



**INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN
MAHDOLLISUUDET JA HAASTEET
–TARKASTELUSSA KATSOJAN
TIETOISET VALINNAT**

Topi Tirri

Opinnäytetyö
Joulukuu 2014
Elokuva ja Televisio
Käsikirjoitus ja Kuvaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuva ja Televisio
Käsikirjoitus ja Kuvaus

TOPI TIRRI:

Interaktiivisen elokuvan mahdollisuudet ja haasteet
-Tarkastelussa katsojan tietoiset valinnat

Opinnäytetyö 43 sivua, joista liitteitä 15 sivua
Joulukuu 2014

Interaktiivisesta elokuvasta puhuttaessa tarkoitetaan elokuvakokemusta, jossa katsoja voi jollain tavalla vaikuttaa elokuvan sisältöön. Interaktiivinen elokuva on terminä elänyt jonkinlaista marginaalielämää, mutta esimerkiksi kaupallisesti se ei ole vielä ikinä kunnolla menestynyt. Tosin nyt termi on alkanut nostaa päätään pelimaailman puolella, jossa muutamat hyvin menestyneet pelit muistuttavat kerronnaltaan enemmän elokuvaa, kuin perinteistä peliä.

Interaktiivisuus on koko ajan vain enemmän läsnä kulttuurissamme mm. sosiaalisen median kautta. Miksei myös elokuva voisi olla onnistuneesti interaktiivinen? Myös tekniikka kehittyy jatkuvasti ja saattaa hyvinkin tarjota uusia väyliä interaktiivisen elokuvakerronnan helpottamiseksi.

Opinnäytetyöni tarkoitus on pureutua interaktiivisen fiktioelokuvan ongelmakohtiin ja selvittää millä keinoilla ne saataisiin minimoitua. Keskiössä työssäni ovat elokuvat, joissa katsoja voi tehdä tietoisia valintoja. Elokuvan sisällä tehtäviin tietoisin valintoihin liittyy myös pulmia, jotka kiinnostavat minua.

Olen opinnäytetyössäni tiivistänyt interaktiivisen elokuvakerronnan ongelmakohdat. Pohdiskelen sekä yleisellä, että yksityiskohtaisemmalla tasolla keinoja joilla ongelmat ovat minimoitavissa.

Asiasanat: interaktiivinen elokuva, interaktiivinen tarinankerronta, valinnat, tarinarakenne

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Film and Television
Scriptwriting and Cinematography

TOPI TIRRI:

The challenges and possibilities of interactive movies
-Inspecting the conscious choices of the viewer

Bachelor's thesis 43 pages, appendices 15 pages
December 2013

Interactive movie is an experience where the viewer can somehow affect the content of the film. As a term, interactive movie has lived quite quiet life and for example commercially it hasn't yet been a success. But now the term is being used to determine few popular games which feel more like a movie than a traditional game as an experience.

Interactivity is day by day a bigger part of our culture for example through social media. Why couldn't movies be successfully interactive as well? Technology is evolving all the time and it might also offer some new ways to help the problems of interactive movie making.

The meaning of my thesis is to confine all the problems involved in interactive fiction movies and come up with solutions to minimize them. Main focus is on movies where the viewer can make conscious choices. There are interesting dilemmas concerning conscious choices inside a movie.

I summed up the basic problems and came up with some ways to minimize them in the common and in more specific level.

Key words: interactive movie, interactive storytelling, choices, story structure

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN TAUSTAT	7
2.1	Kinoautomat ja interaktiivisen elokuvan historia	7
2.2	Interaktiivinen tarinankerronta.....	9
2.3	Interaktiivinen elokuva	10
2.4	Interaktiivisen elokuvan määrittely pelien kautta	10
3	KATSOJAN KÄYTTÄYTYMINEN VALINTATILANTEISSA	12
3.1	Päätöksenteko reaali maailmassa	12
3.2	Päätöksenteko fiktiivisessä maailmassa.....	14
3.3	Katsojan suhde henkilöihin.....	16
4	VALINTATILANTEIDEN VAIKUTUS DRAMATURGIAAN.....	18
4.1	Kysymysten asettelu	18
4.2	Konflikti juonen ja interaktiivisuuden välillä	19
4.3	Vuorovaikutus elokuvan ja katsojan välillä.....	20
	POHDINTA	23
	LÄHTEET.....	27
	LIITE 1: INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN RAKENTEELLISET MAHDOLLISUUDET	29

1 JOHDANTO

Vuonna 1967 tsekkoslovakialainen Raduz Cincera teki maailman ensimmäiseksi nimetyn interaktiivisen elokuvan ”Kino-Automat”. Elokuva oli siihen aikaan menestys, mahdollisesti osaltaan uutuudenviehätyksen ansiosta. Elokuvassa oli valintatilanteita, joissa yleisö äänesti nappia painamalla mitä päähenkilö tekee seuraavaksi. (Frieling 2014.) Tarinarakenne oli yksinkertainen, mutta elokuva oli kuitenkin hyvin tuotettu ja interaktiivisuus elokuvassa toimi ja viihdytti ihmisiä. Sen jälkeen interaktiivinen elokuva vaipui kuitenkin horrokseen, jossa on pysynyt tähän päivään asti, muutamista 1990-luvulla tehdyistä tökeröistä elvytysyrityksistä tai 2000-luvulla tehdyistä indie-youtubesekoiluista huolimatta.

Interaktiivinen elokuva kiinnostaa minua genrenä ehkäpä juuri sen takia, että se ei ole ikinä oikein kunnolla kaupallisesti menestynyt. Usein kuulee väitettävän, että ”se oli semmonen ysärijuttu, joka ei ikinä onnistunut” – case closed. Interaktiivisuus on kuitenkin nykykulttuurissamme yhä vain vahvemmin läsnä mm. sosiaalisen median kautta. Miksei elokuvakin voisi olla onnistuneesti interaktiivinen?

Jos mietimme interaktiivista fiktioelokuvaa, jossa katsoja pääsee tietoisesti vaikuttamaan juoneen valintatilanteiden kautta, herättää se muutamia negatiivisia perusolettamuksia, kuten esimerkiksi: ”Katsoja tulee aina valitsemaan vaihtoehdoista mielenkiintoisemman, joten miksi edes tarjota muita vaihtoehtoja?”, josta pääsemme jatkokysymykseen ”Miksi tarjota vaihtoehtoja ollenkaan?” ja lopulta voimme miettiä ”Miksi edes tehdä elokuvasta interaktiivista?” Toinen ja katsomiskokemuksen kannalta hankalampi dilemma, jonka olen kuullut myös useaan otteeseen on, että ”Valintatilanteet pysäyttävät katsomiskokemuksen ja vieraannuttavat katsojan elokuvasta”. Opinnäytetyötutkielmassani tulen perehtymään keinoihin, joilla pystyisin kumoamaan tämänkaltaiset perusolettamukset. Tarkoitukseni ei ole selvittää mitään absoluuttista totuutta, enemmänkin perehtyä mahdollisuuksiin, joita interaktiivinen elokuva parhaimmillaan pystyy tarjoamaan. Aion paneutua nimenomaan interaktiiviseen elokuvakerrontaan, jossa katsoja pääsee tekemään tietoisia valintoja, koska siihen liittyy ratkaisemattomia pulmia (edellä mainitut), jotka kiinnostavat minua. Ja tietoisien valintojen mallissa katsoja myös näkee valintojensa seuraukset, jolloin interaktiivisuus on elokuvassa vahvemmin läsnä kuin esimerkiksi elokuvassa, jossa

katsoja vaikuttaa elokuvaan tiedostamattomasti. Tiedostamattomasti vaikuttaminen toimii soljuvammin ilman vieraannuttavaa efektiä, mutta katsojalle ei välttämättä jää olo että hän on oikeasti vaikuttanut elokuvaan.

Itse uskon, että interaktiivisella elokuvalla voi hyvinkin olla tulevaisuutta. Elokuvamaiset, interaktiiviseen juonelliseen kerrontaan pohjautuvat pelit (kuten esimerkiksi ”Heavy Rain” ja ”Beyond: Two Souls”) tekevät vahvasti tuloaan ja uskon, että väyliä myös interaktiiviselle, kuvatulle elokuvalle on avautumassa mahdollisesti jossain muodossa esimerkiksi uuden tenkiikan kautta, jota ei olla vielä vain täysin omaksuttu. Tarkoitukseni on tutkia mitä nämä väylät voisivat olla ja näin ollen kartoittaa tietoisin valintoihin perustuvan interaktiivisen elokuvan mahdollista tulevaisuutta.

2 INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN TAUSTAT

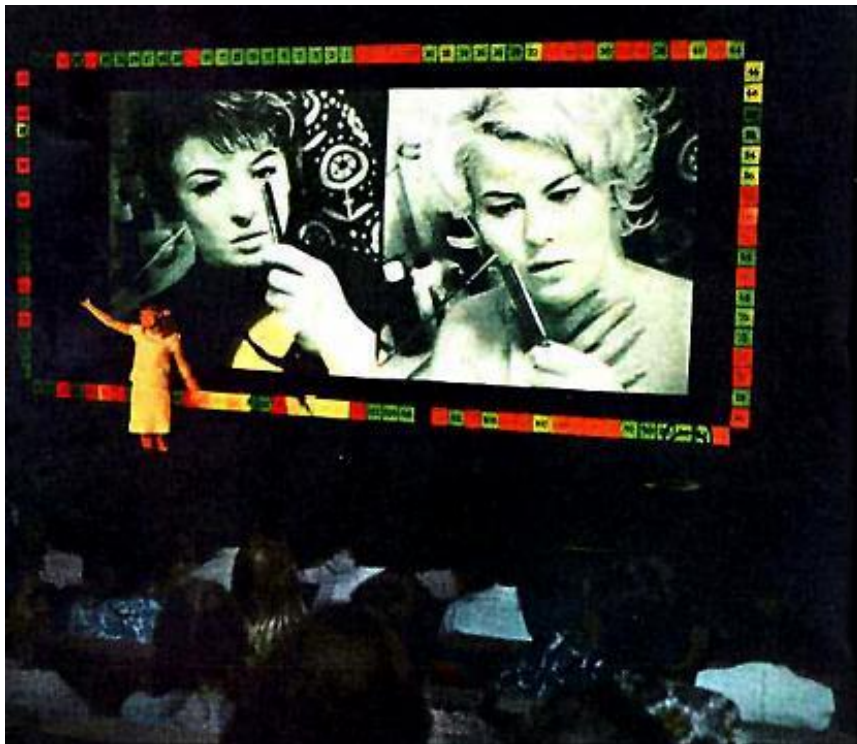
Periaatteessa kaikki elokuvat ovat interaktiivisia, koska ”elokuvasta tulee kokonainen, vasta kun joku katsoo sitä” (Hietala 1994, 22). Interaktiivisesta elokuvasta puhuttaessa tarkoitetaan kuitenkin elokuvakokemusta, jossa katsoja voi jollain tavalla vaikuttaa elokuvan sisältöön. Interaktiivinen elokuva voi tarkoittaa eri asioita eri ihmisille, mutta useimmille se ei tarkoita kuitenkaan yhtään mitään. Jos jotain satunnaista ohikulkijaa pyydetäisiin nimeämään yksittäinen interaktiivinen elokuva, hän tuskin osaisi vastata kysymykseen, hän tuskin edes tietäisi mitä interaktiivinen elokuva tarkoittaa (Hales 2005, 101). Termin määrittely ei välttämättä ole kovin helppoa alan ammattilaisillekaan. Usein ihmiset tuntuvat muistavan vain juustoiset yritelvät yhdeksänkymmentäluvulta, joissa interaktiivisuus oli hyvin päälle liimattua ja tökeröä, kuten esimerkiksi ”I’m Your Man” (Bejan 1992) tai ”Mr. Payback” (Gale 1995), joista jälkimmäisen kuuluisa elokuvakriitikko Roger Ebert nimesi vuoden huonoimmaksi elokuvaksi (Kiss 1996). Kaupallisen menestymättömyyden takana interaktiivinen elokuva on kuitenkin terminä elänyt jonkinlaista marginaalielämää, installaatioissa, yksittäisissä indieteoksissa, koulutöissä ja taidepajoissa. Termiä on kuitenkin käytetty melko vapaasti eri yhteyksissä, sen käyttöä tarkemmin määrittelemättä tai perustelematta.

2.1 Kinoautomat ja interaktiivisen elokuvan historia

Interaktiivisen elokuvan historiassa on oikeastaan vain yksi ja ainoa merkkiteos, Kinoautomat (Cincera 1967). Toki tätä ennen on ollut eri tavalla interaktiivisia elokuvia, mm. ”The Tingler” (Castle 1959) jossa yleisölle annettiin elokuvateatterin penkkeihin viritetyillä sähkönsähtimillä pieniä sähköshokkeja. Elokuvan alussa elokuvateatterin salissa oli näyttelijöitä jotka vahingossa ”päästivät tilaan” elokuvassa esiintyviä hirviöolentoja. Yleisölle tehtiin selväksi että, jos tuntee kihelmöintiä selässään (sähköshokit), tarkoittaa se sitä että olennot yrittävät ottaa kehon haltuunsa. Ainoa keino välttää tämä oli kirkua. Näin saatiin siis yleisö kirkumaan ja osallistumaan tunnelman luontiin elokuvanäytöksessä. (Kaakinen 2005, 14-15.)

