

Transmediaalinen tarinankerronta

Monimediallisen tarinakonseptin luominen

Emilia Brändh

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2022

Media-alan koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen

BRÄNDH, EMILIA:
Transmediaalinen tarinankerronta
Monimediallisen tarinakonseptin luominen

Opinnäytetyö 75 sivua, joista liitteitä 26 sivua
Toukokuu 2022

Opinnäytetyön tavoitteena on tarkastella transmediaalista tarinankerrontaa käsikirjoittajan näkökulmasta ja luoda pohja draamallisen transmedian tutkimiselle ja transmedia-käsikirjoituksen konseptin luomiselle.

Transmedia jättää interaktiivisuuden ja luonnollisen immersiiivisyytensä kautta yleisönsä vahvan vaikutuksen, vetää puoleensa omistautuneita fanikuntia, ja myös kannustaa yleisöjä osallistumaan. Opinnäytetyössä tutkitaan sitä, miten transmedia osallistaa ja immersoi, ja näytetään, miten kirjoittaja käyttää näitä menetelmiä omaa alkuperäistä konseptisuunnitelmaansa kehittäessään.

Transmedian rakennetta, mahdollisuuksia ja rajoitteita tutkitaan kirjallisuuden avulla, joiden tukena analysoidaan myös kolmea transmediatuotantoa eri genreistä, jotta lukija saa niiden kautta hyvän kuvan transmedian monipuolisuudesta, mutta myös sen tyypillisistä piirteistä ja hyödyllisyydestä kautta transmediaalisen konseptin suunnitteluprosessin.

Transmedian tutkimisen ja oman transmediakonseptin kehittämistä ilmenee, että transmediakonseptin luominen on enemmän aikaa vievää kuin yhden mediaformaatin konseptin suunnittelu, vie myös enemmän resursseja, ja vaatii käsikirjoittajalta moniosaamista ja syventymistä useihin eri mediaformaatteihin.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Culture and Arts, Film and Television
Screenwriting

BRÄNDH, EMILIA:
Transmedia Storytelling
Creating a Multi-Media Story Concept

Bachelor's thesis 75 pages, appendices 26 pages
May 2022

The aim of this thesis was to look at transmedia storytelling from a screenwriter's perspective and to create a basis for researching fictional transmedia and creating a transmedia concept plan.

Being interactive and naturally immersive, transmedia leaves a strong impression on its audience, attracts dedicated fans, as well as encourages audiences to participate. This thesis examines the participatory traits and the immersiveness of transmedia and shows how these methods can already be integrated during the early development of the writer's original transmedia concept plan.

The structure, possibilities, and limitations of transmedia are studied through literature, supported by the analysis of three transmedia productions from different genres, so that the reader can better understand the versatility of transmedia, but also its typical features and usefulness through the transmedia concept design process.

Through the process of researching and developing the original transmedia concept, it becomes apparent that creating a transmedia concept is more time consuming than designing a single media concept, and that it also consumes more resources and requires its writer to be multi-skilled and delve into the study of several different media formats.

Key words: transmedia, concept plan, multi-media

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	TRANSMEDIA	8
	2.1 Miten transmedia määritellään	8
	2.2 Esimerkkejä transmediatuotannoista	10
	2.2.1 The Blair Witch Project	10
	2.2.2 The Lizzie Bennet Diaries	11
	2.2.3 Skins	13
3	TRANSMEDIAN RAKENNE	15
4	TRANSMEDIAALISEN KONSEPTIN SUUNNITTELU	23
	4.1 Konsepti	23
	4.2 Genren soveltuvuus transmediaan	24
	4.3 Osallistavuus ja immersivisyys	26
	4.4 Mediaformaattien valitseminen	30
5	TRANSMEDIAKONSEPTISUUNNITELMANI	36
	5.1 Konseptini suunnittelu	36
	5.2 Konsepti: BOUND DROWNED BURIED	37
	5.3 Transmediaalisuus	39
	5.4 Konseptisuunnitteluni arviointia	41
6	POHDINTA	44
	LÄHTEET	48
	LIITTEET	50
	Liite 1. BOUND DROWNED BURNED - Transmediakonsepti	50

ERITYISSANASTO

Immersio	Uppoutuminen, syvä henkinen osallistuminen johonkin.
Lineaarinen	Tarinaa seurataan kronologisessa järjestyksessä alusta loppuun.
Epälineaarinen	Tarina kerrotaan epäkronologisesti aikajanalla.
Spin-off	Mikä tahansa kerronnallinen teos, joka on johdettu jo olemassa olevasta teoksesta, ja joka keskittyy alkupe- räisen teoksen yksityiskohtiin tai näkökulmaan.
Fandom	"Fan community", fanikunta, fanien yhteisö.
Canon	Materiaali, jonka fanikunta hyväksyy virallisesti osaksi tarinaa tarinan yksittäisessä universumissa.
Log line	Tarina tiivistettynä lyhyesti yhteen tai muutamaaan virk- keeseen.
Premissi	Premissi esittelee tarinan hahmot, juonen ja mahdolli- sesti ympäristön, sekä antaa käsityksen konfliktista, jonka hahmot kohtaavat tarinassa.
Tsehovin ase	Draaman kirjoittamisen sääntö, jonka mukaan tari- nassa ei saa olla mitään, ellei se palvele jotakin kriit- tistä kerrontatarkoitusta. Jos ase näytetään esimerkiksi elokuvan alussa, tulee se näyttää käytettävän elokuvan loppuun mennessä.

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö tarkastelee draaman monimediallista tarinankerrontaa käsikirjoittajan näkökulmasta ja luo pohjan transmedian tutkimiselle ja oman transmediaalisen käsikirjoituksen konseptini eteenpäin kehittämiseksi. Työn tarkoitus on määritellä mitä transmedia on, sekä tehdä transmediasta esimerkkien ja lähdemateriaalin avulla havaintoja, jotka voivat ohjata lukijaa transmediakonseptin suunnitteluun. Opinnäytetyössäni pohdin transmedian rakennetta, mahdollisuuksia ja rajoitteita, minkälaiset tarinat sopivat transmediaformaattiin, ja miten transmediaalisia narratiiveja voi suunnitella. Henkilökohtainen tavoitteeni on kehittää tämän opinnäytetyön avulla ja ohessa omaa transmediakonseptiani, ja toivon, että työstä on hyötyä oman konseptini suunnittelemisen ja kehittämisen alkuvaiheissa.

Kiinnostukseni transmediaa kohtaan heräsi monia vuosia sitten, kun törmäsin ensimmäistä kertaa *The Lizzie Bennet Diaries* (2012–2013) -verkkosarjaan. Katsoin koko sarjan muutamassa päivässä, ja koulun välitunneilla luin kaikki sarjan henkilöhahmojen Twitter-syötteet, joiden kautta löysin myös sarjaan liittyvän verkkosivun, josta pääsin katsomaan lisää samaan fiktiiviseen maailmaan liittyviä videoita. On sanomattakin selvää, että olin aivan uppoutunut.

Transmedia jättää interaktiivisuuden ja luonnollisen immersiiivisyytensä kautta yleisöön vahvan vaikutuksen, ja siksi en ollut yllättynyt, kun tein tutkimusta tätä opinnäytetyötä varten, ja näin miten aktiivisia ja omistautuneita fanikuntia transmediatuotannot vetävät puoleensa. Jopa kymmenen vuotta *The Lizzie Bennet Diaries* -sarjan viimeisen jakson jälkeen sillä on edelleen aktiiviset sosiaalisen median tilit, jotka ovat vuorovaikutuksessa fanien kanssa.

Kun kiinnostuin transmediakäsikirjoittamisesta enemmän ja aloin etsimään siitä tietoa, kuitenkin koin, ettei aiheesta löytynyt helposti kaikille saatavilla olevaa tietoa, ja se pieni määrä, jonka löysin, oli lähes ainoastaan englanniksi, eikä se vastannut kaikkiin kysymyksiini. Halusin löytää jonkin yhden ohjevideon tai oppaan, joka voisi konkretisoida minulle paremmin sen, miten transmediatuotannon teke-

minen aloitetaan ja miltä transmedian tekeminen oikeasti näyttää. Suurin osa artikkeleista ja videoista, jotka löysin, keskittyivät kuitenkin pettymyksekseni pääosin elokuvien markkinointiin eri media-alustojen avulla eivätkä oikeastaan ollenkaan kertoneet minulle siitä, miten käytännössä transmediaproduktioita tehdään ja miten monimediallisia tarinoita tai käsikirjoituksia luodaan. Siksi päätin tätä opinnäytetyötä varten kehittää samanaikaisesti omaa transmediakonseptiani voidakseni testailla, tutkia ja pohtia perusteellisesti transmediakonseptin ja transmediaalisen tarinan luomisen alkuvaiheita ja prosessia, haasteita ja esteitä.

En tutki tässä opinnäytetyössä transmedian varsinaista tuotantovaihetta, enkä myöskään perehdy transmediaan markkinoinnin välineenä, vaan keskityn sellaiseen transmediatarinankerrontaan, joissa transmedia-elementtiä ei ole lisätty vasta markkinointivaiheessa projektiin (joka on yleensä elokuva, mutta myös pelien markkinointiin käytetään usein transmediaa). Itseäni kiinnostaa tehdä transmediaprojekteja, joissa transmediaalisuus on koko tuotantoprosessin aikana mukana oleellisena osana kerrontaa, ja jonka eri mediaformaattit tulevat yhteen luodakseen yhtenäisen narratiivisen kokonaisuuden.

Transmedia-käsitteen määrittely on tärkeä ja ensimmäinen osa transmedian tutkimista. Määrittelyn tueksi analysoin työssä muutamaa transmedia-tuotantoa, jotka on valikoitu eri genreistä. Lukija saa niiden kautta hyvän kuvan transmedian monipuolisuudesta, mutta myös sen tyypillisistä piirteistä ja hyödyllisyydestä tarinankerronnan työkaluna. Pyrin havainnollistamaan esimerkkien avulla transmedian rakennetta ja ominaisuuksia, kuten sarjallisuutta, osallistavuutta ja immersivisyyttä.

Opinnäytetyössäni vastaan muun muassa näihin kysymyksiin: Miten transmedia-käsikirjoitusta aletaan suunnittelemaan? Mitä elementtejä transmedia-konseptista ehdottomasti täytyy löytyä? Miten päätän, mitä eri mediaformaatteja käytän omaan transmedia-konseptissani?

2 TRANSMEDIA

2.1 Miten transmedia määritellään

Transmediatarinankerronta tunnetaan useilla nimillä: multimediaalinen tarinankerronta, monialustainen tarinankerronta, tai pelkkä transmedia. Se on tarinankerronnan menetelmä, jonka kautta kerrotaan yksi tarina tai tarinakokemus useita formaatteja tai digitaalisia alustoja käyttäen.

Media on ilmaisuväline ja viestin välittäjä, ja etuliite 'trans-' tarkoittaa ylittämistä jonkin poikki (Suomisanakirja). Voidaan siis päätellä, että sanat "transmediaalinen tarinankerronta" kirjaimellisesti tarkoittavat "poikkimediaalista" tarinankerrontaa, eli kerrontaa, jonka kokonaisuus poikkeaa perinteisen yhden mediaformaatin tarinankerronnan ulkopuolelle.

Mutta pelkkä sanan kirjaimellinen merkitys ei automaattisesti johda transmedian varsinaiseen ymmärtämiseen, vaan on tärkeää myös huomioida sanan alkuperä. Transmedia-käsitteen ensimmäisiä käyttäjiä oli Henry Jenkins, joka tunnetaan yleisesti transmedian "esi-isänä", ja joka on kirjoittanut lukuisia kirjoja, artikkeleita ja myös blogia aiheesta.

Kaikessa lyhkäisyydessään, transmediaalisessa tarinassa juoni avautuu useiden media-alustojen kautta, jolloin jokainen eri mediasisältö luo arvokkaan panoksen yhtenäistä kokonaisuutta rakentaen (Jenkins 2006, 97–98). Perinteisessä tarinankerronnassa pelkästään yhtä mediaformaattia käytetään tarinan kertomiseksi.

Ihanteellisessa transmedian tarinankerronnan muodossa jokainen media tekee sen, mitä tekee parhaiten – joten tarina voidaan esitellä elokuvassa, sitä laajennetaan television, romaanien ja sarjakuvien avulla; sen maailmaa voidaan tutkia pelien avulla tai kokea huvipuistokohteena (Jenkins 2006, 98).

”Yhtenäinen kokonaisuus” ovat transmedia-termin määrittelyssä avainsanoja. Yksi transmedian ainutlaatuisia puolia on se, että jokainen osa tarinaa voi olla pääsy piste transmediatuotokseen kokonaisuudessaan. Edellytys tähän on se, että jokaisen transmediaproduktion osan on oltava itsenäinen kokonaisuus, jotta osallistujan ei tarvitse nähdä elokuvaa pelataksena peliä ja päinvastoin. (Jenkins 2006, 98.) Mutta on myös olemassa transmediatuotantoja, jotka eivät seuraa tätä sääntöä, eli tarinan eri osia ei ole mahdollista ymmärtää, ellei ole katsonut sekä elokuvaa että pelannut peliä. Tämä on yksi syy, miksi transmedia-käsite voi olla monimutkainen ja epätäydellinen termi.

Käsitteen määritelmän alle voi joidenkin mielestä jopa kuulua adaptaatiot, jotka ovat myös tavallaan transmediaalisia, mutta Jenkinsin mukaan transmediateok- sessa jokainen mediaformaatti antaa oman ainutlaatuisen panoksensa tarinan kehittymiseen, kun adaptaatiossa taas lähteenä käytetään toisen mediaformaattiin tehtyä teosta ja se siirretään vain toiseen formaatin muotoon. Todellinen transmediaalinen tarinankerronta ei ole pelkästään saman tarinan kertomista eri medioissa (esim. kirjan sovittaminen elokuvaksi), vaan pikemminkin sitä, että jokainen uusi mediateksti tarjoaa lisätietoa, joka parantaa ja laajentaa kokonaistarinaa. Jenkins kirjoittaa blogissaan, että transmediassa, jokaisen median tulisi olla "saatavana omilla ehdoillaan" samalla kun se "ainoastaan panostaa kerrontajärjestelmään kokonaisuutena" (Jenkins 2007).

Esimerkiksi Jenkins antaa *The Matrix* -elokuvasarjan, jonka tärkeimmät tiedot välitetään kolmen live action -elokuvan, animoitujen lyhytelokuvien, kahden sarjakuvakokoelman ja useiden videopelien kautta. Ei ole yhtä ainoaa lähdettä, johon voi kääntyä saadakseen kaiken tarvittavan tiedon Matrix-universumin ymmärtämiseen. Sen vuoksi, *The Matrix* on transmediaalinen tarina, eikä adaptaatio. (Jenkins 2007)

En tässä työssä keskity adaptaatioihin, koska ne ovat mielestäni aivan erillinen ilmiö ja yhdyin Jenkinsin mielipiteeseen siitä, etteivät adaptaatiot oikein kuulu transmedia-käsitteen alle. Kun esimerkiksi kirja adaptoidaan elokuvaksi, se tekee teoksesta jossain määrin multimediaalisen ja voi antaa yleisölle uutta informa-

tiota ja kertoa tarinaa eteenpäin eri alustalla kuin alkuperäisteos, jolloin se muuttuisi periaatteessa transmediaksi, mutta samalla se ei ole transmediaalinen kokonaisuus samalla tavalla kuin *The Matrix*-sarja.

'Transmedia' ei terminä siis ole täydellinen, vaikka transmediasta on tullut hallitseva termi jo monissa eri yhteyksissä. Mutta hämmennystä voi luoda se, että transmediaa, adaptaatioita, multimediaa ja myös crossmediaa käytetään usein synonyymeinä toisilleen, vaikka ne eivät tarkoita samaa asiaa. Colin B. Harvey esittää, että transmedia-käsitteelle tulisi luoda useita alajoukkokäsitteitä erittelemään kaikki erilaiset poikkimedian tyypit. Näin kaikki nämä voisivat esiintyä laajan transmediaalisen tarinankerronnan käsitteen alla ja tuoda transmedia-keskusteluihin selkeyttä. (2015, 18.) Jopa Henry Jenkins tarkoitti sen olevan vain väliaikainen käsite ([Jenkins 2003] Harvey 2015, 18).

2.2 Esimerkkejä transmediatuotannoista

2.2.1 The Blair Witch Project

The Blair Witch Project (1999) kertoo kolmesta opiskelijasta ja amatöörielokuvantekijästä, jotka olivat kuvaamassa dokumenttielokuvaa noitalegendasta metsässä Marylandissa, kun he katosivat eivätkä koskaan palanneet. Kädessä pidettävillä videokameroilla kuvattu, pienellä budjetilla tehty 'found footage' kauhuelokuva seuraa oppilaiden saapumista metsään, ja näyttää heidän leirytyksensä, kun he eksyvät moneksi päiväksi. (The Blair Witch Project... 2020.)

Elokuvaa ei pelkästään mainostettu tositapahtumiin perustuvana (niin kuin monet muut kauhuelokuvat), vaan elokuvan ympärille luotu transmediaalinen narratiivi sai yleisön uskomaan, että koko elokuva oli tositapahtuma. *The Blair Witch Projectin* mainostus- ja julkaisuvaiheessa elokuvan transmedia-elementeistä pääsivät valloilleen. *Blair Witch Projectin* julkaisua tukivat useat mediatekstit, jotka tekevät siitä monikerroksisen kertomuksen. (Rowney 2016)

Daniel Myrick ja Eduardo Sánchez, *The Blair Witch Projectin* ohjaajat, käyttivät vahvasti transmediaalista lähestymistapaa tehdessään elokuvaa, ja transmedia

oli mukana jo vuotta ennen elokuvan julkaisua. Huolellisesti rakennettu transmediaalinen tarina kasvoi uutisartikkeleista, kuvista ja blairwitch.com-sivustosta lähtien, ja sai osan yleisöstä vakuuttuneiksi fiktiivisen noidan olemassaolosta. (The Blair Witch Project... 2020)

The Blair Witch Project oli suuri menestys, ja syy siihen saattaa olla se, että katsojat saivat hetken aikaa olla mukana tarinassa. He saivat uskoa asuvansa samassa maailmassa kuin pelottava noita. Transmediaaliset elementit lisäsivät sitä tunnetta, että etsiessään lisätietoja tapahtumista, yleisö sai olla mukana paljastamassa enemmän kerrontaa (The Blair Witch Project... 2020). Tämä todellisuuden ja fiktiivisen maailman rajojen murtaminen kannustaa yleisöä etsimään lisätietoa, ja sukeltamaan syvemmälle fiktiiviseen, transmediaaliseen kokemukseen. Lopulta yleisölle tuli selväksi, ettei mitään noitaa ollut olemassa oikeasti, ja että kukaan elokuvan näyttelijöistä eivät olleet oikeasti kuolleet tai kadonneet metsään. Mutta jopa hetkellinen immersio Blair Witchin mytologiaan loi vaikuttavan kokemuksen yleisölle, ja se on mistä transmediassa on kyse.

