



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Sakari Heiskanen

Näyttämölle aseteltu katsoja

Tarinan tuottamisesta virtuaalitodellisuuteen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

8.5.2020

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Tommi <u>Sakari</u> Heiskanen Näyttämölle asetettu katsoja – Tarinan tuottamisesta virtuaaliodellisuuteen 49 sivua 8.5.2020
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Tuottaminen
Ohjaaja(t)	Lehtori Antti Pönni
<p>Virtuaaliodellisuuden (VR) ominaispiirteet ovat sukua elokuvalle, mutta vähintään yhtä paljon videopelille. Tässä tutkielmassa perehdytään siihen, minkälaisia haasteita TV- tai elokuvatuottaja kohtaa siirtyessään toteuttamaan sisältöä virtuaaliodellisuuteen. Virtuaaliodellisuudessa käyttäjästä tulee kokija, hänet sijoitetaan maisemaan, osalliseksi tapahtumia.</p> <p>Voidakseen toimia tuottajana VR-tarinoissa tv-taustaisen tekijän on tutustuttava pelituottamisen lainalaisuuksiin ja työtapoihin. Samalla lineaarisen tarinan keinoilla on paikkansa VR-tarinoiden tekemisessä. VR on pelin ja juonellisen kerronnan kohtauspiste. Se on ilmiö, jonka kerrontatavat ja genret ovat vielä määrittymässä.</p> <p>Työ tutkii kirjallisia lähteitä niin käsikirjoittamisesta ja elokuvan teoriasta kuin muistakin kerronnan muodoista kuten radiosta, rooli- ja videopeleistä ja pelikäsikirjoittamisesta. Lisäksi siinä haastatellaan VR-tuottamisen tekijöitä. Mukana on esimerkkejä narratiivisista VR-toteutuksista ja mainintoja elokuvista ja videopeleistä.</p> <p>Tässä työssä käy ilmi, että VR on oma taidemuotonsa, eikä sitä voi täysin nähdä kummankaan, elokuvan tai pelin jälkeläisenä. Sen tuottajaksi ryhtyvälle on hyödyksi niiden mutta myös monen muun eri kerrontamuodon lainalaisuuksien hallinta.</p>	
Avainsanat	VR, virtuaaliodellisuus, narratiivi, peli, ludologia, narratologia, käsikirjoittaminen, tarina, kerronta, elokuva

Author(s) Title Number of Pages Date	Tommi <u>Sakari</u> Heiskanen A Spectator Mise-en-Scène – On Producing Stories for Virtual Reality 49 pages 8.5.2020
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Production
Instructor(s)	Antti Pönni, Senior lecturer
<p>Virtual reality (VR) is akin to cinema but also to video games. It is possible for a TV producer to engage in VR production, but not without a huge amount of knowledge about its production mechanisms, technical demands, and of gaming. Hence, an update in the ways a story can be told in VR is required.</p> <p>This thesis looks into some challenges a new VR producers face in their transition towards this media. In VR, the user or the spectator becomes someone who not only sees and hears the story but also takes part in it as an active participator. She becomes a character in the story. Or if not that, at least she will be a spectator cast on scene.</p> <p>The thesis states that linear storytelling and game design storytelling both have a role in VR stories. VR is a meeting point between these two. The outcome of this thesis is that its genres and narrative principles are only starting to emerge.</p> <p>This work examines literature about screen writing and the theory of cinema, as well as literature about other fields of storytelling, such as radio, live role playing, video games and game design. VR production professionals have been interviewed to get insight and an update on the current state of VR production in Finland. Examples of VR productions, cinema and video games are used as references.</p>	
Keywords	VR, virtual reality, digitalization, game production, content production, ludology, narratology