Kinoautomat oli kuitenkin ensimmäinen interaktiivinen elokuva, jossa yleisö pääsi tekemään juoneen vaikuttavia tietoisia valintoja. Elokuvateatterissa oli jokaiseen penkkiin viritetty sekä vihreä, että punainen nappula, jota painamalla katsojat äänestivät päähenkilön tekemästä valinnasta. Valkokankaan ympäröi laatikostorivi, jossa oli

jokainen istumapaikka numeroituna. Jokaisen katsojan valinta näkyi siis oman istumapaikan numeron syttyessä laatikostorivissä joko punaiseksi tai vihreäksi. Näin katsoja sai varmuuden äänestyksen oikeellisuudesta. Ensimmäisissä näytöksissä elokuvan päänäyttelijät tulivat kysymään yleisöltä, miten elokuvan tulisi heidän mielestään jatkua. Elokuvanäytös sisälsi siis myös jonkin asteista teatteria. Elokuva oli tarinarakenteeltaan rinnakkaisuus-rakenteen mukainen (LIITE 1, KUVA 2). Jokaisen valintatilanteen jälkeen oli aina siis kaksi kohtausvaihtoehtoa, joiden jälkeen elokuva palasi kuitenkin aina samaan pisteeseen ennen seuraavaa valintatilannetta. Elokuvateatterissa oli kolme filmiprojektoria, joista kahdessa pyöri vaihtoehtoiset kohtaukset ja yhdessä projektorissa pyöri materiaali, jota näytettiin valintatilanteiden aikana. Elokuvalla oli myös ainoastaan vain yksi loppu. Tämä oli osaltaan myös Cinceran poliittista satiiria demokratiaa kohtaan, valitsi yleisö sitten mitä tahansa, päättyi elokuva aina samaan pisteeseen. (Frieling 2014.)



KUVA 1. Kuva Kinaautomatin elokuvanäytöksestä vuodelta 1967. (Kinaautomat: One Man and his Jury)

Myöhemmin LaserDisc-teknologia ja sittemmin DVD-formaatti mahdollisti interaktiivisten elokuvien laajemman levityksen (Kaakinen 2005, 19). Tästä seurasi joukko enemmän tai vähemmän epäonnistuneita interaktiivisen elokuvan yritelmiä. Joukkoon mahtui myös joitakin mielenkiintoisia tuotoksia, mutta elokuvat eivät

kuitenkaan valloittaneet suuria yleisöryhmiä, vaan jäivät suosioltaan hyvin marginaalisiksi (Hales 2014).

2.2 Interaktiivinen tarinankerronta

Interaktiivinen tarinankerronta on interaktiivisen elokuvanteon pohjatyökalu. Interaktiivinen tarinankerronta tarkoittaa prosessia, jossa lukija ja kertoja muodostavat yhdessä tarinan. Pelisuunnittelija Chris Crawfordin mukaan interaktiivista tarinaa ei voi olla olemassa, koska tarina on staattista dataa, jota ei voi muuttaa. Hänen mielestään interaktiivinen tarinankerronta on oikea termi, koska tarinankerronta on prosessi, jonka kanssa lukija voi olla vuorovaikutuksessa, prosessi johon voi vaikuttaa. (Crawford 2013, 45.) Voimme kuitenkin puhua interaktiivisesta, epälinearisesta tarinasta, jos tarinassa on useita valmiiksi kirjoitettuja tarinapolkuja. Lukija pystyy vaikuttamaan siihen, mitä polkua pitkin lähtee astelemaan. Tarina on joka polulla olemassa, joten lukija ei periaatteessa osallistu tarinan kirjoittamiseen, hän vain valitsee polun tarinan sisällä. Eli lukija osallistuu tarinankerrontaan. Suurin suosio interaktiivisen tarinankerronnan saralla on ollut varmaankin ”Choose your own adventure” –kirjasarja, jossa lukija hyppii valintojensa mukaan kirjan sivuilla (Walker 2014). Kirjassa interaktiivinen tarinankerronta toimiikin luontevammin elokuvaan verrattuna. Kirja ei ole audiovisuaalinen kokemus, joka keskeytyy valintatilanteen koittaessa, vaan etenee juuri siihen tahtiin kun lukija sitä lukee, ja näinollen valintatilanteetkin soljuvat luontevammin. Lukukokemus ei keskeydy juoneen liittyvän kysymyksen kohdalla, lukukokemus jatkuu kysymystä luettaessa.

Interaktiolla on yleisesti neljä vaihetta. Ensimmäinen vaihe on tarkkailu. Teoksen käyttäjä tutkii teosta, tutustuu sen pelisääntöihin, maailmaan jonka rajoissa teos on tutkittavissa. Toinen vaihe on tutkinta. Käyttäjä tutkii kuinka pitkälle pelisäännöt venyvät ja mitä kaikkea niiden puitteissa voi tehdä. Kolmas vaihe on modifiointi. Käyttäjä tekee tietoisia valintoja, sekä muutoksia teokseen tai systeemiin. Neljännessä vaiheessa teos yrittää vaikuttaa käyttäjän toimintoihin. Interaktiivisessa elokuvassa elokuvan juoni ja esimerkiksi tunnesiteet päähenkilöä kohtaan vaikuttavat käyttäjän tekemiin valintoihin. Näin käyttäjä ja teos etenevät vuorovaikutuksessa eteenpäin. Osallistaminen on interaktion kulmakivi. Jos ihmiselle tulee tunne, että hän voi ennustaa mitä on tapahtumassa, hän haluaa tietää onko hän oikeassa ja se herättää mielenkiintoa teosta kohtaan. (Meadows 2003, 44-45.)

2.3 Interaktiivinen elokuva

Interaktiivinen elokuva ei ole käsitteenä mitenkään erityisen selkeä, koska interaktiivisuus elokuvassa voi tarkoittaa eri asioita eri tasoilla. Interaktiivisen elokuvan määritelmää ei olla myöskään rajattu kauhean tarkkaan yleismaailmallisesti, siksi että interaktiivinen elokuva on pysynyt marginaalisena (Hales 2005, 101). Perussääntönä voisimme kuitenkin miettiä, että katsojan tulee voida jotenkin vaikuttaa elokuvan sisältöön, jotta elokuvaa voi pitää interaktiivisena. Vaikuttamisen voi jakaa vielä kahteen osaan eli tietoiseen ja tiedostamattomaan vaikuttamiseen. Termin väljyydestä johtuen interaktiivisen elokuvan dramaturgisia tai rakenteellisia muotoja ei olla kovin tarkkaan määritelty. Interaktiivisen kerronnan rakenteellisista muodoista löytyy kuitenkin rakennemalleja, jotka osaltaan sopivat myös interaktiivisen elokuvan rakennemalleiksi. Liitteessä 1 olen käynyt interaktiivisen kerronnan rakennemalleja läpi ja muuntanut niitä interaktiivisen elokuvan rakennusmalleiksi sopiviksi. (LIITE 1)

2.4 Interaktiivisen elokuvan määrittely pelien kautta

Pelisuunnitteluguru Chris Crawford ei suoranaisesti käsittele kirjassaan: ”Interactive storytelling” interaktiivista elokuvaa, vaan viittaa siihen hieman halventavasti kintaalla ja puhuu interaktiivisoidusta elokuvasta. Hän ei siis omalla määritelmällään edes tunnusta koko genren olemassaoloa. Hän puhuu tekeleistä, jossa elokuvaan on lisätty hiukan interaktiivisuutta ja vertaa sitä älyttömyydessään tietokoneen hiireen, johon on yritetty lisätä videokuvaa. (Crawford 2013, 50.) Termi ”interaktiivinen elokuva” on kuitenkin noussut pinnalle viimeaikoina pelimaailmassa. Pelit kuten ”Heavy Rain” ja ”Beyond two souls” ovat tarinarakenteeltaan enemmän elokuvamaisia kuin pelimäisiä, sillä etenkin jälkimmäisessä on pelaajan valinnoista riippuen jopa satoja eri loppuratkaisuja ja yhteensä 2000-sivuinen käsikirjoitus (Kane 2013).

Hales määrittelee interaktiiviseksi elokuvaksi teoksen, jossa on interaktiivinen käyttöliittymä, sekä videokuvaa (Hales 2014). Sana elokuva vaatii kuitenkin enemmän kuin vain videokuvaa. Youtube on pullollaan ”interaktiivisia elokuvia”, joissa juonipolut päättyvät päähenkilön kuolemaan ja tarina loppuu ”Game Over” tilanteeseen. ”Game Over” –eli kyseessä on siis peli, ei elokuva. Jos elokuvalla on loppukaneetti, se ei voi olla ”Game Over”. Interaktiivisen elokuvan voi hyvin toteuttaa vaikka animaationa, ja pelin voi hyvin toteuttaa videokuvaa koostamalla. Kyse onkin enemmän juonirakenteesta. Esimerkiksi Liitteen 1, kuvassa 1 on solmumainen tarinarakenne, joka ei sopisi elokuvan tarinarakenteeksi, koska sillä on mahdollisuus alkaa kiertää kehää.

Tämän kaltaisessa elokuvan rakenteessa on siis aina vain yksi vaihtoehto, josta pääsee etenemään seuraavaan kohtaukseen. Rakenne on siis selkeästi enemmän pelimäinen, kuin elokuvamainen. Interaktiivisen elokuvan tulee edetä seuraavaan kohtaukseen, oli katsojan valinta sitten mikä tahansa.

Kun mietimme katsojan suhtautumisen eroja elokuvaan ja peleihin, ensimmäinen ja ratkaisevin ero on siinä, että peleissä yritetään voittaa. Peli päättyy joko voittoon, tai häviöön, tai mahdollisesti tasapeliin. Mutta jos lisäämme elokuvan juoneen haaroja, ja annamme katsojalle mahdollisuuksia valita ja vaikuttaa elokuvan juoneen, tuleeko elokuvasta silloin peli? Haluaako katsoja ns. voittaa elokuvassa? Jos teos halutaan määritellä interaktiiviseksi elokuvaksi, eikä peliksi, voisimme eräänä määreenä pitää, että interaktiivisen elokuvan tulisi olla tietyn mittainen aina, olivat juonivalinnat sitten mitä tahansa. Tällöin elokuvassa ei ole yhtä ns. ”oikeaa” juonta, muiden juonihaarojen ollessa tynkiä ”Game Over”-haaroja. Elokuvassa on tällöin useita juonivaihtoehtoja, sekä mahdollisesti useita loppuja. Elokuva ei siis pääty voittoon tai häviöön, vaan elokuva on katsojan valinnoista riippuen ainoastaan erilainen, kuin mitä se muilla valinnoilla olisi ollut.

3 KATSOJAN KÄYTTÄYTYMINEN VALINTATILANTEISSA

Katsoessani interaktiivisia elokuvia, joissa joudun tekemään valintoja kesken elokuvan, useimmiten valitsen aina mielenkiintoisimman vaihtoehdon, koska etsin elokuvia katsoessani seikkailua ja arjesta irtaantumista. Jos ajattelemme elokuvaa, jossa imeytyy elokuvaan kunnolla sisälle ja kiintyy päähenkilöön, vaistomaisesti ei kuitenkaan halua tälle tapahtuvan mitään pahaa. Isoäitini kertoi minulle joskus tarinan ”leffahullusta”, miehestä hänen nuoruudessaan, joka kävi katsomassa kaikki elokuvat, jotka tulivat ensi-iltaan. Mies eläytyi aina niin vahvasti, että huusi ohjeita päähenkilölle, vaikka sali olisi ollut täynnä ihmisiä. Aloin pohdiskella, että mitä katsoja lopulta haluaa nähdä. Oletettavasti katsoja haluaa pohjimmiltaan antaa ohjeita päähenkilölle, mutta valintatilanteen koittaessa vieraannuttaa se kuitenkin tämän elokuvasta. Elokuva yrittää imitoida todellisuutta, johon valintatilanteet luonnollisena osana kuuluvat, mutta valintatilanteen ilmetessä elokuvassa tuntuu se kuitenkin jostain syystä sinne kuulumattomalta (Hietala 1994, 23). Onko kyse vain tottumuksesta, että elokuvaformaatin tulee olla tietynlainen vai kenties jostain paljon syvemmästä ongelmasta?

Lähdin purkamaan tilannetta tutkimalla ensin valintojen tekemistä ylipäätänsä. Millä perusteella teemme valintoja tosielämässä? Millä perusteella teemme valintoja fiktiivisessä maailmassa, kuten esimerkiksi peleissä, unissa tai elokuvassa? Miten nämä maailmat eroavat toisistaan päätöksenteon suhteen? Ja mitkä elementit vaikuttavat päätöksentekoon ylipäätänsä? Voisiko näitä elementtejä tutkimalla keksiä keinoja, joilla valintatilanteet saisi upotettua elokuvaan, niin että niistä aiheutuvat ongelmat saataisiin minimoitua.

3.1 Päätöksenteko reaali maailmassa

Ihmisellä on tutkitusti kaksi eri tasoa ajatella. Nobel-palkittu Daniel Kahneman kuvaa ihmisen ajattelua termeillä systeemi 1 ja systeemi 2. Systeemi 1 tarkoittaa automatisoitunutta ja vaivatonta tiedonkäsittelyä. Se vastaa suurimmasta osasta arjen päätöksentekoa, esimerkiksi miten tunnistaa tutut kasvot tai vihaisen äänensävyn. Se luottaa vastaukseen, joka tulee ensimmäisenä mieleen, ikäänkuin oletusarvoiseen vastaukseen. Kun systeemi 1 joutuu umpikujaan, alkaa ihmismieli käyttää systeemiä 2.