2.2.2 The Lizzie Bennet Diaries

Lizzie Bennet Diaries on transmediaproduktio, joka perustuu Jane Austenin *Ylpeys ja ennakkoluulo* -romaaniiin. Bernie Sun ja Hank Greenin kehittämä modernisoitu sovitus Austenin klassikkoromaanista on transmediaalinen kokonaisuus, jonka keskipisteessä on episodinen YouTubeissa julkaistu verkkosarja, jonka alkuperäinen sarjassa nähty maailma laajenee usean alustan tarinankerronnan kautta.

Verkkosarjan ensimmäinen jakso julkaistiin vuonna 2012, ja sarja päättyi seuraavana vuonna sadanteen jaksoonsa, ja voitti myös vuonna 2013 Emmy-palkinnon erinomaisesta luovasta saavutuksesta interaktiivisessa mediassa. ('Top Chef's' 'Last Chance Kitchen,'... 2013)

Ylpeys ja ennakkoluulo -alkuperäisromaanin juonta ja yksityiskohtia on muutettu sopivaksi 2010-luvulle, ja tarina kerrotaan sosiaalisen median, pääosin päähenkilön oman YouTube kanavan, kautta. Sarjan päähenkilö, Lizzie Bennet, on 24-

vuotias opiskelija, jolla on omien sanojensa mukaan "epävarma tulevaisuus" sekä "veloista koostunut vuori". Lizzien ystävä Charlotte Lu auttaa häntä perustamaan YouTube-videoalustalle videopäiväkirjan, jossa Lizzie kertoo tarinoita elämästään kahdesti viikossa noin vuoden ajan. (My Name is Lizzie Bennet 2012)

Tarina kerrotaan vlogimuodossa ja suurin osa sarjasta tapahtuu Lizzie Bennetin makuuhuoneessa. Silloin tällöin saamme myös nähdä muita tarinan henkilöitä, kuten parasta ystävää Charlottea ja Lizzien siskoja Lydiaa ja Janea. Myöhemmin videoissa näkyy myös Bing Lee, joka perustuu Austenin Charles Bingley-hahmoon, ja William Darcy, jonka nimi on lyhennetty alkuperäisestä Fitzwilliam Darcysta. (The Lizzie Bennet Diaries, 2012–2013)

Sarjan transmediakokemukseen kuuluu oleellisena osana fiktiivinen Pemberley Digital -sivusto, josta kaikki verkkosarjan jaksot löytyvät. Pemberley Digital on sarjan fiktiivisessä maailmaan luotu mutta myös oikeasti olemassa oleva "innovatiivinen verkkovideotuotantoyhtiö, joka on erikoistunut klassisten teosten sovitamiseen uuteen mediamuotoon." (Pemberley Digital) The Lizzie Bennet Diaries -transmediaproduktion jälkeen Pemberley Digital on julkaissut muitakin samantyyppisiä produktioita, jotka sijoittuvat samaan maailmaan kuin The Lizzie Bennet Diaries ja jotka toimivat olennaisesti sarjan jatkona.

The Lizzie Bennet Diaries -sarjaan kuuluu myös romaani nimeltä *The Secret Diary of Lizzie Bennet*. Romaani perustuu verkkosarjaan ja antaa lukijalle mahdollisuuden sukeltaa syvemmälle Lizzie Bennetin ajatusmaailmaan kuin miten pelkän verkkosarjan avulla on mahdollista.

Sarjan katsojat pääsivät myös itse seikkailemaan sosiaaliseen mediaan ja etsimään tärkeimpien henkilöhahmojen Twitter-tilit, joiden kautta sai uusia näkökulmia sarjan tapahtumiin ja lisää yksityiskohtia hahmojen elämistä. Hahmoilta löytyi myös muita sosiaalisen median tilejä, kuten esimerkiksi Lizzien Tumblr-tili tai Lydian oma YouTube kanava, "TheLydiaBennet", jolta löytyy lyhyt spin-off miniverkkosarja kerrottuna Lydian näkökulmasta.

Lydian YouTube-tilin ja spin-off-sarjan lisäksi myös muilla sarjan hahmoilla on omia YouTube-tiliään. Charlotten, Lizzie Bennetin parhaan ystävän, pikkusiskolla on oma tilinsä nimeltä ”Maria Lu”, jossa kerrotaan, mitä Charlottelle tapahtuu sillä välin, kun hän ja Lizzie ovat riidoissa sen jälkeen, kun Charlotte hyväksyy Mr. Collinsin kosinnan. Pemberley Digital -tuotantoyhtiöltä löytyy myös YouTube-tili, jossa Gigi Darcy, William Darcyn sisko, sai oman spin-off-sarjansa.

Sosiaalisen median tileistä jotkut ovat olleet jonkin verran aktiivisia vielä verkko-sarjan julkaisun jälkeen. *The Lizzie Bennet Diaries* -Facebook-sivulla julkaistiin vuosina 2017–2018 sarjan 5-vuotispäivän kunniaksi kaikki Twitter-julkaisut ja muut some-postaukset uudestaan, jotta yleisö pääsi kokemaan transmediakokemuksen kokonaisuudessaan alusta loppuun vielä jälleen toisen kerran.

2.2.3 Skins

Skins (2007–2013) on brittiläinen nuorten draama-komediatelevisiosarja, joka kesti seitsemän tuotantokautta. Sarjan keskipisteessä on ryhmä Bristolissa, Englannissa, asuvia nuoria, joiden elämää seurataan kahden vuoden ajan. Jokaisen jakson pääosassa on yleensä yksi tietty hahmo tai hahmojen osajoukko ja heidän elämässään kohtaamiin sen hetkisiin ongelmiin. Muun muassa *Skins* käsittelee mielenterveysongelmia, sukupuolta, nuorten seksuaalisuutta, toimintahäiriöisiä perheitä, päihteiden väärinkäyttöä, kuolemaa, surua ja kiusaamista. Sarjan päähenkilöt vaihtuivat sarjan aikana muutamia kertoja aina silloin kun sarjan hahmot valmistuivat Roundview Collegesta, jolloin uusien päähenkilöiden avulla tekijät pystyivät kertomaan uusia tarinoita ja tutkimaan uusia teemoja.

Sarjan transmediaalinen osuus oli *Unseen Skins*, eli sarja online-minijaksoja, jotka laajensivat tarinamaailmaa ja täydensivät henkilöhahmojen elämää. *Unseen Skins* näytti niin sanotusti ”kulissien takana” tapahtuvia hahmojen elämiin liittyviä yksityiskohtia, joihin televisiosarja ei keskittynyt. Minijaksot usein korreloivat yhden tietyn jakson kanssa, täydensivät sen spesifin jakson tarinan aukkoja, ja ne olivat katsottavissa samalla aikajanalla kuin televisiosarjan jaksot. Esimerkiksi viidennen tuotantokauden aikana E4.com-sivustolla julkaistiin yhdeksän minijaksoa jokaisen uuden televisiosarjan jakson jälkeisenä päivänä.

Koska suuri osa minijaksoista eivät ole videomuodossa, vaan monet niistä koostuvat blogipostauksista, valokuvista, Twitter-keskusteluista ja musiikista, ne elivät internetissä omaa elämäänsä sarjasta erillisenä, interaktiivisena ja tarinamaailmaa laajentavana elementteinä. Jos katsojat itse lähtivät etsimään sarjasta lisää tietoa, saattoivat he myös löytää *Skins*-sarjan fiktiivisten hahmojen Myspace--tilit. Kaikki minijaksot olivat katsottavissa E4:n virallisella *Skins*-sivustolla silloin kun sarjaa vielä aktiivisesti julkaistiin ja minijaksot julkaistiin sivustolle televisiosarjan ohella, mutta nykyään *Unseen Skins* -jaksoja ei ole enää katsottavissa missään.

3 TRANSMEDIAN RAKENNE

Jokaiselle mediaformaatile kuuluu omat haasteensa, mutta lähes kaikille eri mediaformaateille ja alustoille käsikirjoittaminen on onneksi jo hyvin tutkittu aihe, ja mille tahansa alustalle kirjoittamisesta on tehty monia kirjoja ja opetusohjelmia, miten niille luodaan rakennetta ja kerrotaan yhtenäinen narratiivi. On kuitenkin monimutkaisempaa, kun eri formaatteja aletaan yhdistämään, ja samalla silti pyritään ylläpitämään kokonaista rakennetta. Silloin kaikki yhden formaatin median kirjoittamisen säännöt tai neuvot eivät pädekään. (Phillips 2003)

Phillips ehdottaa, että jotkut perinteiset neuvot on parempi jättää huomiotta kokonaan. Hänen mukaansa transmedian käsikirjoittamisessa on paras unohtaa esimerkiksi Tšehovin ase -sääntö, jonka mukaan tarinassa ei saa olla mitään, ellei se palvele jotakin kriittistä kerrontatarkoitusta. Syynä on se, että transmediaa kirjoittaessaan käsikirjoittajan tehtävänä on rakentaa pakoreittejä ja takaovia, joiden avulla transmediaalista tarinaa voidaan myöhemmin laajentaa. Se on erityisen tärkeää, jos transmedian kerronta on jatkuvaa, eli tarinan loppua tai lopun ajankohtaa ei ole vielä tiedossa. Tämänlaisessa tarinassa täytyy sirotella tarpeeksi ns. "aseita" sinne tänne tarinan ympärille, vaikka niillä ei olisikaan heti merkitystä, jotta niitä voi käyttää seuraavassa osassa tai ehkä vuosia myöhemmin ilmestyvässä jaksossa. Tämä luo tarinaan syvyyttä ja rikkautta ja saa maailman eloon. Syntyy vaikutelma siltä, että siinä maailmassa tapahtuu enemmän ja syvempiä tarinoita kuin käsillä oleva yksittäinen kertomus, ja maailma on hahmoja suurempi. Se on laajalti päinvastoin kuin miten tavallisesti kirjoitetaan käsikirjoitus yksittäisessä mediaformaatissa, mutta jos transmediatarinalle ei jätetä tarpeeksi tilaa kasvaa, voi tuloksena oleva kokonaisvaltainen transmediaalinen tarina olla lopulta heikompi. Mutta jos transmediatarina on sellainen, jolla on selvä loppu, joka on jo suunniteltu etukäteen, se on taas eri asia. (Phillips 2003, luku 7.)

Transmedian ratkaisemattomien yksityiskohtien ei tarvitse välttämättä olla korjattava vika tai heikkous, vaan oikeastaan transmedian tärkeä ominaisuus. Ja tämä on yksi niistä asioista, jotka tekevät transmediasta hyvin erilaisen perinteisestä yhden formaatin mediasta. Perinteisessä yksiformaatisessa tarinassa, jos ase

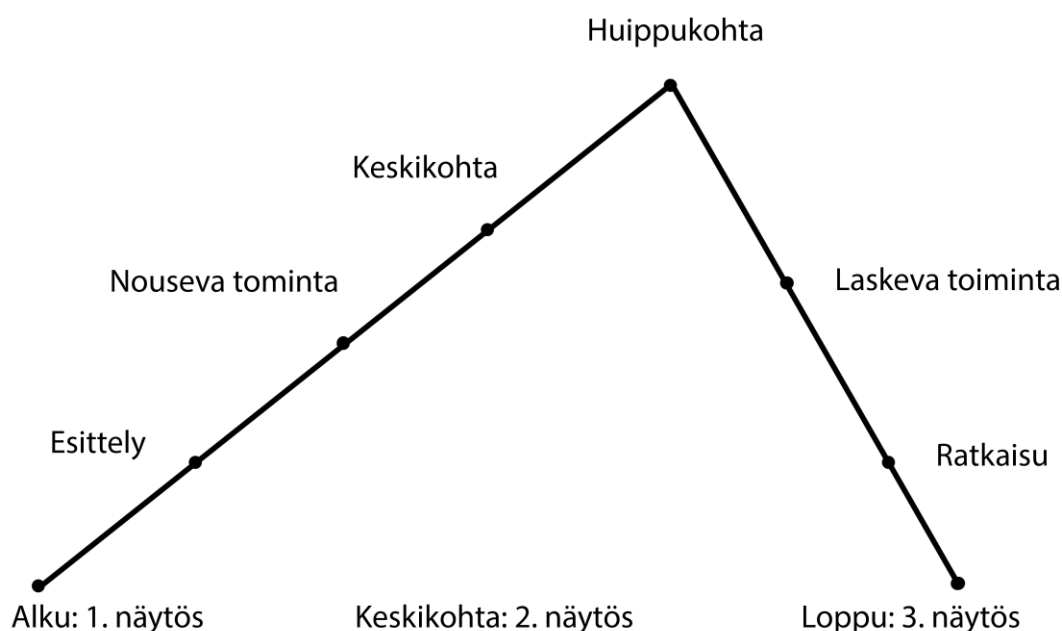
näytetään yleisölle kohtauksessa, sitä on käytettävä myöhemmin, koska tarinassa ei ole sijaa yksityiskohdille, joilla ei ole välitöntä, selkeää tarkoitusta (Phillips 2003, luku 7).

Jotkut käyttämättömät Tšehovin aseet voivat turhauttaa yleisöä, ja se on taatusti turhauttavaa, jos se tehdään huonosti. Tämä saa aikaan tyytymättömän yleisön, jolla on suuria odotuksia, joihin ei koskaan vastata (Phillips 2003, luku 7). Mutta itse väittäisin, että yleisön lievä turhautuminen on vain hyvä asia, sillä se voi olla tapa innostaa yleisöä osallistumaan tarinaan muun muassa fanifiktion kautta, josta kirjoitan enemmän myöhemmin.

Transmedian yleinen ongelma on, että koska yksityiskohtia on paljon ja tarinamaailmat voivat olla hyvin laajoja, informaatio saattaa helposti hukkuu tai jäädä yleisöltä huomaamatta. Yleisöt ovat tottuneet yksimuotoiseen mediaan, jossa kaikella, mitä heille näytetään, on merkitystä, ja he odottavat kaiken näkemänsä palaavan myöhemmin ja vaikuttavan tarinaan. Koska transmediatarinat ovat monisäikeisiä, ja Tšehovin aseita voi olla paljon, mikä tahansa yksityiskohta saattaa tuntua tärkeältä yleisölle. Transmediakokemus voi helposti aiheuttaa hämmennystä, kun yleisöt eivät tiedä mihin keskittyä ja siten saattavat väsyä yrittäessään keskittyä kaikkeen. Siksi tärkeiden asioiden erottaminen muista yksityiskohdista on tehtävä selvemmin kuin yksimuotoisessa mediassa. Phillips ehdottaa omaa tapaansa korjata tämä: "Kun jokin on tärkeää, yritän löytää tapoja tehdä se selväksi merkityksellä, muotoilulla ja väreillä, ja ennen kaikkea sanomalla se hahmojeni äänillä." (Phillips 2003, luku 7.)

On kuitenkin pidettävä mielessä, että transmediassa tarkoitus ei ole saman informaation kertomista eri mediassa useampaan kertaan (Jenkins 2007). Joskus on tärkeää käyttää toistoa yleisön muistin virkistämiseksi, jos jokin yksityiskohta, joka mainittiin aiemmassa jaksossa, on taas tulossa ajankohtaiseksi. Mutta hyvä käytännön sääntö on, että jokaisen mediaformaatin tai/ja tarinan jakson tulee tuoda kokonaisuuteen jotakin uutta. Tarpeeton ja liiallinen saman tiedon toistaminen polttaa yleisön kiinnostusta, ja uusien näkemysten ja kokemusten tarjoaminen virkistää tarinaa ja ylläpitää kuluttajien uskollisuutta (Jenkins 2006, 98).

Hämmennystä estetään juonen avulla, jolloin transmedian rakenteellistamisessa on tärkeää, että tarina seuraa selkeää tarinan kaarta. Yleisön mielenkiinto pysyy helpommin yllä silloin, kun yleisö tietää, mitä tarinalta voi odottaa, ja kun nämä odotukset täyttyvät. Tutun tarinan rakenteen avulla tarinan juonen seuraaminen sujuu sulavammin. Käsikirjoituksen juoni on se järjestys, jossa tarinan tapahtumat tapahtuvat. Länsimaissa tunnetuimmat yhden mediaformaatin draamat seuraavat useimmiten kolmen näytöksen rakennetta, joten keskityn yksinkertaisuuden vuoksi tähän rakennemalliin, vaikka transmediakäsikirjoitukseen on tietysti mahdollista sovittaa monenlaisia erilaisia rakennemalleja. Kolmen näytöksen malli seuraa henkilöhahmojen kulkua tarinan läpi joko lineaarisesti tai epälineaarisesti, ja on perusta sille draamalliselle kaarelle, joka tapahtuu henkilöhahmojen tekemien päätösten seurauksena.



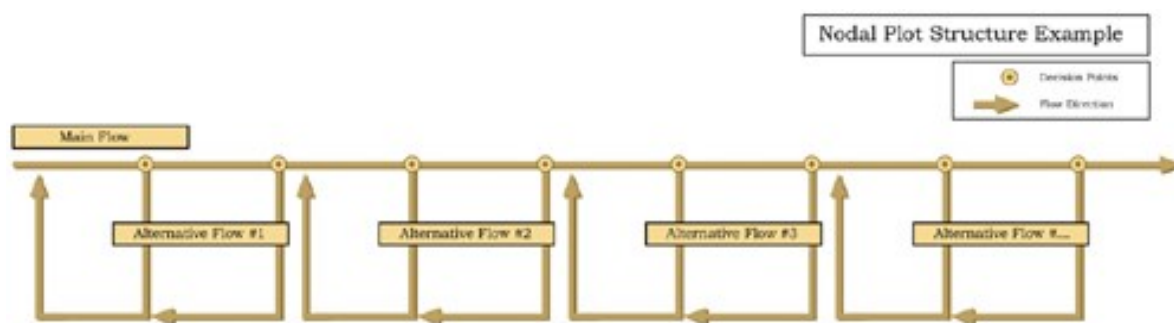
KUVIO 1. Kolmen näytöksen malli, joka perustuu Aristoteleen runousoppiin (Heinonen, Kivimäki, Reitala 2012) sekä Syd Fieldin kolmen näytöksen malliin (Field 2005).

