Malli on työväline, jonka avulla amatöörivideoiden tutkija oppii hahmottamaan aineistonsa eri ulottuvuuksista rakentuvaa kokonaisuutta ja videon tuotantoprosessia. Sitä on myös mahdollista käyttää aloittelevan videontekijän käytännöllisenä oppaana, joka herättää pohtimaan vision toteuttamista sekä teknisestä että taiteellisesta tulo-
kulmasta.

8.2 Jälkipohdinta menetelmävalinnoista ja tutkimusasetelmasta

Olen kuvannut akateemisen tutkimuksen tapaa käsitellä faniyhteisöjä absoluuttisena toisena, samoin kuin toiseuttamisen diskurssin toteutumista erilaisissa muodoissaan myös fani- ja shipparyhteisöjen sisällä (2.2.2). Tässä tutkimuksessa on fokusoitu shippereihin ja shippaukseen. Työni asettuu aikaisemman tutkimuksen aloittamaan jatkumoon. Olen tutkimuksellani tuonut shippausvideoista, ja audiovisuaalisista fanituotannoista ylipäättään, esiin piirteitä ja yksityiskohtia, jotka ovat aikaisemmassa tutkimuksessa jääneet toiseuttamisesta johtuen ”rivien väliin”, fanitutkimuksen subtekstiksi. Vaikka aikaisempi tutkimus ei ole yleisesti ottaen käsitellyt shippausta suoraan, on se muokannut maaperän, jolle tämäkin tutkimus on rakennettu.

Shippausvideon todellisuus syntyy videoeditointiohjelman yhdistäessä kuva- ja ääni-ilmaisun sekä jälkituotannolliset valinnat. Tutkimuksessani en pilkkonut

shippausvideon analyysia käsittelemään vain yhtä osa-aluetta, sillä halusin rakentaa audiovisuaalista mikrotason tuotantoa kokonaisuutena tarkastelevan työvälineen. Olin ennen tätä tukimusta katsonut shippausvideoita sekä mielihyvähypoteesilla että osana pro gradu -tutkimustani ja huomannut, millainen merkitys musiikilla on teoksen todellisuudessa. Musiikilla on kerronnallisia funktioita ja sen avulla voidaan esimerkiksi sanoittaa videolla esiintyvien hahmojen tunteita tai siten yhtenäistää kokonaisuutta, joten sen tai jälkituotannon eriyttäminen shippausvideoiden tutkimuksesta olisi määritellyt tutkimusasetelman, tavoitteen ja tutkimuskysymykset toisenlaisiksi. Luonnehdin audiovisuaalista shippaustuotantoa tekiänsä vision mukaisten hahmojen operationalisoinniksi ja fantasioinniksi kerronnan keinoin, ja tämä kerronta tapahtuu niin kuvan, äänen kuin jälkituotannon välityksellä.

Kuitenkin sekä kuvan, äänen että jälkituotannon huomioiminen analyysissa asetti haasteita tutkimuksen yhtenäisyydelle ja hallittavuudelle. Tarvitsin menetelmän ja lähestymistavan näiden jokaisen osa-alueen tutkimukselle. Osa-alueet olivat myös keskenään hyvin erilaisia, ja niitä sekä yhdisti että erotti tieteellinen lähestymistapa ja käytännönläheinen konkreettinen tekeminen. Niiden johdattamana toin yhteen digitaalista kulttuurintutkimusta, mediasemiotiikkaa sekä audiovisuaalisen kerronnan teoriaa. Seuraavaksi pohdin, miten hyvin näiden kolmen tutkimusperinteen yhdistäminen onnistui.

Yksi kulttuurintutkimuksen kohteiden tutkimukseen soveltuva ala on semiotiikka, jonka kautta on mahdollista tutkia tuottamisen ja välittämisen prosesseja (Pirinen 2012: 85). Näen shippausvideot semioottisena tutkimuskohteena, ja muodostin visuaalisesta semiotiikasta tutkimukseni teoreettisen viitekehyksen. Käytin visuaalista semiotiikkaa manuaalina shippausvideoiden tutkimukseen, sillä se mahdollistaa erilaisten näkökulmien ja tulkintamahdollisuuksien avautumisen täsmällisten tulkintojen sijaan.

Elokuvateorialle on keskeistä tarkastella katsojalle näytettävän tarinan ja päätteilykyvyn varaan jääneen aineksen suhdetta (ks. Bordwell 1985: xi). Lähestyin shippausvideoiden kontekstissa tätä ajatusta saman tarinan kahdesta ulottuvuudesta semiotiikan kautta ja venäläisen formalismin käsitteiden eli fabulan ja sujetin avulla. Sovelsin tutkimuksessani käsitteitä siten, että fabula oli alkuperäinen mediateksti kokonaisuudessaan. Sujet taas oli näkemykseni mukaan shippausvideo, joka teknis-taiteellisessa prosessissa eriytyi fabulasta ja täyttyi shipperin vision mukaisista tapahtumista ja hahmorepresentaatioista. Fabula/sujet-käsitepari soveltui hyvin kuvaamaan mediatekstin ja shippausvideon suhdetta, sillä se antoi teoreettisen välineistön saman tarinan kahden ulottuvuuden tutkimiseen ja liitti tutkimuksen samalla elokuvateorian kenttään, vaikkakin mikrotasolle. Omaksuin

semiotiikasta myös käsitteen ikoni, jonka avulla selvitin romanttisen rakkauden eli abstraktin tunnetilan tekemistä näkyväksi korvikevastineen avulla. Ennen analyysin aloittamista esitin hypoteesin, jonka mukaan sekä kuva, ääni, että jälkituotannolliset valinnat voivat sekä ilmentää että tukea romanttisen rakkauden ikoneina toimiva seikkoja, ja tutkimukseni perusteella tämä toteutui (ks. luvut 8.1.1 ja 8.1.2). Odotusteni mukaisesti semiotiikka soveltui hyvin laadulliseen tutkimukseen ja analyysin teoreettiseksi kehyykseksi.

Shippausvideossa valittu visuaalinen materiaali, shippauskannusteiset tarjoumat, ilmentävät shipperin louhimia tunnevihtejä. Merkittävimpiä tunnevihtejä eli romanttisen rakkauden ikoneita ovat aineistoni kontekstissa hahmojen vaihtamat merkitykselliset katseet. Halusin yhdistää visuaalisen materiaalin tutkimisessa audiovisuaalisen ilmaisun osatekijöitä sekä teoreettista näkökulmaa. Toteutin kuvan analyysin läpikäymällä aineistoni läpi otos otokselta ja tulkitsin niitä kahdeksanportaisen kuvakokojärjestelmän kautta. Menetelmän avulla selvitin, mikä tai mitkä ovat shippausvideoissa yleisimmin käytetyt kuvakoot ja mitä merkityksiä dominoivaan kuvakokoon liittyi. Dominoivan kuvakoon selvitettyäni tarkastelin tähän luokkaan kuuluvia kuvia paatos-käsitteen kautta ja tutkin kuvan kautta toteutuvia tunnemaailman kaavoja. Näiden kahden lähestymistavan yhdistäminen oli ratkaisuna toimiva: ne ohjasivat fokusta kohti dominoivassa kuvakoossa esiintyneitä huomiopisteitä, kuten ihmiskasvoja, ja niiden kautta välittyviä ikoneita, kuten katseita.

Äänessä kiinnitin erityistä huomiota musiikkiin, sillä shippausvideoiden kesto oli useimmissa tapauksissa yhtä videon keston kanssa ja muiden äänten merkitys jäi näin ollen vähempiarvoiseksi. Hyödynsin musiikin tarkastelussa musiikkitieteilijä Zofia Lissan kahdeksantoista elokuvamusiikin kerronnallisen funktion kategoriaa (Berndt & Hartmann 2008: 7) ja selvitin, toteutuivatko nämä funktiot shippausvideoiden auditiivisessa ulottuvuudessa, ja mikä on niiden suhde romanttisen rakkauden ikoneihin. Koska musiikilla on shippausvideossa kuvitukseen lukeutuvaa elementtiä laajempi merkitys, oli kerronnallisten funktioiden tarkastelu shippausvideoiden tutkimuksessa hedelmällinen valinta.

Esitin myös jälkituotantoa koskevan hypoteesin, jonka mukaan sen avulla voi tavoitella ilmaisullista lisäarvoa. Hypoteesilla laajensin jälkituotannollisten valintojen merkityksen pelkästä editoinnista tavaksi rikastuttaa shippausvideon todellisuutta ja tukea romanttisen rakkauden ikoneita ajallisesti rajatussa teoksessa. Koskin jälkituotannon tutkimiseen tarvittavan välineistön audiovisuaalista ilmaisua käsittelevästä kirjallisuudesta ja käytännön tekemiseen näkökulmia ja työvälineitä tarjoavilta verkkosivustoilta (esim. Pirilä & Kivi 2005; Pirilä & Kivi 2008; Risk 2020). Jälkituotannon eri muotoihin, kuten tehosteisiin ja niiden käyttöön, hain

teoreettista tarttumapintaa väitöskirjan kirjallisuudesta (esim. Varis 2019). Koska jälkituotannon määritelmä on tietotekniikan edistymisen myötä muuttunut ja siihen on sisällytetty uusia funktioita, kuten mainittua ilmaisullisen lisäarvon tavoittelua, oli sille sopivan tutkimusmenetelmän etsiminen ja rakentaminen haasteellista. Olen tyytyväinen analyysin tämän osan lopputulokseen, mutta tiedostan sen subjektiivisuuden mukanaan tuomat rajoitteet.

Minulta on kysytty väitöskirjaprosessin aikana, eikö shippausvideoiden tutkiminen riitä, onko sellainen välttämätöntä toteuttaa itse. Vahvistan johdannossa esittämäni näkemyksen siitä, että tutkimuskohteen teknologisen ulottuvuuden tarkastelu jäisi pinnalliseksi ilman konkreettista tekemistä: se on editointiohjelman opettelua, tarjoumien kaappaamista editointiohjelmaan, leikkaamista ja tiedostomuotojen hallintaa. Tutkimukseni tämä vaihe on valottanut minulle sen metatyön määrää, mikä on videon tekijän edessä ennen kuin teos on valmis jaettavaksi ja julkaistavaksi. Aikaisemmasta tutkimuksesta ei valotu yhtä fokusoidusti fanituotannon tekeminen käytännön toimintana, vaan niiden kautta kuvataan esimerkiksi motiiveja fanituotannon tekemisen taustalla. Aikaisempi tutkimus ja sen rakentama teoria yhdistyivät väitöskirjassani hedelmällisellä tavalla käytännön tekemisen kautta saavuttamiini havaintoihin. Ilman videon tekemistä kokisin, että moni tutkimukselleni oleellinen tulos jäisi ainoastaan videoista tehtyjen havaintojen varaan, enkä voisi kirjoittaa mitään esimerkiksi jakamisesta ja julkaisusta osana shippausvideoaineiston analyysia.

Olen edellä kuvaillut tutkimusmenetelmien valintaa, niiden käytön onnistumista analyysissa sekä tutkimusasetelmaa. Kuitenkin tutkimukseeni, kuten laadulliseen tutkimukseen ylipäätään, sisältyy subjektiivinen näkökulma. En voi esimerkiksi sanoa varmuudella, että toinen tutkija esimerkiksi ryhmittelisi aineistoni shippausvideossa käytetyt tarjoumat lohkoiksi kuten minä, koodaisi tarjoumateemat kuten minä tai tulkitsisi musiikin kerronnallisten funktioiden kategoriat kuten minä. En kuitenkaan näe tätä väitöskirjani kannalta ongelmalliseksi, sillä aineistonani olleet 13 shippausvideota toimivat esimerkkeinä, joiden analyysin avulla rakensin amatöörivideotuotannon mallia. Olen analysoinut aineiston itse ja käynyt sen kahteen otteeseen läpi pidettyäni näiden kertojen välillä usean kuukauden mittaisen tauon. Tulokset eivät muuttuneet pieniä yksityiskohtia ja tarkennuksia lukuun ottamatta, joten luotan tehneeni analyysin mahdollisimman tarkasti, läpinäkyvästi ja omaa toimintaani reflektoiden.

Analyysin tulokset ja tekemäni havainnot kertovat amatöörivideotuotannon mallin toimivuudesta, ja mallia on mahdollista käyttää myös toisenlaisten audiovisuaalisten fanituotantojen tai lyhytvideoiden tarkasteluun. Se, että rakentamani malli on toimiva ja vastaavanlainen tutkimus on sen kautta toistettavissa, tukee

tutkimuksen reliabiliteettia. Vaikka saman aineiston analysoiminen toisen tutkijan tekemänä ei toisi täsmälleen tämän tutkimuksen kaltaisia tuloksia, on shippausvideon tai toisenlaisen audiovisuaalisen fanituotannon analysoiminen mahdollista mallia hyödyntäen.

Tutkimuksessani aineisto ohjasi teorian ja käytännön tarjoaman välineistön valintaa ja sen rooli oli metodologinen. Aineisto oli kolmijakoinen, ja se sisälsi aineistolähteet eli mediatekstit, näiden tiettyjen mediatekstien pohjalta tehdyt shippausvideot sekä oman shippausvideon tekoprosessin ja kuvauksen. Jokaisen aineiston rooli tutkimuksessa oli perusteltu. Kolmijakoisen aineiston tarkastelemiseksi tarvitsin esiymmärrystä fani- ja shipperiyhteisöjen toiminnasta, ja se muodostui ajasta, jonka olen viettänyt erilaisilla sosiaalisen median alustoilla seuraamassa näitä yhteisöjä. Koen toisiaan täydentävän kolmijakoisen aineiston olleen valintana hyvä ja perusteltu tutkimustani ajatellen. Kuitenkin kolmeen kategoriaan jakautunut aineisto yhdistettynä eri aineiston osien analyysiin käytettyihin menetelmiin teki kokonaisuuden hallinnasta paikoitellen haasteellista. Tämä oli tietoinen valinta tutkijana, sillä en halunnut pilkkoa shippausvideon analyysia ja keskittyä vain yhteen osa-alueeseen, esimerkiksi kuvaan. Tällöin amatöörivideotuotannon mallin eli konkreettisen työvälineen rakentaminen audiovisuaalisten ruohonjuurituotantojen tarkastelemiseksi ei olisi toteutunut haluamallani tavalla. Tapani hallita kokonaisuutta oli tehdä kuvioita eri työvaiheista, ja nämä kuviot ovat nähtävissä osana väitöskirjaa. Kuten elokuvassa, oli myös väitöskirjassa sujuvuuden ja jatkuvuuden varmistaminen narratiivisen kerronnan takaamiseksi tärkeää.

Kerroin johdannossa, että ajankohtaisiin aiheisiin keskittyvä tieteellinen tutkimus on aikansa tuote. Tällainen tutkimus avaa ikkunan tutkimusajankohtaansa, ja herättää kysymyksiä tutkimustulosten ajankohtaisuudesta. Tutkimukseni aineisto on kerätty vuosien 2015–2017 aikana, ja osa aineistosta oli julkaistu useita vuosia ennen keräysajankohtaa. Täten väitöskirjan julkaisuajankohtana aineisto on nopeasti uusiutuvassa ja muuttuvassa internet-ajassa vanha. Olen kuitenkin edelleen yhtä mieltä johdannossa esittämäni näkemyksen kanssa, jonka mukaan aineiston kautta kuvatut merkitykset, ilmaisut ja kokemukset eivät vanhene aineiston mukana: faniuden mielihyvään ja kiintymykseen kytkeytyvä affektiivinen ulottuvuus tuli suurelle yleisölle näkyväksi 1970-luvulta käynnistyneessä diaesitysperinteessä, ja yli neljäkymmentä vuotta myöhemmin sama faniuden kohteisiin kytkeytyvä tunneintensiteetti tulee digitaalisissa tiloissa näkyväksi kuvien ja videoiden kierrossa (ks. Freund 2011: 19; Paasonen 2011: 232–236).