Systeemi 2 tarkoittaa tietoista, huolellista ja tahdonalaista ajattelua. Sen käyttö kuitenkin kuormittaa ihmisen työmuistia, eikä se kykene nopeisiin vastauksiin, vaan vaatii prosessointia. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2013.) Sheena Iyengar nimeää päätöksenteon systeemit automaattiseksi järjestelmäksi (systeemi 1) ja reflektiiviseksi järjestelmäksi (systeemi 2). Hän kuvailee päätöksen tekoa niin, että jos päätöksellä ei ole kiirettä, käytämme todennäköisesti reflektiivista systeemiä, mutta jos taas päätöksellä on kiire, käytämme automaattista systeemiä (Iyengar 2011, 144). Toki tämä riippuu myös siitä, kuinka tärkeä päätös on kyseessä.

Ihmiset käyttävät etenkin systeemi 1 luontoisessa päätöksenteossa heuristiikkaa. Heuristiikalla tarkoitetaan mitä tahansa yksinkertaista tai opittua sääntöä, joka tulee selkäytimestä. Ne ovat usein stereotyyppioita ja oletusarvoja. Esimerkiksi, jos ihminen näkee miehen, jolla on parta, poninhäntä sekä tatuointeja, systeemi 1 nojaa heuristiikkaan ja päättelee, että mies on todennäköisemmin rockmuusikko kuin insinööri. (Laine & Vilkkö-Riihelä 2013.)

Päätöksenteon voimme jakaa myös tiedostettuun ja tiedostomattomaan ajatteluun. Tiedostetulla ajattelulla tarkoitetaan siis tarkkaa loogista harkintaa ja päättelyä. Tiedostamaton ajattelu on periaatteessa alitajunnan tekemää työtä. Hollannissa on tehty tutkimuksia, jotka viittaavat siihen, että tiedostamaton päättely johtaa joissakin tapauksissa parempaan lopputulokseen kuin tiedostettu. Tietoinen ajattelu noudattaa usein tarkkoja sääntöjä ja tuottaa hyvän tuloksen yksinkertaisessa tilanteessa, mutta jos päätös on monimutkainen, on tiedostamattomasta ajattelusta hyötyä. Tärkeää ratkaisua tehdessä voikin olla hyvä levätä ja antaa alitajunnan tehdä työtä päätöksen eteen. (Lonka & Hakkarainen & Salmela-Aro & Ferchen & Lautso 2009, 142.)

Ajan mittaan ihmiselle rakentuu henkilökohtainen päätöksentekokoneisto, jossa on erilaisia päätöksentekoon vaikuttavia määreitä. Voisi ajatella, että koneistossa on erilaisia päätöksentekoon vaikuttavia kerroksia. Itse jakaisin koneiston pohjakerrokseen ja pintakerrokseen. Pohjakerros koostuu erilaisista elämän aikana kertyvistä arvoista ja syvistä tunteista, kuten esimerkiksi pelot, tärkeät ihmissuhteet, uskonnolliset vakaumukset, hyödyt, moraalit, eettisyys, esteettisyys, toiminnallisuus ja elämänarvot ylipäättänsä. Koneiston pintakerroksessa vaikuttavat enemmän hetkelliset arvot kuten esimerkiksi elämäntilanne, ympäristö, vireystila, viihteellisyys ja hetkelliset hyödyt. Väittäisin, että ihmiset tekevät nopeita (systeemi 1) päätöksiä etenkin pohjautuen

päätöksentekokoneiston pintakerrokseen. Systeemi 2:sen käynnistyessä joudumme puntaroimaan tarkemmin etenkin pohjakerroksen arvoja, sekä niiden välisiä suhteita.

Päivittäin törmäämme tilanteisiin, jotka vaativat päätöksen tekemistä. Useimmat päätöksentekotilanteet ovat yksinkertaisia ja selviämmekin niistä systeemi 1:sen avulla oletusarvoisilla valinnoilla, jotka perustuvat kokemuspohjaamme. Välillä teemme kuitenkin epähuomiossa nopeita valintoja tilanteissa, jotka vaatisivat enemmän pohdiskelua ja välillä pohdiskelemme liian kauan päätöksiä, joilla ei ole loppujen lopuksi niin suurta merkitystä. Kaikki päätöksenteko on kuitenkin vahvasti sidoksissa tunnetiloihimme ja ovat näinollen hyvin vaikeasti ennustettavissa (Saarinen 2012).

Kaipaamme myös jännitystä elämäämme ja jos elämässämme ei sitä luontaisesti esiinny, haemme sitä esimerkiksi uhkapeleistä. Otamme pieniä riskejä, jotka eivät voi tulla meille hirveän kalliiksi. Virtuaalisessa maailmassa voimme huoletta ottaa isompia riskejä kuin esimerkiksi muutaman euron laittaminen pelikoneeseen. Voimme leikkiä fiktiivisen hahmon elämällä, niin ettei kukaan joudu siitä oikeasti kärsimään. Haemme siis jännitystä myös eläytymällä peleihin, elokuvaan, fiktion, tarinoihin.

3.2 Päätöksenteko fiktiivisessä maailmassa

Ajatustyömme pohjautuu pienestä pitäen opittuihin malleihin, joita sovellamme eri tavoilla esimerkiksi pelimaailmassa tai unessa. Fiktiivinen maailma vapauttaa meidät arkielämän normeista ja antaa meille vapauden tehdä asioita, jotka ovat reaali maailmassa mahdottomia tai paheksuttuja, jopa laittomia. Kuinka pitkälle haluamme mennä ja minkälaiset rajat asetamme itsellemme virtuaalisessa maailmassa?

Kun joudumme tekemään päätöksiä fiktiivisessä maailmassa, voisi kuvitella että päätökset eroavat aikalailla reaali maailman päätösten kanssa. Voimme esimerkiksi luopua kaikista omaamistamme moraaleista. Teini-ikäisenä pelasin ”Carmageddon”-nimistä peliä, jossa oli mahdollista ajaa autolla ihmisten, pingviinien, elefanttien ja minkä tahansa elävän olennon päältä, mikä vain eteen sattui. Jostain syystä se oli hauskaa. Ehkä juuri moraalisen koodiston rikkomisessa on jotain hyvin kiehtovaa. Tehdä asioita, joita emme tosielämässä voi, halua tai uskalla tehdä. Virtuaalisessa maailmassa voimme vahvemmin elää ja heittäytyä, olla vähän aikaa joku muu, joku

vahvempi, kenties jopa heikompi yksilö. Kyse on eskapismista eli todellisuudesta pakenemisesta.

Jos vaihdammekin kevyen viihteen tilalle esimerkiksi taiteellisen elokuvateoksen, joka mahdollisesti herättää katsojassaan tunteita ja syvellisempää pohdintaa, voimme päätellä että myös päätöksenteko muuttuu vakavaluonteisemmaksi ja ehkä lähemmäksi reaali maailman käyttäytymistä. Tämä riippuu tietysti myös täysin elokuvan sisällöstä. Jos vakavaluonteisessa elokuvassa katsojan tulee tehdä esimerkiksi moraalisia päätöksiä päähenkilön puolesta, saattaa hän silti valita toisin kuin mitä hän vastaavassa tilanteessa valitsisi reaali maailmassa (olettaen, että katsoja tekisi reaali maailmassa moraalisesti korrektin päätöksen), koska moraalittoman teon seuraukset saattavat kiinnostaa enemmän kuin moraalisen.

Interaktiivisen teoksen näkökulma ei välttämättä ole suoraan kirjoittajan eikä lukijan. Interaktiivisessa tarinankerronnassa sekä tarinan kirjoittaja että lukija muodostavat mielipiteensä tarinan näkökulmasta yhdessä. Otetaan esimerkiksi vaikka interaktiivinen tarina, jossa tarinan lukijan tulee tehdä moraalinen päätös päähenkilön puolesta. Päätös, joka tulee dramaattisesti vaikuttamaan koko lopputarinan näkökulmaan. Teoksen lukija tekee päätöksen, jonka kirjoittaja on jo aikaisemmin kirjoittanut. Kirjoittaja siis tarjoaa lukijalle useita näkökulmia, joista lukija voi valita mieleisensä. Mielipide ja näkökulma syntyvät lukijalle luonnostaan valintojen kautta. Kaikki kirjoittajan kirjoittamat tarinat ja polut tarvitsevat kuitenkin jonkinlaisen näkökulman. (Meadows 2003, 29.)

Interaktiivista elokuvaa käsikirjoittaessa ehkä ei pitäisi kuitenkaan liikaa keskittyä katsojan valintojen ennustamiseen, vaan ennemminkin pyrkiä tekemään valintatilanteista tasapäisiä ja mielenkiintoisia, oli elokuvan tunnelma sitten kevyt ja viihteellinen tai vakavaluonteisempi. Osaltaan silti päätöksentekomme tietenkin pohjautuu samoihin määreisiin kuin reaali maailmassa, mutta hieman eri ehdoilla. Väittäisin, että virtuaalisessa maailmassa teemme useammin päätöksiä systeemi 1:sella, ja harvemmin systeemi 2:sella. Usein olemme myös pakotettuja tekemään päätöksiä systeemi 1:sellä, esimerkiksi tietokonepeleissä, joissa tulee reagoida nopeasti ja tehdä nopeita päätöksiä. Usein pelit ovat myös kevyempää viihdettä, jossa päätökset perustuvat ainoastaan viihdearvoon. Elokuvan valintatilanteita suunnitellessa onkin hyvin tärkeää myös miettiä kuinka paljon aikaa katsojalla on valintaan käytettävissä. Jos valintatilanne on nopea, joutuu katsoja tekemään nopean päätöksen systeemi 1:seen ja

heuristiikkaan pohjautuen. Jos taas aika on pidempi, on katsojalla myös aikaa epäillä ensimmäisenä mieleen tulevaa valintaa. Elokuvantekijä voi siis valintaan antamallaan ajalla ohjailla katsojan valintoja psykologisiin seikkoihin pohjautuen.

3.3 Katsojan suhde henkilöihämoihin

Miten suhteemme päähenkilöön vaikuttaa valintoihimme? Onko hän sankari, jonka uskallamme huoletta heittää vaaratilanteisiin, vai kenties syrjäytynyt nuori jota haluamme suojella? Vai haluammeko silti heittää päähenkilömme vaaratilanteisiin, vaikka tilanne näyttäisikin päähenkilömme kannalta mahdottomalta? Tämä riippuu varmasti hyvin paljon siitä, kuinka vahvasti olemme sisällä elokuvassa ja kuinka paljon ylipäänsä välitämme päähenkilöstä.

Interaktiivista tarinaa suunnitellessa juonen tulee olla joustava, koska sen täytyy pitää sisällään useita näkökulmia, joiden tulee kuitenkin luoda yhtenäinen maailma. Interaktiivisessa teoksessa jokainen polku on tavallaan oma juonensa. Interaktiivisen tarinarakenteen yksi ongelma on siinä, että yksittäiset juonipolut yhdistettyinä eivät välttämättä tunnu yhtenäiseltä tarinalta. Tämän takia samaistuttavien hahmojen luonti interaktiiviseen tarinaan on hyvin tärkeää. Hahmot luovat tunneyhteyden katsojan ja tarinan välille. Pelkkä juoni ei vie katsojaa mukanaan, vaan se vaatii samaistuttavia henkilöihämoja. Hahmot antavat siis tarinalle elämän. Hahmot, jotka välittävät jostakin, joilla on mielipiteitä, näkökantoja, sekä intohimoja. (Meadows 2003, 28.)

Perinteisen elokuvan lumo piilee katsojan ja päähenkilön välisessä suhteessa. Katsoja samaistuu päähenkilöön, jonka kautta pääsee elokuvan maailmaan sisälle, alkaa elää elokuvaa päähenkilön kautta. Katsoja samaistuu elokuvaan oman psykohistoriansa kautta, elokuva siis tarjoaa katsojalle tuttuja tunteita joita hän on omassa elämässään kokenut ja näinollen samaistuu elokuvaan omaan kokemuspohjaansa nojaten (Hietala 1994, 24). Jos elokuvassa ei ole samaistuttavaa päähenkilöä, on silloin huomattavasti hankalampaa saada katsoja samaistumaan elokuvaan. Interaktiivisessa elokuvassa valintatilanteet saattavat helposti pysäyttää elokuvakokemuksen ja toimia elokuvasta vieraannuttavana elementtinä, tällöin on mietittävä millä keinoilla saamme katsojan samaistumaan elokuvaan niin vahvasti, että valintatilanteen muodostama vieraannuttavuus ei enää haittaa.

Mitä jos katsoja asetetaan kuvauksellisin ja teknisin keinoin päähenkilön saappaisiin? Jos esitämme elokuvan esimerkiksi POV-kuvakulmasta ja näytämme elokuvan ”Oculus Rift”-lasien kautta. Lasit peittävät koko näkökentän ja antavat näin ollen POV-kuvattuun materiaaliin vielä hieman enemmän todellisuuden tuntua kuin esimerkiksi elokuvateatteri. Toteutus olisi hyvin pelimäinen, mutta toisaalta interaktiivista elokuvaa ehkä pitäisikin viedä toteutukseltaan lähemmäs pelimaailmaa, johon interaktiivisuus luontaisena elementtinä kuuluukin. Kuvassa 1 mies näkee ”Oculus Rift”-lasien kautta POV-kuvaa vuoristoradasta ja meinaa kaatua, koska ainoastaan audiovisuaalisesti luotu putoamisentunne on niin vaikuttava.