Kolmen näytöksen draaman kaari on itsessään yksinkertainen, mutta siitä tulee nopeasti hyvinkin monimutkainen transmediatuotannossa, jossa tarinan laajentaminen eri kohdista on tapa kasvattaa narratiivia. Transmediaalisissa tarinoissa on myös mahdollista antaa interaktiivisien rakennemallien avulla katsojalle tari-

nan kulkuun päätösvaltaa, jolloin rakenteesta tulee hyvin eri näköinen. Transmediaalisessa kerronnassa myös muut rakenteelliset kysymykset poikkeavat perinteisestä yhden mediaformaatin mediasta.

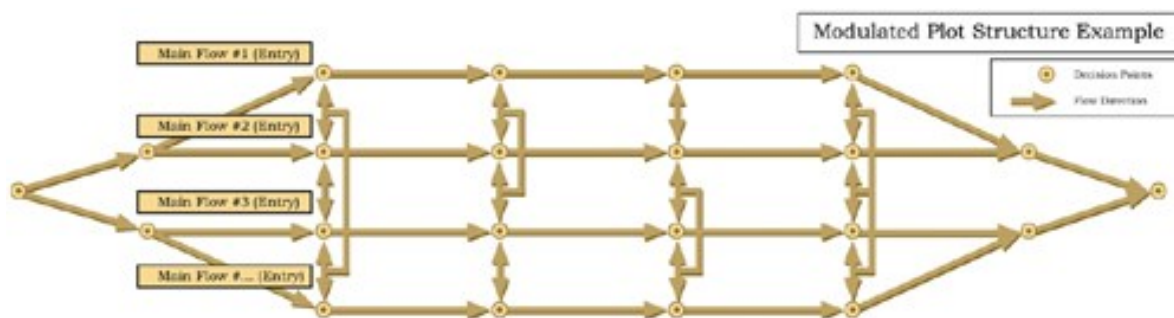
Tapa laajentaa transmediaalista narratiivia ja tehdä siitä monipuolinen, on rakentaa siihen interaktiivisuutta antamalla yleisölle päätösvaltaa. Interaktiivisia tarinankerrontamalleja on monia. En syvenny niihin, mutta mainitsen muutaman, jotka ovat olennaisia transmedian rakenteeseen. Seuraavissa kaavioissa ”solmut” (ympyrät) merkitsevät kohdan, jossa yleisön tekee valinnan tarinan aikajalla, josta tarinan kulku sitten muuttuu suuntaansa valinnasta ja sen seurauksesta riippuen (nuolet).

Solmumalli on yleinen peleissä käytetty juonimalli. Solmumallissa dramaattinen kaari pysyy samana, ja yleisöllä on hieman valinnanvapautta, mutta eivät vaikuta juonen kulkuun merkittäväällä tavalla. (Meadows, 2003.)



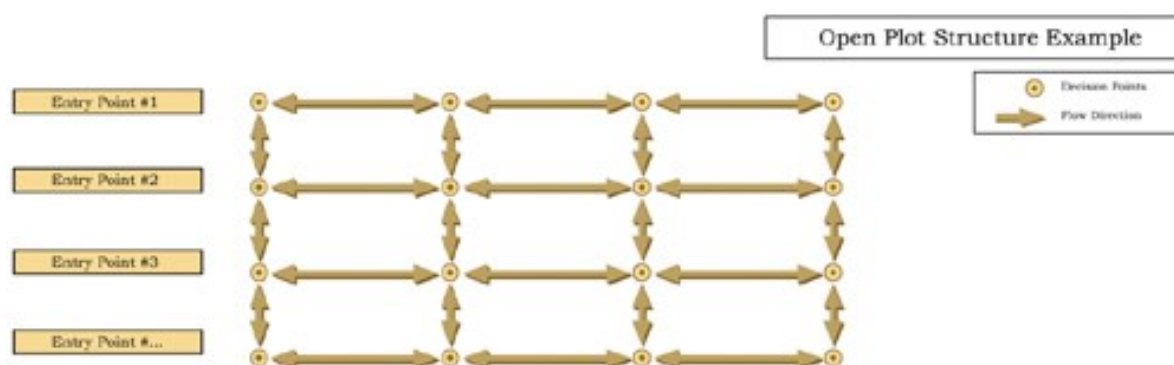
KUVIO 2. Solmumalli (Meadows, 2003.)

Moduloitu malli tukee dramaattista kaarta hieman vähemmän kuin solmumalli, mutta ei välttämättä määritä missä järjestyksessä tarinan tapahtumat tapahtuvat. Tämä on haastava juonirakenne, mutta antaa yleisölle mahdollisuuden mennä suoraan tarinan läpi tekemättä päätöksiä (aivan kuten solmumallissakin), mutta hän voi myös päättää ottaa toisen reitin ja kokea tarinan itse valitsemallaan tavalla, vaikka tarinan loppu pysyy silti samana. (Meadows 2003.)



KUVIO 3. Moduloitu malli (Meadows, 2003.)

Avoimessa mallissa päätöksiä on tehtävä tarinan joka vaiheessa, ja ne voivat viedä yleisön mihin tahansa päätökseen. Tällä kerronnalla ei ole erityistä lähtökohtaa siinä mielessä, että olisi jokin yksi tapahtuma, joka aloittaa tarinan. Tarina on yleensä sellainen, joka perustuu hahmon tai ympäristön kehittymiseen. Yksi päätös vie toiseen, ja lopputulos on yleisölle ilmaisuvoimainen, mutta sen kirjoittaja ei tee konkreettisia päätöksiä juonesta ja siksi tämä malli ei tue draaman kaarta perinteisellä tavalla koska yleisön on luotava se itse, jos ollenkaan. (Meadows 2003.)



KUVIO 4. Avoin malli (Meadows, 2003.)

Mitä tulee interaktiivisiin juonirakenteisiin, mitä vähemmän vaikutusvaltaa yleisöllä on tarinan juoneen, sitä helpompaa on kirjoittaa tarina. Interaktiiviset juonet ovat erinomaisia osallistavuuden välineenä, mutta vievät tekijöiltä paljon resursseja, ja vaativat paljon suunnittelua. Eivätkä ne tue helposti jatko-osia, vaan vaativat sen, että tarinalla on etukäteen kiveen hakattu loppu.

Transmediassa jopa ei-interaktiivisissa tarinoissa katsoja voi kuitenkin päättää sen, missä järjestyksessä hän kokee tarinan. Täten transmedia on usein epälineaarista, vaikka se ei yrittäisi olla. Epälineaarisuutta esiintyy myös perinteisessä mediassa, mutta ei samalla skaalalla kuin transmediaalisessa tarinankerronnassa. Transmediassa yleisöltä odotetaan jonkin verran omaa osallistumista tarinan eri osien löytämiseksi, ja koska epälineaarisuus on todennäköistä, on transmediaalinen tarina hyvä suunnitella niin, että sen voi ymmärtää, vaikka sen osat olisivatkin ns. "väärässä järjestyksessä". Jokainen yleisön jäsen on erilainen ja käyttää eri media-alustoja omalla tavallaan, jonka seurauksena jokainen yleisön jäsen tulee kokemaan tarinan hieman eri järjestyksessä. Näin jopa täysin tahallaan lineaariseen rakenteeseen kirjoitetusta transmediatuotannosta tulee transmediaalisen tarinankerronnan kautta epälineaarinen. Transmediatuotannon tekijät voivat antaa ohjeita, kuinka juonesta saa kaiken irti tai miten se on tarkoitettu koettavaksi, mutta olennaisesti transmediassa on tärkeää jättää yleisön tehtäväksi kokea tarina omalla tavallaan, mikä tekee siitä erityisen ja mukaansatempaavan kokemuksen. Transmediaaliselle tarinalle on ominaista jättää yleisölle tilaa tarinamaailmassa seikkailuun omaan tahtiinsa ja itse valitsemassaan järjestyksessä.

Transmediatuotannon eri osat eivät välttämättä löydy yleisölle samalla tavalla kuin perinteisessä mediassa. Televisiosarjan jaksot ovat katsottavissa nykyään streamausalustoilla helposti ja löytyvät kaikki samasta paikasta, mutta transmediaalisen tarinan eri osien löytäminen saattaa tuottaa enemmän haasteita, tai ainakin vaatii yleisöltä enemmän aktiivisuutta. Transmediatuotannon osat voivat olla listattuna ja linkitettyinä samalla tavalla yhdellä verkkosivulla, josta ne on helppo löytää "oikeassa" järjestyksessä, mutta usein yleisön täytyy itse löytää käsiinsä tarinan eri osat eri alustoilta. Phillipsin mukaan on parasta tehdä luovia päätöksiä tarinasta samalla kun päätökset tehdään isoista rakenteellisista kysymyksistä, joista yksi tärkeimmistä on se, mitä mediamuotoja käyttää tarinan kertomiseen ja miten yleisöä ohjataan yhdestä mediasta toiseen (Phillips 2003).

Transmedian vahva ominaisuus on alusta saakka ollut sen digitaalisuus (Heick 2012), mikä mahdollistaa eri formaatilta siirtymisen luonnollisesti toiselle, ja myös tekee transmediasta helpomman kokemuksen yleisöille. Konseptiin on silti hyvä

jo suunnitella sitä, mitä menetelmiä tuotannossa tullaan käyttämään yleisön siirtämiseksi vaivattomasti ja sulavasti formaatilta toiselle eli tarinan jaksolta toiselle. Tämä voidaan tehdä henkilöhahmon kautta, kuten *The Lizzie Bennet Diaries* -sarjassa, jossa hahmot suostuttelevat katsojat etsimään ja seuraamaan muita sarjaan kuuluvia YouTube-kanavia ja sosiaalisen median tilejä. Päähenkilö Lizzie kehottaa tarinan ensimmäisen puolikkaan aikana katsojia useampaan kertaan tilaamaan TheLydiaBennet-kanava, jolle Lydia aluksi vain julkaisee sekoiluvideoita, joilla ei ole suurempaa tarinallista merkitystä. Vasta tarinan huipentuman aikana TheLydiaBennet-kanavalla julkaistut vlogit ovat tarinankerronnallisesti merkittäviä ja täyttävät Lizzie Bennetin vlogin aukkoja ja vastaavat katsojien kysymyksiin.

Jaksot voi myös laittaa linkkilistalle verkkosivulle, kuten aiemmin mainitsin. Verkkosivu on hyvä tapa maadoittaa transmediatuotannon kaikki osat yhteen paikkaan, jota voisi kutsua jonkinlaiseksi tarinan ”kodiksi” tai ”pesäksi”. Tai sitten voi keksiä luovempia ratkaisuja kuten QR-koodeja, jotka ohjaavat yleisön mediaformaattista toiseen.

Jaksojen pituus riippuu paljon juuri sen jakson media-alustasta, jakson juonesta ja kerronnallisista tarpeista, joten ne voivat vaihdella tai myös pysyä samanpituisina, jos sen tekijät siihen pyrkivät. *The Lizzie Bennet Diaries* jaksot ovat keskimäärin 5 minuuttia jaksoa kohden, kun taas *Skins*-jaksojen pituudet vaihtelevat, koska ne ovat tehty ja julkaistu eri alustoille. *Skins*-televisiosarjan jaksot kestävät 45 minuuttia ja sen verkkovideot ovat yleensä alle 5 minuuttia pitkiä.

Transmediakonseptin voi suunnitella loputtomana tuotantona, jolloin tarinankerronnassa pyritään siihen, että luodaan tarinamaailma, henkilöhahmot, ja konflikti, joita voi käyttää juonen jatkamiseen määrättömäksi ajaksi. Toinen tapa on suunnitella tarinalle loppu jo konseptiin, vaikka suunnitelmat saattavat muuttua ajan myötä.

Kun transmediaalinen tarina on julkaistu ja päässyt päätökseensä, transmediaproduktio saa jatkaa elämäänsä niillä alustoilla, joille se on julkaistu, niin että katsojat voivat palata sen äärelle ja kokea tarina uudestaan. Tai sen on myös mahdollista löytää uusi katsoja, jolla on nyt koko tarina koettavana alusta loppuun asti

siinä järjestyksessä, jonka hän itse valitsee. Ja joskus, transmediaproduktio poistetaan julkisuudesta sen jälkeen, kun sen kaikki syklit ovat käyty läpi. Näin kävi osittain *The Blair Witch Projectin* sivustolle. Blairwitch.com-sivusto poistettiin noin kaksikymmentä vuotta elokuvan julkaisun jälkeen, eikä sivustoa enää ole katsottavissa. Elokuva on vielä katsottavissa ja ostettavissa, mutta narratiivin transmediaalinen osuus on enää ainoastaan mahdollista löytää muutamien arkistosivustojen kautta.

Transmedian elämä voi mahdollisesti jatkua loputtomiin passiivisena tuotantona sen jälkeen, kun jokainen tarinan osa on julkaistu. Mutta valitettavasti sekä perinteisen median että transmedian eräs yhteinen huono puoli on se, että kun sen aktiivinen julkaisuvaihe ja tarinankerrontavaihe on ohi, alkaa yleisön kiinnostus hiipumaan. Ja kun suurin osa transmedian elementeistä sijoittuu monille eri puolille internettiä ja useita sosiaalisen median alustoja, on niiden helppo kadota.

4 TRANSMEDIAALISEN KONSEPTIN SUUNNITTELU

4.1 Konsepti

Yleisesti konsepti-sana määritellään idean kiteytyksenä, ja mediakontekstissa konsepti on tarinan idean tai ytimen kiteyttämistä. Konsepti sisältää tärkeimmän informaation tarinasta, joten siihen sisältyy usein log line ja premissi, ja sen on tarkoitus olla helposti ja nopeasti ymmärrettävässä muodossa, koska konseptia yleensä käytetään pitchauksessa eli idean suullisessa esittelyssä. (Donovan 2020.)

Konseptisuunnitelma on eri asia kuin konsepti, mutta tässä opinnäytetyössä käytän sanoja konsepti tai konseptisuunnitelmaan keskenään vaihdettavasti, viitaten niillä tarinan kiteytykseen suunnitelman muodossa. Konseptisuunnitelmaa voi kutsua myös pitch-sanalla ja joskus sitä sanotaan myös treatmentiksi. Mutta treatment on eri asia kuin konseptisuunnitelma tai pitch, koska se kattaa tarinan kaikki yksityiskohdat tarkasti ja kertoo tarinan alusta loppuun, kun pitch on paljon epämääräisempi eikä kerro kaikkia yksityiskohtia (Miyamoto 2021).

Premissi ei myöskään ole sama asia kuin konsepti. Konsepti antaa yleiskäsityksen siitä, mistä tarinassa on kyse, ja on ikään kuin näkymä kaukaa. Premissi vetää kameraa lähemmäs, jotta tarinan tapahtumista saa paremman käsityksen. Konseptit ovat pelkkiä ideoita, ja usein liian laajoja, kun taas premissi esittelee hahmot, juonen ja mahdollisesti ympäristön. Se myös antaa käsityksen konfliktista, jonka hahmot kohtaavat tarinassa. (Donovan 2020.)

Konseptisuunnitelma yleensä sisältää premissin synopsiksen muodossa. Konseptisuunnitelman tulee olla mahdollisimman selkeä, jotta sen avulla lukija tai kuulija saa nopeasti tarinan ytimestä kiinni. Se rakentuu synopsiksesta, eli lyhyestä premissin selityksestä, log linesta, sekä tarinamaailman ja henkilöhahmojen kuvauksista.

Konseptin selkeys on erityisen tärkeää monimediallisessa tarinankerronnassa, ja konseptia on tärkeää työstää paljon ennen itse tuotantovaihetta. Tarinan miljöötä

ja tunnelmaa voi olla vaikeampi hallita transmedian narratiivissa kuin yksittäisessä mediassa, koska jokaisen tarinan eri formaatin osan takana saattaa olla eri työryhmä (Phillips 2003). Voi olla vaikeaa myös välittää samaa tunnelmaa yhdestä mediamuodosta toiseen transmediassa, koska jokainen mediaformaatti on niin erilainen. On täysin mahdollista luoda podcastiin ja sarjakuvaan sama tunnelma, mutta koska podcast koostuu kokonaan äänestä ja sarjakuvat eivät sisällä ääntä, sen selvittäminen voi vaatia ylimääräistä työtä. Jos tunnelma on selkeä konseptisuunnitelmassa ja käsikirjoituksessa, niin se on helpompi toteuttaa tuotannossa.

Transmediakonseptisuunnitelma ei välttämättä ole kovinkaan erilainen kuin yhden formaatin median konsepti. Konsepti yleensä sisältää juonen lyhyen kuvauksen. Yhden formaatin median konseptissa mediaformaatti on tärkeä, mutta sen selittämiseen ei tarvitse kiinnittää yhtä paljon huomiota kuin transmediatuotannon konseptissa. Transmediakonseptin täytyy sisältää tarinan konseptin lisäksi kuvaus siitä, miten ja millä media-alustalla ja formaatilla kukin tarinan osa tullaan esittämään yleisölle ja ainakin maininta siitä, miten yleisöt siirtyvät alustalta toiselle, koska nämä päätökset ovat tarinankerronnallisesti tärkeitä.

Käsikirjoituksen kirjoittamisen voi aloittaa konseptin pohjalta, vaikka se ei ole ainoa tapa tarinan syntymiselle. Mutta selkeän konseptin tunnistaminen varhaisessa vaiheessa voi tuoda selkeyttä tarinan rakentamiseen. (Donovan 2020.) Oman konseptisuunnitelmani tarkoitus on kuitenkin juuri tämä: olla suunnitelma, jota käytän tulevaisuudessa transmediakäsikirjoituksen kirjoittamisen lähtökohdana.