8.3 Tulosten merkitys amatöörivideoiden tutkimukselle ja toteutukselle sekä fanitutkimukselle

Saatavilla oleva tekniikka ja muuttunut median käyttö ovat jokapäiväistäneet amatöörituotannon vuosikymmeniä vanhat ilmaisukeinot. Nykyaikana esimerkiksi viihteellisten lyhytvideoiden jakamiseen tarkoitettu mobiilisovellus TikTok voi saada uudenlaisen funktion etenkin nuorisoa kiinnostavana reaaliaikaisia tapahtumia välittävänä uutiskanavana (ks. Rantalainen 2022). On syntynyt sukupolvi, jonka elämään audiovisuaaliset tuotteet sekä editoinnin ja jakamisen helppous ovat kuuluneet lapsuudesta saakka. Tämä sukupolvi voi muuttaa tapoja, joilla esimerkiksi uutisia ja tutkimusta tuotetaan ja esitetään. Viihteellistä sisältöä unohtamatta. Näin marginaaliselta vaikuttava aiheeni liittyy mediakulttuurisiin muutoksiin, ja tutkimukseni tarjoaa näkemystä ja työvälineitä tämän muutoksen vastaanottamiseen. Sen merkitys ei ole ainoastaan teoreettinen, vaan tutkimustani voi lukea myös tekniset seikat huomioivana käytännöllisenä opaskirjana, joka kokoaa myös yhteen hyviin fanikäytäntöihin ja tekijänoikeuskysymyksiin liittyviä tulokulmia.

Näen tarjouman toimivan hyödyllisenä työvälineenä tähän mediakulttuuristen muutosten tarkastelemiseen. Tutkimuksessani olen käyttänyt sitä shippauskulttuurisessa kontekstissa, mutta sitä voidaan käyttää työkaluna mediakulttuureissa ja erilaisissa tilanteissa laajemminkin. Esitin tutkimukseni johdannossa näkemyksen, jonka mukaan videosta on muodostunut yksi ajattelun muoto. Viittaan tällä siihen, että videoiden tekeminen on sulautunut osaksi arjen käytäntöjä ja että tilanteet ja tapahtumat herättävät pohtimaan, millaisen videon siitä voisi saada ja millaisessa yleisössä videon ajatellaan resonoivan. Vaikkapa pikkulapsiarjesta oivaltavia ja huumoripitoisia videoita tekevä perhevaikuttaja voi saavuttaa suuren näkyvyyden sosiaalisessa mediassa esittämällä videon avulla elämästään tarjoumia, jotka antavat kohderyhmälleen samastumispintaa. Kuten shippaustuotannon tarjouma on hahmon ”käyttämisen” mahdollisuus, voidaan tarjouma laajennettuna käsitteenä kytkeä myös yksittäisen videon tekijän ”käyttämisen” mahdollisuudeksi.

Esimerkiksi videomuotoinen työhakemus on videoeditointityökalussa kokonaisuus tarjoumia, joiden avulla videon tekijä pyrkii kiinnittämään katsojan huomion osaamiseensa ja persoonaansa sekä osoittamaan, miten on paras henkilö tulla valituksi avoimena olevaan tehtävään. Näin hakija pyrkii tarjoumien avulla rakentamaan hahmon ja kuvaamaan, millaisena persoonana ja osajana hän jatkaa videotiedostoa toistavan ruudun ulkopuolella. Mutta kuten alkuperäisestä mediatekstistä syntyvät tulkinnat eivät ole kaupallisen tuotannon kontrolloitavissa, ei

myöskään videomuotoisen työhakemuksen tekijä voi, ponnistelustaan huolimatta, hallita täysin katsojan tulkinnallista prosessia.

Videota voi luonnehtia henkilöbrändille kaikkein sitouttavimmaksi ja luottamusta herättävimmäksi sisältömuodoksi, jonka avulla katsojien luottamus saavutetaan paremmin kuin pelkän tekstin ja kuvan avulla. Erilaisten lyhytvideopalveluiden suosio on kasvussa ja lyhytvideoita tehdään ja katsotaan sekä puhtaassa viihtymistarkoituksessa, verkostoitumisessa että ammatillisten tavoitteiden saavuttamisessa (Aito Video 2021). Väitöskirjani lukija saa työkaluja ja näkemystä lyhytvideoiden analysoimiseen. Olen rakentanut osana tätä tutkimusta amatöörivideotuotannon mallin, joka on rakentunut osana aineistoni analyysia ja jota olen testannut oman shippausvideon tuotantoprosessin kautta. Tämä on tutkimukseni teoreettinen kontribuutio: audiovisuaaliset tuotteet yleistyvät yhä enemmän vapaa-ajalla, työelämässä, median eri muodoissa, opetuksessa ja tieteellisessä tutkimuksessa, ja niiden tutkimukseen tarvitaan lisää käsitteitä, näkökulmia ja ratkaisuja. Yleistyminen johtaa myös siihen, että niiden ajallinen kesto lyhenee, jolloin todennäköisyys useille katselukerroille kasvaa. Näin amatöörivideot voivat vallata yhä enemmän jalansijaa osana jokapäiväistä viestintää.

Teoreettisen kontribuution lisäksi tutkimukseeni liittyy vahva käytännönläheisyys: rakentamani amatöörivideotuotannon mallin voi omaksua käytännöllisenä oppaana amatöörivideoiden tekemiseen, jonka kautta tutustuu videon eri ulottuvuuksiin eli kuvaan, ääneen ja jälkituotantoon. Näin väitöskirjani lukija tai amatöörivideoiden tutkija oppii hahmottamaan näistä ulottuvuuksista rakentuvaa kokonaisuutta ja videon tuotantoprosessia.

Edellisissä kappaleissa olen kertonut tutkimuksen merkityksestä amatöörivideoiden tutkimuksen ja tekemisen tulokulmista. Kuitenkin tarkastelemani audiovisuaaliset teokset ovat shippausvideoita, ja väitöskirjani perusta löytyy faneista ja fanitutkimuksesta. Näen tutkimukseni kontribuutioksi myös shippereiden esiin nostamisen ja heidän merkityksensä korostamisen fanitutkimuksen kentällä. Luvussa 2.2.2 kerroin, kuinka shippaus näkyy fanitutkimuksessa toiseuttamisen diskurssin kautta: shipperit esimerkiksi on kuvattu omaa tulkinnallista linjaansa noudattavaksi faniyhteisön alaryhmäksi (Bothe 2014), hahmojen välisestä erotiikasta kiinnostuneiksi, ”nörttiydellään” erottuvaksi joukoksi (Busse 2013: 78–79) ja avoimesti paheksutuksi faniryhmäksi (Hadas 2013: 336–337), joka romantisoi hahmojen välistä tulkinnallisesti avointa suhdetta (Nikunen 2005: 154).

Vaikka tämän väitöskirjan kautta välittyvä tulkintani shippereistä ja shippauksesta löytää tarttumapintaa näistä kuvauksista, asemoin shipperit ja shippauksen edeltävää tutkimusta selvemmin osaksi fanitutkimuksen kenttää. Tutkimustani voi lähestyä näin ollen myös opaskarttana shippaukseen ilmiönä. Olen nostanut

jäljittämäni fanitutkimuksen ja faniyhteisöjen subtekstin esiin akateemisen tutkimuksen rivien väleistä. Olen täydentänyt sitä ilmiöön perehtyneiden populaarijulkaisujen sekä fani- ja shippერიyhteisöjen havainnoimisella saavutetulla esiymmärryksellä. Tekstini on moniäänistä: siitä välittyy aikaisemman tutkimuksen avulla saatu tieto, shippausilmion ruohonjuuritasolla tuntevien populaarijulkaisujen kirjoittajien kokemus sekä shippereiltä itseltään havainnoinnin kautta oppimani ilmiön perusteet ja toimintatavat. Ja tietenkin myös oma ääneni sekä shippерinä että tutkijana, akateemisena fanina.

Tutkimuksen merkitystä pohtiessani olen suunnannut katseeni vahvasti tulevaisuuteen, ja kuvannut sen liittymistä nykyhetkessä tapahtuviin mediakulttuurisiin muutoksiin. Kuitenkin väitöskirjani nostaa esiin myös asioita menneisyydestä. Tämä toteutuu tarkastelemalla faniuden historiaa ja sen toteuttamisen juuria, mutta menneisyys voi shippauskulttuureissa löytyä ajallisesti nykypäivää lähempääkin. Esitin luvussa 2.2.3 näkemyksen, jonka mukaan vastikään lopetetun tai tuotantotauolla olevan televisiosarjan shippausvideoista voi muodostua shippauskulttuurista memorabiliaa eli muistotallenteita. Jos esimerkiksi televisiosarjojen ja elokuvien julkaisun vanavedessä on tehty oheistuotteita ja muistoesineitä, joiden avulla fanit voivat palata yhä uudelleen mediaelämysten tuottamisen tunnetilojen ääreen (Duncan & Smith 2009: 105–106; Pine & Gilmore 2011: 85–88), voivat shippausvideot pitää yllä shippерeiden suhdetta mediatuotteeseen. Ja digitaalisesti jaettuna ne voivat edesauttaa uuden fani- ja shippерikerrostuman synnyttämässä.

Esimerkiksi *Outlanderin* ensimmäisen audiovisuaalisen fanituotantoaallon videot toimivat kulttuurisena ja affektiivisena memorabiliana. Ne toimivat muistotallenteina ajasta, jolloin audiovisuaalista shippaustuotantoa oli mahdollista tehdä ainoastaan hyödyntämällä luovasti elokuva- ja sarjatuotantoja, jotka hahmo-, aika- ja miljöökuvauksessaan olivat sovellettavissa visuaalistamaan *Outlander*-kirjasarjan narratiivia. Näenkin tutkimukseni merkityksenä myös lähimenneisyydestä oppimisen taidon: vaikka tekniikka kehittyi ja audiovisuaaliset fanituotannot muuttuvat tekniikan mukana, on tarpeellista ymmärtää myös niiden 2000-luvun alkuun paikannettavissa olevien muotojen merkitystä esimerkiksi memorabiliana.

Yhteenvedona esitän väitöskirjani paikkaavan amatööri- ja lyhytvideoiden tutkimuksellista aukkoa siltä osin, että se tarjoaa niiden tarkasteluun käsitteitä, näkökulmia ja ratkaisuja, jotka ovat skaalattavissa tuleviin tämän aihepiirin tutkimuksiin. Amatööri- ja lyhytvideoiden tutkimus rakentuu vielä merkittävästi suurien tutkimusperinteiden päälle, vaikka sekä kirjallisuuden tutkimuksen että elokuva- ja tutkimuksen teorian ja käsitteet eivät skaalaudu vaivatta kestoltaan lyhyiden audiovisuaalisten tuotteiden tarkasteluun. Tutkimukseni korostaa myös

tutkimusaiheeseen vahvasti liittyvää käytännönläheisyyttä, sillä rakentamani amatöörivideotuotannon mallin voi omaksua käytännöllisenä oppaana amatööri-videoiden tekemiseen. Se toimii myös opaskarttana shippaukseen ilmiönä ja asemoi shipperit ja shippauksen edeltävää tutkimusta selvemmin osaksi fanitutkimuksen kenttää.

8.4 Katsaus fanikäsitksen muutoksiin sekä shippausvideoiden nykytilanteeseen ja tulevaisuuteen

Aktiivinen fanikäsitys alkoi kehittyä 1990-luvun puolivälissä, jolloin alettiin korostaa faneja tuottavina ja luovina yksilöinä sekä fanikulttuurien monimuotoisuutta. Samalla avautui uudenlainen näkökulma, joka auttoi myös tutkijaa tuomaan fanipositionsa julki. (Poikolainen 2015: 46–47; Duffett 2013: 64). Tutkijafanit sekä faneiksi tunnustautuvat opettajat voivat hyödyntää tietoaan ja osaamistaan fanipohjaisista käytännöistä soveltamalla niitä esimerkiksi opetustilanteisiin. Populaarikulttuureissa tapahtuu epämuodollista oppimista, johon liittyy innovatiivisuutta ja kokeellisuutta (Jenkins, Purushotma, Weigel, Clinton & Robinson 2009: 11). Esimerkiksi fanivideoiden tekemiseen liittyy merkittävänä osana palautteen toivominen faniyhteisöltä. Beeta-arvioijina toimivat fanit voivat ehdottaa vaikkapa muutoksia videoleikkeiden valintaan ja editointiin. (Freund 2011: 57.) Näin video kehittyi yhteisöllisen palautteen kautta, ja videon tekijyys jakautuu.

Fanikäytäntöihin lukeutuvat tavat uudelleentulkita, vastustaa ja kritisoida kaanonina voisivat olla myös korkeakouluopiskelijalle sopivia työkaluja lähestyä erilaisia kanonisia tekstejä (Zygutis 2021). Fanit ovat antaneet populaarikulttuurin tuotteille yhtä paljon arvostusta kuin korkeakulttuurin tuotteille (Jenkins 1992: 17), ja vastaava raja-aitojen madaltaminen erilaisiin teksteihin liittyvässä suhtautumisissa voisi rohkaista opiskelijoita haastamaan lukemaansa tai näkemäänsä uusin tavoin. Myös opiskelijan oman faniuden esiinnostaminen voi madaltaa raja-aitoja ja muuttaa valtatasapainoa, sillä se kohottaa oppijan asiantuntijan asemaan: tämä voi kasvattaa sitoutumista uuden oppimiseen ja tuoda oman alan tuntemukseen lisää sävyjä (Wright 2021).

Pedagogisten mahdollisuuksien lisäksi fanikäytänteisiin ja faniuteen liittyy vahva kaupallinen potentiaali. Fanius ei kosketa enää ainoastaan pieniä piirejä, vaan se on laajentunut kaupallista vaikutusta synnyttäväksi toiminnaksi yhteiskunnassa (Blom 2021: 9). Faneja voidaan myös osallistaa esimerkiksi musiikkitapahtuman tuotantoon yhteistyökumppaneina, sillä he tuntevat sellaisia viestintäkanavia,

jotka voivat olla merkittäviä mutta tapahtuman järjestävälle taholle tuntemattomia (Koskinen 2016: 27).

Tarkastelin luvussa 2.3 faniuden ja kaupallisen tuotannon rajapintaa nostaan muun muassa esiin tapoja, joilla fanius muokkaa ja laajentaa teoskäsitystä. Teoksella tarkoitetaan perinteisesti ihmisen tekemän työn tulosta, kuten kirjaa, elokuvaa tai laulua, ja teoksen tekijä saa tähän työnsä tuloksen tekijänoikeuden suojaamaan luovaa työtä (Tekijänoikeus 2022). Tätä teoskäsitystä haastaa fanien esiin nostama transformatiivinen menettelytapa, jossa pieniä osia alkuperäisestä narratiivista, kuten televisiosarjasta, lohkotaan irti täysin uuden tuotannon, kuten shippausvideon, luomiseksi. Se liittyy vahvasti fanituotannon tekemis- ja julkaisuprosessiin, sillä sen kautta fanituottajat hakevat laillista oikeutusta tuotantonsa julkaisemiselle. (Ks. Schwabac 2011: 104.)