Jacob tries the Oculus Rift (roller coaster)

Kuva 2. Kuvakaappaus ”Oculus Rift”-lasien kokeilusta. Youtube 2014.

Tämä on vain yksi esimerkki käyttöliittymän ja elokuvallisen toteutuksen yhdistämisestä. Ei pitäisi miettiä millä keinoilla interaktiivisuus elokuvaan yhdistetään, tai millä keinoilla elokuvaa yhdistetään interaktiivisuuteen, vaan ne pitäisi yhdistää täydelliseen integraatioon, jossa kumpikaan elementti ei tule kunnolla toimeen ilman toista (Crawford 2013, 50). Jos mietimme elokuvateatterinäytöstä, jossa yleisö äänestäisi yhdessä valinnoista, voisi interaktiivisen elokuvan toteuttaa niin, että esimerkiksi oikeussalidraamassa yleisö voisi olla valamiehistö. Näin äänestäminen valinnanteossa olisi huomattavasti luontevampaa, kuin jos yleisö äänestäisi esimerkiksi päähenkilön tekemästä yksittäisestä valinnasta. Yleisö/katsoja tulee kirjoittaa mukaan juoneen, näin saamme interaktiivilanteista luontevampia. Tuomalla tarina lähemmäs katsojaa. Sekään ei oikeastaan riitä, katsoja pitää ujuttaa tarinaan sisälle.

4 VALINTATILANTEIDEN VAIKUTUS DRAMATURGIAAN

”Ihminen on aina lumoutunut unista, saduista ja myyteistä. Ne kuuluvat olemuksemme perustaan. Ne jäsentävät ja antavat perspektiiviä mielikuvillemme ja kokemuksillemme. Kohtaamme niitä elokuvissa, tietokonepeleissä tai urheiluareenoilla. Ne toimivat vastapainona sille rikkinäisyydelle, mikä itsessämme ja yhteiskunnassamme vallitsee. Haemme mieluiten kertomuksia, joilla on alku ja loppu; kertomuksia, jotka antavat kokonaisuuden tunteen. Ne auttavat ylläpitämään toivoa kokonaisuudesta. On kysymys pyrkimyksistämme olla kokonaisia, omasta sadustamme.” (Ehnberg 2013, 9.)

Kokonaisuudentunne on meille siis hyvin tärkeä. Siksi voisimme myös kuvitella, että etsimme elokuvasta yhtenäistä tarinaa. Eli interaktiivista elokuvaa katsoessamme haluamme myös sellaisen rakentaa. Mutta entä jos eheä tarina vaikuttaakin paljon tylsemmältä kuin esimerkiksi mahdollisuus johonkin absurdiin käänteeseen? Mihin suuntaan lähdemme?

4.1 Kysymysten asettelu

Kinoautomatissa, maailman ensimmäisessä interaktiivisessa elokuvassa, jossa yleisö sai äänestää eri juonivaihtoehtoista, valintatilanteissa oli kyse aina päähenkilön moraalisisesta valinnasta. Esimerkiksi yleisö sai äänestää, päästääkö päähenkilö (keski-ikäinen mies) nuoren vähäpukeisen apua tarvitsevan naisen asuntoonsa, vaikka hänen vaimonsa on juuri tulossa kotiin. Lähes kaikissa näytöksissä yleisö valitsi aina vaihtoehtoista moraalisesti arveluttavamman, eli toisin sanoen mielenkiintoisemman ja konfliktia herättävämmän, paitsi näytöksessä jossa oli pelkkiä nunnia. Tässä näytöksessä yleisö teki ainoastaan moraalisesti korrekkeja valintoja (Frieling 2014). On kuitenkin turhaa tehdä elokuvasta interaktiivista, jos kaikissa valintatilanteissa toinen valinta on aina selkeästi mielenkiintoisempi. Katsoja kokee ehkä vaikuttavansa elokuvan kulkuun, ja näin elokuvan interaktiivisuudella on mahdollisesti jonkinasteinen viihdearvo. Katsojalle saattaa herätä tunne ”minä tein elokuvasta mielenkiintoisemman”, vaikka mitään muuta vaihtoehtoa ei oikeastaan ikinä ollutkaan. Interaktiivisen elokuvan potentiaali löytyy kuitenkin nimenomaan interaktiivisesta tilanteesta, siitä, että jokainen valinta olisi haastava peruskatsojalle, ”leffahullulle”, sekä nunnalle. Mutta kuinka siihen päästään? Miten vastausvaihtoehtoista saa tasavertaisia?

Valintojen tasavertaistaminen saattaa olla haastavaa erityisesti dramaturgisen peruskaavan mukaan etenevässä elokuvassa, jossa katsojalle ripotellaan vihjeitä yhteen juoneen liittyen. Sen takia interaktiivisessa elokuvassa tulisi olla useita vihjeitä ja juonia päällekkäin, useita mysteerejä ja kysymyksiä. Katsojan pää pitää laittaa hieman pyörälle, jotta vastauksiin saadaan hajontaa. Jos esimerkiksi näennäisesti mielenkiintoisempi valinta johtaa tylsään tilanteeseen, voi se saada katsojan jatkossa valitsemaan näennäisesti mielenkiinnottoman vaihtoehdon siinä toivossa, että siitä avautuisi kiinnostavampi. Jos taas annamme vastausvaihtoehdoina kaksi täysin absurdia vaihtoehtoa, jotka eivät liity juoneen millään tavalla, saamme aikaan tilanteen, jossa katsoja joutuu jälleen tekemään aivotyötä valintansa eteen. Valintojen tulisi kuitenkin viedä juonta eteenpäin, muuten teoksessa ei ole mitään järkeä ja elokuva on vain päätöntä kohkaamista, joka ei johda mihinkään (Crawford 2013, 50).

Crawfordin mielestä valintatilanteet eivät kuitenkaan sovi elokuvan luonteeseen. Hän puhuu mm. kolmannen option dilemmasta ja käyttää esimerkkinä kohtausta elokuvasta ”Bless the Child”, jossa saatananpalvoja asettaa pikkutyttö valinnan eteen, joka laittaa hänen uskonsa koetukselle. Saatananpalvoja ja tyttö ovat siis katolla ja saatananpalvoja antaa työlle kaksi vaihtoehtoa, joko hypätä katolta uskoen siihen että jumala pelastaa hänet tai toisena vaihtoehtona tarttua saatananpalvojaa kädestä ja näin ollen todistaa uskonsa saatanalle. Kohtauksessa tapahtuu kuitenkin yllättävä kolmas käänne pikkutyttö toimesta, pikkutyttö sanoo satananpalvojalle ”Sinun jälkeesi.” Valintatilanne jossa katsoja tekee valinnan pikkutyttö puolesta olisi poistanut yllätyksen (Crawford 2013, 62-63.) Tämä on hyvä esimerkki siitä että interaktiiviset valintatilanteet eivät sovi jokaiseen kohtaukseen tai jokaiseen päätöksentekotilanteeseen. Tämänkaltaisen dilemman voimme kuitenkin välttää yllättävien käännteiden tullessa muita väyliä pitkin, kuin päähenkilön kautta elokuvassa, jossa teemme valintoja päähenkilön puolesta. Yllättävien käännteiden tulee olla siis päähenkilöstä ja päähenkilön valinnoista suoranaisesti riippumattomia. Toki voimme rakentaa interaktiivisen elokuvan myös niinkin, että vaikutamme päähenkilön ympärillä olevaan maailmaan tekemällä valintoja sivuhenkilöiden puolesta tai vaikka skenografiaan liittyen. Tällöin päähenkilö saa käyttäytyä niin yllättävästi kuin haluaa tunnelman silti lässähtämättä.

4.2 Konflikti juonen ja interaktiivisuuden välillä

Tarinat ja etenkin elokuvat ovat aina olleet lineaarisia, joten tarinan muuttaminen epälineaariseksi tuntuu hyvin hankalalta omaksua. Crawford siteeraa kuuluisaa

tiedemiestä Dr. Glassneria, joka väittää että interaktiivinen tarinankerronta ei ole vielä tähän päivään mennessä kunnolla onnistunut ja näitä kahta ei edes pitäisi yrittää yhdistää. Crawford yhtyy väitteeseen, mutta hänen mielestään genreä ei voi tyrmätä sen perusteella, että sitä ei olla vielä onnistuneesti toteutettu. (Crawford 2013, 51.) Jos mietimme interaktiivisen elokuvan historiaa, niin tuntuu että yhdeksänkymmentäluvun epäonnistumiset vaivuttivat koko koko genreä niin syvälle suohon, että kiinnostus koko genreä kohtaan katosi. Ongelma oli kuitenkin enemmän kyseisissä elokuvissa, kuin itse genressä. Interaktiivisen tarinan kirjoittaminen on hyvin hankalaa suunnittelua, mutta ei kuitenkaan mahdotonta (Crawford 2013, 52). Tavallisen lineaarisen elokuvan käsikirjoittaminen onnistuneesti on jo hyvin haastavaa ja ammattitaitoa vaativaa. Interaktiivisen, epälineaarisen tarinan kirjoittajan tulee kirjoittaa useita haarautuvia polkuja sekä tarjota useita näkökulmia, käsikirjoittaminen menee siis vielä haastavammaksi (Meadows 2003, 29). Eikä pelkkä käsikirjoitusprosessi ole tietenkään ainoa ongelma. Katsoja ei ole tottunut puuttumaan elokuvan juoneen. Katsoja on aina seurannut elokuvan juonta passiivisesti. Luontevaa kieltä katsojan ja elokuvan välillä ei siis vielä ole olemassa.

4.3 Vuorovaikutus elokuvan ja katsojan välillä

Chris Hales luennollaan painotti, että tulisi aina ensin lähteä liikkeelle interaktiivisesta käyttöliittymästä, ja sitten vasta miettiä mikä on juoni tai elokuvallinen toteutus (Hales 2014). Myös Crawford painottaa, että ei pitäisi lähteä liikkeelle elokuvaideasta, johon yritetään lisätä interaktiivisuutta (Crawford 2013, 50). Voimme kuitenkin lähteä myös elokuvallisesta ideasta liikkeelle, kunhan ottamme interaktiivisen käyttöliittymän suunnittelun tarpeeksi ajoissa huomioon, ja mietimme heti alusta lähtien kokonaiskuvaa eli interaktiivisen käyttöliittymän, juonen, sekä elokuvallisen toteutuksen suhdetta.

Interaktio on kommunikaatioprosessi, joka tarvitsee ohjeiston kuten mikä tahansa kommunikaation muoto. Tärkeintä on siis, että katsoja tietää miten interaktio toimii ja millä keinoilla hän pystyy olemaan vuorovaikutuksessa teoksen kanssa. Ohjeet tulisi tehdä katsojalle hyvin selväksi ja tämä tulisi tehdä myös mahdollisimman tahdikkaasti. Näin vuorovaikutus lähtee luontevasti käyntiin ja katsoja pääsee itse tarinaan paremmin käsiksi. Ohjeiden tulisi olla selkeät, ikäänkuin liikennesäännöt autoa ajaessa. (Meadows 2003, 38.) Jos elokuvan alussa kuvaan astuu kertoja, joka selittää katsojalle auki, että ”sinulla on ohjain kädessäsi jossa on nappuloita, joita sinun tulee painella tehdäksesi valintoja elokuvassa” tunnelma lässähtää jo heti alkunsa, kuten esimerkiksi elokuvassa

”Mr. Payback” (Gale 1995). Kirjalliset ohjeet tuntuvat paljon luontevammilta. Näin itse teos pysyy itsenäisenä teoksena, johon ei ole sekoitettu turhaa ohjeistamista. Toisaalta elokuvantekijä voi käyttää alkusegmenttiä, jossa katsojalle selitetään ohjeet auki hyödykseen, jos sen tekee oikealla tyylillä ja jos se sopii elokuvan muuhun tunnelmaan.

Interaktion lähtiessä käyntiin tulisi sen aiheuttaa teokseen tilanteita, jotka vaativat lisää vuorovaikutusta. Interaktion syklin tulisi siis pysyä elossa ja ennen kaikkea syklin tulisi pysyä rytmikkäänä. On myös hyvin tärkeää, että katsoja huomaa mitä vaikutusta hänen interaktiollaan teokseen on. Muuten interaktiivisuudelta katoaa pohja. Vaikutuksen ei tarvitse välttämättä olla suuri, mutta sen täytyy kuitenkin olla ainakin jollain tavalla huomattavissa. (Meadows 2003, 39.) Eli jos teemme päätöksen päähenkilön puolesta tulisi tämän myös toimia päätöksemme mukaisesti. Elokuvan tulisi kuitenkin heittää päätöksestämme johtuva uusi mielellään yllättävä dilemma eteemme, jotta interaktion sykli pysyy hengissä.