4.2 Genren soveltuvuus transmediaan

Transmedia voi tukea kaikenlaisia tarinoita, jonka vuoksi itse yritin valita tässä opinnäytetyössäni esiteltävät transmedian tuotantoesimerkit niin monipuolisesti kuin mahdollista, jotta ne kaikki olisivat hyvin erilaisista genreistä ja käsittelisi eri aiheita. Transmediatuotannot, joita käytän esimerkkeinä useaan kertaan tulevissa luvuissa ovat edellä mainitut *The Lizzie Bennet Diaries* ja *The Blair Witch*

Project, sekä *Skins*. Esimerkkituotantojen avulla pohdin transmediaalisen suunnittelun eri osa-alueita ja piirteitä tarkemmin, ja heti aluksi selvitän mitkä genrejen tarinat soveltuvat parhaiten transmediaan.

Transmedialla on mahdollista kertoa sellaisia tarinoita, joita rajoittaisi pelkästään yksi mediaformaatti. Kauhun, fantasia ja science fiction ovat yleisiä genrejä transmediatuotannoissa, hyvin tunnettuina esimerkkeinä *Star Wars*, *The Matrix*, sekä *The Blair Witch Project*. Phillipsin mukaan ei ole mitään hyvää syytä, miksi suurin osa transmediatuotannoista kuuluvat scifi- ja fantasiagenreihin (2012, luku 6).

Harvey (2015) näkee asian toisin, eli niin, että fantasian ja science fictionin soveltuvuus transmediaaliseen kerrontamuotoon liittyy niiden taipumukseen rakentaa laajoja fantastisia maailmoja, joita voidaan helposti laajentaa eri alustoilla kerrottujen tarinoiden kautta. Realistisemmissa genreissä, kuten romanssissa tai trilereissä, tarinan katkosten (tai tarinallisten aukkojen) yhdistäminen tai selventäminen voi aiheuttaa sen sijaan enemmän vaikeuksia, koska ne genret eivät voi käyttää tekosyynä aikamatkailua, taikuutta tai rinnakkaisia universumeja. (Harvey 2015,1, 38.)

Monet fantasia-tarinamaailmat tarjoavat juuri ne puitteet, jotka sopivat transmediaaliseen laajentumiseen. Transmediaaliset fantasia- sekä science fiction -tarinat tarjoavat yleisölle ja tekijöille johdonmukaisia tapoja sovittaa yhteen aukkoja tai ristiriitaisuuksia, kun niitä ilmenee (Harvey 2015, 38). On selvää, että monimutkaisemmissa fantasia- tai science fiction -narratiiveissa, joihin kuuluu laaja tarinamaailma, mytologia ja suuri määrä henkilöihahmoja, tarinan paloittelu ja informaation julkaisu asteittain helpottaa kokonaisuuden sisäistämistä jaksosta toiseen. Transmediaalisessa tarinankerronnassa laajan mytologian esittäminen yleisölle on orgaanisempaa, sillä se ei samalla tavalla voi painaa tarinaa alas, kuten voisi tapahtua perinteisessä yksiformaattisessa narratiivissa, jossa on paljon informaatiota tai tiheä mytologia. ”Fantasiafiktio kykenee paremmin selviytyä ristiriitaisuuksista, joita voi tapahtua transmediaalisen laajentumisen yhteydessä”, jonka vuoksi transmedia tukee hyvin laajoja fantasiasarjoja (Harvey 2015, 94).

Harveyn mielestä science fiction ja fantasia ovat fiktion genreinä vakiintuneet "transmedian tarinankerronnan hallitseviksi muodoiksi" (Harvey 2015,1), mutta se ei kuitenkaan tarkoita, että muihin genreihin kuuluvia tarinoita on mahdotonta kertoa transmediaalisesti. Transmedia on vaan erityisen kätevä tapa kertoa laajoihin maailmoihin ja mytologioihin sijoittuvia tarinoita, mikä on fantasialle ja science fictionille tyypillistä. Jos tarina on kasvamassa liian laajaksi sopimaan enää yhteen formaattiin, riippumatta genrestä, transmediaalinen tarinankerronta voi olla sille hyvä ja sopiva muoto.

4.3 Osallistavuus ja immersivisyys

Immersiiviset tarinat ovat voimakkaita kokemuksia, ja yksi transmedian parhaista puolista on se, että immersivisyyden luominen transmediaalisesti on hyvin luonnollista. Transmedian ehdoton vahvuus on sen immersivinen luonto. Immersivisyys tarkoittaa upottamista, eli immersivisyydellä pyritään luomaan tarinankerrontaa, joka vie katsojan tai kokijan kokonaan mukanaan tarinan maailmaan. Immersivinen tarinankerronta synnyttää vahvoja tunteita, tunnesidoksia fiktiivisiin hahmoihin ja tapahtumiin, mielikuvia ja herättää yleisön mielikuvituksen tekemään yhteistyötä tarinan kanssa. Luvussa 3 kirjoitin interaktiivisista tarinankerronnan malleista, jotka ovat yksi tapa osallistaa yleisöä. Mutta interaktiivisuus ei ole ainoa tapa.

Immersio voidaan kuvata irtautumisena todellisesta maailmasta. Mihaly Csikszentmihalyi esitteli 1970-luvulla flow-teorian tai virtausteorian, jonka mukaan flow-tilassa olevan ihmisen käsitys omasta itsestään katoaa ja aika vääristyy tai tulee merkityksettömäksi. Flow-tilan saavuttaminen tunnetaan myös ns. "virtauskokemuksena" tai "optimaalisena kokemuksena". (Evans 2011, 91.) Kun yleisö on immersion tilassa, he unohtavat, että aika kuluu. Heidän huomionsa on niin tiukasti sidottu mediaan, että he unohtavat hetkeksi omat tarpeensa ja ongelmansa. Hetkellisesti voi vaikuttaa siltä, että maailmassa ei ole olemassa mitään muuta kuin edessä oleva mediakokemus. Immersio on pohjimmiltaan intensiivinen huomion kiinnittämisen tila.

Transmedia jäljittelee tosielämää, koska me kaikki elämme päivittäin eri medioissa ja saatamme viettää useita tunteja päivästä eri media-alustoilla. Transmediaa käyttää myös monet yritykset ja yhtiöt, aivan orgaanisesti ja tietämättään. Tarinankerronnan tulevaisuus on luonnollisesti transmedia-tarinankerrontaa, sillä ihmiselämä on transmediaalista. Siksi transmedia osaa myös olla immersivistä ja tuo osallistavuuden aivan uudelle tasolle perinteiseen mediaan verrattuna. Jenkins kiteyttää tämä ajatuksen hyvin: ”Transmediatarinankerronta on ihanteellinen esteettinen muoto kollektiivisen älyn aikakaudelle” (Jenkins 2007). Maailma on yhä enemmän digitaalinen, ja internet on mahdollistanut sen, että kaikki tieto on helposti käsiemme ulottuvilla niin, että se luo optimaalisen ympäristön transmediakerronnalle.

Yleisön käsissä on nykymaailmassa enemmän vaikutusvaltaa, vaikka joukkomedialla on edelleen etuoikeutettu ääni tiedonkulussa (Jenkins, Ford, Green 2013, 163). Median omistusrakenteen muuttaminen viimeisten vuosikymmenten aikana on keskeinen vaikuttaja siihen, että osallistava mediakulttuuri on nykyään mahdollista (Jenkins, Ford, Green 2013, 162). Kuka tahansa voi nykyään tehdä mitä tahansa mediaa, ja kertoa mitä tahansa tarinoita. Kuka tahansa internetissä voi kommentoida, keskustella ja osallistua näihin tarinoihin. Ja myös se, että kaikilla meillä on nykyään mukana oma persoonallinen televisiomme, joka mahtuu helposti taskuun ja mukaan kaikkialle, minne menemme, vaikuttaa myös siihen, että transmediaalinen tarinankerronta on mahdollista aivan eri tavalla kuin se oli ennen älypuhelimien aikakautta. Älypuhelimet kannustavat osallistumiseen ja luo immersivisyyttä välittömyyden tunteen avulla. (Evans 2011, 115.)

Yhteisöt ovat tärkeä osa osallistumista. Yhteisöjen osallistumista on tutkittu jo pitkään, ja tutkimukset viittaavat siihen, että ihmiset oppivat aluksi tarkkailemalla sivusta, että tietyt toiminnat voivat olla ponnahduskiviä kohti suurempaa sitoutumista ja että avainyksilöt voivat auttaa motivoimaan muita (Jenkins, Ford, Green 2013, 158).

Immersiivisen kokemuksen luomiseksi tarvitsee suunnitella etukäteen, miten tarinasta saa niin osallistavan kuin mahdollista, sillä osallistavuus on suuri osa immersiota luovista rakennuspalikoista. Osallistavuus tukee immersiota siten, että

se luo yleisön ja tarinan välille vahvoja muistokokemuksia aktiivisen yleisökäyttäytymisen kautta. Koska transmediaproduktioiden kokeminen vaatii yleensä katsojalta enemmän kuin perinteinen media, niistä yleisön jäsenistä, jotka jäävät kokemaan koko tarinan loppuun, on mahdollista tulla hyvin omistautuneita faneja.

Perinteinen media poikkeaa transmediasta siten, että se ei vaadi katsojalta samankaltaista osallistumista kuin transmedia. Elokuvan katsominen voi olla hyvin osallistavaa, mutta ei perinteisesti osallista katsojaa samalla tavalla toimintaan, kun transmedia, joka vaatii enemmän konkreettista aktiivisuutta yleisöltä. Eikä yleisön passiivisuuskaan ole välttämättä huono asia, mutta passiivisuus ei riitä transmediaalisen kokemuksen luomiseen. Elokuvaa tai televisiosarjaa katsoessaan katsojan tarvitsee usein ainoastaan painaa ”toista”-nappia kerran. Mutta mitä tulee transmediaan, yleisön tarvitsee osallistua paljon enemmän. Tarinan seuraavan osan löytäminen itsessään on oleellinen osa transmediakokemusta.

Transmediaalisuus ylläpitää tarinaan uppoutumista, mikä sitten motivoi lisää kulutusta (Jenkins 2006, 98). Transmediatuotannot voivat oikein suunniteltuina tulla luonnolliseksi osaksi yleisön jokapäiväistä elämää ja rutiinia, seuraamalla samankaltaista rutiinia julkaisuvaiheissaan. Modernissa mediassa ja tarinankerronnassa on mielestäni suositeltavaa hyödyntää transmediaa, koska ihmiset ovat nykypäivänä vaikuttavan osan elämästään yhdistettynä älylaitteisiin. Kun laitteet liikkuvat mukana, niin myös tarinat liikkuvat mukana. Transmedian avulla on mahdollisuus seurata tätä samanlaista verkostoitunutta teknologian käyttäjien käyttäytymistä eri tavalla kuin perinteisen median, joka on eristetty omalle media-alustalleen. Toisin kuin elokuva, jota voi striimata vain yhdellä alustalla kerrallaan, sulavasti monimediallinen transmediatuotanto voi siirtää yleisön jäsenen saumattomasti yhdeltä media-alustalta toiselle immersivisemmän tarinankerronnan saavuttamiseksi.

Immersion kannalta älypuhelimet ovat tärkeä osa median kuluttamista nykypäivänä. Immersion käsite voi olla keskeisessä roolissa televisiodraaman (mutta myös transmedian) katsojille ja se on olennainen heidän asenteissaan matkapuhelinta kohtaan transmediasisällön alustana (Evans 2011, 85). Matkapuhelimet mahdollistavat median kokemuksen missä tahansa, monissa eri ympäristöissä ja

paikoissa, millä on vaikutus eri osallistumisen muotoihin. Jotkut muodot kannustavat immersiota enemmän kuin toiset. (Evans 2011, 132.) Transmediatuotantojen menestyksessä älypuhelimien tai matkapuhelimien huomioon ottaminen on tärkeää, koska se on yleensä se tapa, jolla valtaosa yleisöistä nykyään saavat mediansa. Jos tarinan eri osia on vain mahdollista kokea dvd-soittimella tai pöytäkoneella, se voi rajoittaa joissain määrin tarinan osien sulavaa yhteen sovittamista. Matkapuhelinten merkitykseen median kokemisen muotona vaikuttaa tietysti kuitenkin teoksen kohdeyleisö, tavoitteet, sekä monet muut tekijät.

The Lizzie Bennet Diaries -sarjan kirjoittajat tekivät sarjan julkaisuvaiheessa hahmoille Twitter-tilit ja hahmojen tullessa aktiivisiksi sosiaalisen median käyttäjiksi, sarja laajeni pelkän verkkosarjan tarinamaailman ulkopuolelle. Twitter-tilejä käytettiin myös vuorovaikutuskanavina yleisön ja hahmojen välillä, ja lisäsivät täten yleisön osallistavuutta. Esimerkkeinä käyttämäni transmedia-tuotannoista suurin osa on käyttänyt fiktiivisten hahmojen sosiaalisen median käyttämistä immersion luomiseksi. Tämänkaltaisen transmediaalisuus jäljittelee todellisuutta ja käyttää meidän modernien ihmisten jokapäiväistä käyttäytymistämme hyväkseen tarinankerronnan elementtinä, ja siksi se voi olla hyvä tapa saada yleisö vakuutuneeksi fiktiivisten henkilöhahmojen olemassaolosta mikä sitten edistää immersivisen kokemuksen saamista ja yleisön osallistumista.

Kunnianhimoisimmille transmediatuotannoille käy usein niin, että tarinaan jää yleisön mielestä aukkoja tai ylilyönnejä, eli näille genreille on tavanomaista, että ne tuovat esille juonia, joita ei voida täysin kertoa tai lisäyksityiskohtia, jotka vihaavat enemmän kuin voidaan kokonaan heti paljastaa. Näihin aukkoihin ja ylilyönnteihin on mahdollista transmedian kautta aina myöhemmin syventyä ja siten vastata yleisön kysymyksiin, mutta joskus nuo yksityiskohdat ja aukot jäävät loputtomasti kysymysmerkeiksi. Näin transmedia kannustaa faneja itse osallistumaan tarinan maailman laajentamiseen fanfictionin kautta. (Jenkins 2007.) Fanfiction on fanien luomia fiktiivisiä tarinoita, jotka perustuvat johonkin olemassa olevaan tuotokseen. Fanfictionin avulla omistautuneet fanit pyrkivät laajentamaan alkuperäisen tuotoksen maailmaa sekä jakamaan henkilökohtaisia luomuksiaan muiden fanien kanssa ilmaiseksi internetin kautta. Yksi suurimmista syistä, miksi fanfiction on niin suosittuna, on se, miten se kokoaa faniyhteisöt yhteen ja

auttaa heitä immersoitumaan ja osallistumaan tarinamaailmaan henkilökohtaisella tasolla.

Fanfictionin ja fanitaiteen kautta fanit pyrkivät muun muassa omatoimisesti vastaamaan kysymyksiin, joihin tarina ei ole vielä vastannut. Faniteoriat voivat tulla tulevaisuudessa osaksi tarinan "canon":ia. Canon on materiaali, jonka fanikunta hyväksyy virallisesti osaksi tarinaa tarinan yksittäisessä universumissa. Sitä verrataan usein fanifiktioon tai -teorioihin, tai sitä käytetään niiden pohjana. Omien havaintojeni mukaan, nämä teoriat luovat fanien välisiä keskusteluja, jotka ovat olennaisia fanikunnan aktiivisena pysymiselle. En usko, että transmediatuotannon tarvitsee edes vastata kaikkiin fanien kysymyksiin. Jokaiseen kysymykseen vastaaminen voi olla jopa fanikunnalle haitaksi. Spekulaatio, fanitaide ja fanifiktio saavat fanit palaamaan katsomaan lisää tarinoita ja odottamaan uutta kehitystä nähdäkseen, ovatko heidän faniteoriansa totta. Yleisölle voi olla erittäin jännittävää, että he voivat osallistua tällä tavalla tarinamaailmoin.

Kuten fanfiction on yksi tapa osallistua transmediaaliseen maailmaan, Jenkinsin mukaan transmediaan myös kuuluu se, että osallistuja saa tutkia ja kokea fiktiivisen maailman pelaamisen kautta (2006, 96). Pelaaminen tarkoittaa tarinamaailmassa liikkumista ja sen kanssa vuorovaikutuksessa olemista. Pelillistäminen on yleinen ja kenties jopa yksi parhaista tavoista osallistaa ja immersoida yleisö, koska se asettaa yleisön suoraan tarinaan ja pakottaa heidät tekemään päätöksiä, mikä myös lisää tarinaan investoitumista, sekä ajallisesti että emotionaalisesti.

4.4 Mediaformaattien valitseminen

Mediaformaattien eri yhdistelmiä on useita, mikä tuo transmediakokonaisuuksiin paljon vaihtelua ja tarinasta voi luoda niiden avulla hyvin omaperäisen. Transmediaan sopii kaikki median muodot ja alustat, ja tässä luvussa aion pohtia niiden hyviä ja huonoja puolia, vahvuuksia ja heikkouksia. Mediaformaatteja on kaikki media: romaanit, novellit, pienoisoromaanit, elokuvat, lyhytelokuvat, animaatiot, sarjakuvat, musiikkivideot, musiikkikappaleet, kirjeet, ensyklopediat, kirjat, valo-

kuvat, kuvitukset, tekstiviestit, videot, televisiosarjat, verkkosarjat, dokumenttielokuvat, uutisartikkelit, lehdet ja lehtiartikkelit, zinet (pienoislehdet), ääniviestit, äänikirjat, podcastit, radiodraamat ja ohjelmat, videopelit, lautapelit, korttipelit, jopa PowerPoint-esitelmät sekä fyysiset esineet kuten lelut, keräilyesineet ja muut tavarat voivat olla osana laajentamassa transmediamaailmoja (Harvey 2015, 161,182).

Nykypäivänä transmediassa käytetään hyväksi usein sosiaalista mediaa, ja se on moderneille katsojille mahdollisesti ensimmäinen mieleen tuleva transmedia-kerronnan alusta. Esimerkiksi verkkosarjassa *The Lizzie Bennet Diaries*, tarinan hahmoilla on omat sosiaalisen median tilit, joita katsojat pystyivät seuraamaan reaaliajassa. Transmediaalinen tarina voi sijoittua kokonaan sosiaalisen median eri alustoille, tai muut median alustat voivat tukea televisiosarjan, romaanin tai elokuvan kerrontaa. Digitaalisia alustoja, joita transmediassa käytetään hyväksi ovat lukuisia: Instagram, YouTube, Vimeo, Spotify, Audible, Netflix, Twitter, muut sosiaalisen median alustat, ja myös verkkosivut.