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Virtuaalitodellisuuden liittyviä käsitteitä	4
2.1	Virtuaalitodellisuus ja sen lähikäsitteet	4
2.2	Immersio	6
2.3	3D ja 360 astetta	8
3	VR:n asema ajassaan	9
4	Peli ja narratiivi	11
4.1	Narratologia vs. ludologia	12
4.2	Kompleksisen pelin haaste kirjoittajalle	14
4.3	John Bucher ja tarina virtuaalitodellisuudessa	16
4.4	Subjekti VR:ssä	17
5	Elokuvan keinot virtuaalitodellisuudessa	19
5.1	Muoto ja tyyli	20
5.2	Elokuvan muoto virtuaalitodellisuudessa	23
5.2.1	Juoni ja tarina	23
5.2.2	Syy ja seuraus (karakteerit tai hahmot)	24
5.2.3	Aika	26
5.2.4	Tila	28
5.2.5	Aloitukset, lopetus ja kehittymisen tavat	29
5.2.6	Informaatio	30
5.3	Elokuvan tyyli ja virtuaalitodellisuus	32
5.3.1	Mise-en-scène	32
5.3.2	Elokuvaus	33
5.3.3	Montaasi	34
5.3.4	Ääni	35
5.4	Muita vertailukohtia	35
5.4.1	Rooli- ja liveroolipelit	35
5.4.2	Immersiivinen teatteri	37
5.4.3	Pakopelit	38
5.4.4	Prosessidraama ja yritysteatteri	39

5.4.5 Audiokerronta	40
6 Loppupäätelmä	43
Lähteet	46

1 Johdanto

Virtuaalitodellisuus (VR, virtual reality) on noin 50–60 vuotta vanha. Ensimmäiset päähän puettavat katselulaitteet tehtiin jo 1960-luvun alussa. Sitä ennen oli jo käytetty ohjaussauvaa esimerkiksi lentosimulaattoreissa. Morton Heligin Sensorama-laitteessa yhdistyivät kolmiulotteiset liikkuvat kuvat ja ääni, ja nykylaitteista poiketen kokemukseen kuului myös hajuja. VR:n katsotaan yleisesti kuitenkin alkaneen 1968, kun Ivan Sutherlandin työryhmä yhdisti puettaviin (joskin katosta roikkuvassa raskaassa telineessä kiinni oleviin laseihin (HMD, head mounted display) tietokoneen. (Virtual Reality Society 2020.)

Virtuaalitodellisuutta tarkasteltaessa ei voi pitäytyä pelkässä elokuvateoriassa tai filmikäsikirjoittajan sen enempää kuin pelkästään tietokonepelien tarinallisuuden pohtimisessa. Pelintekijöille virtuaalilaitteiden sisällön suunnitteleminen tuntuu olevan luonnollista: VR-pelejä on paljon tarjolla. Katsomani VR-tarinat sen sijaat kalpenevat aina hyvien elokuvien rinnalla. Oletukseni on, että VR on kuitenkin elokuvan ja television kerronnan uusi alusta.

Tässä työssä painotus onkin elokuvallisessa virtuaalitodellisuudessa, CVR:ssä (cinematic virtual reality), jossa kokijan osallisuus tarinan etenemisessä on pieni. Tämä valinta tuo toivoakseni uuden näkökulman niin interaktiivisen kuin passiivisen sisällön tekijöille, yhtä lailla kuin elokuvateoriasta kiinnostuneille.

Tutkailtavana on myös pelin tarinan problematiikkaa ja ajatusta, että pelillisyyttä nostetaan omaksi, perustavaksi ihmisen käyttäytymis- ja toimintamalliksi tarinan rinnalle. Peliä on silloin katsottava inhimillisen toiminnan kannalta keskeisenä, omana, tarinankerronnan ja tarinan ymmärtämisen kanssa erilaisena piirteenä. Tästä on joskus seurannut kysymys, kuuluuko tarina peliin ollenkaan. Nykyaikaisten videopelien rakentamisessa jonkunlainen narratiivi on yleensä pohjana: ne yhdistävät

pelien taustalla olevaa lineaarista tarinaa ja pelillistä immersiota (uppoutumista, ks. alla). Siksi tässä on syytä pysähtyä hetkeksi tarkastelemaan tätä, ns. narratologia vs. ludologia -keskustelua, jossa ludologia tarkoittaa pelillisyyttä

Myöskään videopelin logiikka – tarinallinen tai pelillinen – ei välttämättä ohjeista kaikkea VR-kerrontaa. Työn hypoteesi on, että VR-tuottajan on elokuvan ja television lisäksi ymmärrettävä tarpeeksi sekä pelistä että tarinasta voidakseen löytää keinot toteuttaa tuotanto mahdollisimman hyvin.