Transformatiivinen menettelytapa ja kohtuullisen käytön periaatteeseen vetoaminen ovat haastaneet olemassaolevat lait ja 2000-luvulta on nostettavissa esiin useita tuomioistuimiin edenneitä tekijänoikeuskiistoja (ks. luku 2.3.2). Näissä kiistoissa on puntaroitu sitä, asettuuko uusi fanituotanto selkeästi alkuperäisen mediatekstin kerronnalliseen jatkumoon (ks. Gribben 2016) vai luoko se alkuuperäiseen mediatekstiin uuden ulottuvuuden esimerkiksi esittämällä tapahtumat vaihtoehtoisesta perspektiivistä (ks. Klufft 2016). Faniyhteisöjen ja kaupallisten tuotantokoneistojen väliset tekijänoikeuskiistat toimivat näkemykseni mukaan ennakkotapauksina tekijänoikeuden uudelleenmuotoutumiseen osana erilaisten aineistojen digitalisoitumista. Transformatiivisen menettelytavan ja kohtuullisen käytön periaatteen tuntemus liittyyvät laajaan keskusteluun sisältöjen tuottamisen, julkaisun ja jakamisen sallittavuudesta. Näihin tekijöihin liittyvää epävarmuutta koetaan nykyään yhä useammin (Kautio, Oksanen-Särelä & Niiniaho 2020).

Digitaalinen vallankumous on vaikuttanut faniyhteisöihin häivyttämällä tuottajien ja kuluttajien välistä rajaa jo ennen sosiaalisen median aikakautta, ja se on luonut symbioottisia suhteita vaikutusvaltaisten kaupallisten yritysten ja yksittäisten fanien sekä faniyhteisöjen välille (Pearson 2010: 84). Tämä näkyy esimerkiksi kulttuurituotannon suhtautumisessa fanimainontaan ja suosion vahvistamiseen. Fanien tuottama materiaali voi asettua vaikkapa televisiosarjan markkinointivälineeksi: fanien tekemät ja julkaisemat videot suosikkitelevisiosarjastaan voivat tavoittaa ulkomaisia yleisöjä ja tuoda sille positiivista julkisuutta. Näin tapahtui esimerkiksi kotimaiselle televisiosarjalle *Salatut elämät*, jonka kahden miespuolisen hahmon romanttisen suhteen positiivinen kuvaus korostui shippereiden tekemissä videoissa hyväksyvästi ja kannustavasti (ks. 2.3.3). Videot otettiin innostuneesti vastaan sellaisissa maissa, joissa homoseksuaalisuus on kriminalisoitua.

Shippausvideot toimivat näin ilmaisenä mainontana, ja ilmiö osoitti aktiivisen fanikäsitöksen vahvistumista digitaalisella aikakaudella.

Shippausvideoiden seuraava tekninen askel on jo otettu tutkimukseni kirjoittamisen hetkellä. Kyseessä on *deepfake* eli *syvävääreännös*. Se määritellään videoväärennökseksi, jossa yhdistetään keinotekoisesti kuvia ja videoita, ja lopputulos voi olla esimerkiksi video julkisuuden henkilöstä puhumassa hänelle epätyypillisistä asioista ja käyttämässä hänelle epätyypillistä kieltä. Syvävääreännökset voivat olla niin taidokkaasti toteutettuja, että niitä voi olla mahdotonta erottaa aidosta. Tästä tekniikasta ollaan huolissaan esimerkiksi poliitikoihin kohdistuneiden syvävääreännösten vuoksi, sillä niiden kautta voidaan välittää valheellista tietoa. Kuitenkin internetissä liikkuvista syvävääreännöksistä suurin osa on toteutettu pornografisina. (Sample 2020.) Näen tekniikassa merkittävän potentiaalini shippausvideoiden toteuttamisen keinona, sillä sen avulla hahmojen välinen vuorovaikutus on mahdollista rakentaa liittämällä hahmojen kasvot toisesta mediatekstistä kaapatuun videoleikkeeseen ja siinä esiintyvien hahmojen vartaloihin. Näin esimerkiksi törky-lajityypin videoiden eroottinen tai pornografinen sisältö on mahdollista toteuttaa yhä realistisemmin ja ilman klaffivirheitä tai visuaalisia ristiriitoja.

Syvävääreännös kuitenkin voi poistaa tai vähintäänkin muuttaa shippausvideoista fanituotantojen perinteeseen kuuluvaa käsityöläisyyttä. Esimerkiksi aineistoni *Outlander*-videot, jotka on tehty hyödyntäen useita mediatekstejä ennen vuonna 2014 alkanutta televisiosarja-adaptaatiota, synnyttävät analyysini mukaan immersion eli uppoutumisen: ne sisältävät huomattavia visuaalisia ristiriitoja, kuten hahmoja representoivien näyttelijöiden vaihtumisen, mutta tästä huolimatta kokonaisuuden muut osatekijät auttavat katsojaa sivuuttamaan ne. Esimerkiksi video O2 on editoitu hyödyntäen yhtätoista elokuvaa ja kahta televisiosarjaa, ja tästä alkuperäismateriaalin massasta videon tehnyt shipperi on paikantanut teokseensa sopivat tarjoumat, kaapannut ne videoeditointiohjelmalla ja lopulta yhdistänyt kokonaisuudeksi. Syvävääreännöstekniikan käyttö voi suoraviivaistaa tätä prosessia, mutta toisaalta käsityöläisyys voi saada uusia muotoja: realistisesti toteutettu syvävääreännös edellyttää kuva- ja videotiedostojen yhdistämistä ruutu ruudulta huomioiden esimerkiksi silmien räpäyttämisen sekä hiusten liikkumisen (Sample 2020). Se, miten syvävääreännökset asettuvat osaksi fanien ja shippereiden audiovisuaalista ilmaisua, vaikuttaa mielenkiintoiselta tulevaisuuden tutkimuksen kohteelta niin tekniseltä kuin taiteelliselta kannalta.

Tähän saakka olen pohtinut tulevaisuuden tutkimuksen mahdollisuuksia shippausvideoiden tekemiseen teknisten ratkaisujen tulokulmasta. Kuitenkin tulevaisuuden tutkimukselle olisi hedelmällistä tuoda uusia ratkaisuja fanituotantojen saavutettavuuteen liittyviin ongelmakohtiin. Tätä ideaa on mahdollista pohtia sen

kautta, miten hakukoneisiin tai sosiaalisen median muotoihin olisi mahdollista syöttää avainsanojen, aihetunnisteiden tai shippaussanaston sijaan esimerkiksi tunnetila tai sitä tarkasti kuvaava määre (vrt. Rasmussen Pennington 2016: 569). Shipperiyhteisöön ja sen käytäntöihin juuri tutustuva henkilö ei välttämättä tiedä, millaista sisältöä on esimerkiksi YouTubesta etsimässä tai ole omaksunut sanastoa. Tällöin shippaussisällön etsiminen lajityyppien nimitysten avulla on haastavaa.

Esimerkiksi YouTubessa Mulderin ja Scullyn nimien kirjoittamisesta hakukenttään seuraa valtava määrä audiovisuaalista aineistoa, josta osa ei ole shippauksen kannalta oleellista. Ja kun tulokasshipperi löytää shippausvideoiden tarjonnan, hän ei välttämättä omaa shippauskulttuurisia tiedonhakutaitoja, joiden avulla hän voi löytää juuri itseään puhuttelevat shippirepresentaatiot. Esimerkiksi lajityypit törky tai fluff eivät ole jokaista varten. Umpimähkäinen klikkaus shippausvideoiden tarjonnasta saa aikaan videon käynnistymisen, ja sen myötä syntyy YouTubeen laatima listaus äskeiseen klikkaukseen perustuvista suosituksista. Nämä suositukset voivat johtaa tulokkaan kauas hänen kannattamastaan shipistä tai häntä miellyttävistä shippaamisen tavoista. Näin algoritmi, eli palvelua pyörittävät toimintaohjeet käyttäjää miellyttävien sisältöjen löytymiseksi, etäännyttävät epätoivottujen klikkaustulosten myötä yhä kauemmas käyttäjän eli shipperin näkemyksistä ja toiveista.

Musiikkipalvelu Spotify on tehnyt vastaavanlaista pohdintaa, ja se on patentoinut tekniikan käyttäjän äänestä välittyvien tunnetilojen selvittämiseksi. Sen avulla musiikkipalvelun on mahdollista analysoida äänestä välittyvien tunnetilojen lisäksi sukupuolta, ikää ja aksenttia, samalla kun se parantaa ehdottamiaan käyttäjäkohtaisia suosituksia. Käyttäjien keskuudessa tämän toiminnon käyttöönotto on herättänyt runsaasti vastustusta, sillä siihen suhtaudutaan urkkimisena, jonka tarkoituksena on käyttäjäkokemuksen parantamisen sijaan datan kerääminen ja hyötykäyttö. (Savage 2021). Spotifyn tapaus osoittaa, että ihmisten henkilökohtaisten digitaalisten historioiden tarkastelu ja hyödyntäminen edellyttää monitahoista eettistä pohdintaa, vaikka tämä hyödyntäminen olisi käyttäjälle itselleen edullista.

Näen kuitenkin tässä teknologiassa mahdollisia ongelmakohtia fanituotantojen, kuten shippausvideoiden, saavutettavuuteen. Ennen kuin tulokasshipperi on oppinut käyttämään sanastoa, tunnistamaan ainakin osan lajeista sekä käyttämään shipeistä näille vakiintuneita nimiä, hän saapuu kuin tyhjästä keskelle vuosikymmeniä muotoutuneita perinteitä ja tapoja, jotka ovat sulautuneet internet-aikaan ja nykyaikaiseen teknologiaan. Vaikka henkilökohtaisiin digitaalisiin historioihin liittyy kiistatonta sensitiivisyyttä, johon voi liittyä urkkimista palveluntarjoajan

puolelta, näen tunnepohjaisen tiedonhaun tulevaisuuden mahdollisuutena monissa kokemus- ja tunnepohjaisissa palveluissa.

Tulevaisuuden tutkimukselle on tärkeää perehtyä videoiden pystyformaatin yleistyksen mukanaan tuomiin muutoksiin. Perinteinen elokuva ja televisiosarja kuvataan vaakamaaformaattissa, ja tämä muodon pitkäaikainen vaikutus on nähtävissä esimerkiksi valokuvauksessa. Kuitenkin 2020-luvulla esimerkiksi sosiaalisessa mediassa julkaistuissa videoissa suositaan pystyformaattia, joka rajaa tilaa täysin eri tavoin ja kiinnittää siten katsojan huomion eri asioihin. Formaatin muuttumisella voi olla merkittäviä vaikutuksia myös amatöörivideoihin, ja tätä muutosta olisi mielenkiintoista tutkia esimerkiksi sen narratiiviin vaikuttamisen näkökulmasta.

Formaatin muutos on esimerkki sekä tekniikan että esteettisten ratkaisujen kehityksestä. Voidaankin sanoa, että tavat ja tekniikat, joilla olen toteuttanut oman shippausvideon, ovat luultavasti jo vanhentuneet ennen kuin väitöskirjani on tullut lämpimänä painokoneesta. Kun tekee tutkimusta tällaisella nopeasti muuttuvalla ja kehittyvällä maaperällä, tulee hyväksyä trendien ja tekniikan olevan liikkuvaisempia kuin useita vuosia kypsyvä tutkimus. Kehittämäni teoria ei kuitenkaan vanhene samassa tahdissa voimakkaasti eteenpäin kehittyvän tekniikan kanssa. Muotoilemani amatöörivideotuotannon malli ei ole sidottu esimerkiksi tiettyyn videoeditointityökaluun tai tapaan kaapata tarjoumia, vaan sen kautta tutkija tai shipperi voi hahmottaa videon tekemistä prosessina ja soveltaa sitä tutkimukseensa tai videotuotantoonsa. Mallin kautta on mahdollista hahmottaa lyhytvideon upotettavien merkitysten rakentumisprosessia osatekijöineen, ja sitä voi soveltaa monenlaisiin lyhytkestoisiin audiovisuaalisiin tuotteisiin.

Kerroin johdannon alussa, miten ihmisten tarvetta spekuloida parisuhteilla voi kuvailla sisäsyntyiseksi. Vaikka shippauksen toteuttamisen keinot tulevat muuttumaan ja kehittymään tekniikan mukana, ei ilmiön perimmäinen fokus muutu näiden mukana. Shippaus on kohteensa inhimillistämistä, sillä rakkaus ja välittäminen korostuvat shippausvideoissa käsityksenä hyvydestä: jos (fiktiivinen) hahmo on kyvykäs rakastamaan, on se merkki tämän inhimillisyydestä. Kehittyvä tekniikka muuttaa ainoastaan kerronnan tapaa, mutta tulee säilyttämään painotuksensa henkilökemioihin. Henkilökemioihin, jotka voivat olla niin vaikuttavia ja vakuuttavia, että edes visuaaliset ristiriidat eivät heikennä niihin samastumista. On syntynyt immersio.