Useimmiten tarina keskittyy yhden tai muutaman median muotoon, jonka ympärille rakentuu muiden mediaformaattien kautta sivujuonia ja spin-off tuotantoja, joiden kautta tarinamaailma kasvaa ja yksityiskohtia paljastetaan yleisölle. *Skins*-sarjan tarina kerrotaan pääosin televisiosarjan kautta, mutta yksityiskohdat henkilöhahmojen elämästä kameroiden takana paljastuu katsojalle paremmin, kun he katsovat muiden mediaformaattien sisältöjä. Samalla tavalla, *The Lizzie Bennet Diaries* -katsojat saivat odottaessaan seuraavaa YouTube-jaksoa lukea hahmojen twiittauksia ja pitää silmällä myös Tumblria ja Facebookia. Näissä sarjoissa tarina keskittyy sarjan muotoon, mutta kasvaa muiden medioiden kautta, ja sosiaalista mediaa käytetään hyvin rajoitetusti ja sen tarkoitus ei ole juonikäänteiden tai minkään katsojille välttämättömän informaation antaminen.

Toinen vaihtoehto on, että formaattien määrää ei rajoiteta keskittymään yhden pääosassa olevaan mediaformaattiin luodulle teokselle. Transmediamaailmaan voi kuulua esimerkiksi videopelejä, animea, sarjakuvia ja novelleja, jotka jatkavat saman tarinan kertomista ja joiden jokaisen formaatin osat ovat samanarvoisia. Tämänlaisessa transmediatuotannossa kaikki formaatit koetaan yhtä tärkeinä

osina tarinamaailman kasvattamiseksi, informaation paljastamiseksi ja juonen kertomiseksi.

Periaatteessa transmediatuotannoissa erilaisia mediaformaatteja voi käyttää loputtoman määrän tarinan kertomiseen. On jopa mahdollista kertoa transmediaalinen tarina, jonka jokainen uusi jakso on eri mediaformaattissa.

Omien havaintojeni perusteella kuitenkin transmediaalisessa kerronnassa mediaformaattien tai media-alustojen määrä on rajattu yleensä noin viiteen. *The Matrixin* kohdalla mediaformaatteja on juuri viisi. *Skins*-sarjalla mediaformaatteja on kuusi (televisiosarja, videot, valokuvat, blogipostaukset, Myspace-tilit, musiikki). *The Blair Witch Projectiin* eri mediaformaatteja käytettiin neljä (elokuva, uutisartikkelit, kuvat, blairwitch.com-sivusto), ja tämä ei sisällä kaikkia niitä keskustelupalstoja, joilla yleisö osallistui elokuvan transmediaaliseen maailmaan spekuloiden Blair Witch legendaa ja elokuvaan liittyvää mediaa. Ja *The Lizzie Bennet Diariesin* tarinankerronnallisesti tärkeitä formaatteja on vain kolme (vlogit, twiitit, Pemberley Digital -sivusto), mutta on silti hyvin vahvasti transmediaalinen.

Lisäämällä enemmän mediaformaatteja ei tee myöskään teoksesta enemmän transmediaalista. *The Lizzie Bennet Diaries* -verkkosarjan transmediaalisuus rakentuu siitä, että tarinan eri osat kerrotaan eri YouTube-kanavilla, vaikka tarinan tärkeimmät eri osat ovatkin samaa formaattia, eli vlogivideoita. Se, että tarinalla on vähemmän mediaformaatteja kuin muilla esittämilläni esimerkkituotannoilla ei tarkoita sitä, että se on vähemmän transmediaalinen. Katsojan täytyy seurata kaikkia hahmojen kanavia ja siirtyä eri YouTube-kanavalta toiselle kokeakseen koko tarinan.

Yleisenä sääntönä transmediaalisesta tarinasta ei pysty saamaan koko tarinaa irti liikkumatta media-alustalta toiselle (tai joskus yhden media-alustan tililtä saman media-alustan toiselle tilille, kuten *The Lizzie Bennet Diariesin* kohdalla). Tarinaan jää aina pieniä aukkoja, ellei saa täydellistä transmediakokemusta. Eri mediaformaattien on tarkoitus täyttää aukkoja ja siten laajentaa tarinaa. Jos jokin mediaformaatti ei vastaa johonkin yleisön kysymykseen ja täydennä tarinaan kuuluvaa aukkoa, sille ei ole tarvetta. Formaattit valitaan tarinan tarpeiden

lisäksi muun muassa genren, kohdeyleisön, budjetin, ajallisten vaatimusten ja markkinoinnin mukaan.

Markkinointi on transmediakonseptissa erityisen oleellinen, koska transmedia itsessään on itseään markkinoivaa mediaa. Jokainen elementti, joka sijoittuu eri media-alustalle tai toiseen formaattiin, mainostaa tarinan muita alustoja ja formaatteja. Siksi käsikirjoittajan tietämys jokaisesta alustasta ja formaatista täytyy olla hyvin kattava. Esituotannossa käsikirjoittaja tekee samalla markkinointisuunnitelmaa ja käsikirjoittamista, koska transmediaa tehdessä se on periaatteessa sama asia.

The Blair Witchin ympärille luodun transmediaalisen markkinointisuunnitelman avulla kauhuelokuvan narratiivista tuli osallistava ja immersoiva, ja ilman tätä vahvaa fokusta markkinointiin, tarina ei olisi ollut läheskään yhtä muistiin painuva ja vaikuttava yleisöille. *The Blair Witchin* kohdalla ohjaajat kehittivät markkinointisuunnitelmaa samalla kuin elokuvaa kuvattiin (*The Blair Witch Project...* 2020). Transmediaproduktion markkinointi poikkeaa perinteisen median markkinoinnista siten, että transmediassa se on samaan aikaan olematonta, sekä kaikki kaikessa. Konseptia kehittäessä on jo viisasta pitää markkinointi mielessä. *The Blair Witch Project* osoittaa, että mitä enemmän viihdekampanja tuntuu olevan yhtä kappaletta markkinoitavan elokuvan, esityksen tai romaanien kanssa, sitä paremmin se onnistuu houkuttelemaan ja innostamaan faneja (Phillips 2003).

Markkinointi määräytyy muun muassa kohdeyleisön, genren ja budjetin mukaan, tarinasta puhumattakaan, mutta en perehdy tässä opinnäytetyössä tätä syvemmin markkinointiin tai budjettiin ja kohdeyleisön saavuttamiseen. Mutta koska mediaformaattien valitseminen on kenties koko transmediakonseptin kehittämisen vaikein osuus – ainakin omalla kohdallani – kannattaa konseptin suunnittelijan perehtyä näihin asioihin tarkasti.

Tarinan elementit vaikuttavat tarinan tarpeisiin ja siihen, miten eri tarinat hyötyvät eri mediaformaateista. Visuaalinen tai audiovisuaalinen formaatti voi olla tehokkaampi suurten hahmojoukkojen ja aikahyppyjen käsittelyssä. Äänen, musiikin, väripalettien, ja geometristen muotojen avulla voidaan luoda näyttää muutoksia aikajaksossa, miljöössä ja hahmon näkökulmassa. Näiden eri elementtien sekä

tarinan välillä voi luoda yhteyksiä, joiden avulla audiovisuaalisen teoksen yleisöt voivat nopeammin oivaltaa aikahypyn tai hahmon näkökulman muutoksen kuin esimerkiksi romaanin kaltaisessa kirjallisessa mediassa. Proosaa lukiessa lukijat tarvitsevat enemmän aikaa sopeutua aikahyppyihin ja hahmojen näkökulman vaihtoihin. Lukijoille voi olla hämmentävää hypätä sekä eri aikajanojen ja eri hahmojen välillä samanaikaisesti.

Integroimalla jokainen yksittäinen transmediaformaatti toisiinsa voidaan luoda Phillipsin mukaan ylivoimainen tarinakokemus. Hänen mukaansa transmedia-komponenttien ajattelu erillisinä kokonaisuuksina voi jopa olla virhe. *The Blair Witch Project* -elokuvan tuottaja Mike Monello on sanonut, että hän ei kutsuisi *The Blair Witch Projectin* transmediaalista laajentamista laajentamiseksi ollenkaan, koska sitä ei koskaan konseptissa käsitetty luotavaksi erilliseksi elokuvan lisäosaksi, vaan kirjoitettiin osana kokonaista narratiivia. (Phillips 2003.)

Usein pelkkä intuitio auttaa kertomaan, mikä mediaformaatti sopii tietylle tarinalle parhaiten, ja loppujen lopuksi se on oikeastaan pelkästään konseptisuunnittelijan omasta mielipiteestä ja mieltymyksistä kiinni. Mutta itseäni eri mediaformaatteja valitessa omaa konseptiani varten auttoi tarinan visualisointi piirroksen avulla, joka muistutti jonkinlaista sotkuista ajatuskarttaa. Jaoin tarinan eri osat eri luokkiin sen mukaan, miten tarinoiden tärkeimmät hahmot käsittelevät konfliktia ja tunteita, ja mitkä aistit tulevat hahmojen näkökulmissa vahvasti esiin. Hahmojen tarinoiden erittely tällä tavalla oli minulle hyvä työkalu, joka auttoi hahmottamaan sekä narratiivien ominaisuuksia, mutta myös mediaformaattien ominaisuuksia, heikkouksia ja vahvuuksia, jotka voisivat toimia paremmin yhden narratiivin kanssa kuin toisen.

Formaattien valinnassa varmasti oleellisinta on eri mediaformaattien hyvä tietämys. Eri medioilla on omat vahvuudet ja heikkoutensa, jotka tulee ottaa huomioon, kun tarinaa rakennetaan niiden ympärille. Eri media-alustoille käsikirjoittaminen vaatii kyseisen median ymmärrystä ja osaamista. Tämä on transmedian käsikirjoittamisen yksi suurin haaste ja mahdollisesti este, sillä yhteen mediaan perehtyminen ja perusteellinen osaaminen vaatii huomattavasti vähemmän kuin kaikkien eri mediaformaattien asiantuntijuus. Transmedian kirjoittaminen on sitä helpompaa, miten monipuolisempaa kirjoittajan tai kirjoittajien mediaosaaminen

ja mediakiinnostus on. Lisäksi transmediaalisen kerronnan suunnittelussa syntyy uusia haasteita, kun yritetään integroida useita eri medioita yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja seuraamaan narratiivista rakennetta.

5 TRANSMEDIAKONSEPTISUUNNITELMANI

5.1 Konseptini suunnittelu

Transmediakonseptini suunnittelu alkoi ideasta, joka perustui muutama vuosi sitten kirjoittamaani fantasiaromaaniin, jonka työnimenä oli ”Poison Fire”. En kuitenkaan tahtonut keskittyä tässä työssä ollenkaan romaanin adaptointiin projektina, vaan lähdin lähtökohtaisesti luomaan romaanin palasista täysin uuden tarinan.

Otin romaanista olemassa olevat hahmot ja maailman, ja lähdin suunnittelemaan uutta rakennetta, jossa romaanin alkuperäiset sivuhahmot saivat paljon suuremman roolin tarinassa. Tämän seurauksena päähenkilö Salial sai paljon pienemmän roolin maailman pelastamisessa ja olen tyytyväinen siihen, miten tarina nyt keskittyy paljon enemmän hahmojen yhteistyöhön ja sisäisiin konflikteihin. Alkuperäisessä romaanissa, tarina eteni paljon nopeammin maailman pelastamiseen, mutta transmediakonseptissa pyrin siihen, että hahmojen kasvaminen ennen varsinaista koko maailman pelastamista saisi huomion ja suuri apokalyptinen tapahtuma tarinan lopussa pitkittyisi mahdollisimman paljon.

Fantasialla on taipumus olla laajuudeltaan massiivinen, mutta oma pyrkimykseni on aloittaa *Bound Drowned Buried* pienen mittakaavan tarinana, jossa välillä saatetaan mainita apokalypsi, mutta jonka tärkeimmät konfliktit koskevat hahmojen omien suhteellisen pienten ja laajassa mittakaavassa ”merkityksettömien” ongelmien setvimistä. Hahmot eivät vielä ole tarpeeksi kykeneviä tekemään maailmanlopulle mitään, ja suurin osa heistä ei vielä edes koe maailman pelastamista omana vastuunaan. Maailman pelastaminen ja kaikkien suurten yhteiskunnallisten ongelmien ratkaiseminen eivät ole läheskään yhtä tärkeitä tai tuskallisia hahmoille kuin ne asiat, joita he joutuvat käsittelemään jokapäiväisessä elämässään. Tarina keskittyy alussa pelkästään yhden kaupungin asukkaisiin ja animaatiosarjan ensimmäisen tuotantokauden suurin konflikti on Salialin vangitseminen. Maailmanloppu tapahtuu hitaasti taustalla, kunnes se tulee vasta paljon myöhemmin olennaiseksi osaksi tarinan kulkua, kun ongelma on kasvanut niin valtavaksi, että eivät tarinan hahmot voi välttää sitä enää.

Koska tarinan suurta taustalla olevaa konfliktia voi täten kasvattaa ja kehittää eteenpäin lähes loputtomiin, tarinalla ei ole vielä tiedossa selkeää loppua, vaan sen osia voi tuottaa kymmenestä satoihin, mainitsemattakaan kaikkia spin-off mahdollisuuksia.

Tarinan rakenteen ja hahmojen roolien lisäksi myös hahmojen persoonallisuudet muuttuivat enemmän puutteellisiksi ja mielenkiintoisemmiksi. Hahmoilla on nyt enemmän konfliktia keskenään, ja paljon syitä toimia toisiaan vastaan ja siten tehdä kaikesta paljon vaikeampaa kuin se olisi, jos kaikki hahmot tulisivat hyvin toistensa kanssa toimeen.

Suunnitelmaan pohdin tarinan tunnelmaa, teemoja, sekä myös sen historiallisia vaikutteita, koska kyseessä on fantasiatarina, jonka maailma on laajalti saanut inspiraationsa 1700-luvun Pohjois-Euroopan ja pohjoismaiden kulttuurista, maantieteestä, ja sekä liiotellusti että löyhästi perustuu näiden maiden tämän aikakauden historiallisiin tapahtumiin.

5.2 Konsepti: BOUND DROWNED BURIED

BOUND DROWNED BURIED (Liite 1: Bound Drowned Buried - Transmediakonsepti) on vanhemmille teini-ikäisille ja nuorille aikuisille suunnattu fantasia-transmediasarja, joka koostuu animaationsarjasta, videopeleistä, sarjakuvista, ja muusta mediasta. Jokaista uutta mediamuotoa käytetään tarinan laajentamiseen, ja ilman saman tarinan toistoa. Jokainen transmediatuotannon osa toimii erikseen omana tarinanaan, mutta yhdessä koettuna tuo lisää kontekstia ja uusia yksityiskohtia tarinaan.

Tarina kertoo Salial-nimisestä teinityöstä, joka oppii, että profetia, johon hän on uskonut koko elämänsä, ja jonka mukaan hän olisi jonakin päivänä maailman sankarillinen pelastaja, oli pelkkää valhetta, ja hänen on löydettävä uusi tarkoitus elämälleen, vaikka hänen olemassaolonsa on aiheuttamassa maailman tuhoutumisen.

Fantasiaa, kauhua ja komediaa yhdistävä tarina sijoittuu fiktiiviseen Ocean Punk -maailmaan, joka on saanut inspiraationsa pohjoismaisista mytologioista ja historiasta, merirosvouden kultakaudesta sekä sisältää myös 1970-luvun rock-, punk- ja hippikulttuurin vaikutteita. Sarja tutkii identiteettiä, lapsuutta, ja vapautteen liittyviä teemoja, sitä kuinka historia määrittelee nykyisyyden ja on vuorovaikutuksessa nykyisyyden kanssa, sekä kamppailua monimutkaisten perhesuhteiden kanssa erilaisten ristiriitaisten hahmojen näkökulmien kautta.

Animaatiosarja seuraa Salialia ja Fylkiriä, joiden elämät törmäävät ja kietoutuvat yhteen, kun Fylkir pelastaa Salialin hengen ja tämä puolestaan Fylkirin. Pikkuhiljaa sarjan aikana he alkavat luottaa toisiinsa ja sisarusmainen suhde kukoistaa naiivin, ailahtelevan ja lapsellisen Salialin ja surumielisen soturi Fylkirin välillä, kun he molemmat käsittelevät identiteettiä, perheeseen ja tukahdutettuun lapsuuden traumaan liittyviä ongelmiaan.

Videopelissä pelaaja ohjaa Yrkköä, kun hän ryhtyy varkaaksi ja merirosvoksi ensimmäisissä askeleissaan kohti kapinaa Noriannin valtakuntaa vastaan. Pelin tavoitteena on suorittaa tehtäviä, joista jokainen tuo Yrkkön ja hänen merirosvo-miehistönsä lähemmäksi kaupungin hallitsemista.

Sarjakuvat seuraavat kahta aikajanaa, joista "nykypäivä" seuraa Mionaithia ja Ayessia päähenkilöinä, ja toinen aikajana Mionaithia teini-ikäisenä ja nuorena aikuisena, kun hän tapasi Corranin ensimmäistä kertaa ja kertoo tarinan siitä, kuinka heidän suhteensa alkoi ja lopulta päättyi Mionaithin perheen traagiseen kuolemaan.

Transmediatarinaan kuuluu näiden lisäksi muun muassa toinen videopeli, jossa pelaaja pääsee tutkimaan Corranin salaista kirjastoa, ja laulu, joka kertoo tarinan Adronin perheen kuuluisasta verilöylystä.

5.3 Transmediaalisuus

Bound Drowned Buried toimii transmediaalisessa muodossa, koska tarina on laaja ja sen voi mielestäni kertoa parhaiten useaa mediaformaattia käyttäen eri hahmojen tarinoiden ominaisuuksien ja näkökohtien hyödyksi.

Transmediakonseptissani käytetään tarinankerrontaan digitaalisia media-alustoja, mikä helpottavaa tarinan saavutettavuutta niin että siihen voi eläytyä lähes missä, milloin, ja kuka tahansa. Pääosin tarinan eri medioina toimivat animaatio-sarja, sarjakuva, videopelit, musiikkikappaleet, sekä muut lyhyet sarjakuva- ja tekstinpätkät, joita voi hyödyntää sellaisenaan tai liittää some-postauksiin eri sosiaalisen median alustoille. Näiden eri media-alustojen ja formaattien kautta tarinaa kerrotaan niin, että ne kaikki yhdistämällä yleisö saa kokonaisen tarinallisen elämyksen.