Interaktioilla on erilaisia kommunikatiivisia tasoja. Meadows (2003) puhuu ”suljetusta” ja ”avoimesta” keskustelukumppanista. Itse käyttäisin termejä ”passiivinen” ja ”älyllinen” keskustelukumppani. Esimerkkinä jos potkaisee tiiltä, se liikkuu ja todennäköisesti sattuu jalkaan, mutta tapahtuman reaktio on ennalta arvattavissa eikä juurikaan mielenkiintoinen. Toisena esimerkkinä jos potkaisee ihmistä, on reaktio varmasti mielenkiintoisempi. Eli periaatteessa mitä älykkäämpi, varioivampi ja ennalta arvaamattomampi keskustelukumppani on, sitä mielenkiintoisempi se myös on. Eli käytännössä interaktion tulee jatkua pidemmälle, kuin mikä on luonnollinen oman teon jatkumo. Teolla tulee olla siis omasta teosta aiheutuva, mutta ei kuitenkaan liian ilmiselvä vastareaktio, joka ajaa tapahtumaketjun taas uuteen pisteeseen. (Meadows 2003, 43.) Interaktion tulee viedä aina tarinaa eteenpäin, tyhjänpäiväiset interaktiotilanteet eivät tuo teokseen mitään lisää (Crawford 2013, 55). Päinvastoin ne saattavat viedä koko teokselta pohjan.

Valintatilanne voi kuitenkin olla myös hyvin yksinkertainenkin, kuten esimerkiksi elokuvassa ”Switching” (Schjødt 2003), jossa katsojalla on ainoastaan yksi nappula jota painaa. Nappia painaessa elokuva hyppää uuteen kohtaukseen ja erilaiseen tunnelmaan. Elokuva on parisuhdedraama, jossa toteutus ja interaktio on paikoin melko hämmentävä. Teos on kuitenkin toteutukseltaan mielenkiintoinen, koska aikakäsitteet menevät sekaisin. Tarina saattaa siis hypätä yhtäkkiä ajassa taaksepäin tai eteenpäin.

Teos on kuin levällään oleva palapeli, jossa katsojan täytyy rakentaa tarina irtonaisista palasista. Teos onkin enemmän installaatiomainen, kuin elokuvamainen, sillä hyvin sekavalta näyttävä tarinarakenne alkaa jossain vaiheessa kiertämään kehää, ja elokuva päättyy vasta silloin, kun katsoja lopettaa sen katsomisen. Tämänkaltainen käyttöliittymä voi toimia myös elokuvassa, mutta tarinarakenteen tulee olla suunniteltu niin, että se ei ala kiertämään kehää. Tällöin teos on enemmän elokuvamainen, kuin installaatiomainen.

POHDINTA

Tärkein asia interaktiivista elokuvaa tehtäessä on interaktiivisen käyttöliittymän, juonen, tarinarakenteen, sekä elokuvallisen toteutuksen täydellinen immersio. Se että kaikki palikat sopivat toisiinsa luontevasti ja ovat alusta lähtien suunniteltu yhteen. Esitystekniikka ja kuvaustyyli täytyy myös hitsata yhteen, esimerkkinä POV-kuvakulma Oculus Rift -laseissa. Istutetaan katsoja audiovisuaalisesti jonkun henkilöahmon saappaisiin. Immersioon pitää siis lisätä vielä katsojamäärä, joka pitää ottaa kaiken muun suunnittelussa hyvin tarkasti huomioon. POV-kuvakulma ei varmasti toimi yhtä hyvin elokuvateatterissa, jossa olemme suuressa tilassa muiden ihmisten kanssa, kuin koko näkökentän peittävässä laseissa, jolloin kuvakulma on luonnollinen. Myös jos teemme valintoja yhden henkilön puolesta on luonnollista, että valintoja on tekemässä ainoastaan yksi katsoja.

Aloin pohtia interaktiivisen elokuvan dramaturgista rakennetta. Täytyykö elokuvasta aina muodostua yhtenäinen palapeli vai voisiko elokuva olla enemmän segmenttimäinen, niin että jokainen valintatilanne avaisi eteemme aina uuden pienen tarinan. Jokainen kohtaus olisi siis vielä perinteistä elokuvakerrontaa vahvemmin oma pieni tarinansa, josta siirryttäisiin valintojen mukaan kronologisesti seuraavaan pikkutarinaan. Elokuva yrittää kuitenkin imitoida elämää ja näinhän elämäkin toimii, se on täynnä ennalta arvaamattomia pieniä tarinoita, joista muodostuu kuitenkin yksi suuri kokonaisuus. Toisaalta ihminen hakee kokonaisuuden tunnetta elokuvista, jonka takia tarinoiden olisi hyvä olla mahdollisimman kokonaisia. Mutta jos jokainen kohtaus on enemmänkin pieni tarinansa on elokuvassa kokonaisia tarinoita, vaikka pienet tarinat eivät täydellisesti punoutuisikaan yhdeksi suureksi tarinaksi. Tässä kohtaa on hyvä miettiä kuinka syvä interaktion tason on oltava. Mitä kevyempi se on, sitä helpompi interaktiivinen elokuva on toteuttaa. Toisin sanoen, jos katsojan ei tarvitse olla päättämässä jokaisessa päätöksentekotilanteessa, vaan ainoastaan isoissa ja ratkaisevissa päätöksissä, helpottaa se mm. tarinan käsikirjoittamista huomattavasti. Mutta toisaalta tässäkin kohtaa tulee ottaa huomioon elokuvan pohjimmainen tarkoitus ja tyyli. Johonkin elokuvaan tämänkaltainen enemmän segmenttimäinen ratkaisu saattaa sopia, johonkin ei.

Katsojan roolia elokuvassa tulee miettiä hyvin tarkkaan. Tekeekö katsoja valintoja päähenkilön puolesta vai kenties jonkun muun esimerkiksi sivuhenkilöiden puolesta tai vaikkapa rekvisiittaan liittyen? Miksei katsoja voi olla myös elokuvan antagonisti, joka

yrittäisi luoda päähenkilön matkan varrelle mahdollisimman paljon haasteita. Joka tapauksessa elokuvan yllättävät käänneet pitää tulla joitain muita, kuin suoraan katsojan valintojen kautta. Käännne ei ole yllättävä, jos katsoja valitsee sen, mutta toki myös katsojan valinnat voi johtaa yllättäviin tilanteisiin. Ja tästä onkin kyse, että interaktion sykli pysyy yllä.

Kysymystenasettelun suhteen, tärkeintä olisi siis tehdä vastausvaihtoehdoista mahdollisimman tasapäisiä. Tämä voisi onnistua luomalla tarinaan useita erilaisia jännitteitä ja istutuksia. Tavallaan alusta lähtien luoda edellytykset usealle erilaiselle juonipolulle. Näin katsoja joutuu valintatilanteessa miettimään, mikä juonista tuntuu mielenkiintoisimmalta. Tasapäistäminen voi onnistua myös kaikkien vastausvaihtoehtojen ollessa tilanteeseen nähden absurdeja, sekä sopimattomia. Tällöin pitää kuitenkin muistaa, että juonen tulisi kuitenkin jatkua pohjatarinaan nähden jollain tavalla järkevästi, ettei elokuva mene pelkäksi sekoiluksi. Mutta esimerkiksi kreisikomedian puitteissa tällöinenkin ratkaisu saattaisi hyvinkin toimia, jos sekoilu viedään tarpeeksi pitkälle.

Jos lähdemme miettimään eri genrejen sopivuutta interaktiiviseksi elokuvaksi, olisikin ehkä helpointa lähteä liikkeelle hieman kevyemmästä viihteestä. Esimerkiksi slapstick-komediaan olisi suhteellisen helppo heitellä tasaisen absurdeja valintatilanteita, jossa katsoja joutuu tekemään valintoja, jotka eivät ehkä suoranaisesti liity aikaisempaan juoneen, tai vastaavasti elokuva voi heittää täysin absurdeja käänneitä, jolloin voimme suhtautua kevyemmin perusjuoneen valintatilanteiden ollessa tärkeämmässä keskiössä. Segmenttimäinen juonirakenne sopisi mielestäni etenkin komedialliseen tuotokseen hyvin. Satunnaisuuskerroin on suurempi ja valinnat voisivat olla kuin koomista uhkapeliä. Katsoja tulee aina kuitenkin valitsemaan vaihtoehdoista itselleen viihdyttävimmän. Idea on samankaltainen, kuin esimerkiksi improvisaatioteatteri, jossa yleisö antaa näyttelijöille mahdollisimman satunnaisia tilanteita näyteltäväksi. Komiikan kerroin saattaa nousta, jos katsojalle tulee olo että hän on saanut sen aikaan.

Jos ajattelemme draamaa interaktiivisen elokuvan genrenä, menee asiat äkkiä paljon hankalammaksi. Henkilöhahmojen, erityisesti päähenkilön kehityksen kaari on hyvin vaikea kirjoittaa moniulotteiseen, useaan tarinahaaraan haarautuvaan tarinarakenteeseen. Käsikirjoitukseen tulee tällöin suhtautua kuin maailmaan, joka on täynnä rinnakkaistodellisuuksia, jossa jokainen eri valinta synnyttää uuden

todellisuuden. Valintojen tulee vaikuttaa juoneen samanlailla kuin valinnat, joita teemme reaali maailmassa. Interaktion syklin tulee olla loogisempaa.

Jännitys- tai kauhuelokuvassa taas nousee esiin pulma, että valintatilanne rikkoo jännitteen. Voisiko valintatilannetta kuitenkin käyttää hyödyksi? Jos valintatilanteen koittaessa lisäämme musiikilla ja kuvakerronnalla paniikinomaista tunnelmaa ja annamme katsojalle hyvin lyhyen ajan tehdä päätöstä. Tällöin valintatilanne saattaisi mahdollisesti lisätä jännitystä.

Eniten itseäni kiehtoo kuitenkin interaktiivisen elokuvan genrenä crossgenre. Se että elokuva voisi katsojan valintojen pohjalta lähteä genrellisesti mihin suuntaan tahansa. Interaktiivinen elokuva on lähtökohtaisesti juonirakenteeltaan epälineaarinen, joten miksei sen genrekin voisi olla moniulotteisempi? Interaktiivisessa elokuvassa ei myöskään voi olla välttämättä ainoastaan yhtä päälausetta, vaan niitä pitää olla yhtä monta, kuin elokuvassa on loppuja. Toki myös interaktiivisessa elokuvassa voi olla vain yksi loppu, jos kirjoittaja näin haluaa (kuten esimerkiksi Kinoautomatissa), mutta mielestäni interaktiivisen elokuvan vahvuus ja potentiaali on juurikin moniulotteisuudessa. Tuotannollisia raameja ajatellessa tietenkin mitä moniulotteisempi elokuvan tarinarakenne on, sen kalliimmaksi ja hankalammaksi elokuvan teko tulee. Elokuva suunniteltaessa voi kuitenkin miettiä luovia keinoja, joilla saa esimerkiksi samoja kuvia käyttämällä rakennettua täysin eri kohtauksia esimerkiksi äänisuunnittelun kautta. Tämänkaltainen ratkaisu voisi hyvin sopia johonkin elokuvaideaan.

Yksi isoimmista opinnäytetyöni aiheen dilemmoista oli, että valintatilanteet pysäyttävät katsomiskokemuksen. Valintatilanteen synkronointia elokuvaan nähden pitääkin siis miettiä hyvin tarkkaan. Mitä valintatilanteessa tapahtuu esimerkiksi ajan suhteen. Pysähtyykö aika vai jatkuuko elokuva normaalivauhtia tai kenties hidastettuna taustalla? Tätä kaikkea tulee miettiä sen kannalta, että mikä sopii elokuvaan parhaiten. Kaikki mitä valintatilanteen aikana elokuvassa tapahtuu vaikuttaa myös osaltaan katsojan tekemään valintaan ja valintatilanteen soljuvuuteen. Myös valintaan annettava aika vaikuttaa katsojan tekemään valintaan. Mielestäni elokuva ei missään nimessä saisi ikinä pysähtyä, vaan elokuvan tulisi jatkua myös valintatilanteen aikana ja valinnalle tulisi aina olla jonkinlainen aikaraami. Näin elokuva pysyy ”hengissä”. Jos aika pysähtyy elokuvassa niin että elokuva jatkuu vasta kun katsoja on tehnyt valintansa, tuntuu se hyvin luonnottomalta. Pohjimmiltaan elokuva yrittää kuitenkin imitoida

reaalimaailmaa, jossa aika ei ole ainakaan tietääkseni vielä tähän päivään mennessä pysähtynyt. Valinnat tulisi presentoida elokuvan päälle joko graafisesti tai muin keinoin. Esimerkiksi kertojanäänen käyttäminen saattaa kuulostaa ajatuksena hyvinkin tökeröltä, mutta entä jos kyseessä onkin vaikkapa satiirinomainen keskustelu jumalan kanssa? Tällöin kertojanääni voi hyvinkin toimia. Kyse on siis aina siitä mikä on elokuvan tyyli ja mikä palvelee parhaiten elokuvan pohjimmaista tarkoitusta. Kuten minkä tahansa elokuvan, tulee myös interaktiivisen elokuvan olla eheä kokonaisuus, jossa kaikki elementit palvelevat samaa tarkoitusta.