Työssä tutkitaan, mitä tekniikoita, periaatteita ja elementtejä lineaarisen tarinankerronnan perinne voi hyödyntää VR:ssä. Keskeinen kysymys on juonen rooli kerronnassa. Lähtökohtana on Bordwellin ja Thompsonin elokuvakerronnan keinojen listaus ja kuvailu sekä pohdinta siitä, kuinka ne toimivat VR:ssä. Toisaalta lähtökohta on myös käytännöllisen näkökulman esittely siitä, miten pelin käsikirjoittajat toimivat ergodisen¹ ja kompleksisen (monipolvisen ja vaikeasti hallinnoitavissa olevan) tarinan kanssa.

Elokuvalla ja peleillä ja siten myös VR:lle keskeinen käsite on immersio. Se käännetään Suomessa usein sanalla uppoutuminen. Tämän sanan käyttäminen kuitenkin johtaa hankaluuksiin johdosten kanssa. Näin tässä pitäydytään sanassa immersio, joka on myös media-alan arkikielessä tutumpi.

Työssä kertaan myös audiokerronnan ammattilaisten näkemyksiä omasta työstään, ja larpeista (live action role playing eli liveroolipeli) sekä immersiiivisestä teatterista. Esimerkiksi monelle radiotaiteen tekijälle juoni voi olla alisteinen muulle kokemukselle. Immersiiivisessä teatterissa taas katsoja on vahvasti subjektiivinen kokija. Larpeissa tarinallisuus on usein alisteista pelaajien päätösvallalle. Näitä kerronnan muotoja yhdistää se, että niissä juonen asema tarinan merkittävimpänä tekijänä on

¹ Ergodinen on norjalaisen mediafilosofin ja hypertekstitutkija Espen Aarsethin termi. Sillä tarkoitetaan kerrontatyyppiä, jossa ihminen edistää tarinaa aktiivisilla toimilla, esim. valitsemalla etenemisvaihtoehdon painamalla nappia. Kompleksisella tarkoitan tässä esimerkiksi monihaaraisen tarinan kerronnan kirjoittajalle aiheuttamaa haastetta pitää tarina yhtenäisenä ja loogisena.

kyseenalaistettavissa, ja siksi ne ovat kiinnostavia analogioita VR:ää mietittäessä.

Merkittävät kirjoittamisen opettajat Aristoteleesta lähtien ovat esittäneet kattavan kokonaisnäkemysen siitä, mikä on "oikeanlainen" taideteos. Sellaisia on siis tarpeeksi, eikä tässä yhteydessä ole tarkoituksenmukaista yrittää luoda ohjeistavaa teoriaa virtuaalikerronnan kertojan työkalupakiksi. Klassikkojen töitä käytetään tässä viitauksena teoreettiseen perinteeseen ja, jos mahdollista, käytännön mahdollisuuksina, joita tekijät ovat vuosisatojen ajan esittäneet. Ehkä siis samalla hipaistaan virtuaalikädellä kerronnan haasteiden pintaa tässä uudessa välineessä. Oletus on, että VR jää olemaan jossain muodossaan, riippumatta siitä, mullistaako se maailman vai ei. Tekijän työkalut kehittyvät sitä mukaa kun ymmärryksemme VR:stä karttuu.

Tämä työ on hermeneuttinen tutkimus ja ennen kaikkea kokeneen televisiotuottajan näkökulmasta kirjoitettu. Pelikäsikirjoittaja tai -tuottaja näkisi tarinan maailman ja periaatteet toisenlaisena. Työssä pyritään perustelemaan realistinen kuva niin elokuvan kuin pelin tuottamisesta triangulaatiolla, joka perustuu tekijän omiin havaintoihin, kirjallisuuslähteisiin ja tekijöiden kanssa käymiini keskusteluihin.

Yle Betan päällikkö Anssi Komulainen kertoi VR:n asemasta osana mediakentää. VR- ja teatteriohjaaja Oleg Nikoalenko kertoi omasta tavastaan tuottaa VR-sisältöä ja pohti sen filosofiaa uudenaikaisena taidemuotona laajemminkin. Ohjaaja Eero Tiaisen kanssa käydyssä keskustelussa pohdittiin immersion merkitystä ja taiteellisen työn transformatiivisuutta, sitä, kuinka kokija muuttuu teoksen koettuaan.