Valitsin omaan konseptiini animaationsarjan pääosaiseksi formaatiksi siksi, koska animaatio on minusta kiinnostava muoto kertoa tarina ja koska itse katson paljon animaatiota ja formaatti on minulle tuttu. Nämä ovat hyviä lähtökohtia, kun tulee aika valita mediaformaatteja, mutta seuraavaksi tulee pohtia sitä, miten formaatti vastaa tarinan ja juonen tarpeisiin. Henkilökohtaisesti aloitan aina tarinan henkilöhahmojen suunnittelusta ensin, mutta tämä prosessi näyttää erilaiselta, jos konseptin suunnittelu alkaa formaateista, ja tarinan kehittäminen tapahtuu vasta sen jälkeen. Genrenä fantasia sopii erinomaisesti animaation muotoon, kohdeyleisönä nuoret ja nuoret aikuiset todennäköisimmin katsoisivat animaationsarjaa, ja vaikka en ole asettanut konseptille budjettia, niin fantasiasarjat ovat usein halvempia tuottaa animaationa kuin live actionina.

Tarinan julkaisun aikana suunnittelen myös, että *Bound Drowned Buried* -transmediateoksella olisi verkkosivuillaan ja mahdollisesti myös sovelluksessa oleva ensyklopedia, joka kasvaisi aina tarinan myötä. Ensyklopediassa olisi kaikki olennainen informaatio paikoista, hahmoista ja historiallisista tapahtumista, mutta siihen myös piilotettaisiin vihjeitä paljastuksista ja myöhemmin tapahtuvista käänteistä, ja olisi tapa ovelasti syöttää yleisön spekulatiota. Fantasian fandomeilla on yleistä, että teokseen kuuluu fanien luoma epävirallinen ensyklopedia, joka

auttaa yleisöä muistamaan pieniäkin faktoja ja toimii yleisön yhteisenä kollektiivisena muistina. Ensyklopediaa voi päivittää aina uusien tarinan osien julkaisun mukaan ja aina kun eri tarinaan liittyvistä aiheista tulee esille lisää informaatiota, ja siitä voi jopa luoda tarinankerronnallisen elementin, jos tulevaisuudessa ensyklopediaa päätetään käyttää narratiivin edistämiseen.

Konseptissani Yrkkon tarina on hyvin taistelukeskeinen koska sen koko päämäärä on kaupungin valtaus, ja myös strateginen ja toimintapohjainen, sisältää vähän emotionaalista itsetutkiskelua ja voisi hyötyä interaktiivisuudesta. Näiden ominaisuuksien vuoksi tämä tarina sopii omasta mielestäni luonnollisesti videopelin muotoon. Ayessin tarina taas on täysi vastakohta Yrkkon tarinasta. Ayess reagoi konfliktiin vetäytymällä ja menemällä lukkoon, eli hän käsittelee tunteitaan pohdiskelemalla niitä yksin. Proosa on mediaformaattina hyvä emotionaalisen itsetutkiskelun ja tunteiden kuvailun keinona, jolloin se sopisi Ayessin rauhalliseen tarinaan hyvin. Kaipasin kuitenkin Ayessin tarinaan enemmän visuaalisuutta, koska tunteita ja teemoja voi tehokkaasti ilmaista kuvilla, väreillä ja kuvioilla. Itse pidän myös enemmän visuaalisista tarinankerronnan formaateista, joten loppujen lopuksi päätös oli kiinni omasta mieltymyksestäni, ja Ayessin tarina päättyi konseptisuunnitelmassa sarjakuvan tai graafisen romaanin muotoon.

Animaatiosarja ja koko tarina keskittyvät samaan pääteemaan, mutta eri mediaformaattit laajentavat kokonaisteemaa ja tarinamaailmaa. Jokainen eri mediaformaattissa kerrottu tarinan uusi osa on oma kokonainen tarinansa. Yleisö voi kokea sen yksinään ilman, että hän kokee muita osia, ja kutakin tarinan osaa voidaan käyttää sisäänpääsypisteenä transmediaaliseen tarinamaailmaan. Mutta jos yleisö kokee tarinan kaikki eri mediaformaattit ja osat, ne laajentavat toisiaan ja kokemusta kokonaisuutena. Yhdessä eri transmediaaliset osat lisäävät uusia kerroksia teemoihin ja juonilinjoihin, paljastaen motiiveja ja uusia yksityiskohtia hahmoista ja maailmasta, sekä antavat toisilleen myös lisää kontekstia. Joskus myös yhden mediaformaatin osa saattaa ennakoida toista, innoittaen yleisöä spekulointiin ja jännittämiseen.

Hahmojen tarinat alkavat enimmäkseen yhdessä samassa kaupungissa, lukuun ottamatta Yrkkkoa, joka on lähes aina erillään kaikista muista. Videopelin juoni,

jonka päähenkilö on Yrkko, on epäsuorassa vuorovaikutuksessa sekä animaatio-sarjan että graafisten romaanien taustalla. Hahmot saattavat välillä mainita Yrkkon, mutta suoraa vuorovaikutusta Yrkkon ja muiden hahmojen välillä ei ole lähes ollenkaan, kun taas muiden hahmojen tarinat vaikuttavat toisiinsa suuremmin.

Alun perin suunnittelin Salialin ja Fylkirin juonet olevan eri mediaformaateissa: Salialin tarina animaatio-sarjassa ja Fylkirin juoni sarjakuvakirjan muodossa. Mutta koska hahmojen juonet liittyivät niin paljon toisiinsa, päätin lopulta kokeilla, miten ne toimisivat yhdessä samassa mediaformaatissa. Juonen kulku päättyi toimimaan tällä tavalla paljon sulavammin, sillä hahmoilla on paljon tärkeitä kohtauksia yhdessä, ja tarinan pääjuoni ei toimi, jos hahmot ovat erillään. Ja kahden hahmon näkökulman yhdistämisen kautta minimoin tarinan turhaa toistoa. Tarina toimii kokonaisuutena paremmin nyt transmediaalisesti.

Juonilinjat kietoutuvat yhteen muutaman kerran, mutta vuorovaikuttavat pääasiassa epäsuorasti. Kaikkien eri hahmojen olemassaolo ja päätöksenteko vaikuttaa aina hienovaraisella tavalla muihin hahmoihin muissa mediaformaattien osissa, mutta kohtaavat suoraan harvoin. Tämä tekee siitä paljon tyydyttävämpää ja jännittävämpää yleisölle, kun tarinat kietoutuvat toisiinsa ja hahmot kohtaavat ja tarina tuo heidät jälleen yhteen pitkän eron jälkeen.

5.4 Konseptisuunnitteluni arviointia

Aiemmin kun olen tehnyt konsepteja, se on aina ollut hyvin tekstipohjaista työtä. Yleensä istun vaan tietokoneen äärelle ja kirjoitan, mietin hetken, ja jatkan kirjoittamista, ja voin jatkaa tätä samaa prosessia, kunnes idea on valmis. Transmediakonseptin kehittäminen taas oli yllättävän visuaalista. Työskennellessäni huomasin tarvitsevani apuvälineiksi paljon taulukoita ja visuaalisia työkaluja juonten ja eri medioiden yhdistämiseksi. Transmediaalinen juoni, vaikka se ei olisi interaktiivinen, vaatii sen, että sen voi visualisoida. Interaktiivisessa tarinassa juonen visualisointi onkin sitten varmasti vielä tärkeämpää. Taulukot, piirrokset ja lukuisat paperilaput olivat äärimmäisen tärkeitä konseptini tarinan aikajanan paloitte- lussa ja yhdistämisessä yhtenäiseksi tarinaksi.

Oman konseptini tarina seuraa monta rinnakkaista juonta, joiden päähenkilöt ovat ajoittain konfliktissa keskenään ja ajoittain työskentelevät yhdessä yhteistä tavoitetta saavuttaakseen. Hahmojen kohtaukset ovat punottu yhteen ja seuraavat samanlaista rakennetta, joihin kuuluu myös takautumia. Konseptia suunnitellessa kokonaisuuden hahmottamista helpotti, kun ajattelin sitä aikajanana ja käytin erilaisia pieniä piirustuksia, taulukoita ja luvussa 4.4 mainitsemaani ajatuskarttaa visuaalisina apuvälineinä. Aikajanalle merkitsin, mitkä tapahtumat tapahtuvat milloinkin ja missä mediaformaatin osassa ne näytetään yleisölle. Suosittelen myös käyttämään luvussa 3 esittelemieni kuvioiden kaltaisia kaavioita tarinan ja juonen rakenteen hahmottamiseen.

Transmediaalisen konseptin suunnittelu oli vaikeampaa ja vei paljon enemmän aikaa kuin olin aluksi ajatellut, ja jouduin jatkuvasti tekemään tarinaan uusia muutoksia, jotka taas johtivat vielä enemmän muutoksiin. Monesti projekti tuntui hyvin suurelta ja vaikealta hahmottaa. Vaikka tarina olisi kuinka yksinkertainen ja hahmotuksellisesti selkeitä ja tarinamaailma tuttu monen vuoden takaa, sen sovittaminen transmediaksi vaati niin paljon muutoksia, että koin usein olevani aivan hukassa kaikkien suunnitelmieni ja muistiinpanojeni alla. Transmedian suunnittelu vie huomattavasti enemmän aikaa enemmän kuin minun kestäisi kirjoittaa yhden mediaformaatin käsikirjoituksen konseptisuunnitelma. Eniten aikaa vei kaikki se ajattelutyö ja kaikkien niiden tärkeiden päätösten tekeminen, joita transmediassa täytyy tehdä. Suosittelisin transmedian kirjoittamista käsikirjoittajille, jotka tuntevat tarinankerrontarakenteen ja -käytännöt jo hyvin ja ovat valmiita haasteeseen.

Tässä transmediaalisen sarjan ensimmäisen kauden konseptisuunnitelmassa painopiste on yhdessä kaupungissa ja sen asukkaissa, mutta tulevaisuudessa tarina saattaa laajentua näyttämään matkustavia hahmoja sekä täysin uusia tarinoita ja hahmoja muista Noriannin paikoista tai muualta tarinan maailmasta. Ääretön tarinan kasvu tehdään jo mahdolliseksi ensimmäisellä tuotantokaudella, jotta mahdollisuudet siitä, minne tarina voidaan seuraavaksi viedä, olisivat käytännössä rajattomat.

Monta kertaa suunnittelun aikana minun piti karsia tai rajata ideoitani estääkseni tarinan fokusta karkaamasta nopeasti käsistä. Se, mikä auttoi minua parhaiten,

oli rajoittaa ensimmäisen tuotantokauden fokus vain rajoitettuun määrään paikkoja ja hahmoja. Vaikka halusin sisällyttää suuren määrän informaatiota, mielenkiintoisia sivuhahmoja ja hienoja paikkoja ympäri keksimääni fantasiamaailmaa, tajusin silti nopeasti, että voisin periaatteessa jatkaa ikuisesti hahmojen sukupuiden, kielten, fiktiivisen historian, ja kadunnimien pohtimista, ja tiesin, että minun oli asetettava itselleni selkeät rajat, tai konsepti olisi ensinnäkin liian monimutkainen, ja toiseksi se ei koskaan valmistuisi. Tämä on yleinen ongelma fantasian kirjoittamisessa ylipäätensä, mutta voin jo sanoa suunnitteluvaiheessa, että se on varmasti myös suuri ongelma transmedian käsikirjoittamisessa. Transmedian on luonnollista kasvaa ja tarina voi helposti paisua loputtomiin, joten tarinan alkuvaiheissa on hyvä rajata tarinan juonta, jotta se pysyy yhtenäisenä kokonaisuutena. Sitten myöhemmin tarinamaailmaa voi laajentaa tuhansilla uusilla jännittäväillä ideoilla.

Toinen ongelma tämän kaltaisen loputtoman tarinan luomisessa on se, että siinä on paljon muistettavaa, joten tulevaisuudessa jos kirjoitan tämän tarinan käsikirjoituksia, tämä transmediatuotanto tulee varmasti tarvitsemaan laajan *Story bible*:n (Story bible, eli "tarinaraamattu" on kuin kirjoittajan oma ensyklopedia, johon kootaan kaikki tarinan tiedot: ympäristö, hahmojen kuvaukset, mahdolliset juonen ristiriidat ja kehittyvät kohtaukset.) seuratakseni helpommin jokaista sijaintia, hahmoa, kulttuuria sekä tarinan tapahtumaa.

Alun perin olin tahtonut luoda tarinaan interaktiivisia elementtejä, joiden kautta yleisö pääsisi kokemaan tarinassa useita eri aikajanoja ja vaihtoehtoisia juonen kulkuja. Mutta heti kun pääsin suunnitteluvaiheeseen ja aloin konkreettisesti pohdimaan sitä, miten interaktiiviset juonen muutokset olisi mahdollista toteuttaa eri formaattien käsikirjoituksissa ja siinä ajassa, jonka olin konseptin suunnittelemiseen varannut, päätin heti ensimmäisenä jättää sen idean pois. Interaktiivisuus tarinankerronnassa ja yleisön vahva osallistuttaminen ovat asioita, jotka kiinnostavat minua edelleen paljon, mutta jotka eivät tässä kyseisessä konseptin versiossa olleet mahdollisia. Saatan jossain vaiheessa tulevaisuudessa palata interaktiivisuusideoideni äärelle jälleen, tai sitten päättää toteuttaa niitä enemmän jossain muussa tarinassa, johon interaktiivisuus kenties mahtuu paremmin.

6 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli transmedian määrittely ja monimediallisen tarinankerronnan tarkastelu käsikirjoittajan näkökulmasta. Transmedian määrittelyyn ja transmedian peruspiirteiden, rakenteen, rajoitteiden, ja transmediaalisten narratiivien suunnittelemisen tutkimiseen käytettiin apuna kirjallisuutta ja kolmea esimerkkiä eri genreihin kuuluvista transmediatuotannoista. Nämä esimerkit antoivat selkeän kuvan siitä, miten monipuolista transmedia voi olla ja millaisia formaatteja ja rakenteita se voi seurata.

Työssä tuli esille transmedian peruspiirteet. Transmedia on yhtenäisen tarinan kertomista useita mediaformaatteja käyttäen, jolloin jokainen uusi mediaformaatti ja tarinan osa tarjoaa lisätietoa, joka parantaa ja laajentaa kokonaistarinaa ilman turhaa tarinan uudelleen toistamista.

Opinnäytetyössäni pohdin sitä, että transmedia ei ole passiivisesti katsottava tai luettava media, vaan kokemus. Jälleen kirjallisuuden avulla pohdin sitä, miten transmediaaliset tarinat toteuttavat niille ominaisen osallistavuuden ja immersivisyyden, ja saavuttavat niiden kautta yleisöille mieleenpainuvan kokemuksen antamisen.

Eri mediaformaateilla on eri vahvuutensa ja heikkoutensa, ja transmediatuotannon kehittäminen vaatii sen tekijöiltä osaamista ja ilmaisua monissa eri medioissa. Transmediaalisen tarinankerronnan negatiivinen puoli on lisäksi myös se, että se ei ole nopein tai helpoin tapa kertoa tarina. Tämä ongelma tuli minulle tutuksi myös itse omaa konseptiani kehitellessä, kun pohdin sitä, miten transmediakonseptini mahdollisesti joskus tulevaisuudessa kirjoitettaisiin käsikirjoituksen muotoon tai vietäisiin eteenpäin varsinaiseen tuotantoon. Transmedia voi olla kallista ja vaatia suuren työryhmän koska eri mediaformaattien tekemiseen vaaditaan aina tietynlaista osaamista, jota ei kaikilta välttämättä löydy. Transmediassa on silti paljon hyvää ja sen tekeminen voi olla sen arvoista, jos vaan osaa tietää etukäteen, mihin on ryhtymässä, ja osaa valmistautua hyvin ja omistaa siihen sen ajan, jonka se vaatii toimiakseen tarinankerronnan keinona.

Transmedian tutkimisen ja määrittelyn lisäksi toinen tavoitteeni tälle työlle oli transmediakonseptin suunnittelun prosessin tutkiminen. Transmediakonseptin suunnittelua havainnoin opinnäytetyössä käytännön kautta, itse kehittämällä transmediakonseptin, joka seurasi aiemmin opinnäytetyössäni mainittuja transmedian periaatteita.

Törmäsin sekä opinnäytetyön raportin kirjoittamisen prosessissa että konseptin suunnittelussa samaan ongelmaan, nimittäin siihen, että olin kiinnostunut niin monesta transmedian kirjoittamiseen liittyvästä aihealueesta ja konseptiin kuuluvasta tarinansiemenestä, että en osannut edetä työn teossa vaan jäin pyörimään ympyrään tarttuen jatkuvasti kiinni uudesta kiinnostavasta ideasta. Ennen kuin tajusin, että aihe oli liian laaja ja henkilökohtaisien kiintymyksieni vuoksi käsittelemiini aiheisiin olin vastahakoinen aiheiden rajaamisesta, vaikka tiesin keskittyväni useaan otteeseen asioihin, joihin minulla ei olisi aikaa tätä työtä varten perehtyä kunnolla. Karsimisen jälkeen minulle jäi monta sivua muistiinpanoja ja informaatiota, jota olisin halunnut sisällyttää tähän työhön, mutta joka olisi vaatinut niihin aiheisiin syvempää perehtymistä, joten ne oli pakko jättää pois. Aiheiden karsiminen tuntui pahalta, ja jouduin tekemään usean karsimiskierroksen ennen kuin työn rakenne oli sopiva, mutta sen jälkeen, kun sain aihetta rajattua tarpeeksi ja fokusoin opinnäytetyöni ja konseptisuunnitelmani oikeaan kohtaan, työn teko oli hyvin miellyttävää ja tein sitä innokkaasti ja sujuvasti eteenpäin.