Alunperin tarkoitukseni oli tehdä myös interaktiivinen elokuva osana opinnäytetyökokonaisuutta, mutta lopulta aika ja energia ei sen toteuttamiseen riittänyt. Opinnäytetyöni aihe myös muutti hieman muotoaan matkan varrella, mutta liikkui kuitenkin koko ajan interaktiivisen elokuvan ympärillä. Alunperinkin tarkoitus oli tutkia nimenomaan interaktiivisen elokuvan mahdollisuuksia ja haasteita, mutta vasta loppuvaiheessa näkökulma tarkentui elokuvan sisällä tehtäviin tietoihin valintoihin. Oikeiden lähteiden löytäminen oli myös melko haastavaa, koska puhtaasti interaktiivisen elokuvan tekoon suunnattua kirjallisuutta en löytänyt, enkä usko että sellaista on juuri olemassa. Lähteiden etsiminen aiheen ympäriltä olikin aluksi melko haastavaa, mutta löysin kuitenkin lopulta melko hyviä aiheeseen ja erityisesti interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviä lähteitä. Myös olemassa olevat interaktiiviset elokuvat ovat marginaalisesta suosiostaan johtuen melko kiven alla, joten interaktiivisiin elokuviin perehtyminen katsojana jäi melkolailta ohueksi. Mielestäni pääsin lopulta kuitenkin aiheeseen hyvin sisälle, mutta aika ei kuitenkaan riittänyt esimerkiksi katsojakyselyiden laatimiseen tai asiantuntijahaastatteluiden tekoon. Näinollen opinnäytetyöni jäi ehkä osittain hieman yksipuoleiseksi aiheen pyörittelyksi ja pohdinnaksi, mutta päädyin kuitenkin mielestäni ihan mielenkiintoisiin, sekä järkeviltä tuntuviin johtopäätöksiin.

LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

Crawford, C. 2013. On Interactive Storytelling. Second edition. New Riders.

Ehnberg, L. 2013. Unia, Satuja Ja Myyttejä. Johdatus C. G. Jungin analyttiseen psykologiaan. Noxboox.

Hales, C. 2005. Developing interactive narrative content. sagas_sagasnet_reader.

Hietala, V. 1994. Tunteesta Teesiin. Johdatusta klassiseen ja uuteen elokuvateoriaan. Gummerus Kirjapaino Oy.

Iyengar, S. 2011. Valitsemisen taito. Art House.

Kaakinen, J. 2005. "Valinnan Vaikeus". Interaktiivisen elokuvan määrittely ja suunnittelu. Mediatuottajan maisteriohjelman pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston Taideaineiden ja antropologian laitos: kirjallisuus. Oulun yliopisto

Laine, V. & Vilkkö-Riihelä, A. 2012. Mielen maailma. 4: Tunteet, motiivit ja taitava ajattelu. Sanoma Pro Oy.

Lonka, K. & Hakkarainen, K. & Salmela-Aro, K. & Ferchen, M. & Lautso, A. 2009. Psykologia! 4: Motivaatio, tunteet ja älykäs toiminta. WSOY Oppimateriaalit Oy.

Meadows, M. S. 2003. Pause & Effect. The art of interactive narrative. New Riders.

LUENNOT

Hales, C. 2014. Future Film Workshop. Tampereen Ammattikorkeakoulu. 24-28.4.2014.

INTERNET LÄHTEET

Frieling, R. "Kinoautomat: One Man and his Jury" Luettu 5.11.2014.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/>

Kane, B. 2013. "Beyond: Two Souls and The Quandary of Interactive Storytelling" Luettu 20.11.2014.

<http://www.tor.com/blogs/2013/10/story-worlds-beyond-two-souls-interactive-storytelling>

Kiss, R. 1996. "Siskel and Ebert's Favourite and Least Favourite Movies of 1995" Luettu 9.12.2014.

http://www.ogopogo.net/richard/siskel_ebert/siskel_ebert95.html

Saarinen, K. 2012. "Tunteiden tutkimus avaa ymmärrystä ihmisten toimintaan" Luettu 8.11.2014.

<http://www.aka.fi/fi/Apropos/Artikkelit/Tieteessa-nyt/Tunteiden-tutkimus-avaa-ymmarrysta-ihmisten-toimintaan/>

Walker, A. 2014. "The Choose Your Own Adventure Books Were The First Interactive Games" Luettu 1.12.2014.

<http://gizmodo.com/the-choose-your-own-adventure-books-were-the-first-inte-1659017465>

ELOKUVAT

I'm Your Man 1995, Bob Gale

Kinoautomat 1967, Radús Cincera

Mr. Payback 1992, Bob Bejan

Switching 2003, Morten Schjødt

The Tingler 1959, William Castle

**LIITE 1: INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN RAKENTEELLISET
MAHDOLLISUUDET**



**INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN
RAKENTEELLISET
MAHDOLLISUUDET**

Topi Tirri

Seminaarityö
Huhtikuu 2014
Elokuva ja Televisio
Käsikirjoitus & Kuvaus

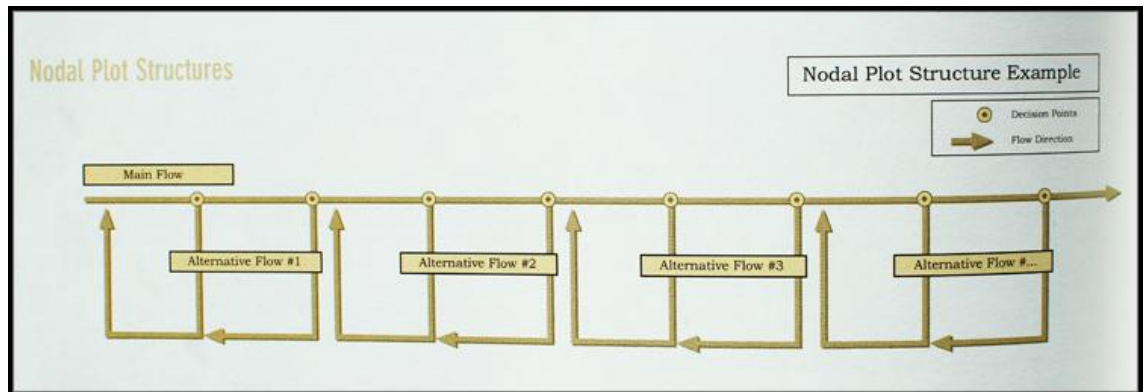
TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

1 JOHDANTO

Päätin tutkia interaktiivisen elokuvan rakenteellisia mahdollisuuksia niiden lähteiden pohjalta joita löysin, sekä yhdistelemällä ja täydentämällä rakennemallit omasta mielestäni loogisimpaan ja selkeimpään muotoon. Käytin lähteenä mm. multimedia- ja uusmediaesitysten rakennemalleja, joita löysin kirjasta ”Multimedia” (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000). Multimedia on terminä vanhanaikainen, eikä ole enää juurikaan käytössä, mutta kirjasta löytämäni rakennemallit olivat interaktiivista elokuvaa ajatellessa mielenkiintoisia. Multimedia- ja uusmediaesityksillä tarkoitetaan kirjassa erilaisia hyötysovelluksia (mm. info-tauluja, opetus CD-ROMeja, tietokantoja..), internetsivuja, sekä periaatteessa kaikkia mediasovelluksia, joissa käyttäjän on mahdollista itse navigoida eteenpäin ja etsiä haluamaansa informaatiota (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000, 5). Rakennemääritelmässä ei ole kuitenkaan otettu huomioon interaktiivista elokuvaa, koska elokuva määritellään jo kirjan luvun ”Rakenne ja käyttöliittymä” alussa rakenteeltaan lineaarisiksi, mitä perinteinen elokuva tietysti onkin (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000, 34). Rakennemallit ovatkin suunniteltu enemmän faktapohjaisen materiaalin tutkimiseen, kuin fiktiivisen tarinan sisällä seikkailemiseen, mikä antoi mielenkiintoista perspektiiviä, kun niitä suhteutti elokuvan rakennemalleiksi. Toisena lähteenä käytin Mark Stephen Meadowsin rakennemalleja kirjasta ”Pause & Effect” (Meadows 2003). Meadows esittää kirjassaan kolme pohjamallia interaktiiviselle kerronnalle. Meadows käsittelee rakenteita muuhun sisältöön nähden melko suppeasti, mutta käsittelee aihetta kuitenkin dramaturgisen kerronnan kautta (Meadows 2003, 64-66). Tutkin rakennemalleja myös pelisuunnittelun näkökulmasta, koska interaktiivinen tarinankerronta on vahvemmin ja yhä enenevässä määrin esillä pelisuunnittelussa (Houghton 2013).

Aloin ensiksi purkaa multimediaesitysten rakennemalleja interaktiivisen elokuvan kannalta ajateltuna. Kuinka mikäkin rakenne toimisi interaktiivisen elokuvan rakenteena? Mitä hyvää tai huonoa missäkin rakenteessa on ajatellen dramaturgisesti oikeaoppisesti etenevää tarinankerrontaa, ja taas toiselta kantilta ajateltuna kustannustehokkuutta? Olen myös muokannut ja yhdistellyt osaa rakenteista enemmän interaktiiviseen elokuvaan sopivaksi ja kehitellyt lisäksi muutamia uusia rakennemalleja olemassa olevien interaktiivisten elokuvien pohjalta. Interaktiivisten sovellusten suunnittelussa käytetään usein ”palaa takaisin”-vaihtoehtoja, jotta sovelluksen käyttäjän on helppo navigoida eteen- ja taaksepäin. Olen kuitenkin jättänyt piirtämistäni

rakennemalleista kaikki ”palaa takaisin”-vaihtoehdot pois, koska mielestäni tämänkaltainen vaihtoehto tekee teoksesta enemmän pelin, kuin elokuvan. ”Palaa takaisin” -vaihtoehto mahdollistaisi myös elokuvan luuppaamisen, eli teoreettisesti elokuvalla olisi mahdollisuus alkaa kiertää loputtomasti kehää, jos yleisö niin haluaisi. Elokvateatterinäytöksessä elokuvalla ei saa olla edes teoreettista mahdollisuutta siihen, että se kestäisi ikuisesti.



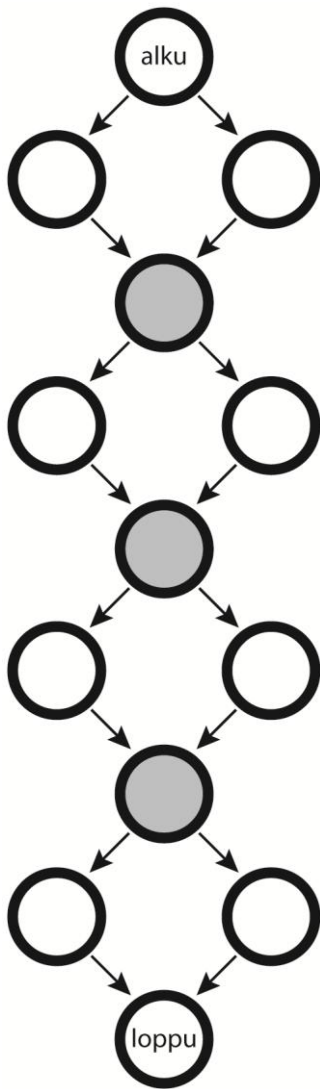
KUVA 1. Meadowsin esimerkki solmurakenteesta (Meadows 2003, 64). Esimerkki tarinarakenteesta, jossa tarinan on mahdollisuus alkaa kiertää kehää.

2 HAARAUTUVAT RAKENTEET

Yleisimmin erityisesti pelisuunnittelumaailmassa puhutaan haarautuvasta (branching) rakenteesta. Haarautuvalla rakenteella tarkoitetaan tarinaa joka haarautuu valintatilanteissa aina kahteen tai useampaan tarinapolkuun. Haarautuvien tarinapolkujen tulkintaan on erilaisia työkaluja. Kirjassa ”Interactive storytelling for videogames” (Lebowitz, Klug 2011), on määritelty ainoastaan haarautumiskohtat joko vähäpätöisiin, keskitärkeisiin tai tärkeisiin haarautumiskohtiin, joita yhdistelemällä voi rakentaa erilaisia haarautuvia tarinakaavioita. Vähäpätöinen haarautumiskohta poikkeaa vain lyhyeksi hetkeksi pääjuonesta. Keskitärkeä haarautumiskohta poikkeaa pidemmäksi aikaa pois pääjuonesta, mutta palaa siihen kuitenkin myöhemmässä vaiheessa takaisin. Tärkeä haarautumiskohta aloittaa toisen pääjuonen, joka ei siis palaa enää edelliseen juoneen takaisin (Lebowitz, Klug 2011, 86-87.)

Olen keskittänyt huomioni juuri haarautuvien tarinarakenteiden tutkimiseen, koska se tukee dramaturgisesti hallitumpaa elokuvakerrontaa. Kirjoittaja voi siis kontrolloida tarinaa paremmin haarautuvan, kuin esimerkiksi avoimen rakenteen kautta. Esittämissäni haarautuvissa rakennemalleissa esiintyy sekä vähäpätöisiä, keskinkertaisia, että tärkeitä haarautumiskohtia (Lebowitz, Klug 2011, 86-87).