Lähteet

- Aaltonen, J. (2006). *Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa: dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A70. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu & Like.
- Aaltonen, J. (2011). *Seikkailu todellisuuteen. Dokumenttielokuvan tekijän opas*. Helsinki: Like kustannus.
- Abercrombie, N. & Longhurst, B. (1998). *Audiences*. London: SAGE Publications Ltd.
- Aito Video (2021). *Asiantuntijana somessa? Ota lyhytvideot haltuun!* [Viitattu 20.4.2022]. Saatavissa: <https://www.aito.video/blogi/lyhytvideo-ja-asiantuntija-brandi/>
- Anderson, L. (2003). Case Study 1: Sliding Doors and Topless women talk about their lives. Teoksessa I. Inglis. (Toim.) *Popular Music and Film*. London: Wallflower Press. 102–116.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. London: Methuen.
- Apple (2022). *Turn your videos into movie magic*. [Viitattu 4.4.2022]. Saatavissa: <https://www.apple.com/imovie/>
- Aro, J. (2016). Sari Östman (2015) ”Millasen päivityksen tästä sais?” Elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen. *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu*, 29: 1, 74–77. [Viitattu 17.11.2022]. Saatavissa: <https://doi.org/10.23994/lk.56551>
- Asma, S. T. (2009). *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. New York: Oxford University Press.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. (1996). *Elokuvan estetiikka*. Suom. S. Toiviainen. Helsinki: Edita, Suomen elokuva-arkisto.
- Bacon, H. (2000). *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bacon, H. (2009). Blendings of real, fictional, and other imaginary people. *Projections: The Journal for Movies and Mind* 3: 1, 77–99.
- Bacon, H., & Mikkonen, K. (2008). Mahdottomasta ja rajattomasta adaptaatiosta. *AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen Aikakauslehti* 1, 94–103. [Viitattu 1.5.2022]. Saatavissa: <https://doi.org/10.30665/av.74726>
- Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Bacon-Smith, C. (2000). *Science Fiction Culture*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

- Badley, L. (1996). The Rebirth of the Clinic. The Body as Alien in The X-Files. Teoksessa D. Lavery, A. Hague & M. Cartwright. (Toim.) *Deny All Knowledge. Reading the X-files*. New York: Syracuse University Press. 148–167.
- Bal, M. & Bryson, N. (1991). Semiotics and Art History. *Art Bulletin* LXXIII 2, 174–208.
- Balázs, B. (1952). *Theory of the Film. Character and Growth of a New Art*. London: Dennis Dobson.
- Barnett, B. (2008). *Dr. Gregory House: Romantic Hero*. [Viitattu 15.6.2014]. Saatavissa: <https://barbarabarnettbc.wordpress.com/2008/04/15/>
- Baym, N. K. (2000). *Tune in, Log on. Soaps, Fandom, and Online Community*. London: Sage Publications, Inc.
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Thousand Oaks, California: Sage Publications
- Berndt, A. & Hartmann, K. (2008). The Functions of Music in Interactive Media. Teoksessa U. Spierling. & N. Szilas. (Toim.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2008. Lecture Notes in Computer Science* 5334. Springer, Berlin, Heidelberg. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-540-89454-4_19
- Biography (2016). [Viitattu 2.12.2016]. Saatavissa: www.arthurconandolye.com/biography.html
- Blom, M. (2021). *Myytit ja yhteisölliset fanirituaalit televisiosarjojen Buffy vampyrintappaja, True Blood ja Vampyyripäiväkirjat faniudessa*. Helsinki: Unigrafia.
- Bolter, J. & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bone, C. (2016). *Mark Gatiss: Sherlock and John Romance is “Not the Story We Want to Tell”*. [Viitattu 9.12.2019]. Saatavissa: <https://sherlockshome.net/2016/12/20/mark-gatiss-sherlock-and-john-romance-is-not-the-story-we-want-to-tell/>
- Booth, P. (2017). *Digital Fandom 2.0. New Media Studies*. Second Edition. New York: Peter Lang.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Born, G. (2005). *Uncertain Vision: Birt, Dyke and the Reinvention of the BBC*. United Kingdom: Random House.
- Bothe, G. (2014). *"If Fandom Jumped off a Bridge, It Would Be onto a Ship: An Examination of Conflict that Occurs though Shipping in Fandom."* Paper presented at ANZCA, Melbourne, Australia, July 8. [Viitattu 8.6.2017.] Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/268449054_%27If_fandom_jumped_off_a_bridge_it_would_be_onto_a_ship%27_An_examination_of_conflict_that_occurs_though_shipping_in_fandom

- Bourdaa, M. (2016). Contemporary participative TV audiences: Identity, authorship and advertising practices between fandom. *Participations, Journal of Audience & Reception Studies* 13: 2, 2–13.
- Bradford, K. T. (2010). Martha Jones: Fangirl Blues. Teoksessa L. Thomas, L. & T. O’Shea. (Toim.) *Chicks Who Dig Timelords: A Celebration of Doctor Who by the Women Who Love It*. Des Moines: Mad Norwegian Press. 175–181.
- Branch, S. E., Wilson, K. M., & Agnew, C. R. (2013). *Committed to Oprah, Homer, or House: Using the Investment Model to Understand Parasocial Relationships*. Department of Psychological Sciences Faculty Publications. Paper 63. [Viitattu 19.1.2022]. Saatavissa: <https://doi.org/10.1037/a0030938>
- Brenner, R. (2013). *Teen Literature and fan Culture*. *Young Adult Library Services*. Massachusetts. [Viitattu 23.2.2017]. Saatavissa: http://www.yalsa.ala.org/yals/wp-content/uploads/2013/10/11n4_summer2013.pdf
- Brown, J. A. (2011) Wearing One’s Fandom. Teoksessa M. Smith, J. & R. Duncan. (Toim.) *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. New York, NY: Routledge. 280–290.
- Bury, R. (2003). Stories for Boys Girls. Female Fans Read the X-Files. *Popular Communication* 4, 217–242.
- Bury, R. (2005). *Cyberspaces of Their Own: Female Fandoms Online*. New York: Peter Lang Publishing.
- Busse, K. (2013). Geek Hierarchies, Boundary Policing, and the Gendering of the Good Fan. *Participations* 10: 1, 73–91. [Viitattu 3.1.2022]. Saatavissa: <http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/6%20Busse%2010.1.pdf>
- Bjørklund, M. (2014). *“To face it like a man”: Exploring Male Anxiety in Dracula and the Sherlock Holmes Canon*. A thesis in English Literature Submitted to the Faculty of Humanities Department of Literature, Area Studies, and European Languages. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Caro Lancho, M. (2013). *Holmes and Watson or Sherlock and John: A homoerotic reading of Conan Doyle’s Characters in BBC’s Sherlock*. [Viitattu 18.11.2016]. Saatavissa: <https://www.yumpu.com/en/document/view/21916350/holmes-and-watson-or-sherlock-and-john-a-homoerotic-ddd>
- Carroll, N. (2004). Sympathy for the Devil. Teoksessa R. Greene & P. Vernezzese. (Toim.) *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am*. P. Chicago: Open Court. 121–136.
- Clerc, S. J. (1996). DDEB, MPPB, and Ratboy. The X-Files’ Media Fandom, Online and Off. Teoksessa D. Lavery, A. Hague & M. Cartwright. (Toim.) *Deny All Knowledge. Reading the X-files*. New York: Syracuse University Press. 36–51.

- Cohen, J. J. (1996a). Preface: In a Time of Monsters”. Teoksessa J. J. Cohen. (Toim.). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. vii-xiv.
- Cohen, J. J. (1996b). Monster Culture (Seven Theses). Teoksessa J. J. Cohen. (Toim.). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 3–20.
- Comandini, G. (2019). *Writers against fanfictions: the dark times of fandoms*. [Viitattu 15.12.2021]. Saatavissa: https://www.cercatoridiatlantide.it/en/writers-against-fanfictions/#google_vignette
- Cook, N. (1998). *Analysing Musical Multimedia*. Oxford: Oxford University Press.
- Coppa, F. (2008). Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding. *Transformative Works and Cultures* 1. [Viitattu 25.8.2017]. Saatavissa: <https://doi.org/10.3983/twc.2008.044>.
- Coppa, F. (2012). Sherlock as Cyborg. Bridging Mind and Body. Teoksessa L. E. Stein & K. Busse. (Toim.) *Sherlock and Transmedia Fandom. Essays on the BBC series*. Jefferson, North-Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 210–224.
- Cutting J.E., Brunick K.L. & DeLong J.E. (2011), The Changing Poetics of the Dissolve in Hollywood Film. *Empirical Studies of the Arts* 29: 2, 149–169.
- Daly, S. & Wice, N. (1995). *Alt.culture: An A-toZ Guide to the 90's – Underground, Online, and Over-the-Counter*. New York: HarperCollins.
- de Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Deuze, M (2007). Convergence Culture in the creative industries. *International Journal of Cultural Studies* 10: 2, 243–263. [Viitattu 10.3.2019]. Saatavissa: <https://doi.org/10.1177/1367877907076793>
- Dmytryk, E. (1984). *On film editing*. Boston, MA: Focal Press.
- Duffett, M. (2012). Boosting Elvis: A content analysis of editorial stories from one fan club magazine. *Journal of Audience & Reception Studies* 9: 2, 317–336.
- Duffett, M. (2013). *Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. New York: Bloomsbury Academic.
- Duncan, R. & Smith, M. J. (2009). *The power of comics. History, form & culture*. New York, NY: Continuum.
- Dyer, R. (1998). *Stars*. Lontoo: Bloomsbury Publishing.
- Evans, E. J. (2012). Shaping Sherlocks. Institutional Practice and the Adaption of Character. Teoksessa L. E. Stein & K. Busse. (Toim.) *Sherlock and Transmedia and Fandom. Essays on the BBC series*. Jefferson, NC: McFarland. 102–117.

- Evans, A. & Stasi, M. (2014). Desperately seeking methodology: New directions in fan studies research. *Participations, Journal of Audience & Reception Studies* 11: 2, 4–23.
- Eyal, K. & Cohen, J. (2006). When Good Friends Say Goodbye: A Parasocial Breakup Study. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 50:3, 502–523. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem5003_9
- Fanlore (2020). *The X-Files*. [Viitattu 22.1.2020]. Saatavissa: https://fanlore.org/wiki/The_X-Files
- Fanlore (2022). *Fluff*. [Viitattu 4.5.2022]. Saatavissa: <https://fanlore.org/wiki/Fluff>
- Fanlore (2022). *Hurt/Comfort* [Viitattu 4.5.2022]. Saatavissa: <https://fanlore.org/wiki/Hurt/Comfort>
- Fanlore (2022). *Mulder/Scully*. [Viitattu 22.2.2022]. Saatavissa: <https://fanlore.org/wiki/Mulder/Scully>
- Fanlore (2022). *Songfic*. [Viitattu 4.5.2022]. Saatavissa: <https://fanlore.org/wiki/Songfic>
- Fathallah, J. (2014). Moriarty's Ghost: Or the Queer Disruption of the BBC's Sherlock. *Television & New Media* 16: 5, 490–500.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. London: Methuen.
- Fiske, J. (1998). *Merkkien kieli: Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Tampere: Vastapaino.
- Fredrickson, B. L. & Roberts T-A. (1997). Objectification theory: Toward an understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly* 21, 173–206.
- Freund, K. M. (2011). "*Veni, Vidi, Vids!*" audiences, gender and community in Fan Vidding. Doctor of Philosophy Thesis. University of Wollongong. [Viitattu: 26.6.2017]. Saatavissa: <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=4449&context=theses>
- Friend, S. (2010). Getting Carried Away: Evaluating the Emotional Influence of Fiction Film. *Midwest Studies In Philosophy* 34: 1, 77–105. [Viitattu 30.5.2020]. Saatavissa: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1475-4975.2010.00196.x>
- Gabaldon, D. (2022). *Diana Gabaldon*. [Viitattu 22.2.2022]. Saatavissa: <http://www.dianagabaldon.com/>
- Garber, F. (1967). Self, Society, Value, And the Romantic hero. *Comparative Literature* 19: 4, 321–333.
- Glaser, B. G. & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*. Chicago: Aldine.

Gonzalez, V. M. (2016). Swan Queen, Shipping, and boundary regulation in fandom. *Transformative Works and Cultures* 22. [Viitattu 5.6.2017]. Saatavissa: <https://doi.org/10.3983/twc.2016.0669>

Goodreads (2014). *Am I the only one who can't stand this book?* [Viitattu 15.10.2021]. Saatavissa: <https://www.goodreads.com/topic/show/1987388-am-i-the-only-one-who-can-t-stand-this-book>

Google Groups (1998). [Viitattu 15.10.2021]. Saatavissa: <https://groups.google.com/g/alt.books.outlander/c/TceLmLC4das?pli=1>

Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.

Grady, F. (1996). Vampire Culture. Teoksessa Cohen, J. J. (Toim.) *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 223–241.

Grady, C. (2016). *Why we're terrified of fanfiction*. [Viitattu 14.8.2016]. Saatavissa: <http://www.vox.com/2016/6/2/11531406/>

Graham, P. (2002). *Buffy Wars: The Next Generation*. [Viitattu 15.1.2022]. Saatavissa: <http://www.rhizomes.net/issue4/graham.html>

Gray, J., Sandvoss, C. & Harrington, C. L. (2007). Introduction. Why study fans? Teoksessa J. Gray & C. Sandvoss, & C. L. Harrington. (Toim.) *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press. 1–16.

Greenberg, S. J. (2020). Claire Fraser, RN, MD, OMG: history of medicine in the Outlander novels and series. *Journal of the Medical Library Association* 108 :2, 310–313. [Viitattu: 14.10.2021]. Saatavissa: <http://jmla.pitt.edu/ojs/jmla/article/view/932>

Gribben, B. (2016). *Fanfiction: A Legal Battle of Creativity*. [Viitattu 14.8.2019]. Saatavissa: <https://reporter.rit.edu/views/fanfiction-legal-battle-creativity>

Gripsrud, J. (1995). *The Dynasty Years: Hollywood Television and Critical Television Studies*. London: Routledge.

Grossberg, L. (1995). Teoksessa J. Koivisto, M. Lehtonen, E. Puoskari & T. Uusitupa. (Toim. & suom.) *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino.

Guzior, B. (2018). *There really is a 'Scully Effect' in STEM*. [Viitattu 3.5.2022]. Saatavissa: <https://www.bizjournals.com/bizwomen/news/latest-news/2018/04/there-really-is-a-scully-effect-in.html?page=all>

Hadas, L. (2013). Resisting the Romance: 'Shipping' and the Discourse of Genre Uniqueness in Doctor Who Fandom. *European Journal of Cultural Studies* 16, 329–343.

- Hale-Stern, K. (2019). *HBO's Euphoria Featured a Harry Styles/Louis Tomlinson Animated Sex Scene, Prompting Fan Backlash*. [Viitattu 10.9.2019]. Saatavissa: <https://www.themarysue.com/euphoria-larry-stylinson-fanfiction-backlash/>
- Hall, S. (1997). Introduction. Teoksessa S. Hall (Toim.) *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Thousand Oaks, California: Sage Publications. 9–10.
- Harrington, C. & Bielby, D. (1995). *Soap Fans: Pursuing Pleasure and Making Meaning in Everyday Life*. Philadelphia: Temple University Press.
- Haverinen, A. (2009). Trobriand-saarilta internetiin – antropologisen kenttätöön haasteita virtuaalisessa ympäristössä. *J@rgonia* 7: 16, 1–24. [Viitattu 15.6.2016]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-200912214569>
- Hawk, K. (2014). *Caution: Harry/Hermione or Ron/Hermione—The Shipping Wars Erupt Across Fandom*. [Viitattu 8.6.2017.] Saatavissa: <https://www.mug-glenet.com/2014/02/caution-harry-hermione-or-ron-hermione-the-shipping-wars-erupt-across-the-fandom/>
- Heimo, A. & Koski, K. (2014). Internet Memes as Statements and Entertainment. *Folklore Fellows Network* 44: 4–12. [Viitattu 24.9.2017]. Saatavissa: www.folklorefellows.fi
- Hellekson, K. & Busse, K. (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson: McFarland & Co Inc.
- Helminen, T. M. (2017). *The Effect of Eye Contact on Arousal and Attention A psychophysiological perspective*. Tampere: Tampere University Press.
- Hietala, V. (1996). *Ruudun hurma. Johdatus tv-kulttuuriin*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Hietala, V. (1997). Narratologia ja sen semioottinen perusta. Teoksessa A. Koivunen & V. Hietala. (Toim.) *Kanavat auki! Televisiotutkimuksen lukemisto*. Turun yliopiston täydennysjulkaisukeskus. 117–120.
- Hietala, V. (1998). Maalta olet sinä tullut... Maaseutu, koti ja kansakunnan myytti elävän kuvan kulttuurissa. *WiderScreen* 1/1998. [Viitattu 10.1.2022]. Saatavissa: http://widerscreen.fi/1998/1/maalta_olet_sina_tullut.htm
- Hietala, V. (2007). *Media ja suuret tunteet. Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London and New York: Routledge.
- Hills, M. (2005). *The Pleasures of Horror*. New York: Continuum.
- Hills, M. (2007). 'Media Academics as Media Audiences: Aesthetic Judgements. Teoksessa J. Gray, C. Sandvoss & C. L. Harrington. (Toim.) *Media and Cultural Studies*. ', in *Fandom: Identities and communities*. New York University Press, New York. 33-47.