Opinnäytetyön raportin kirjoittaminen samalla kuin suunnittelin konseptia, oli hyvä tapa niin sanotusti maadoittaa itseni oppimiseen. Yritin koko työn tekemisen aikana olla tietoisempi siitä, mitä haasteita kohtasin ja kuinka oppia omista luovista haasteista ja kokemuksistani, samalla kun opin analysoimistani transmediatuotannoista ja lähteiden kirjallisuudesta. Oman konseptini kehittäminen meinasi jäädä jossain kohtaa pois tästä opinnäytetyöstä kokonaan, mutta olen hyvin iloinen, että annoin sen jäädä. Konseptin suunnittelu auttoi suuresti tämän opinnäytetyön kirjoittamisessa, koska se antoi minulle ideoita siitä, mitä haasteita transmediaa tehdessä voi kohdata, ja siten pystyin käsittelemään aihetta monipuolisemmin kuin olisin pelkällä kirjallisuuden lukemisella pystynyt tekemään.

Aiheen jatkojalostuksena mielestäni olisi kiinnostavaa jatkaa transmediakonseptini kehittämistä eteenpäin käsikirjoitukseksi ja nähdä mitä haasteita se tuo ja mitä

työkaluja se vaatii. En tutkinut tässä opinnäytetyössä lainkaan transmedian myöhempiä tuotantovaiheita, vaikka koko tuotantoprosessi aiheena on hyvin vähän tutkittu ja siitä ei löydy lähes ollenkaan materiaaleja mistään, mikä tekisi siitä varmasti oivan aiheen, josta kirjoittaa tulevaisuudessa.

Kun aloitin vähitellen konseptin luomisen jälkeen kirjoittamaan transmediakäsikirjoitustani, opin aika pian, että transmedian käsikirjoittaminen on erittäin vaikeaa. Vaikka minulla on tapana työskennellä tehokkaasti yksin ja yleensä se toimii minulle parhaiten keskittymisen kannalta, koin että transmediakäsikirjoitus varmasti sujuisi sulavammin tiimityönä.

Tiimityöskentely saattaisi helpottaa transmedian käsikirjoittamista, ja tulevaisuudessa olisi varmasti antoisaa saada siitäkin kokemusta. Minua kiinnostaa, miten transmedian käsikirjoittaminen tai suunnittelu sujuu 'writers room'in kaltaisessa ympäristössä. Olisiko se nopeampaa vai tekisikö se transmedian kirjoittamisesta hitaampaa? Mitä haasteita se toisi transmedian kirjoittamiseen, entä mitä haasteita se helpottaisi tai kokonaan ratkaisisi? Kenties eri käsikirjoittajille voisi jopa antaa eri vastualueet, mitä tulee tarinamaailman luontiin, henkilöhahmoihin ja niin edelleen.

Varmuutta transmedian tekemiseen ja työskentelyyn toisi myös se, jos suunnitteluvaiheiden aikana voisi jo tehdä pieniä esimerkkiteoksia niistä ideoista ja konsepteista, joita esituotannon aikana tulee esiin. Muistan hyvin sen, kun medianomi-opiskeluiden ensimmäisenä vuotena "testailimme" lyhytelokuvan käsikirjoitustamme kirjoittajien, leikkaajan, kuvaajien, tuottajien sekä ohjaajan kanssa, ja teimme muutoksia sen mukaan, miten kaikkien mielestä he saisivat parhaiten tarinan kerrottua oman erikoisosaamisensa kautta. Palaute oli meille kirjoittajille todella antoisaa ja transmediassa samanlainen palautteen saaminen eri mediaformaattien tekijöiltä olisi varmasti erinomainen työkalu käsikirjoitusta valmistaessa.

Vaikka kiinnostus transmediaa kohtaan on kasvanut viimeisinä 20 vuotena, se ei ole kuitenkaan vielä mitenkään erityisen tunnettu kuluttajien näkökulmasta. Joka kerta kun olen tähän mennessä maininnut kiinnostukseni transmediaa kohtaan

media-alan ulkopuolisille, olen joutunut tarkasti selittämään, mitä transmedia on ja missä he ovat saattaneet sitä joskus tietämättään kohdata.

Transmediatuotantoja ei loppujen lopuksi vielä ole tehty vielä paljon ja haluan tulevaisuudessa jatkaa oman projektini kirjoittamisen kautta ja oppia lisää siitä, mitkä asiat toimivat tässä tarinankerronnan muodossa ja mitkä ovat sen heikkoudet. Kaikkien tarinoiden ei tarvitse olla transmediaalisia, eikä kaikkien tarinoiden kuulukaan olla, sillä kaikilla tarinoilla on omat vaatimukset formaatistaan ja monet tarinat toimivat täydellisesti ihan yhdessä mediassa. Mutta toivon silti, että tulevaisuudessa nähdään transmediatuotantoja enemmän.

Tulevaisuudessa minua kiinnostaisi kirjoittaa kokonainen transmediakäsikirjoitus, viedä se tuotantoon ja oppia enemmän koko transmedian tuotantovaiheesta ja miten se epäämättä vaikuttaa käsikirjoittamiseen ja myös varmasti muuttaa käsikirjoittamisen prosessia.

Opinnäytetyön työstäminen oli prosessina haastava ja opettava, ja antoi minulle mahdollisuuden syventyä kiinnostuksen kohteeseeni ja havainnoida sitä uusilla tavoilla. Se oli kaikin puolin antoisa ja rikas oppimiskokemus.

LÄHTEET

About. Pemberley Digital. Viitattu 12.12.2021.

<http://www.pemberleydigital.com/about/>

Heinonen, T. Kivimäki, A. Reitala, H. 2012. Aristoteleen runousoppi: Opas aloittelijoille ja edistyneille. Teos.

Boredom. 2012. TheLydiaBennet. Viitattu 12.12.2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=B0H8WdGdxS8>

Donovan, M. 2020. What is a Story Concept? Writing Forward. Viitattu 24.3.2022.

<https://www.writingforward.com/storytelling/what-is-a-story-concept>

Evans, E. 2011. Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life, Taylor & Francis Group.

Field, S. 2005. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. Delta; Revised edition.

Harvey, C. B. 2015. Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds. Lontoo: Palgrave Macmillan UK.

Heick, T. 2012. Transmedia: A Definition. Viitattu 16.2.2022.

<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/transmedia/>

Jenkins, H. 2003. Transmedia Storytelling. MIT Technology Review. Viitattu 16.9.2021.

<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Jenkins, H. 2006. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.

Jenkins, H. 2007. Transmedia 101. Viitattu 1.12.2021.

http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Jenkins, H. Ford, S. Green, J. 2013. Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. New York University Press.

Meadows, M. S. 2003. Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative. Indianapolis: New Riders. Luettu 24.3.2022.

<https://learning.oreilly.com/library/view/pause-effect/0735711712/ch01.html>

Miyamoto, K. 2021. Outlines, Treatments, and Scriptments, Oh My! Screencraft.org. Viitattu 24.3.2022.

<https://screencraft.org/blog/outlines-treatments-and-scriptments-oh-my/>

My Name is Lizzie Bennet. The Lizzie Bennet Diaries. 2012. Viitattu 9.12.2021

<https://www.youtube.com/watch?v=KisuGP2lcPs&t=17s>

Phillips, A. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms. McGraw Hill. E-kirja.

Rowney, J. 2016. Is Blair Witch real? The truth behind the horror story that still haunts its actors. Mirror. Viitattu 13.12.2021.

<https://www.mirror.co.uk/film/blair-witch-real-truth-behind-8844017>

Media. Suomisanakirja. Viitattu 16.2.2022.

<https://www.suomisanakirja.fi/media>

Trans-. Suomisanakirja. Viitattu 16.2.2022.

<https://www.suomisanakirja.fi/trans->

The Lizzie Bennet Diaries -Facebook-sivu. Viitattu 9.12.2021.

<https://www.facebook.com/LizzieBennetDiaries/>

The Lizzie Bennet Diaries. Pemberley Digital. Viitattu 9.12.2021.

<http://www.pemberleydigital.com/the-lizzie-bennet-diaries/>

The Lizzie Bennet Diaries -verkkosarja. 2012–2013. Viitattu 11.12.2021.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL6690D980D8A65D08>

The Secret Diary of Lizzie Bennet. Pemberley Digital. Viitattu 12.12.2021.

<http://www.pemberleydigital.com/the-lizzie-bennet-diaries/book/>

2013. 'Top Chef's' 'Last Chance Kitchen,' 'Oprah's Lifeclass,' the Nick App, and 'The Lizzie Bennet Diaries' to Receive Interactive Media Emmys. Yahoo! Entertainment 22.8.2013. Viitattu 6.12.2021

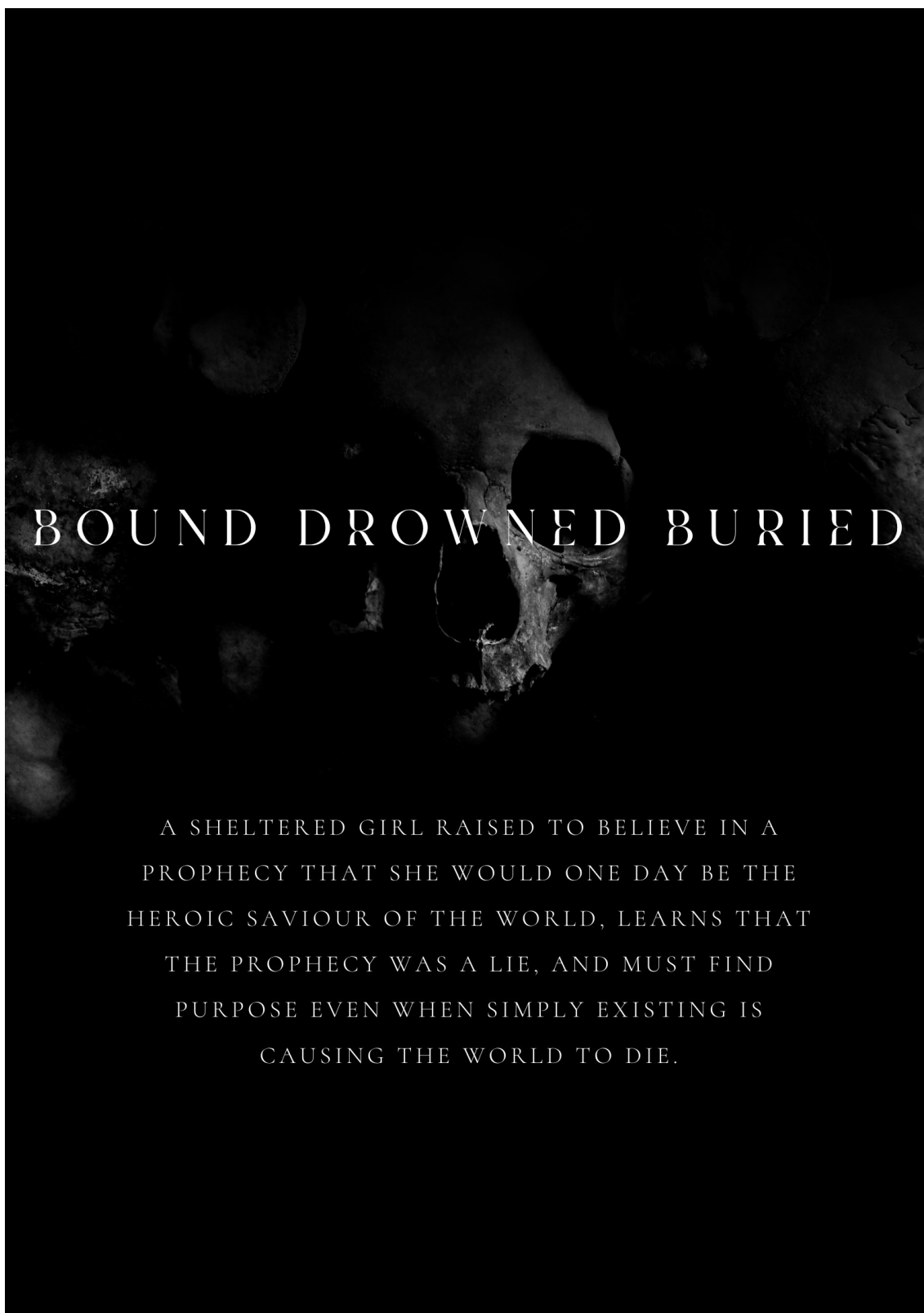
<https://www.yahoo.com/entertainment/blogs/emmys/-top-chef--s--last-chance-kitchen----oprah-s-lifeclass---the-nick-app--and--the-lizzie-bennet-diaries--to-receive-interactive-media-emmys-151953269.html>

2020. The Blair Witch Project: A Transmedia Marketing Success. Media/Society/Culture. Viitattu 10.12.2021.

<https://www.mediasocietyculture.com/post/the-blair-witch-project-a-transmedia-marketing-success>

LIITTEET

Liite 1. BOUND DROWNED BURNED - Transmediakonsepti



BOUND DROWNED BURIED

A TRANSMEDIA SERIES

BOUND DROWNED BURIED is a fantasy transmedia series for older teens and young adults consisting of an animated series, video games, serial graphic novelettes and other media. Each new media format is used to expand the story, but never to tell the same story over again. Every instalment works separately as its own piece, but experienced together, adds new layers of context and detail to the overarching transmedia narrative.

Combining fantasy, horror and comedy, told through a fictional Ocean Punk world inspired by Nordic and Norse mythologies and history, the Golden Age of Piracy, and with 1970s rock, punk and hippie culture influences, the series explores themes surrounding identity and freedom, living out childhoods that were lost, how history defines and interacts with the present, as well as grappling with complicated family relationships through a diverse cast of characters at odds with each other as they simultaneously try new ways to save the apocalyptic world they live in.

But when everyone has their own agenda and opinion on how to save the world or whether to bother saving it at all, it's not surprising how easily trying to do something good blows up in your face (sometimes metaphorically, but more often literally).

BOUND DROWNED BURIED

PIRATES OF THE CARIBBEAN
MEETS
ARCANE: LEAGUE OF LEGENDS
MEETS
MAD MAX: FURY ROAD

BOUND DROWNED BURIED

STORY

Salial is the reason the world is ending.

The gods are angry, magic is unstable, and suddenly flesh-eating undersea creatures are attacking. The world was saved once, but now it's on the verge of collapse again, and it's all the fault of the last hero's granddaughter, whose only crime was to be born with fire magic which the gods have forbidden.

50 years ago Ryiah Adron saved the world with fire magic gifted to her by the gods, and was crowned queen of Noriand for her sacrifice to humankind. Ryiah wanted to stay in power and had children who were born with the same magic, but her magic was never meant for anyone else, and this unleashed the wrath of the gods.

The Adron family were all massacred in their castle, and the previous royal family which had been banished by Ryiah, took back their thrones. The Kadgans banned all magic and sought to kill every single Adron in order to please the gods and end the suffering all over the world.

For seventeen years, the last Adron heir with fire magic stayed hidden, but rumours about her spread across the kingdom of Noriand.

Salial's entire existence taunts the gods, and terrifies humans. And now she must die.

BOUND DROWNED BURIED

MEDIA FORMATS

(All titles are working titles and will change)

BOUND DROWNED BURIED: ANIMATED SERIES

SILK AND RUIN: SERIAL GRAPHIC NOVELETTES

THREE SWANS AND A BLOODY GOOSE: VIDEO GAME

CORRAN'S LIBRARY: VIDEO GAME

WHERE WENT THE QUEEN'S HEAD?: SONG

—

WEBSITE

The website will be a way for audiences to get links or instructions on how to find each instalment of the story, and also where short pieces of bonus content like images, music, and short videos as well as an encyclopaedia of the storyworld may be hosted.

BOUND DROWNED BURIED

CHARACTERS

SALIAL ADRON

A sheltered, incompetent, naive and ill-tempered 17-year-old girl born with fire magic. She has spent most of her life in a single room with her cousin, Ayess, who she sees as her sister. For her entire childhood, she was not allowed much time outdoors because her aunt thought it would be too risky. But lately Salial has been wanting to rebel against the strict rules she's been forced to follow all her life, and finds herself being the most happy when she is out climbing on the roofs of the city and exploring forbidden places.

Salial was raised to believe in a prophecy that she would one day save the world from evil, and follow in her grandmother's footsteps, who saved the world from monstrous creatures 50 years ago. Salial bases her entire identity on the prophecy, and feels a guilty for her secret desire to be free from this huge responsibility, because she is afraid of what she would do if she didn't have the purpose of saving the world to help her stay on a path. Salial is afraid of not having a purpose, not being helpful, and of being a burden.

BOUND DROWNED BURIED

FYLKIR

A 26-year-old soldier in the Norian army, with a painful shoulder injury that occurred months ago which will probably never heal, threatening to end his career in the army if anyone finds out. All Fylkir wants is to be promoted to lieutenant so that he can retire and purchase land in the countryside to live a peaceful life alone drinking his sorrows and regrets away.

Ten years ago, after Fylkir's abusive father died, Fylkir left his tribe and his little brother, Eldem, and only friend, Lidyah, behind.

Fylkir deals with every problem with violence, because that is what he feels is his only way to exist. That's how his father was, and how his father's father was before him, and even though it makes Fylkir hate himself, he is afraid that he won't be able to stop being violent even if he tries.

He is scared of hurting people to the point that he isolates himself and believes himself to be unlovable. He pretends to be tough and unfeeling, but he dreams of returning to his family one day and learning to forgive himself some day, even though he doesn't believe that he will ever be able to.

ELDEM

Fylkir's 20-year-old brother, who he left behind in the tribe.

LIDYAH

Fylkir's love interest in Bound Drowned Buried, and best friend from the tribe from the time before he left for the army.

BOUND DROWNED BURIED

YRKKO

Yrkko (aged 38) works hard to provide for his family so that they won't have to be dependant on the king's money. He is married to Mionaith and has been Salial's and Ayess' father figure. Yrkko was born into a loving but poor family in Veret. Veret is an area of forest and swamp land which has been ruled by Norians for hundred of years, but that has suffered much under Norian rule. Like most Verets, Yrkko grew up impoverished and suffered through a long famine which lasted his whole childhood and claimed many lives in his village.

Yrkko is led by a desire for control and power: to not be dependant on anyone ever again, which stems from having suffered poverty and loss as a child. Yrkko blames the Norians and king Corran for the inequality prevalent between Norians and other people living in Noriann, but he doesn't begin to fight these inequalities until they hurt him personally when he discovers Mionaith and his daughters gone and immediately blames Norians. He is insecure and has low self-esteem, but also prideful when it comes to accepting any help.