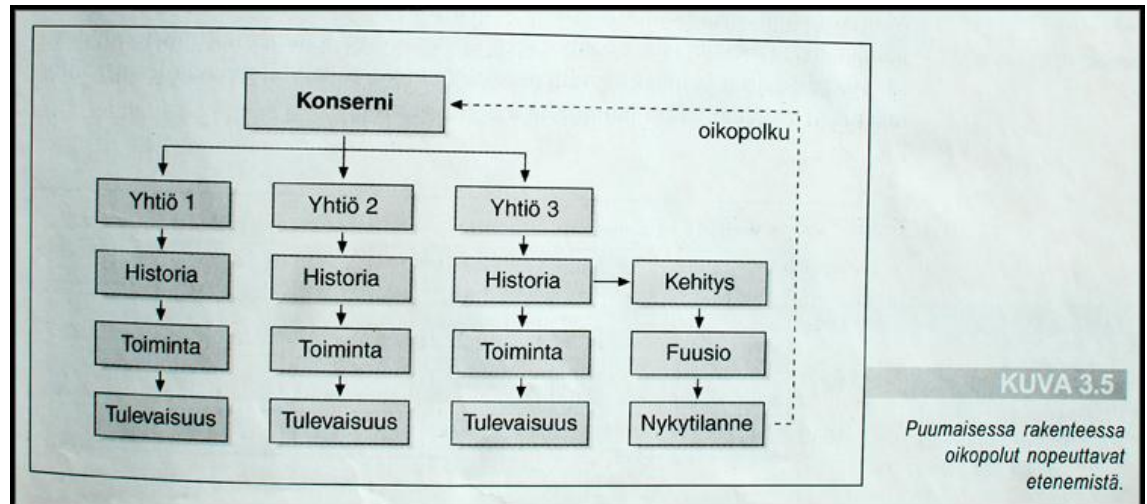
2.1 Rinnakkaisuus-rakenne



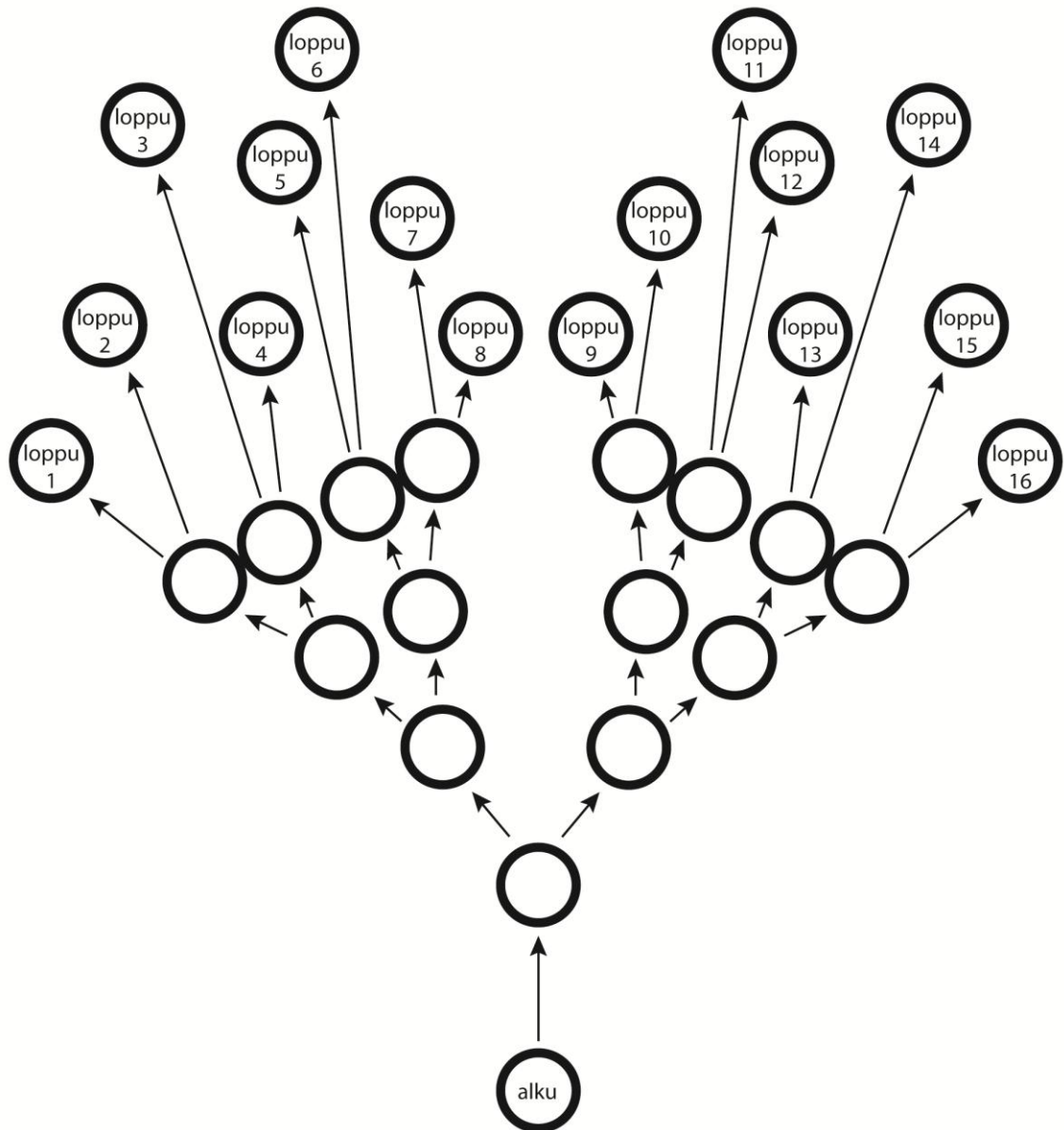
KUVA 2. Esimerkki rinnakkaisuus-tarinarakenteesta.

Tässä rakennemallissa on periaatteessa olemassa kaksi eri todellisuutta, joiden välillä pystyy liikkumaan. Ehkä paremmin sanottuna jokaisella kohtauksella on kaksi variaatiota, jotka kuitenkin päätyvät aina samaan pisteeseen. Tämänkaltainen käyttölittymä on mm. maailman ensimmäiseksi interaktiiviseksi elokuvaksi nimetyssä ”Kinoautomatissa”. Elokuvassa on kymmenen eri valintatilannetta (harmaat pallot) joissa on mahdollisuus valita kahdesta eri tarinapolusta (Naimark, M, 1998). Molemmat tarinapolut johtavat kuitenkin aina samaan pisteeseen, jossa on uusi valintatilanne. Rakenne on hyvin kustannustehokas, mutta dramaturgisesti ajateltuna saattaa olla vaikeaa rakentaa tarina, niin että yleisö luulee vievänsä tarinaa oikeasti eteenpäin. Kaikki haarautumiskohdat ovat vähäpätöisiä (Lebowitz, Klug 2011, 86-87).

2.2 Puurakenne



KUVA 3. Puurakenne kirjasta ”Multimedia” (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000).



KUVA 4. Oma esimerkkini puurakenteisesta interaktiivisesta elokuvasta.

Puumainen rakenne on selkeä ja käyttäjä etenee puunrunkoa pitkin haluamaansa sivuhaaraan (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000, 37). Puurakenne on malliesimerkki haarautuvasta tarinarakenteesta. Kaikki haarautumiskohdat puurakenteessa ovat tärkeitä (Lebowitz, Klug 2011, 86-87.)

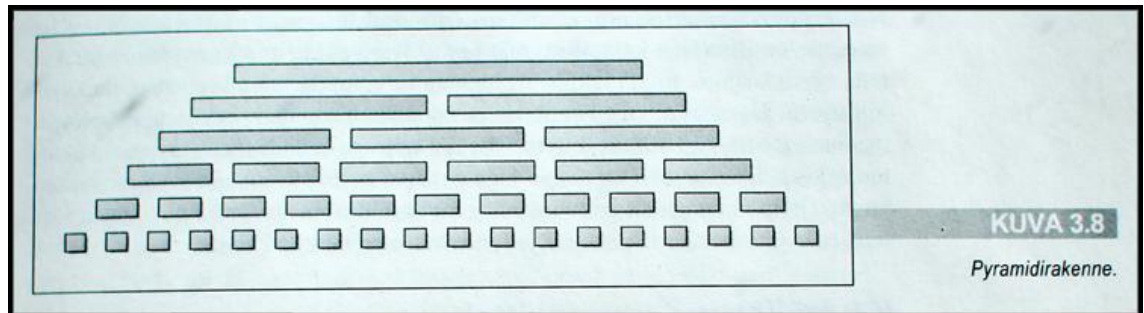
Interaktiivisen elokuvan suunnittelussa määrittelin puu-rakenteen tarkalleen ottaen niin, että tarina alkaa puun juuresta ja päättyy oksankohdissa tehtyjen valintojen määrittelemänä jonkun oksan latvaan. Puurakenteessa tarina etenee kronologisesti eteenpäin. Myöskään mitkään polut eivät risteidy enää myöhemmässä vaiheessa, vaan jokainen valinta vie uuteen kohtaukseen/tilanteeseen, johon ei pääse mitään muuta kautta, kuin vain yhtä ja ainoaa polkua pitkin. Puurakenteiseen interaktiiviseen elokuvaan pystyy helposti rakentamaan useita dramaturgisesti järkeviä ja loogisesti eteneviä tarinoita. Toisaalta, jos ajattelemme jatkuvasti haarautuvan käsikirjoituksen kirjoittamista, koittaen säilyttää jokaisessa haarautumisvaihtoehdossa draaman kaaren sulavan jatkumisen, aiheuttaa se melkolailta päänvaivaa. Lineaarisenkin toimivan ja hyvän käsikirjoituksen kirjoittaminen on haastavaa. Miksi sitten edes kannattaa lähteä kirjoittamaan jatkuvasti haarautuvaa tarinaa?

Itseäni kiehtoo puurakenteisen tarinan kehittäminen, koska puurakenteessa ei tarvitse miettiä eri polkujen yhtymäkohtia vaan jokainen polku on oma tarinansa. Tämä antaa mahdollisuuden kirjoittaa interaktiivista elokuvaa vapaammin. Puurakenteessa myös yleisön valinnat nousevat suurempaan arvoon ja jokainen valinta vaikuttaa elokuvan lopputulokseen peruuttamattomasti, eli jokainen valinta vaikuttaa osaltaan siihen miten elokuva tulee päättyvänsä. Näin ollen yleisön valinnolla on suuri merkitys elokuvan etenemiseen, sekä lopputulokseen ja teoksen etenemiseen on vahvasti vuorovaikutuksessa yleisön kanssa.

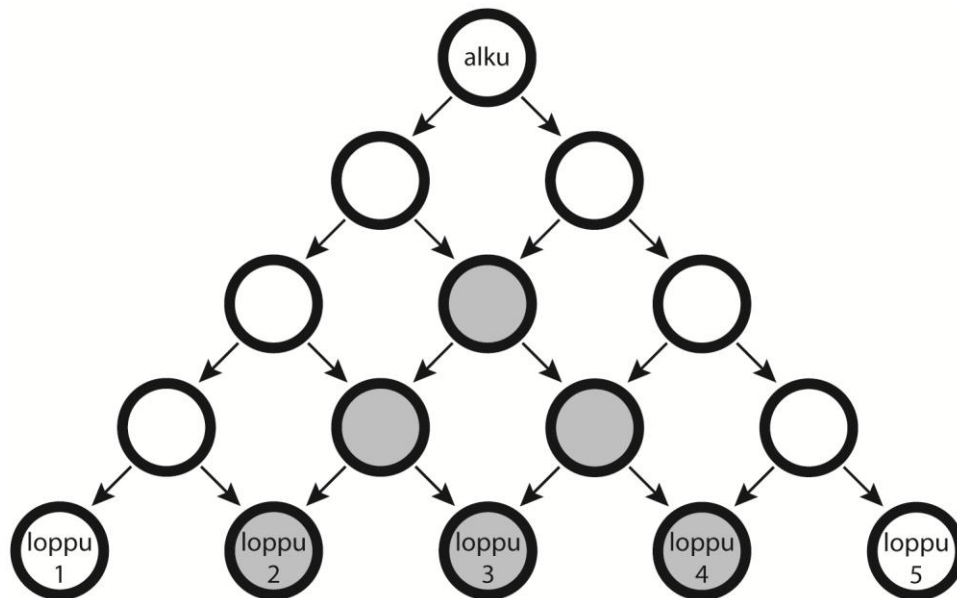
Suurin haaste puurakenteisen interaktiivisen elokuvan tekemisessä onkin tuotannon raskaus. Kohtauksia täytyy kuvata moninkertaisesti katsomiskokemuksen keston nähden. Dramaturgista suunnittelua ajatellen puu-rakenne on ideaalinen, mutta jos ajattelemme kustannustehokkuutta, on se täysi fiasko. Toisaalta jos elokuvaa katsoo ainoastaan yksi henkilö, voi hän halutessaan kahlata kaikki tarinavaihtoehdot läpi ja mikään polku ei tällöin mene hukkaan. Mutta esimerkiksi elokuvateatterinäytöksessä,

jossa elokuva katsottaisiin ainoastaan yhden kerran läpi yleisön äänestäessä jokaisesta valinnasta, jäisi suurin osa kuvatussta materiaalista katsomatta.

2.3 Pyramidi-rakenne



KUVA 5. Pyramidi-rakenne, kirjasta ”Multimedia” (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000).

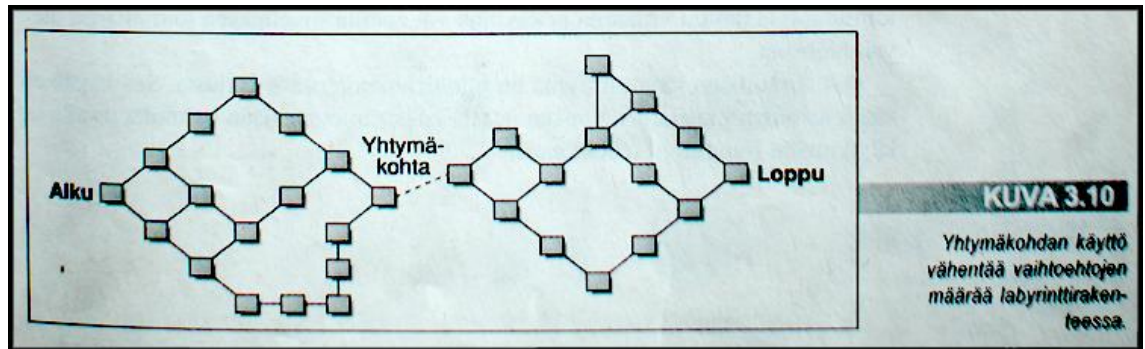


KUVA 6. Oma esimerkkini pyramidi-rakenteisesta interaktiivisesta elokuvasta.