- Hiltunen, A. (1999). *Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hirsjärvi, I. (2003). Star Trek -ilmiö fanitutkimuksen valossa. Teoksessa U. Kovala & T. Saresma. (Toim.) *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöstä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 143–165.
- Hirsjärvi, I. (2009) *Faniuden siirtymiä. Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Hirsjärvi, I. & Kovala, U. (2007). Fanius kulttuurintutkimuksen kohteena. Teoksessa E. Vainikkala & H. Mikkola, H. (Toim.) *Nyky aika kulttuurintutkimuksessa*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 86. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Nykykulttuurin tutkimuskeskus. 245–269.
- Horton, D. & Wohl, R. R. (1956). 'Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance'. *Psychiatry* 19, 215–29.
- Hyvärinen, M. (2006). *Kerronnallinen tutkimus*. [Viitattu 1.10.2019]. Saatavissa: <http://www.uta.fi/yky/yhteystiedot/henkilokunta/mattikhyvarinen/index/Kerronnallinen%20tutkimus.pdf>
- Häyrinen, E. (2009). *Rakkausteemat johtoaiheena elokuvamusikissa. Vertaileva analyysi A Star is Born -elokuvien rakkausteemojen käytöstä*. Pro Gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä. [Viitattu 2.11.2020]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-200910073968>
- Israel, D. K. (2018). *5 Film Transitions Worth Knowing*. [Viitattu 7.6.2021]. Saatavissa: <https://www.mentalfloss.com/article/21028/5-film-transitions-worth-knowing>
- Jarvis, A. (2010). *The Sherlock Holmes Fandom: Dawn of the Shipping Wars*. [Viitattu 8.6.2017]. Saatavissa: <https://www.tor.com/2010/01/04/the-sherlock-holmes-fandom-dawn-of-the-shipping-wars/>
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (1995). At other times, like females': Gender and Star Trek fan fiction. Teoksessa J. Tulloch ja H. Jenkins. (Toim.) *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. London: Routledge. 195–212.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel M., Clinton, K. & Robinson A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press. [Viitattu 22.7.2022]. Saatavissa: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>

Jensen, J. (1992). Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. Teoksessa L. A. Lewis. (Toim.) *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London and New York: Routledge. 9–29.

Jensen, L. (2014). *Representations of Sherlock Holmes: A Study of Sherlock Holmes' New Trademarks as a Sex symbol, Action hero, and Comedian in the 21st Century*. Master's thesis, Aalborg University.

Kalinak, K. (1992). *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Kananen, J. (2014). *Netnografia. Verkkoyhteisöjen tutkiminen opinnäytetyönä*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja.

Karlin, F. (1994). *Listening to Movies: The Film Lover's Guide to Film Music*. New York: Macmillan Publishing Company.

Kassabian, A. (2001). *Hearing Film. Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.

Kautio, T., Oksanen-Särelä, K. & Niiniaho, A. K. (2020). *Suomalaisten näkemykset tekijänoikeusjärjestelmästä*. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore. [Viitattu 28.6.2022]. Saatavissa: <https://www.cupore.fi/fi/julkaisut/cuporen-julkaisut/suomalaisten-naekemykset-tekijaenoikeusjaerjestelmaestae>

Kenttämies, J. (2006). *Äänipää: elokuvamusiikki*. [Viitattu 20.3.2022]. Saatavissa: https://webpages.tuni.fi/aanipaa/eloku_2.htm

Kermode, M. (1995). Twisting the Knives. Teoksessa J. Romney & A. Wootton. (Toim.) *Celluloid Jukebox: Popular Music and the Movies since the 50's*. London: British Film Institute. 8–19.

Kingwell, M. (1996). *Dreams Of The Millennium. Report From a Culture on the Brink*. Canada: Penguin Canada.

Klimmit, C., Hartmann, T. & Schramm, H. (2006). Parasocial Interactions and Relationships. Teoksessa J. Bryant & P. Vorderer. (Toim.) *Psychology of Entertainment*. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey. 291–313.

Kluft, D. (2016). *10 Copyright Cases Every Fan Fiction Writer Should Know About*. [Viitattu 12.11.2019]. Saatavissa: <https://www.trademarkandcopyright-lawblog.com/2016/10/10-copyright-cases-every-fan-fiction-writer-should-know-about/>

Koski, K. (2011). Mediakulttuurin murros, YouTube ja folklore. *Elore* 18: 1, 14–27. [Viitattu 24.9.2017]. Saatavissa: <https://journal.fi/elore/issue/view/5463>

Koskinen, S. (2016). *Fanit tapahtumatuoannon yhteistyökumppaneina. Live Nation Finland*. Opinnäytetyö. Mikkelin ammattikorkeakoulu. [Viitattu 5.8.2019]. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605046143>

- Kosonen, M., Laaksonen S–M., Rydenfelt H. & Terkamo-Moisio A. (2018). Sosiaalinen media ja tutkijan etiikka. *Media & Viestintä* 41: 1, 117–124. [Viitattu 14.1.2020]. Saatavissa: <https://doi.org/10.23983/mv.69924>
- Kozinets, R. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research* 39, 61–72. Saatavissa: <https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935>
- Kuuluvainen, V. & Virtanen, I. (2020). *Ystävänä eetterissä: parasosiaaliset suhteet 2020-luvulla*. [Viitattu 11.10.2021]. Saatavissa: <https://prologos.fi/ystavani-eetterissa-parasosiaaliset-suhteet-2020-luvulla/>
- Käkelä-Puumala, T. & Mikkonen, K. (2008) Yhteisyyden ja yhteismitattomuuden poetiikkaa: kirjallisuus, muut taiteet ja mediat. *AVAIN – Kirjallisuudentutkimuksen Aikakauslehti* 1, 3–5. <https://doi.org/10.30665/av.74719>
- Lack, R. (1997). *Twenty Four Frames Under: A Buried History of Film Music*. London: Quartet Books Limited.
- Lanamäki, A., Thapa, D. & Stendal, K. (2016). *When Is an Affordance? Outlining Four Stances*. Working Conference on Information Systems and Organizations (ISO). 125–139. [Viitattu 3.12.2021]. Saatavissa: https://doi.org/10.1007/978-3-319-49733-4_8
- Lankshear, C. & Knobel M. (2006). *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning*. England: Open University Press.
- Larsen, K. & Zubernis L. S. (2012). *Fandom at the Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Newcastle: Cambridge Scholars.
- Larsen, K. & Zubernis L. S. (2013). *Fangasm: Supernatural Fangirls*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Leffler, Y. (2000). *Horror as Pleasure. The Aesthetics of Horror Fiction*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Leonard, S. (2010). “I Really Must Be an Emma Bovary”. Female Literacy and Adultery in Feminist Fiction. *Genders Online Journal* 51, 291–313.
- Leppälähti, M. (2012). “Eläviä vainajia, muodonmuutoksia ja muita outoja tapauksia.” *Elore* 19, 144–164. [Viitattu 10.2. 2018]. Saatavissa: http://www.elore.fi/arkisto/2_12/leppalahti.pdf
- Lissa, Z. (1965). *Ästhetik der Filmmusik*. Berlin: Henschel.
- Lloyd, R. (2020). *The pandemic has shaken up the movie business. Studios and streaming platforms will reckon with the impact of lockdowns*. [Viitattu 10.12.2021]. Saatavissa: <https://www.economist.com/the-world-ahead/2020/11/17/the-pandemic-has-shaken-up-the-movie-business>
- Logan, R. K. (2010). *Understanding New Media*. Extending Marshall McLuhan. New York: Peter Lang Publishing.

Lumen (2022). *What Are Remediation and Remix?* [Viitattu 2.5.2022]. Saatavissa: <https://courses.lumenlearning.com/wm-writingskillslab/chapter/what-are-remediation-and-remix/>

Lundström, M. (2012). *Shipperit salattujen tunteiden tulkkeina. Tarkastelussa Salaisten kansioiden, Pokémonin ja Housen shipperivideot ja niistä käyty keskustelut.* Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma. Vaasa.

Maio, A. (2019). *What is Post-Production? A Quick Rundown & Why Trust Matters.* [Viitattu: 30.6.2022]. Saatavissa: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-post-production/>

Manovich, L. (2004). *The Language of New Media.* Cambridge: MIT Press.

Markham, A. & Buchanan, E. (2012). *Ethical Decision-Making and Internet Research.* Recommendations from the AoIR Ethical Working Committee (Version 2.0). [Viitattu 14.1.2020]. Saatavissa: <http://www.aoir.org/reports/ethics2.pdf>

Martin, W. (1986). *Recent Theories of Narrative.* Ithaca and London: Cornell University Press.

McLaughlin, R. (2013). *A Study in Sherlock: Revisiting the Relationship between Sherlock Holmes and Dr. John Watson.* Bridgewater, Massachusetts: Virtual Commons, Bridgewater State University.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man.* Canada: McGraw-Hill.

Moilanen, P. & Räihä, P. (2010). Merkitysrakenteiden tulkinta. Teoksessa J. Aaltonen & R. Valli. (Toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelvalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin.* Jyväskylä: PS-kustannus. 46–69.

Mononen, S. (2018). *Soiva vainotieto. Vainoamiskokemuksen lähikuuntelu neljässä elokuvassa.* Turku: Painotalo Painola.

Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen* 16: 3, 6–18.

Mäkelä, J. (2007). Erityissuhteita: populaarimusiikin fanit ja fanius. Teoksessa M. Aho & A-V Kärjä. (Toim.) *Populaarimusiikin tutkimus.* Tampere: Vastapaino. 214–241.

Mäntymaa, E. (2014). *Ulos kaapista saippuaopperan avulla – Larin ja Eliaksen tarina tukee homoja ympäri maailmaa.* [Viitattu 11.10.2017]. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-7317972>

Nikunen, K. (2003). Soturiprinsessan matkassa. Teoksessa U. Kovala & I. Hirsjärvi (Toim.) *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 112–141.

Nikunen, K. (2005). *Faniuden aika. Kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituhatien taitteen Suomessa.* Tampere: Tampere University Press.

- Nikunen, K. (2008). Televisio ja fanius – Verkon varassa? Teoksessa K. Nikunen. (Toim.) *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 184–199.
- Nikunen, K. (2009). Fanisuhde: yhteisöjä ja yhteisiä puheenaiheita. Teoksessa S. Kotilainen. (Toim.) *Suhteissa mediaan*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 99. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 75–93.
- Norman, D. A. (1999). Affordance, conventions, and design. *Interactions of the ACM* 6: 3, 38–42.
- Norman, A. (2015). *The Psychology of Fandom: Why We Get Attached to Fictional Characters*. [Viitattu 26.9.2018]. Saatavissa: <https://www.themarysue.com/the-psychology-of-fandom/>
- Operight (2020). *Sitaattioikeuden sallittu käyttö*. [Viitattu 14.1.2020]. Saatavissa: <https://operight.fi/artikkeli/vapaa-kaytto/sitaattioikeuden-sallittu-kaytto>
- Opetushallitus (2022). *Digitaalisuuden ykköset ja nollat*. [Viitattu 2.5.2022]. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/digitaalisuuden-ykköset-ja-nollat>
- Paasonen, S. (2011). *Carnal Resonance. Affect and Online Pornography*. Cambridge: MIT Press.
- Paasonen, S. (2014). Juhannustanssien nopea roihu ja Facebook-keskustelun tunteintensiteetit. *Media & viestintä* 37: 4, 22–39. [Viitattu 5.11.2017]. Saatavissa: <https://doi.org/10.23983/mv.62836>
- Pearson, R. (2007). Anatomizing Gilbert Grissom: The structure and functions of the televisual character. Teoksessa M. Allen. (Toim.) *Reading Television Under the Microscope*. 39–56.
- Pearson R. (2010). Fandom in the Digital Era. *Popular Communication* 8: 1, 84–95.
- Picart, C. J. S. (1996). Crime and the Gothic: Sexualizing Serial Killers. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* 13, 1–18.
- Pine, B. J. II & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy*. Updated edition. Boston, MA: Harvard Business Review Press.
- Pirilä, K. & Kivi E. (2005). *Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Ensimmäinen osa*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Pirilä, K. & Kivi E. (2008). *Leikkaus. Elävä kuva – elävä ääni. Toinen osa*. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Pirinen, M. (2012). Charles S. Peircen semiotiikan mahdollisuudet taidehistoriassa ja kuvataiteessa. Teoksessa S. Kähkönen & A. Waenerberg. (Toim.) *Taidetta tutki-maan. Menetelmiä ja näkökulmia*. Jyväskylä: Kopijyvä. 85–109.

Poikolainen, J. (2015). *Musiikkifanius ja modernisoituva nuoruus – Populaarimusiikin ihailijakulttuurin rakentuminen Suomessa 1950-luvulta 1970-luvun alkuun*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura ry.

Polasek, A. D. (2012). Winning "The Grand Game". Sherlock and the Fragmentation of Fan Discourse. Teoksessa L. E. Stein & K. Busse. (Toim.) *Sherlock and Transmedia Fandom. Essays on the BBC series*. Jefferson, North-Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 41–54.

Puukka, P. (2021). "Elämästä puuttuisi yksi iso pala" – moni katsoo lempisarjaansa päivittäin, koska se lohduttaa, lievittää stressiä ja pitää seuraa. [Viitattu 11.10.2021]. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-11838484>

Radford, C. & Weston, M. (1975). How can we be moved by the fate of Anna Karenina? Proceedings of the Aristotelian Society. *Supplementary Volumes* 49, 67–93.

Radway, J. A. (1984) *Reading the Romance. Reading the romance: women, patriarchy, and popular literature*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Rajakallio, M. (2015). *Jatkuvuus ja tunteet. Ilmaisullinen jatkuvuus poeettisessa dokumenttielokuvassa*. [Viitattu 7.9.2021]. Saatavissa: <https://prezi.com/1hzjapcra1cq/jatkuvuus-ja-tunteet/>

Rantakokko, S. (2021). Tarjouma teknisen viestinnän tutkimuksen työkaluna. Teoksessa T. Waaramaa, L. Kääntä, M. Koskela & S. Isohella. (Toim.) *Monialainen viestintä. Puheesta peleihin*. Vaasan yliopisto: Vaasan yliopiston raportteja.

Rantala, V. (2017). Jälleensyntyvät kuvat. Elokuvan digitaalinen ikonografia ja Aby Warburgin kuvatiede. *Lähikuva* 30: 1, 54–61. [Viitattu 13.10.2020.] Saatavissa DOI:<https://doi.org/10.23994/lk.63321>

Rantalainen, E. (2022). *Sotakuvat hyppäävät nyt lasten ja nuorten verkkokalvoille varoittamatta – sometutkija: Nyt kannattaisi pitää taukoa Tiktokista*. [Viitattu 20.4.2022]. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-12332670>

Rasmussen Pennington, D. (2016). "The most passionate cover I've seen": emotional information in fan-created U2 music videos. *Journal of Documentation* 72: 3, 569–590. [Viitattu 15.1.2021]. Saatavissa: <https://doi.org/10.1108/JD-07-2015-0086>

Rautakorpi, T. (2011). *Televisiokeskustelu yhteiskehittelynä: Tapaustutkimus tuotannosta ja merkityksellistämisen taidosta*. Tampere: Tampere University Press.