Tässä työssä fiktion ja faktan erottaminen genreinä ei ole olennainen lähtökohta, sillä niiden tekemisen välineet esimerkiksi elokuvassa ovat monelta osin hyvin samanlaisia. Esimerkiksi kertojan persoona on tietenkin faktassa erilainen kuin yleensä fiktiossa, mutta kaikki faktan keinot ovat käytettävissä myös fiktiossa. Olettamus on, että faktantekijällä on sama mahdollisuus käyttää fiktion keinoja halutessaan. Kirjoittaja on kuitenkin

tehnyt pääosan työurastaan faktasisällön kanssa, mikä vaikuttaa painopisteisiin.

2 Virtuaalitodellisuuden liittyviä käsitteitä

2.1 Virtuaalitodellisuus ja sen lähikäsitteet

VR, virtual reality, virtuaalitodellisuus on Sanastokeskuksen Tietotekniikan termistöissä määritelty tietokonesimulaation avulla luoduksi aistihavaintojen kokonaisuudeksi, jossa käyttäjä toimii vuorovaikutuksessa havaitsemansa keinotekoisien ympäristöiden kanssa. Samassa yhteydessä huomautetaan, että VR voi joko pyrkiä simuloimaan jotakin todellista ympäristöä tai se voi luoda täysin kuvitteellisen ympäristön. (Sanastokeskus 2017.)

Suomen kielessä käytetään joskus myös termejä tekotodellisuus, lumetodellisuus tai keinotodellisuus. Esimerkiksi Osmo Pekosen käännöksessä Philippe Quéaun teoksesta *Virtuel: Vertus et vertiges* (1993) hän käyttää termiä lumetodellisuus. Havaintoni on, että em. termit eivät ole vakiintuneet arkikielenkäytössä rajatusti tarkoittamaan sitä, mitä virtuaalitodellisuus 2020-luvulle tultaessa käsittää. Niillä voidaan tarkoittaa filosofisempaa ja laajempaa asiaa, tai niillä voi olla tarkentavaa käyttötarkoitus esimerkiksi fiktiossa. Sen sijaan sana virtuaalitodellisuus on asemoitunut sen käyttäjien kielenkäyttöön. Myös suurin osa siitä suomenkielisestä tutkimusmateriaalista, jota käytetään lähteenä tässä opinnäytetyössä, käyttää termiä virtuaalitodellisuus. Termi on myös Kotimaisten kielten keskuksen julkaisemassa kielitoimiston sanakirjassa (2020).

Frontiers of Psychology -lehdessä 2018 julkaistussa artikkelissa *The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature* kerrataan VR:n historiaa. Ensimmäiset VR-työkalut kehiteltiin sen mukaan 1960-luvulla ja ensimmäiset kaupalliset käyttäjien välineet 1980-luvulla. Artikkelin osoittaa

kuitenkin hyvin, että mediana ja teknologiana VR on nuori. Kirjoittajat kertovat tutkineensa kaikki Web of Science Core Collection -kokoelman² tieteelliset VR:ää koskevat artikkelit, yhteensä 21 667 merkintää, ja tulos osoittaa, että myös VR:n tutkimus on muuttunut. Siinä missä se aiemmin oli paljon teknisen tietotekniikan alan tutkimusta, se on nyt laajentunut monille muille tieteenaloille. (Cipresso, Chicchi Giglioli, Alcañiz Raya & Riva 2018.)

Cipresson ym. artikkeli on oiva kooste siitä kentästä, jolla operoin: narratiivin tutkimuksen historia on tutkimukselleni olennaista, ja lähteitä on paljon. Kuitenkin VR:n kehitys on niin alkutaipaleella, että moni teos on vanhentunut. Siksi pieni ajankohtaisuustarkistus on tätä työtä tehdessä aika ajoin tarpeen.

Tutkimus on rajattu nimenomaan VR:ään. Sen ulkopuolelle jää lisätty todellisuus (AR, augmented reality), sekoitettu todellisuus (MR, mixed reality), ja termi XR, cross reality tai extended reality, jonka voi katsoa kattavan kaikki edelliset ja paljon muuta. Syy tähän on puhtaasti ekonominen. Työssä käytetään myös termiä CVR (cinematic virtual reality), joka joissakin teksteissä on lyhennetty muotoon CR (cinematic reality), elokuvallinen virtuaalitodellisuus. Käsittelyn ulkopuolelle jää käytännön syistä paljon muutakin mielenkiintoista virtuaalimaailmasta, mm. CAVE (cave automatic virtual Environment), tila, jossa kolmiulotteinen virtuaalimaailma luodaan ilman päähän puettavaa laitetta.