BOUND DROWNED BURIED

MIONAITH ADRON

Salial's aunt and mother-figure, Ayess' mother and wife of Yrkko. Mionaith (aged 35) is fully focused on saving Salial's life while simultaneously saving the world, because of the guilt she feels over her own and her mother's (Ryiah Adron) actions which have made the gods angry.

She is highly religious and spiritual as a way to deal with her shame and guilt.

Fourteen years ago Mionaith was one of the reasons why the Adron family was massacred by the Kadgans, and since then she hasn't been able to rest because of the spirits of her dead family members haunting her.

Mionaith promised her sister to take care of Salial before they were all killed by the Kadgans, and lives with the guilt and shame of betraying her family 13 years ago and blames herself for their deaths. Salial is a reminder of how Mionaith messed up back then, and for Salial's entire life she has tried to find a way to remove Salial's fire magic, because if she doesn't, Salial's life will always be in danger.

She doesn't allow herself any joy, not even in her daughter, because it makes her feel guilty.

Mionaith has been secretly in contact with Corran for years, and he has provided for the family because he wants Mionaith to be safe.

BOUND DROWNED BURIED

AYESS ADRON KADGAN

Ayess is 12 years old and has grown up all her life believing that Salial is her sister who would one day become queen and save the world. Ayess has always been very mature for her age, oftentimes even more mature than Salial. She brushes Salial's hair, and talks sense into Salial when she wants to do something stupid. And when Salial talks about fleeing, she plays along, never expecting Salial to actually do it.

Ayess is independent and helpful, and she refuses help. But hidden within there is nothing she desires more than to be comforted, held closely and treated like a baby. She thinks that she wants parental approval. For her mother to be proud of how independent and strong she is. But what she really wants is to be helped, and coddled at least a little. Mionaith has never seemed to really notice her, and when she does, it's like Mionaith treats her like she's much younger than she really is. Like Mionaith hasn't been paying attention at all to Ayess ageing and growing up.

Ayess has always been an afterthought, a bit of an annoyance. So when she finds out that her whole life was a lie and that she's a princess, she denies it. She refuses to call Corran father and refuses to let anyone dress her or do her hair. But when Eithne treats her with the motherly kindness that she has always desired, Ayess gives in, and gradually becomes a stuck up and selfish princess who treats her servants badly and demands everyone do everything for her.

BOUND DROWNED BURIED

CORRAN KADGAN THE SECOND

Corran (aged 34) is a gentle dreamer who only wants peace for his kingdom, but isn't brave enough to fight for it. He is the king of Noriannnd, but has never seen himself as suited for being a king, and therefore allows General Haften and his council to make most of his decisions for him. In the history of Noriannnd, there has never been a ruler with less power than he has. He is called spineless, but he has a kind heart. He doesn't want to be like the ruthless king his father was, but that's what his people want him to be, and he is starting to fear that he will not have much time left on the throne before a successful assassination attempt is made.

Corran has many regrets, but before he dies, he wants to ensure the security of his kingdom, and he trusts it in the hands of his closest advisors and friends, Eithne and General Haften. Corran dreams of democracy and freedom from wars, and he trusts his friends to make the right decisions and make Noriannnd a better place if he dies before he can do it.

GENERAL HAFTEN

General in the Norian army and a close advisor of the king.

EITHNE KADGAN

Corran's cousin's widow and one of Corran's advisors, who also eventually becomes Ayess' mother figure when Ayess moves into the fortress and Mionaith effectively neglects her entirely.

BOUND DROWNED BURIED

BOUND DROWNED BURIED
ANIMATED SERIES

The animated series follows Salial and Fylkir, whose lives clash and intertwine when Fylkir saves Salial's life and she in turn saves his. Slowly during the series, they grow to trust each other and a sibling-like relationship blossoms between naive, hot-tempered and childish Salial and the brooding warrior Fylkir as they both deal with their issues related to identity, family and suppressed childhood trauma.

Fylkir is a soldier in the Norian army with a dark past, who for months has been hiding a shoulder injury out of fear that he will be forced to retire before he can be promoted to lieutenant and earn the right to purchase land, leave the Norian army and live the rest of his days alone. He believes that being alone is the only good future for his unlovable, damaged self.

As his last task, Fylkir is ordered by the General to catch Salial and bring her back to the king, which is when everything slowly begins to unravel. For seven years he has fought for this promotion, and it is nearly in his grasp, but now he finds himself back home with his tribe and being forced to deal with all the issues he's been avoiding, and catches himself befriending the strange girl he was sent to capture. If he leaves the army now, he'll be a deserter, but if he gives Salial in, he will lose his family for good.

BOUND DROWNED BURIED

Salial was raised by her aunt to believe in a prophecy that she is destined to save the world with her fire magic, just like her grandmother. But because of that, Salial has been living her entire life in one room following strict rules about every little aspect of her life, out of fear that the Norians would find and catch her. So when she finds out that the prophecy is a lie and that in reality the only way she can save the world is either by dying or giving up the only thing that makes her special, she is shocked and devastated, but also secretly relieved.

Salial moves with Mionaith and Ayess to the fortress to live with the king until Mionaith figures out a new plan, but only one day later, she is planning an escape. Salial is conflicted, because she has secretly wished for freedom and losing her fire magic so that she could live without fearing that she could blow everything up accidentally at any moment. But she also defines herself by her fire magic and by the prophecy that she would save the world, and that grand purpose she has grown up with is hard to let go of. Either way, life in the fortress is even worse than living in a small room where she could at least climb onto the roof and explore the city. Now she is just stuck in a stone cage.

Salial plans an escape which ends up blowing up in her face, and after making the impulsive decision that she would rather die than go back to the fortress, she is left with no other choice than to leap into the ocean. Fylkir, forced to jump after her or lose his promotion for good, saves her life and brings her to shore, where Salial and Fylkir are captured by bandits. The bandits turn out to be members of the tribe Fylkir left ten years ago, and they lead Fylkir and Salial into the wilderness, where they must spend the winter, protecting the tribe against brutal monster attacks and hiding from Norian soldiers on the hunt for Salial.

BOUND DROWNED BURIED

THREE SWANS AND A BLOODY GOOSE
VIDEO GAME

The player controls Yrkko as he sets out to become a thief and a pirate in his first steps towards a rebellion against the Norians. The video game is akin to the Assassin's Creed franchise in terms of gameplay. The objective is to complete tasks and missions which each bring Yrkko and his pirate crew closer to taking control of the city.

Yrkko is a man of action, who has been told by Mionaith for years to not act upon anything. He knows that Mionaith has been receiving help from the king for years, and it disgusts Yrkko that he can't provide enough for his family. So when she disappears, he decides to take action to gain control over not only his own life, but also everything else, no matter how extreme. He doesn't want to owe anyone anything, and he wants to be fully independent and free to do what he wants, which then drives him to become a pirate and take over an entire city.

BOUND DROWNED BURIED

SILK AND RUIN
SERIAL GRAPHIC NOVELETTES

The graphic novels follow two timelines, the one in present day having Mionaith and Ayess as main characters, and the other timeline showing Mionaith as a teenager and young adult, when she met Corran for the first time and how their relationship began and ended up causing Mionaith's family to die and Corran's father becoming king.

In present day, the story of Mionaith and Ayess is one of a mother and daughter with a neglectful & turbulent relationship and how it is affected by Salial's escape and trying to find her again.

As a teenager, Mionaith was wild and unruly, and had a difficult relationship with her mother, Ryah, who was queen of Noriann. She felt like an outcast in her own home, and sought love and acceptance, which she found in Corran. Their families hated each other, and they both felt unloved by their own parents. Their romance had to be secret, and it was painful. But nobody could have guessed that it would end in the tragic deaths of both of their families, and the aftermath of that tragedy would separate them for good.

That is, until now, when Corran finds out that he has a 12-year-old daughter.


BOUND DROWNED BURIED

While Ayess is struggling to adapt to life as King Corran's daughter, and the loneliness which she is subjected to in the Sullkitna Fortress, Mionaith tries to work together with Corran and General Haften to return Salial home safely, and secretly seeking a way to rid Salial of her magic in a way that doesn't kill her. But Mionaith's past history with Corran is making it much harder to be near him, and since he spends much time trying to get to know their daughter, she finds herself avoiding Ayess too.

During the span of the story, Mionaith and Ayess drift even further apart.

Ayess hopes that now that Salial is gone, Mionaith would finally pay attention to Ayess for once, but when Mionaith doesn't even see Ayess for weeks, Ayess directs all of her anger and frustration at Salial. Salial, who abandoned her. Salial, who is still treated like a princess even though Ayess is the real princess.

BOUND DROWNED BURIED



Mionaith obsessively searches for Salial and tries to uncover the secrets of how to rid a person of magic, to both save Salial's life and save the world from destruction. But there is only one problem: Never before has magic been taken away from a human without them dying a painful death in the process. It seems impossible to keep Salial alive, but also save the world.

While spending more time than she would wish with Corran, and being forced to deal with her memories of the Adron massacre because of it. Ayess starts out wanting to help Mionaith and be a good daughter, and after realising that she doesn't matter to Mionaith as much as Salial does, she decides to turn her jealousy and desire to be loved into becoming the most powerful queen the kingdom has ever seen.

Mionaith ends the graphic novel series coming to terms with her pain and trauma, and ending that chapter of her life with the death of Corran by the hand of Yrkko acting out of jealousy and insecurity. Ayess ends the graphic novel series by writing her own prophecy: where Ayess saves the world, Mionaith finally loves her, and Salial is so jealous she lights aflame and dies.

BOUND DROWNED BURIED

CORRAN'S LIBRARY

VIDEO GAME

After Corran I's death, his son Corran II created a secret library of objects, documents, letters, maps, paintings, journals and books which had belonged to Queen Ryiah and the Adron family that his father had killed. He kept it hidden and it collected dust for many years in a small crammed room in the Hordrigg fortress, until he finally showed it to Mionaith to help her find out clues on how to rid Salial of her fire magic.

The game allows the player to walk around the small library and touch, look at and explore the objects and books (most of which suffered much damage during the massacre). Each object tells the player something about what the Adrons were like, and about Mionaith's backstory and her strained relationships with her mother Ryiah and her sisters Feyvinn (who was Salial's mother) and Ghydis. The game doesn't have a straight forward or linear narrative, but a few arcs can be pieced together from these objects, and with each new arc discovered, a flashback is unlocked, which allows the player to step into the past for a moment and play out those short arcs.

BOUND DROWNED BURIED

WHERE WENT THE QUEEN'S HEAD?
SONG

The song is a humorous and dark propaganda folk song which makes fun of Ryiah, the previous ruler of Noriannnd. The song tells the tale of how the events of the Adron family's massacre unfolded from the perspective of the queen's headless body. The body wanders and searches for its head whilst the people of the city play tricks on the queen's body until it eventually finds its head sitting under the Norian king's throne, where it has always belonged.

BOUND DROWNED BURIED

THEMES

The story follows different members of the same family, who all in varying ways grapple with the same core themes around identity as a result of suffering from the impact of strained or painful family relationships and expectations of family, both living and dead. Salial learns the truth of how her grandmother Ryiah was not a great hero like she thought she was, and she must become her own person instead of trying to be exactly her ancestor. Fylkir has trauma caused by his violent father, which has caused Fylkir to deal with every problem in his life with violence. Mionaith hated her family when they were alive, but blames herself for their deaths and is obsessed with making things right with her dead family. Yrkko mourns his family's poverty, and how it led to their deaths. He blames Norians for all of his childhood misery, and wants to be rich and own the city to avenge his ancestors and to break his people out of poverty and oppression under Norian rule.

Every person is born burdened by the weight of the legacy their ancestors left them. In the story this theme of generational burden and trauma and the weight of being a child of someone is literal and also says something about climate change and the effects of war and oppression on generations to come. The ancestors' shadows loom behind us, and we can choose to stay in the shadow or step out of it, but no matter what we do, we will always carry our own shadow, and our children will be born under our shadow.

BOUND DROWNED BURIED

- The world is gradually dying and losing its magic because of choices the humans' ancestors made in the past which angered the spirits, creatures and the gods.
- The characters are struggling against prejudice, literal monsters, the slow destruction of the world because of magic imbalances, and inner demons which exist because of their ancestors' mistakes and decisions.
- The magic systems: the different kinds of magic are directly related to the ancestors: *Spiritism* and *seerism*, which consist of making offerings and conversing with the dead ancestors, channelling the energies of the spirits of dead ancestors, and seeing the spirits of the dead ancestors; the god-given gifts (gods are ancestors) which are illegal to pass down to offspring; and *Arulit* magic, which is based on genetically passed down *Itkaks* (talents); etc. Magic also symbolises nature and innocence, unreliability and unpredictability. It is difficult to control, and all of human history has been spent trying to use it for personal gain, which has now led to the imbalance of magic and the apocalypse.
- An important part of Arul religious practice is *spiritism*, which has to do with pleasing the ancestors. The gods are also seen as being exalted humans who were turned into gods after their death, which makes them the ancestors of the humans currently living in the world and feel so much closer despite being so distant.
- Because of their ability to interact with the dead through Seeresses, the people of Noriand are highly connected with the world of the dead and a large part of their identities are based on their ancestors and they are very much dependent on the ancestors, which makes new ideologies much harder to bring forward to Norians, who are highly against any change (some to the point of dressing the same way their ancestors have dressed for a thousand years, in full viking-age garb).

Some other prevalent themes include: parenthood, independence and dependence, childhood, and the cyclical journey of seeking and losing one's sense of identity, and then seeking identity again.

BOUND DROWNED BURIED

TONE

The story hits a balance between fun and playful with dark and creepy, with upbeat, intimate and comedic moments to cut through the seriousness of the various conflicts plaguing each character. All of these moments play with the series' colourful historical influences in how characters dress as well as the world building and background music.

The darkness of the zombie-like monsters lurking in the depths of the sea, the brutal violence of pirate life, and the serious trauma each character deals with can be very menacing, but in the right moments the story pulls into heartfelt and genuine moments of laughter and connection between estranged lovers, or a tearful conversation between a regretful mother and neglected daughter.

As for the comedy of the story, a lot of it comes naturally from the main characters and their world views, flaws and failures. Salial for example is a very naive teenage girl, raised to believe that she would save the world, but when she escapes she finds out that she has no idea what the world is like. Her childlike, naive perspective brings a lot of organic humour to any situation she ends up in.

BOUND DROWNED BURIED

WORLD

The ocean is a desert, riddled with pirates and dirty criminals as well as normal humans doing whatever they can to survive the slow sinking of the world into the ocean, where flesh-eating zombie-sirens live and spread their disease.

The rise of gunpowder warfare and new ideologies has made magic illegal and the gods and ancestor spirits useless in the last century, but now that something terrifying is lurking beneath the surface, which cannot be explained by science, and the sea is swallowing land at a fast rate, humanity may be forced to turn to magic once more.

Most people's worst fears aren't even related to the monsters lurking in the sea, but instead they must deal with a rise in oppression, food scarcity and inequality.

Noriannnd is a kingdom where everything is cold and craggy, with even colder and craggier inhabitants. While the rest of the world has been gradually sinking into the sea for the past 100 years, the kingdom of Noriannnd has been largely unaffected by the wrath of the gods, and is preparing to make another attempt at saving the world for the second time in 50 years. But being one of the last areas of land to remain above sea level, people from around the world are racing to control Noriannnd and take over its resources.

In the first season of the transmedia series, the focus is on the kingdom of Noriannnd and a few people living inside or near one city in Noriannnd, but in future instalments the world may be explored further.

BOUND DROWNED BURIED

HISTORICAL INFLUENCES

BOUND DROWNED BURIED plays around with aesthetics from the 1970s and 1700s, but also cultural and ideological influences from these eras of history to create contrast between groups of people and sides of the political spectrum in the fictional kingdom of Noriann and the rest of the fantasy world.

These historical eras not only influence how themes of the story are portrayed, but also how characters dress and how they speak have some obvious inspiration taken from 1970s rock, punk and hippie culture despite the story being set in a 1700s Nordic inspired kingdom. The historical influences provide commentary on each other as they interact and mix with each other through events and characters. One thing that can be portrayed using subculture influences is how difficult it is to have one's voice heard if one doesn't fit the mainstream mould.

The tone and plot take priority over historical accuracy, so that these historical influences can be mixed together and used to portray themes in a fun, exciting way whether it be shown through the use of 18th century technology, or mixing 18th century fashion with trends of the 1970s to show visually which ideologies and groups specific characters belong to.

Both the 1700s and 1970s were visually colourful and had many spectacularly over the top fashion trends, but they also share a sense of rising rebelliousness and social rights movements in a time of revolutionizing culture shifts, and these eras come together in the story to explore and visualise these themes in the characters as they change the world and the world in turn changes them.

BOUND DROWNED BURIED

HISTORICAL INFLUENCES

1700S

The prevalent era which the story is "set" in is the early 1700s, also known as the Golden Age of Piracy. Most people in the fictional world of BOUND DROWNED BURIED dress as people in the 18th century did, and this fictional world has advanced to the same point as the real world had in the 1700s.

This era of time is a time of seafare and piracy. Gunpowder warfare grew increasingly common and revolutionized warfare forever. And this time period was also when the very first steps of the industrial revolution were taken with the invention of the world's first steam engine in 1698 and various new, better versions being developed throughout the century.

Besides piracy, industrialization, and gunpowder warfare, the 1700s are also known as the "Age of Enlightenment" with the rise of intellectual and philosophical movements which progressed education, freedom and equality. As these ideologies became more prominent among lower class citizens, people began questioning authority and embraced radical change.

The 1700s were an age of revolution, and had a big part in reshaping the progress of humankind going forward.

BOUND DROWNED BURIED

HISTORICAL INFLUENCES

1970S

The 1970s was a time of drastic cultural shifts with the antiviolenence movement and the Civil Rights Movement, which culminated in the various subcultures of the 70s, including a diverse array of ideologies, fashion, and other forms of expression, visual art, dance, literature and film.

Hippie culture is known for its striving for harmony with nature, artistic and sexual experimentation, communal living, as well as the wide-spread use of recreational use. It's all about love, peace, and acceptance.

Being set in a 1700s looking world, BOUND DROWNED BURIED's 1970s influences are more subtle and less visually prominent, but still very much there in to convey subtext and serve as "easter eggs" (hidden messages and jokes). There are multiple characters in the story which if they were living in the 70s would have become fully absorbed into various categories of subcultures.