Reddit (2019). *How do you feel about Claire's infidelity?* [Viitattu 3.5.2022]. Saatavissa: https://www.reddit.com/r/Outlander/comments/dr4yq2/how_do_you_feel_about_claires_infidelity/

Reevers J. L., Rodgers M. C. & Epstein M. (1996). Rewriting popularity. The Cult Files. Teoksessa D. Lavery, A. Hague & M. Cartwright. (Toim.) *Deny All Knowledge. Reading the X-files*. New York: Syracuse University Press. 22–35.

Richardson, J. (2016) Ecological Close Reading of Music in Digital Culture. Teoksessa Abels, B. & Waczkat, A (toim.) *Embracing Restlessness. Cultural Musicology*. Hildesheim, Zürich & New York: Georg Olms Verlag. 111–142.

Risk, M. (2020). *How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes*. [Viitattu 1.6.2021]. Saatavissa: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>

Rodrigo, O., Bidarra J. & Araujo D. (2017). Video and storytelling in a digital world: Interactions and narratives in videoclips. *Comunicação e Sociedade* 32, 459–476. [Viitattu 9.1.2022]. Saatavissa: [https://doi.org/10.17231/comsoc.32\(2017\).2772](https://doi.org/10.17231/comsoc.32(2017).2772)

Romano, Aja (2013). *Why fans are outraged at Sherlock and Watson reading sexy fanfic*. [Viitattu 6.1.2017]. Saatavissa: <http://www.dailydot.com/news/sherlock-fanfic-caitlin-moran/>

Romano, A. (2015). *How fangirls changed the future of publishing*. [Viitattu 20.10.2017]. Saatavissa <http://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/features-issue-sections/10789/twilight-fandom-publishing-motu/>

Romano, A. (2016a). *Canon, fanon, shipping and more: a glossary of the tricky terminology that makes up fan culture*. [Viitattu 17.8.2016]. Saatavissa: <http://www.vox.com/2016/6/7/11858680/fandom-glossary-fanfiction-explained/in/11653437>

Romano, A. (2016b). *The TV drama Outlander. A fantasy relationship. William Shatner. And the online fan war that unites them all*. [Viitattu 8.8.2016]. Saatavissa: <http://www.vox.com/2016/6/17/11943538/outlander-fandom-william-shanter-shipping-controversy>

Romano, A. (2016c). *Larry Stylinson, the One Direction conspiracy theory that rules the internet, explained*. [Viitattu 14.8.2016]. Saatavissa: <http://www.vox.com/2016/4/18/11384118/larry-stylinson-one-direction-conspiracy-theory>

Saarikoski, H. (2008). Miten Spice Girlsä leikitään? Teoksessa K. Nikunen. (Toim.) *Fanikirja. Tutkimuksia nykyläiskulttuurin fani-ilmiöistä*. Nykyläiskulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 72–94.

Sample, I. (2020). *What are deepfakes – and how can you spot them?* [Viitattu 18.4.2022]. Saatavissa: <https://www.theguardian.com/technology/2020/jan/13/what-are-deepfakes-and-how-can-you-spot-them>

Savage, M. (2021). *Spotify wants to suggest songs based on your emotions*. [Viitattu 18.4.2022]. Saatavissa: https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-55839655?fbclid=IwAR2ZWjKslRBv16Fx_iY-QIJazlzh6YYNB7Xfmc1ILAR7q6YG7KB1e3BcbqCA

Schwabac, A. (2011). *Fan Fiction and Copyright. Outsider Works and Intellectual Property Protection*. London and New York: Routledge.

Scodari, C. & Felder J. L. (2000). Creating a pocket universe. “Shippers,” fan fiction, and The X-Files online. *Communication Studies* 51, 238–257.

Sihvonen, T. & Wik, M. (2017). ”Uuden Sherlockin uudentlaiset fanit. Fanius osana digitaalista mediatuotantoa.” *Elore* 24: 1, 1–31. [Viitattu 9.1.2018]. Saatavissa: http://www.elore.fi/arkisto/2_17/sihvonen_wik.pdf.

Smith, M. (1995). *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.

Souza, C., Rolim, A., Magalhães, J., Costa, E., Fechine, J. & Andrade, N. (2014). *How a conflict changes the way how people behave on Fandoms An investigation of Shipper's fight in Facebook groups*. [Lainattu 10.11.2022]. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/275345319_How_a_conflict_changes_the_way_how_people_behave_on_Fandoms_An_investigation_of_Shipper's_fight_in_Facebook_groups

Stein, L. E. & Busse, K. (2012). Introduction. The Literary, Televisual and Digital Adventures of the Beloved Detective. Teoksessa L. E. Stein & K. Busse. (Toim.) *Sherlock and Transmedia Fandom. Essays on the BBC series*. Jefferson, North-Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 9–24.

Suominen, J. (2013). Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta. *WiderScreen* 16: 2–3. [Viitattu 3.1.2022]. Saatavissa: <http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/kieltaydyn-maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria/>

Tekijänoikeus (2022). *Mitä on tekijänoikeus?* [Viitattu 28.6.2022]. Saatavissa: <https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>

TEPA-termipankki (2022). *Bulkkitavara*. [Viitattu: 21.11.2022]. Saatavissa: <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/bulkkitavara>

Terkamo-Moisio, A., Halkoaho A. & Pietilä, A-M. (2016). Sosiaalinen media tie-teellisessä tutkimuksessa – tutkimuseettisiä näkökulmia. *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti* 53: 2, 141–143.

Tieteen termipankki (2021). *Kirjallisuudentutkimus: affordanssi/tarjouma*. [Viitattu 4.11.2021]. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:affordanssi>

Tieteen termipankki (2022). *Kasvatustieteet: toimijuus*. [Viitattu 30.1.2022]. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:toimijuus>

Todd, C. (2012). Imagination, fantasy, and sexual desire. Teoksessa H. Maes & J. Levinson. (Toim.) *Art and pornography: philosophical essays*. Oxford: Oxford University Press.

Tullmann, K. (2015). *Problems, Puzzles, & Paradoxes for a Moral Psychology of Fiction*. New York: The City University of New York.

Tulloch, J. & Jenkins, H. (1995). Beyond the Star Trek phenomenon: reconceptualizing the science fiction audience. Teoksessa J. Tulloch & H. Jenkins. (Toim.) *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. London: Routledge. 3–24.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Turk, T. (2008). *Vids and the technical definition of narrative*. [Viitattu 30.9.2019]. Saatavissa: <https://tishaturk.LiveJournal.com/1189.html>

Turk, T. & Johnson, J. (2012). Toward an ecology of vidding. *Transformative works and cultures*. [Viitattu 8.9.2017]. Saatavissa: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/326>

Turtiainen, R. (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin – Digitalisointumisen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Turku: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37. [Viitattu 20.8.2016]. Saatavissa: <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/85069/diss2012Turtiainen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2019). *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. [Viitattu 16.1.2022]. Saatavissa: https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf

Typpö, J. (2020). *Kotimaiset suoratoistopalvelut porskuttavat korona-aikana: Elisa Viihde, Ruutu+, C More ja Yle Areena kertovat moninkertaistuneista tilaajamääristä ja ennätyslukemista*. [Viitattu 1.6.2020]. Saatavissa: <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006483122.html>

Urban Dictionary (2018). *RST*. [Viitattu 26.2.2018]. Saatavissa: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=RST>

Urban Dictionary (2018). *UST*. [Viitattu 26.2.2018]. Saatavissa: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ust>

Varis, E. (2019). *Graphic Human Experiments. Frankensteinian Cognitive Logics of Characters in Vertigo Comics and Beyond*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston julkaisuja.

Vermeule, B. (2010). *Why Do We Care about Literary Characters?* Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Vuojala, P. (1997). *Pathosformel: Aby Warburg ja avain tunteiden taidehistoriaan*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Vuorinen, M. (2007). Miten vihollinen sijoitetaan. Teoksessa H. Veivo. (Toim.) *Vastarinta/resistanssi. Konfliktit, vastustus ja sota semiotiikan tutkimuskohteina*. Palmenia-sarja 24; Semiotiikan verkostoyliopiston julkaisuja. Helsinki: Yliopistopaino. 242–260.

Välisalo, T. (2018). Engaging with film characters: Empirical study on the reception of characters in The Hobbit films. *Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research* 4: 3–4, 12–30.

Välkkilä, H. (2019). *Lyhytvideot ovat kasvava ilmaisumuoto –nopea ehtii vielä osallistua Shortland-lyhytvideokilpailuun!* [Viitattu 4.3.2022]. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/08/21/lyhytvideot-ovat-kasvava-ilmaisumuoto-shortland-lyhytvideokilpailun>

Walker, A. (1970). *Stardom: The Hollywood Phenomenon*. New York: Stein and Day.

Ward, S. (2014) (ohjaaja). *Unlocking Sherlock*. Suom. Kulissien takana: Uusi Sherlock. Tv-dokumentti, es. YLE TV2 07.01.2016. Tuotanto: Midnight Oil Productions. Esiintyjät: Benedict Cumberbatch, Mark Gatiss, Steven Moffat, Martin Freeman.

Wik, M. (2018). Romance Gone Mortal. Taboo of Shipping Fictional Movie Monsters. *WiderScreen* 21: 3, 1–40. [Viitattu 12.10.2018]. Saatavissa: <http://widerscreen.fi/numerot/2018-3/romance-gone-mortal-taboo-of-shipping-fictional-movie-monsters/>

Wikipedia (2019). *Ransu*. [Viitattu 27.8.2019]. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Ransu>

Wilcox, R. & Williams J. P. (1996). “What Do You Think?” The X-Files, Liminality, and Gender Pleasure. Teoksessa D. Lavery, A. Hague & M. Cartwright. (Toim.) *Deny All Knowledge. Reading the X-files*. New York: Syracuse University Press. 99–120.

Wilkinson, D. & Thelwall, M. (2011). Researching personal information on the public web. *Social Science Computer Review* 29: 4, 387–401.

Wolske, J. A. (2014). Interactive storytelling and experiential learning: the prospect of “vertical narrativity”. Teoksessa F. M. M. Neto. (Toim.) *Technology Platform Innovations and Forthcoming Trends in Ubiquitous Learning*. Hershey PA, USA: IGI Global. 194- 214.

Wright, E. (2021). Exploring Film History by Using Fandom as a Pedagogical Tool. *Transformative Works and Cultures* 35. [Viitattu: 22.7.2022]. Saatavissa: <https://doi.org/10.3983/twc.2021.1969>.

Yahr, E. (2016). *How the biggest 'X-Files' conspiracy became whether Gillian Anderson and David Duchovny are dating*. [Viitattu 22.1.2020]. Saatavissa: <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2016/02/22/how-the-biggest-x-files-conspiracy-became-whether-gillian-anderson-and-david-duchovny-are-dating/>

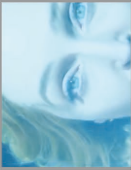


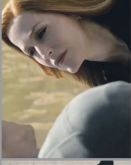




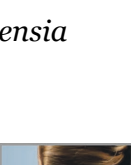









Yle (2012). *Linnan juhlien kohuja: Lusikka-gate ja kovia kokenut laahus*. [Viitattu 27.8.2019]. Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-6404375>

Yle (2019). *Itsenäisyyspäivä: Haastattelussa Ransu*. [Viitattu 27.8.2019]. Saatavissa: <https://areena.yle.fi/1-4302825>

Zhang, C., Perkis, A. & Arndt, S. (2017). *Spatial Immersion versus Emotional Immersion, Which is More Immersive?* Conference: 9th International Conference on Quality of Multimedia Experience (QoMEX 2017) At: Erfurt, Germany. Saatavissa: DOI:10.1109/QoMEX.2017.7965655

Zygutis, L. (2021). Affirmational canons and transformative literature: Notes on teaching with fandom. *Transformative Works and Cultures* 35. [Viitattu: 22.7.2022]. Saatavissa: <https://doi.org/10.3983/twc.2021.1917>

Östman, S. (2015). ”Millasen päivityksen tästä sais?” *Elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen*. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 119.

LOHKO	5	02:19–02:38 (3/3)	6	02:38–03:24 (1/2)									
OTOS KAUSI ja JAKSO	O49 K10J6		O50 K10J5	O51 K10J5	O52 K10J5	O53 K10J5	O54 K10J5	O55 K10J5	O56 K10J5				
AUDIO Musikki: Lucy Rose – Till the End (2015)	I want you, I want you	And I want to believe	That I will keep fighting till the end	And I should have believed	That you were much more than just a friend, a friend								
Puhe/kuullut äänet:	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
KUVA- KAAPPAUS													
LOHKO	6	02:38–03:24 (2/2)											
OTOS KAUSI ja JAKSO	O57 K10J5	O58 K10J5	O59 K10J5	O60 K10J5	O61 K10J5								
AUDIO	That I was just fighting for a friend	That should have believed	That we could have made it till the end, the end	That you were much more than just a friend, a friend	And I should have believed	That you were much more than just a friend, a friend							
Puhe/kuullut äänet:													
KUVA- KAAPPAUS													

Liite 2. SK2: Mulder & Scully – Try





Liite 3. SK3: ~ The X-Files ~ Ho Hey!