Taulukko 1. Virtuaalitodellisuuden rinnakkaiskäsitteitä. (Goode 2019.)

V R	Virtual reality, virtuaalitodellisuus. Kolmiulotteinen maailma, jota katsomme ja kuuntelemme päähän puettavilla laitteilla (HMD, Head Mounted Display) eli virtuaalilaseilla, joita joskus kutsutaan erilaisilla arkinimityksillä kuten "visiiri".
--------	--

² Yhdysvaltalaisen Web of Science Groupin ylläpitämä vertaisarvioitujen tieteellisten julkaisujen kokoelma. (Web of Science Core Collection 2020)

A R	Augmented reality, lisätty todellisuus, jossa näemme reaali maailman muutettuna tai reaali maailmaan lisättyjä elementtejä esim. kännykän ruudulla, reaaliaikaisesti.
M R	Mixed reality, sekoitettu todellisuus, jossa todellinen ja virtuaalinen todellisuus sekoittuvat niin, että voimme käyttää sekä virtuaalisia että reaali maailman välineitä samanaikaisesti ja interaktiivisesti. Joskus käytetään myös termiä hybriditodellisuus, hybrid reality.
X R	Extended reality tai cross-reality. Lyhenne, jota käytetään kattoterminä VR:lle, AR:lle ja MR:lle.
C V R	Cinematic virtual reality, virtuaalitodellisuudessa esitettävä elokuvallinen teos, jossa on joko hyvin vähän tai ei ollenkaan interaktiivista sisältöä.

2.2 Immersio

Immersiolle on erilaisia määritelmiä riippuen taiteenalasta tai mediasta, jota käsitellään. Sillä tarkoitetaan uppoutumista, sitä kuinka ihminen menee mukaan käyttämäänsä (lukemaansa, pelaamaansa, katsomaansa tai kuuntelemaansa) sisältöön. Immersion käsite liitetään usein peleihin ja niihin eläytymiseen, mutta se liittyy myös muuhun mediaan.

Immersion käsite on keskeinen mm. John Bucherin teoksessa *Storytelling for Virtual Reality* (2018). VR-sisältöä katsoessa immersiiivisyys voi vahvistua tarinan voimalla tai pelaajan syventyessä peliin: interaktio voi syventää sitä. Kuitenkin, varsinkin jos kokija seuraa lineaarista kertomusta, joka ei sisällä osallistavia elementtejä, immersio kokemuksen voi pilata hyvinkin pieni asia. Se voi tulla ulkopuolelta, tosimaailmasta, tai se voi olla

VR-käyttöliittymässä, katsottavan tarinan ulkopuolinen asia. Jos kokija seuraa tarinaa seisaallaan, hän saattaa liikkua ja liikkuessaan hän pian kohtaa käyttöliittymän turvarajat. Kirjoittaessaan immersioista VR:ssä Bucher nostaa esille nämä tarinankerronnan ulkopuoliset, tekniset ongelmat: ”Kun [tarinassa] matka katkeaa, katkeaa myös immersio.” (Bucher 2018, 24).

Tämä ei kuitenkaan ole muulle medialle vieras ilmiö: televisiossakin saattaa käydä niin, että televisiolaitteen käyttöliittymä ilmoittaa viasta, ja suuri osa broadcastjakelussa olevasta materiaalista sisältää ruudun kulmaan sijoitetun kanavalogoelementin. Joillakin kanavilla käytetään elokuvaesitysten aikana ruudun yläreunaan tuotavia mainoksia. Mikäli elokuvaimmersio on kyllin vahva, katsoja jatkaa mielellään. Olemme oppineet sietämään tätä.

VR:n kanssa toimiminen on siis alkuvaiheessa myös fyysisen käyttöliittymänsä, laitteiston osalta. Peli-immersio voi olla tietokoneruutua katsottaessa hyvinkin pitkä, tiedämme pelien voivan kestää jopa vuorokausia. On olemassa VR-pelejä, jotka kestävät tunteja, mutta CVR-kertomuksen seuraaminen pitkään on raskasta. Tätä työtä tehdessäni vietin joskus yli kolme tuntia VR-lasit päässäni. Kokemus oli raskas: lasit hiostivat jo varhain, tasapainoistimet ilmeisesti aiheuttivat vähittäin lisääntyvää pahanolon tunnetta, josta oli vaikea päästä eroon, niin kuin merisairaudesta. Bucher (2018, 320) käyttää tästä termiä *simulator sickness* (simulaattoripahoinvointi).