Viimeiset valinnat pyramidirakenteessa ovat tärkeitä, sitä ennen kaikki valinnat ovat keskitärkeitä (Lebowitz, Klug 2011, 86-87). Pyramidirakenne on kustannustehokkaampi versio puu-rakenteesta. Tämän seurauksena tarinan käsikirjoittaminen vaikeutuu, koska pitää ottaa huomioon, että eri loppuihin voi päästä useita eri reittejä pitkin. Tarinapolkuihin on vaikeaa rakentaa suuria dramaturgisia variaatioita, jos halutaan että jokainen tarinalinja pysyy edes jollain tasolla uskottavana ja dramaturgisesti ajateltuna eheänä. Toisaalta pyramidin molemmille reunoille on mahdollisuus rakentaa täysin toisistaan eriävät tarinalinjat. Keskellä olevat (harmaaksi merkityt) kohtaukset tulevat

muodostamaan käsikirjoittajalle kaikista eniten päänvaivaa, koska niiden tulee olla luontevaa jatkumoa kahdelle, eikä ainoastaan yhdelle edelliselle kohtaustelle.

2.4 Labyrintti-rakenne

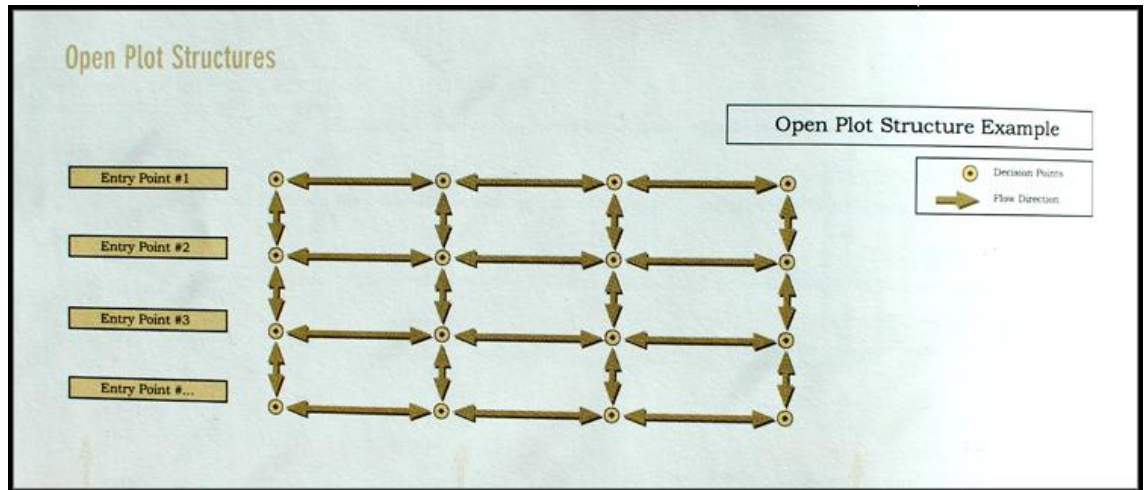


KUVA 7. Labyrintti-rakenne, kirjasta "Multimedia" (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000).

erilaisten vaiheiden jälkeen palataan samaan yhtymäkohtaan, josta taas on mahdollisuus kulkea erilaisia reittejä pitkin seuraavaan yhtymäkohtaan.” (Keränen, Lamberg & Penttinen 2000, 37.)

Labyrintti-rakenne on yhdistelee edellisiä rakenteita. Labyrintti-rakenne onkin rakennemalleja ajatellessa joustavin ja avoin variaatioille. Se sisältää sekä vähäpätöisiä, keskitärkeitä, että tärkeitä haarautumiskohtia (Lebowitz, Klug 2011, 86-87). Aikaisemmat mallit ovatkin lähinnä hyvin kärjistettyjä ja säännönmukaisia esimerkkejä tarinarakenteista, kun taas labyrintti-rakenteen voi suunnitella juuri elokuvan tarpeiden mukaan. Labyrintti-rakenteinen elokuva voi hyvin suunniteltuna olla myös erittäin kustannustehokas, mm. yhtymäkohtien eli tarinarakenteen pullonkaulojen (harmaa pallo kuvassa) ansiosta. Pullonkaulat estävät tarinan liiallisen haarautumisen ja pitävät näinollen kohtausten määrän kurissa. Pullonkaulat osaltaan sitten vaikeuttavat käsikirjoitusprosessia, jossa tarina ei saakaan lähteä valtoimenaan rönsyilemään, vaan kaikkien valintojen tulee päätyä pullonkaulakohtiin mentäessä samaan pisteeseen. Myös tarinarakenteen hahmottaminen saattaa olla hankalampaa epämääräistä labyrinttiä suunnitellessa, kuin loogisempia ja yksinkertaisempia tarinarakenteita käytettäessä.

3 AVOIN RAKENNE

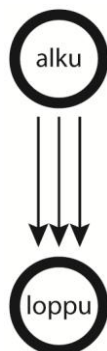


KUVA . Meadowsin esimerkki avoimesta rakenteesta. (Meadows 2003, 66.)

Avoimessa rakenteessa ei ole välttämättä edes alkua tai loppua, vaan sen viehätys perustuu teoksen vapaaseen tutkittavuuteen. Käyttäjä voi periaatteessa liikkua minne vain, missä järjestyksessä tahansa. Usein avointa interaktiivista mallia käyttävissä teoksissa ei ole juurikaan selkeää draaman kaarta havaittavissa, vaan avoin rakenne perustuukin hyvin pitkälti pelkästään käyttäjän valintoihin (Meadows 2003, 66.)

Avoim rakenne on interaktiivisen elokuvan rakenteeksi hyvin hankala, koska juonta on vaikea rakentaa palasista jotka pitäisi voida koota mihin järjestykseen tahansa. Toisaalta tarinasegmenteistä koostuvaan elokuvaan (esimerkiksi "Pulp Fiction") tämänkaltainen rakenne saattaisikin sopia. Tällöin elokuvantekijän tulee luoda segmentit niin, että ne toimivat missä järjestyksessä katsottuna tahansa.

3.1 Multilineaarinen rakenne



KUVA 2. Esimerkki multilinearisesta interaktiivisesta elokuvasta.

Tässä tapauksessa käytän termiä ”multilineaarinen” määrittelemään elokuvan dramaturgista rakennetta, jossa kaikissa elokuvan poluissa tapahtuu täysin samat asiat samassa järjestyksessä ainoastaan sillä erotuksella, että katselukulma on eri.

Myös dramaturgiselta rakenteeltaan lineaarinen elokuva voi olla siis interaktiivinen. On olemassa interaktiivisia elokuvia, jossa katsoja ei pääse suoranaisesti vaikuttamaan itse tarinaan, mutta pääsee vaihtamaan milloin tahansa kuvakulmaa tai jopa tapahtumapaikkaa (jos esimerkiksi 2 tapahtumaa tapahtuu samaan aikaan eri paikoissa, tulee kokijan tällöin valita, kumpaa tapahtumaa seuraa). Vastaavaa käyttöliittymää on käytetty mm. osassa kohtauksista teoksessa ”HBO-Imagine”. ”HBO-Imagine oli siis HBO:n interaktiivinen TV-sarjakokeilu, jossa katsoja pääsee tutkimaan erilaisia videoita, ääniklippejä, sekä asiakirjoja. Elokuvallisissa kohtauksissa katsoja pääsi siis vaihtamaan katselukulmaa mielensä mukaan (Macleod 2010). Tällöin katsoja pääsee leikkimään näennäisesti leikkaajaa tai suoran TV-lähetysten studio-ohjaajaa. Tämänkaltaisen teoksen kiinnostavuus syntyy mm. eri kuvakulmiin piilotetuista elementeistä Kokijan tulee siis löytää aina oikea kuvakulma, jotta huomaa juonen kannalta keskeisimmät tapahtumat ja elementit (Miller 2009). Myös ns. valintatilanteiden aiheuttama vieraannuttava efekti jää pois, sillä elokuva ei missään vaiheessa pysäytä katsojaa kysymällä mihin seuraavaksi halutaan mennä.

Tämänkaltaisen tarinarakenne on melko kustannustehokas, riippuen tietenkin toteutustavasta. Interaktiivisuuden hyöty on hieman kyseenalainen, mutta jos kuvat on rakennettu niin, että ne paljastavat eri asioita, niinkuin esim. ”HBO-Imaginessa” on tehty, saattaa ratkaisu toimia erittäin hyvin. Tämänkaltaisen käyttöliittymä sopii hyvin elokuvaan joissa pitää esimerkiksi etsiä vihjeitä eri kuvakulmia vaihtamalla.

Multilineaarinen rakenne voidaan toteuttaa myös ääniraitojen kautta. Useimmilla elokuva-DVD:illä onkin erillinen tekijöiden kommenttiraita, joka antaa elokuvalla aivan erilaisen dokumentaarisen ”making of”-sisällön.

4 KÄYTTÖLIITTYMÄT

Dramaturgista tarinarakennetta suunniteltaessa tulee suunnitella myös toinen tärkeä asia eli käyttöliittymä, jolla vuorovaikutus elokuvan ja yleisön välillä toimii. Käyttöliittymä on syytä olla mietittynä jo käsikirjoitusvaiheessa, sillä tapa jolla vuorovaikutus kokijan, sekä elokuvan välillä toimii on oleellinen myös tarinarakennetta suunniteltaessa.

Tulee miettiä ensinnäkin, että tapahtuuko interaktiivisuus ainoastaan tekijän määräämissä kohdissa, vai pystyykö katsoja milloin tahansa vaihtamaan kohtausta ikäänkuin lennosta. Tällä on todella suuri strukturaalinen vaikutus elokuvaan ja muuttaa luonnollisesti myös tarinarakenteen suunnittelua huomattavasti. Jos ajattelemme elokuvanäytöstä elokuvateatterissa, on jatkuva kohtauksen vaihtamisen mahdollisuus hankala toteuttaa suuren yleisön kanssa. Tämänkaltainen lähestymistapa sopiikin mielestäni paremmin esimerkiksi teokseen, jota ei esitetä elokuvateatterissa, vaan esimerkiksi DVD-julkaisuna tai installaationa, kuten esimerkiksi DVD-julkaistu elokuva ”Switching” (Schjødt 2003). Elokuvateatterissa tämänkin kaltainen käyttöliittymä saattaisi toimia, jos esim. kuvakulmaa tai kohtausta vaihdettaisiin aina, kun yli 50% yleisöstä olisi sitä mieltä.

Sitten tulee miettiä miten katsoja on vuorovaikutuksessa elokuvan kanssa. Tekeekö katsoja valintoja nappia painamalla vai huutamalla, vai kenties liikehtimällä. Jos ajattelemme elokuvateatterissa tehtävää äänestystä, on mielestäni jonkinlainen hiljainen äänestys kaikista demokraattisin tapa suorittaa äänestys. Huutoäänestyksessä hiljaiset ja ujut katsojat saattaisivat jäädäkin vain katsojiksi, koväänisempien ottaessa vallan äänestystilanteissa.

LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

Meadows, M. S. 2003. *Pause & Effect. The art of interactive narrative.* New Riders.

Thompson, Jim. 2007. *The Computer Game Design Course. Principles, practices and techniques for the aspiring game designer.* Thames & Hudson

Hales, C. 2005. *Interactive Filmmaking: An Educational Experience. developing interactive narrative content.* Edited by Brunhild Brushoff. 100 – 125.

Keränen V. Lamberg N. & Penttinen J. 2000. *Multimedia. Multimedian peruskirja.* Teknolit Oy.

Lebiwitz J. Klug C. 2011. *Interactive Storytelling For Videogames. A player-centered Approach for creating memorable characters and stories.* Elsevier Inc.

INTERNET-LÄHTEET

Macleod, D. 2010. HBO Cube Imagination. Luettu 9.4.2014.
<http://theinspirationroom.com/daily/2010/hbo-cube-imagination/>

Houghton, D. 2013. "Video game storytelling: The real problems and the real solutions". Luettu 9.4.2014. <http://www.gamesradar.com/real-problems-video-game-storytelling-and-real-solutions/>

Miller, L. S. 2009. "HBO Imagine sets a new bar for interactive fiction". Luettu 11.12.2013. <http://gigaom.com/2009/09/21/hbo-imagine-sets-a-new-bar-for-interactive-fiction/>

Stanton, J. 1997. "Experimental Multi-Screen Cinema". Luettu 11.12.2013.
<http://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm>

Teoksen "Switching"-kotisivut. Luettu 12.12.2013. <http://www.switching.dk/en/>

Naimark, M. 1998. Interval Trip Report. Luettu 9.4.2014
<http://www.naimark.net/writing/trips/praguetrip.html>

LUENNOT

Hales, C. 2014. Future Film Workshop. Tampereen Ammattikorkeakoulu. 24-28.4.2014.