Liite 4. US1: *Sherlock & John I He Will Be There (4x02)*

LOHKO	1 00:00– 00:54											
OTOS KAUSI ja JAKSO	O1 K4J2	O2 K4J2	O3 K4J3	O4 K4J2	O5 K4J2	O6 K4J2	O7 K4J2	O8 K4J2				
AUDIO	Oh I, I just died in your arms tonight						I just died in your arms tonight					
Musiikki: Hidden Citizens – I (Just) Died In Your Arms (2016)	INTRO											
Kuvaus:	Loppua kohden voimistuva, sentimentaalinen rockballadi nostattaa jännitettä. Sanoitukset shipin kivuliaisuutta kuvaavana elementtinä.											
Puhe/kuullut äänet:	–	–	–	–	S: "Human error." (K3J3)	–	J: "You were the best and the wisest man that I have ever known." (K3J1)					
KUVA- KAAPPAUS												
OTOS KAUSI ja JAKSO	O9 K4J3	O10 K4J3	O11 K4J1	O12 K4J2	O13 K4J1	O14 K4J2	O15 K4J1	O16 K4J1				
AUDIO	Oh I, I just died in your arms tonight											
Puhe/kuullut äänet:	–	–	–	–	–	S: "I can't do it, not now..." (K4J2)	–	Mary: "He knows you." (K4J2)				
KUVA- KAAPPAUS												
OTOS KAUSI ja JAKSO	O17 K4J2	O18 – (Tv-elok. 2016)	O19 K4J1	O20 K4J1	O21 K4J1	O22 K4J1	O23 K4J1	O24 K4J2				
AUDIO	It must've been some kind of kiss I should've walked away											
Puhe/kuullut äänet:	S: "Not alone." (K4J2)	–	S: "I need to know what to do..." (K4J1)	Molly: "It's from John." (K4J1)	S: "I need you to know John." (K4J2)	Molly: "He'd rather have anyone but you." (K4J1)	J: "... do? ..."	S: "... about John." (K4J1)				
KUVA- KAAPPAUS												

LOHKO	2 00:54-01:47 (1/5)									
OTOS KAUSI ja JAKSO	O25 K4J2	O26 K4J1	O27 -(Kausi 3)	O28 K4J1	O29 K4J2	O30 K4J2	O31 K4J2	O32 K4J2		
AUDIO	VALISOITTO									
Puhe/kuullut äänet:	-	J: "Don't you dare..." (K4J1)	-	-	S: "I will always be there." (K3J2)	-	J: "You made a vow." (K4J1)			
KUVA- KAAPPAUS										
OTOS KAUSI ja JAKSO	O33 K4J2	O34 K4J1	O35 K4J2	O36 K4J2	O37 K4J1	O38 K4J2	O39 K4J2	O40 K4J2		
AUDIO	I should've walked away									
Puhe/kuullut äänet:	S: "Always." (K3J2)	J: "You swore it." (K4J1)	S: "I swear." (K3J2)	-	Mary: "If he thinks you need him.." (K4J2)	J: "Stop it!" (K4J2)	Mary: "I swear..." (K4J2)			
KUVA- KAAPPAUS										
OTOS KAUSI ja JAKSO	O41 -(4. kauden mainosvideo)	O42 K4J2	O43 K4J3	O44 -(Kausi 3)	O45 -(Kausi 3)	O46 K4J1	O47 K4J1	O48 K4J1		
AUDIO	Oh I, I just died in your arms tonight KERTOSÄE									
Puhe/kuullut äänet:	-	-	Mary: "...he will be there." (K4J2)	-	S: "Fire exposes our priorities." (K2J1)	J: "Get down!" (K4J1)	-			
KUVA- KAAPPAUS										

OTOS KAUSI ja JAKSO	O49 K4J1	O50 – (Kausi 3)	O51 K4J2	O52 K4J2	O53 K4J3	O54 K4J2	O55 K4J2	O56 K4J2	
AUDIO	It must've been something you said								
Puhe/kuullut äännet:	–	S: "John!" (K3J1)	–	–	–	–	J: "Sherlock, what was he doing to you?" (K4J2)	–	
KUVA- KAAPPAUS									
OTOS KAUSI ja JAKSO	O57 K4J3	O58 K4J2	O59 K4J3	O60 K4J3	O61 K4J2	O62 K4J3	O63 K4J2	O64 K4J2	
AUDIO	I just died in your arms tonight								
Puhe/kuullut äännet:	–	–	–	–	–	–	S: "I have this terrible feeling from time to time that we might all just be.. human." (K4J2) J: "Even you?" (K4J2)	S: "I don't want to die." (K4J2)	
KUVA- KAAPPAUS									
LOHKO	3	01:47–01:55							
OTOS KAUSI ja JAKSO	O65 –	O66 –							
AUDIO	Instrumentaali OUTRO								
Puhe/kuullut äännet:	–	S: "Even you." (K4J2)							
KUVA- KAAPPAUS								SHERLOCK	

Liite 5. US2: *Sherlock & Molly* | *What is love?* {Series 4}




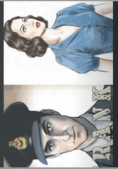










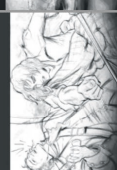





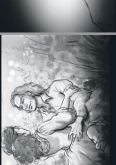


Liite 6. US3: Lose control [Johnlock AU]

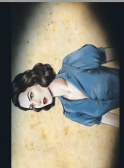



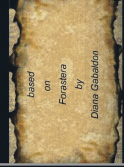
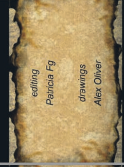
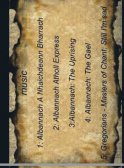




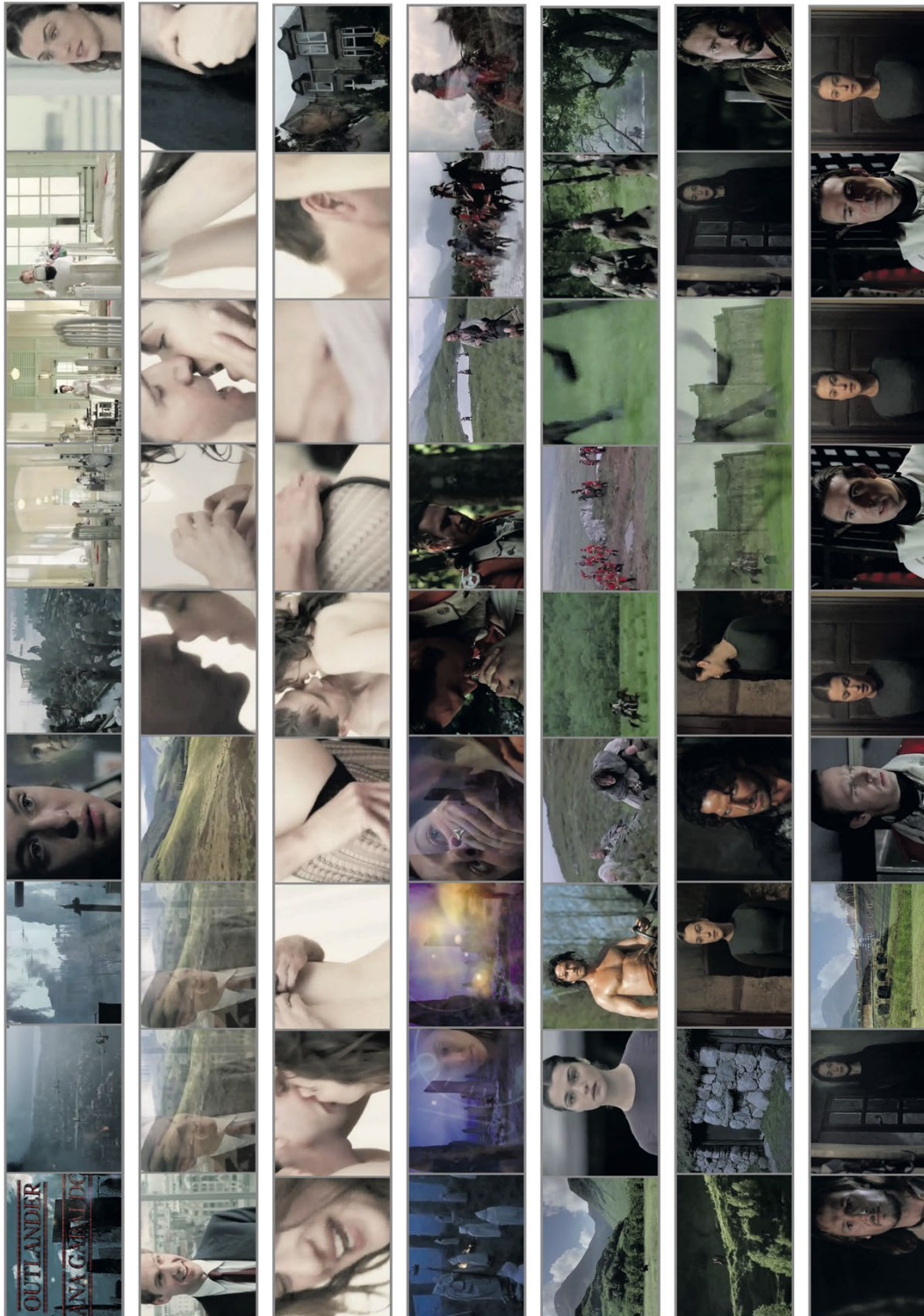
Liite 7. O1: Outlander

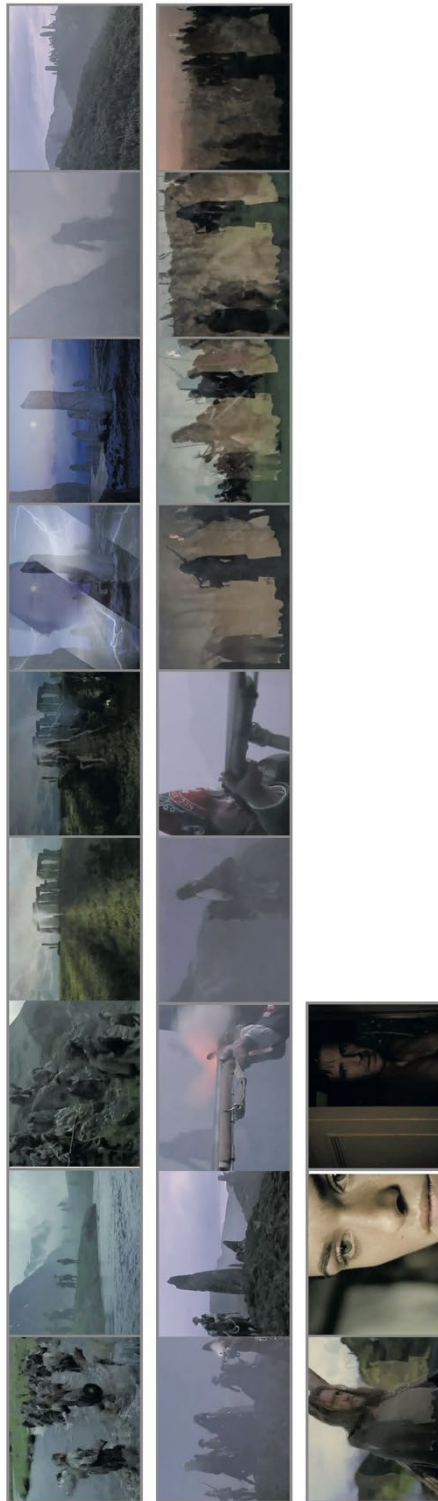
LOHKO	1 00:00–00:05	2 00:05–00:12	3 00:12–00:51 (1/2)					
OTOS	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8
AUDIO: 1/5 Musikki: Albannach – A'Mhaighdeann Bharrach (The Maidens of Barra) (2005)	INTRO	Cluinidh mi thar uchd na mara SAKEISTÖ 1 (I hear from the depth of the sea)	Ard os cionn na gaoith ri gailinn (High above the raging wind)	Torman beag an cois a' chlaaich (Soft murmuring on the shore)	Mion-ghallan na maighdinn Bharrach (The keeping of the Barra maidens)			
Kuvas (laulut 1–4) : Puhe/kuullut äänet:	Musiikkivälinoissa yhdistetään ylämaalaiseen kulttuuriin kuuluvia rytmejä. Lyriikka ei liity shippiin.							
KUVA- KAAPPAUS								
LOHKO	3 00:12–00:51 (2/2)	4 00:51–01:12						
OTOS	O9	O10	O11	O12	O13	O14	O15	O16
AUDIO: 2/5 Musikki: Albannach – Atholl Express (2007)	Seachad Cìosmul a' chaisleil Eithrichean a' ruith le astar (Passing Cìosmul Castle, Boats sail swiftly) SAKEISTÖ 2	INTRO	Musiikki vaihtuu kuvien siirtymässä: voimakas lyömäsoitininstrumentaali					
Puhe/kuullut äänet:								
KUVA- KAAPPAUS								

LOHKO	5 01:12–01:53					6 01:53–02:18 (1/2)									
OTOS	O17	O18	O19	O20	O21	O22	O23	O24							
AUDIO: 3/5 ja 4/5 Musiiikki: Albannach – The Uprising (2007) Albannach – The Gael (2007)	I wonder what you felt inside, as they dragged you through foreign streets The townsfolk spat venom at you, as churchmen took their seats SAKEISTO 1 Musiiikki vaihtuu kuvien siirtymässä	And did you think of your Motherland, as you stood there centre stage	Or did you feel suppression, Dear Sir,	Like an animal in a cage? I wonder what you felt inside as they hung you by your throat SAKEISTO 2	Through tear-welled eyes you looked out,	as the crowd began to gloat And when they cut you down...	INSTRUMENTAALISAKEISTO Musiiikki vaihtuu kuvien siirtymässä								
Puhe/kuullut äänet:	–	–	–	–	–	–	–	–							
KUVA- KAAPPAUS															
LOHKO	6 01:53–02:18 (2/2)					7 02:18–03:23					8 03:23–03:44 (1/2)				
OTOS	O25	O26	O27	O28	O29	O30	O31	O32							
AUDIO: 5/5 Musiiikki: Gregorian – Still I'm sad (1999)	(Hymisevää laulua) INTRO	BRIDGE	Still I'm sad See the stars, come joining down from the skies Gently passing, they kiss your tears when you cry See the wind of summer blow your hair upon your head SAKEISTO 3 Musiiikki vaihtuu kuvien siirtymässä		See the rain, the falling rain, it's rain										
Kuvaus (laulu 5):	Kuorolaulu ja pehmeä äänimaailma. Lyriikka ei ole shiipin kannalta merkityksellistä.														
Puhe/kuullut äänet:	–	–	–	–	–	–	–	–							
KUVA- KAAPPAUS															

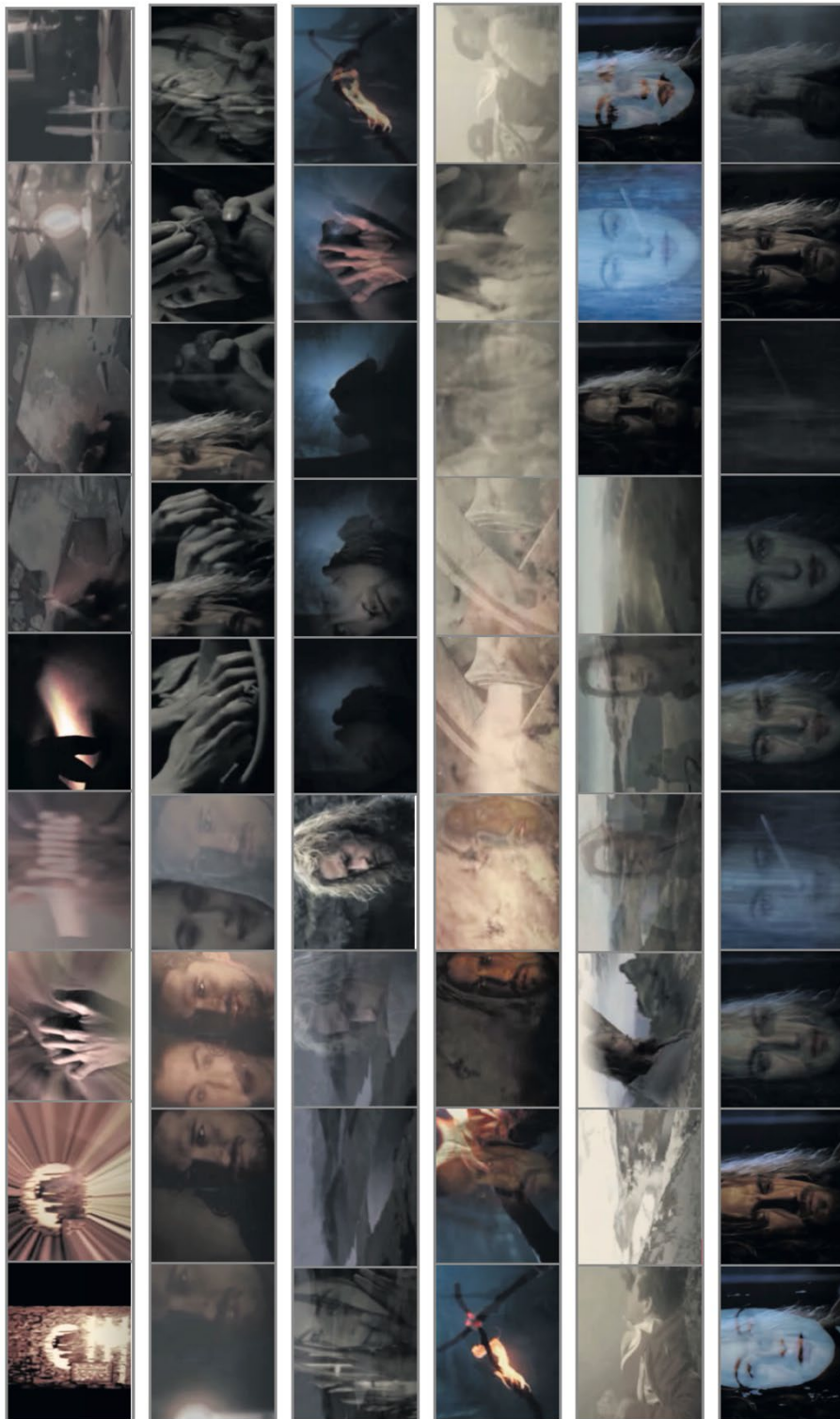
LOHKO	8 03:23–03:44 (2/2)		9 03:44–04:00				
OTOS	O33	O34	O35	O36	O37	O38	O39
AUDIO	LOPPUSOITTO						
Puhe/kuullut äänet:	Still I'm sad						
KUVA- KAAPPAUS							