Daniel Dunne kertoo artikkelissaan *Brechtian Alienation in Video Games* (2014) sanan immersio merkitystä. Hän aloittaa Janet Murrayn *Hamlet on the Holodeck* -teoksessa (1997) tekemällä kiteytyksellä: ”Immersion on metaforinen termi, ja johdettu fysikaalisesta kokemuksesta, joka tulee, kun ollaan veden alla³” (Murray 1997, Dunnen 2014 mukaan). Dunne päätyy jakamaan immersion kahdeksi: aktiiviseksi ja passiiviseksi. Näistä passiivinen on se kokemus, jonka elokuvankävijä tai kirjan lukija kokee uppoutuessaan tarinamaailmaan. Aktiivinen taas on pelistä tuttua, pelaajan

³ Submerged = olla veden alla

oman tekemisen syventämää immersioista. Nämä molemmat luonnostaan ovat VR:lle ominaisia – tietenkin riippuen tuotteen vaatiman aktiivisuuden määrästä. (Dunne 2014.)

Virtuaalitodellisuuden immersiota syntyy jo ilman sisältöä: kolmiulotteiseen maailmaan siirtymisen kokemusta on vaikea selittää, sen tajuaa vain edes kerran kokeilemalla. Itselleni samanlainen oivallus on tapahtunut esimerkiksi ensimmäisen laitesukelluksen yhteydessä: myös ennen sitä kertomukset kokonaisvaltaisesta ympäristön muutoksesta olivat vaikea tajuta ja ensikokemus yllätys.

Immersiota voi toki synnyttää tarinalla, mikä on tämän työn aihe, mutta samalla on otettava lukuun, että on taidemuotoja, joissa immersio perustuu osallisuuteen, esimerkiksi immerstiivinen teatteri ja liveroolipelit. Niidenkin tutkaileminen auttaa ymmärtämään VR:n poikkeuksellisuutta esimerkiksi elokuvaan verrattuna: niissä immersio syntyy myös muusta kuin tarinaan uppoutumisesta.

2.3 3D ja 360 astetta

VR:lle ominaisia teknisiä käsitteitä ovat mm. 3D ja 360 astetta. 3D, three dimensions, kolmiulotteisuus tarkoittaa mediassa kuvan näkymistä kaksiulotteisen tason sijaan myös syvyys suunnassa. 360-asteisuudella taas tarkoitetaan sitä, että kuva ulottuu joka puolelle katsojan ympärille. Käsitteet menevät joskus VR:stä keskusteltaessa sekaisin.

Kolmiulotteisuuden käsite, 3D, ei ole uusi: muistan itse nähneeni 1980-luvun alussa Tappajahai 3 -elokuvan teatterissa kolmiulotteisena, viherpunalasiensa läpi. Mutta tätä työtä varten lukemassani materiaalissa ja myös käymissäni keskusteluissa kiinnitetään huomiota siihen, että VR:n 3D käsitetään usein vain teknisesti, vaikka se tarkoittaa tekijöilleen usein myös muuta. Kolmiulotteisuus on tällöin sitä, että visuaalista syvyysuuntaa käytetään hyväksi tarinan kerronnan lähtökohtana, ei vain visuaalisena keinona. (Nikolaenko, keskustelu 2020.)

Myös 360-asteisuuden käsite voidaan käsittää rajatusti. Kokija voi VR:ssä ja nähdä joka puolelle ympärilleen pyörimällä ympyrää – ja myös kuulla: tämä koskee myös auditiivista kokemusta ja ns. spatialisaatiota tai auralisaatiota⁴. (Kärkkäinen 2002, usea.) VR on kuitenkin oikeastaan vielä enemmän, vähintään 720-asteinen, koska niissä on mukana vaakaulottuvuuden lisäksi myös pystyulottuvuus. Esimerkiksi YouTuben 360-asteisissa videoissa voi yleensä nähdä joka puolelle tasossa, muttei ylös tai alas. Avaruudellisuus on VR:n kiehtovimpia mahdollisuuksia.