Liite 8. O2: Outlander / Diana Gabaldon (HD)

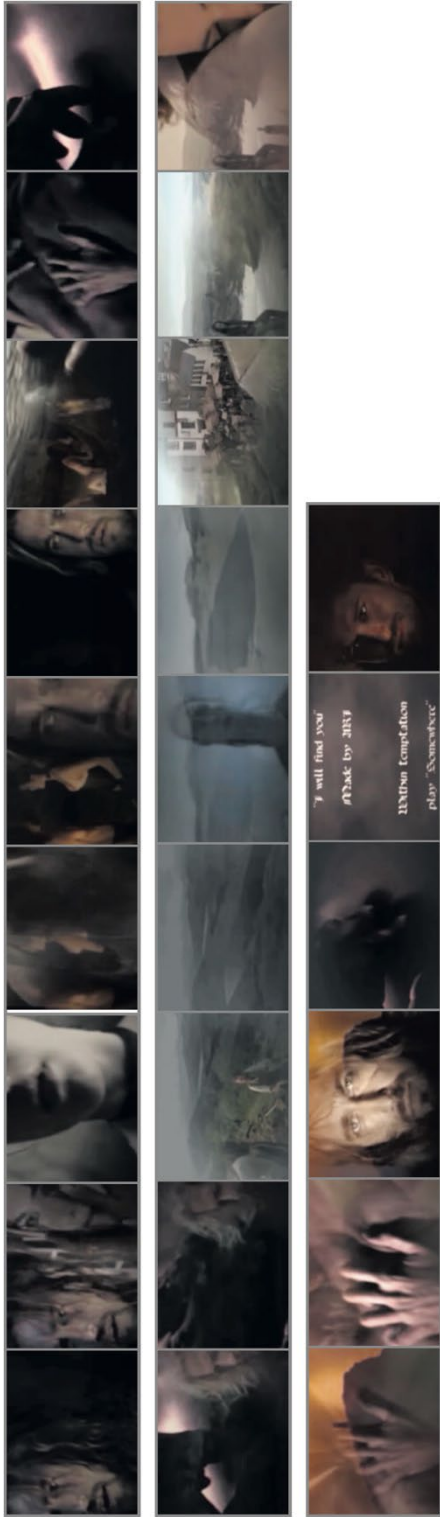




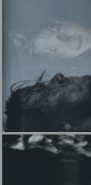



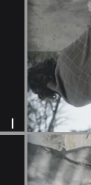




Liite 9. O3: Gerard Butler /Jamie Fraser "Sassenach I will find you"




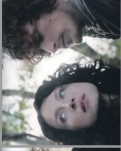




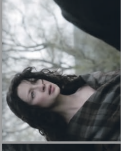







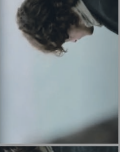




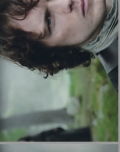
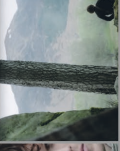




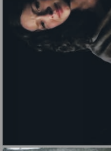
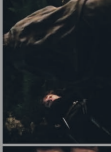
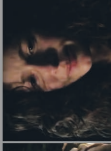

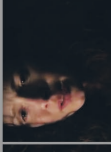
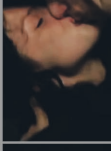
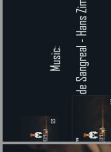

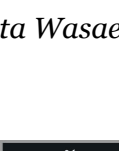
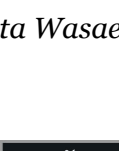
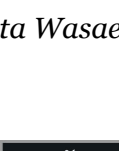
















Liite 10. O4: Claire chooses Jamie

LOHKO	1 00:00–00:09	2 00:09–00:17	3 00:17–00:18 (1/2)	4 00:18–00:36 (1/2)
OTOS JAKSO	O1 K1J9	O3 K1J1	O6 K1J1	O8 K1J7
AUDIO	Instrumentaali	O4 K1J1	O5 K1J1	O7 K1J1
Musiikki: Hans Zimmer – <i>Chevaliers de Sangreal</i> (2006)	Osa 1 Välittömästi videon alusta alkava musiikki nousee hijjalleen ja nostaa jännitettä			
Kuvaus:	Elokuvaan <i>Da Vinci Koodi</i> (2006) sävelletty kappale. Hijjalleen voimistuva orkesterin soittama instrumentaali nostaa jännitettä.			
Puhe/kuullut äänet:	–	–	–	–
KUVA- KAAPPAUS				
LOHKO	4 00:18–00:36 (2/2)	5 00:36–00:45	6 00:45–01:05 (1/2)	
OTOS JAKSO	O9 K1J7	O10 K1J7	O11 K1J7	O12 K1J7
AUDIO	Instrumentaali	O13 K1J9	O14 K1J9	O15 K1J11
Puhe/kuullut äänet:	–	Osa 2 Musiikki voimistuu: mukaan liittyy lisää soittimia (jouset)	–	–
KUVA- KAAPPAUS				
LOHKO	6 00:45–01:05 (2/2)	7 01:05–01:15	8 01:15–01:21	9 01:21–00:27 (1/2)
OTOS JAKSO	O17 K1J11	O18 K1J1	O19 K1J1	O20 K1J1
AUDIO	Instrumentaali	O21 K1J1	O22 K1J1	O23 K1J1
Puhe/kuullut äänet:	–	Osa 3 Musiikki voimistuu: mukaan liittyy lisää soittimia (jouset).	–	–
KUVA- KAAPPAUS				

LOHKO	9 01:21–01:27 (2/2)						10 01:27–01:40						11 01:40–02:22 (1/3)	
OTOS JAKSO	O25 K1J9	O26 K1J9	O27 K1J9	O28 K1J9	O29 K1J11	O30 K1J11	O31 K1J11	O32 K1J9					O32 K1J9	
AUDIO	Instrumentaali												OSA 4	
Musiikki: Hans Zimmer – <i>Chevaliers de Sangreal</i> (2006)	Musiikki voimistuu: mukaan tulee lisää jousia ja lyömäsoittimia.													
Puhe/kuullut äänet:	–						–						–	
KUVA- KAAPPAUS														
LOHKO	11 01:40–02:22 (2/3)						12 02:22–02:24						13 02:24–03:34 (1/4)	
OTOS JAKSO	O33 K1J9	O34 K1J9	O35 K1J9	O36 K1J9	O37 K1J9	O38 K1J9	O39 K1J9	O40 K1J11					O47 K1J11	O48 K1J11
AUDIO	Instrumentaali												OSA 5	
Musiikki vahvistuu tasaisesti ja nostaa jännitettä														
Puhe/kuullut äänet:	–						–						–	
KUVA- KAAPPAUS														
LOHKO	11 01:40–02:22 (3/3)						12 02:22–02:24						13 02:24–03:34 (1/4)	
OTOS JAKSO	O41 K1J9	O42 K1J9	O43 K1J9	O44 K1J9	O45 K1J11	O46 K1J11	O47 K1J11	O48 K1J11					O47 K1J11	O48 K1J11
AUDIO	Instrumentaali												OSA 5	
Musiikki vahvistuu tasaisesti ja nostaa jännitettä														
Puhe/kuullut äänet:	–						–						–	
KUVA- KAAPPAUS														

LOHKO	13 02:24–03:34 (2/4)											
OTOS JAKSO	O49 K1J11	O50 K1J11	O51 K1J11	O52 K1J11	O53 K1J11	O54 K1J11	O55 K1J11	O56 K1J11	O57 K1J11			
AUDIO	Instrumentaali Mukaan liittyy enemmän soitimia, jolloin musiikin teho voimistuu ja jännite kasvaa											
Puhe/kuullut äänet:	-											
KUVA- KAAPPAUS												
LOHKO	13 02:24–03:34 (3/4)											
OTOS JAKSO	O58 K1J11	O59 K1J11	O60 K1J11	O61 K1J11	O62 K1J11	O63 K1J11	O64 K1J11	O65 K1J11	O66 K1J11			
AUDIO	Instrumentaali Mukaan liittyy enemmän soitimia, jolloin musiikin teho voimistuu ja jännite kasvaa											
Puhe/kuullut äänet:	-											
KUVA- KAAPPAUS												
LOHKO	14 03:34–03:59											
OTOS JAKSO	O67 K1J11	O68 K1J11	O69 K1J11	O70 K1J11	O71 K1J11	O72 K1J11	O73 K1J11	O74 K1J11	O75 K1J11			
AUDIO	Instrumentaali Orkesteri soittaa täysilukuisena ja musiikki pauhaa											
Puhe/kuullut äänet:	-											
KUVA- KAAPPAUS												
LOHKO	15 03:59–04:02											
OTOS JAKSO	O76 K1J11	O77 K1J11	O78 K1J11	O79 K1J11	O80 K1J11	O81 K1J11	O82 K1J11	O83 K1J11	O84 K1J11			
AUDIO	Instrumentaali Soitto hiipuu.											
Puhe/kuullut äänet:	-											
KUVA- KAAPPAUS												

Liite 11. O5: *Claire & Frank II You still have all of me*



Liite 12. O6: Jamie & Claire Crazy in love




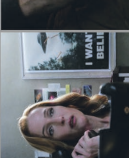
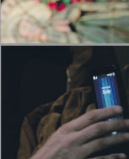



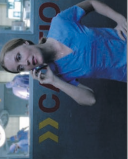







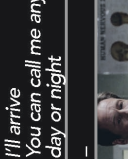
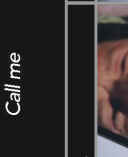

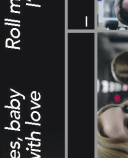
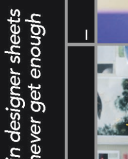
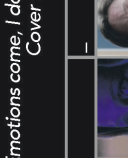
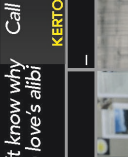
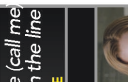













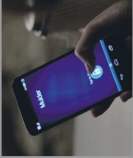





















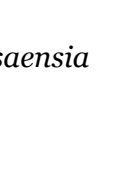
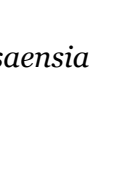
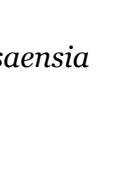
Liite 13. O7: *Jamie & Black Jack* 18+



Liite 14. Oma shippausvideo: *My Snuggle*

LOHKO	1 00:00–00:33 (1/2)							
OTOS KAUSI ja JAKSO	O1 K10J6	O2 K10J6	O3 K10J1	O4 K10J6	O5 K10J6	O6 K10J6	O7 K10J6	O8 K10J1
AUDIO	INTRO Musikki: Blondie – Call Me (1980) Color me your color, baby Color me your car							
Kuvaus:	Tempoltaan tasainen dance rock -kappale, jonka sanoituksissa on vastaavuutta videon teeman kanssa.							
Puhe/kuullut äänet:	SÄKEISTÖ 1							
KUVA- KAAPPAUS								
LOHKO	2 00:33–00:50 (1/2)							
OTOS KAUSI ja JAKSO	O9 K10J1	O10 K10J1	O11 K10J1	O12 K10J3	O13 K10J3	O14 K10J3	O15 K10J3	O16 K10J3
AUDIO	Come up off your color chart I know where you're coming from Call me (call me) on the line Call me, call me any, anytime Call me (call me)							
Puhe/kuullut äänet:	KERTOSÄE							
KUVA- KAAPPAUS								
LOHKO	3 00:50–01:26 (1/2)							
OTOS KAUSI ja JAKSO	O17 K10J3	O18 K10J3	O19 K10J6	O20 K10J6	O21 K10J5	O22 K10J6	O23 K10J5	O24 K10J3
AUDIO	I'll arrive You can call me any day or night Call me Cover me with kisses, baby Cover me with love Emotions come, I don't know why Cover up love's alibi Roll me in designer sheets I'll never get enough Call me (call me) on the line KERTOSÄE							
Puhe/kuullut äänet:								
KUVA- KAAPPAUS								

LOHKO	3	00:50–01:26 (2/2)	4	01:26–01:54 (1/2)					
OTOS KAUSI ja JAKSO		O25 K10J5	O26 K10J4	O27 K10J2	O28 K10J2	O29 K10J3	O30 K10J3	O31 K10J3	O32 K10J3
AUDIO		Call me, call me any, anytime Call me (call me)	I'll arrive When you're ready we can share the wine	Call me	Call me	Oooh, he speaks the languages of love Oooh, amore... C O S A	... chiamami, chiamami	Oooh, appelle-moi mon cher!	
Puhe/kuullut äänet:									
KUVA- KAAPPAUS									
LOHKO	4	01:26– 01:54 (2/2)	5	01:54–01:57	6	01:57– 02:00	7	02:00–02:15	
OTOS KAUSI ja JAKSO		O33 K10J3	O34 K10J6	O35 K10J6	O36 K10J4	O37 K10J2	O38 K10J3	O39 K10J5	O40 K10J3
AUDIO		appelle-moi	Anytime, anytime, anywhere, any way	Anytime, anytime, anywhere, any way	Anytime, anytime, anywhere, any way	Anytime, anytime, anywhere, any way	Anytime, anytime, anywhere, any way	INSTRUMENTAALI	
Puhe/kuullut äänet:									
KUVA- KAAPPAUS									
LOHKO	8	02:15–02:44							9
OTOS KAUSI ja JAKSO		O41 K10J3	O42 K10J3	O43 K10J5	O44 K10J3	O45 K10J5	O46 K10J3	O47 K10J3	O48 K10J3
AUDIO									Call me (call me) for a ride Call me, call me for some...
Puhe/kuullut äänet:									
KUVA- KAAPPAUS									

LOHKO	9 02:44–03:13 (1/2)									
OTOS	O49	O50	O51	O52	O53	O54	O55			
KAUSI ja JAKSO	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3	K10J3
AUDIO	...overtime Call me (call me)	Call me,	call me in a	sweet design Call me (call me), call me for your lover's lover's alibi	Call me (call me) on the line	Call me, call me any anytime	Call me, ah-ha, call me			
Puhe/kuullut äänät:										
KUVA- KAAPPAUS	