3 VR:n asema ajassaan

Elokuvan ja elokuvateorian historiaa on kiehtova lukea virtuaalitodellisuuden näkökulmasta. Sata vuotta sitten Sergei Eisensteinin kaltaiset pioneerit tutkivat silloin vielä uutta taidemuotoa dialektisena osana yhteiskuntaa – elokuvalla oli rooli vallankumouksessa – ja sen omia periaatteita niin kirjoittamalla siitä kuin tekemällä sitä. (Jalander 1989). Elokuvan tekeminen oli kallista, ja tekijät kehittivät ajatuksiaan mm. teoretisoimalla, katsomalla toisten elokuvia ja esimerkiksi leikkaamalla toisten elokuvia. Venäläispioneerien työnä oli siis tehdä jotain, mitä nykykulttuurissa ehkä voisi kutsua *mash-upiksi*, uutta taidetta toisten teoksista. Heidän tavoitteensa oli ymmärtää omaa taidemuotoaan paremmin, luoda sille sääntöjä, niin kuin nykyaikainen sisällöntekijäkin tekee kohdatessaan uuden aplikaation tai *pluginin*⁵. Elokuva oli viimeistään 20-luvulla kasvanut intohimojen taiteeksi, sille on annettu valta, ja sittemmin se muutti maailmaa. Voiko virtuaalitodellisuus mediana olla samanlaisessa asemassa kuin elokuva 1920-luvulla tai peli 1970-luvulta lähtien?

Ehkä. On kuitenkin helpompi antaa tämä paikka pelille. Pelaaminen, leikki, on ihmisluonnolle tyypillinen tapa olla. 1960-luvulta lähtien tietokonepelit ovat kasvaneet yhdeksi suurimmista mediateollisuuden osista. Niiden

⁴ Spatiaalisuus=kolmiulotteinen synteettisesti luotu äänikenttä, jossa äänet tuntuvat tulevan tietyistä pailaistettavista suunnista kuulijan pään ulkopuolelta. Auralisaatio on prosessi, jonka tarkoituksena on luoda kolmiulotteinen äänitila simuloimalla äänilähteiden suuntaa. (Kärkkäinen 2002)

⁵ Ohjelmiston mahdollisuuksia laajentava tai parantava siihen jälkikäteen asennettava osa.

tekemiseen liittyy valtavasti teoretisointia, vallankumouksellista virettä ja vallan uusjaon ilmiöitä, niin kuin elokuvankin.

Suomessa vaikuttavan venäläisen teatteriohjaajan Oleg Nikolaenkon mukaan VR on vasta alkutaipaleella, mutta se muuttaa kaiken. (Nikolaenko, keksustelu, 2020). Nikolaenkon töissä näkyy teatterintekijän siirtyminen kolmiulotteiseen ja 360-asteiseen visuaalisuuteen, jossa mustan ja valon leikki toimii lähes psykedeelisenä kerrontamuotona. Nikolaenkon usko omaan välineeseensä ja hänen työnsä osoittavat, että VR:n todellinen asema taiteenlajina on vielä mahdoton tietää.

Samalla on todettava, että tämän työn rajaus VR:ään voi johtaa harhaan. VR on osa laajempaa ilmiötä: AR, MR, koko XR ovat kiinni sekä pelissä ja elokuvassa että fyysisessä arkitodellisuudessa. Koska ne ovat digitaalisia, ne ovat myös kytköksissä tekoälyyn. Ne ovat siten osa paljon laajempaa digitalisoitumiskehitystä kuin pelkkä VR.

John Bucher kirjoittaa, että VR on osa laajaa remediaatiota. Hän viittaa tällä Jay David Bolterin ja Richard Grusin kirjaan *Remediation, Understanding New Media* (1999). Bucherin mukaan Bolterin ja Grusinin ajatus on, että digitaalisuus ja median muutos, uusi media, olisi irtiotto vanhasta, on väärä. Uusi media on heidän mukaansa kiinni perinteessä. Sana remediaatio leikkii kielellä: sen voi kääntää muotoon uusvälineellistyminen tai uusmediallistuminen, mutta yhtä lailla sanan vanhan merkityksen ”oikaisu, korjaus tai parannus”. Bucher kiteyttää:

Tämä tarinankerronnan läpimurto muuttaa tapaa, jolla yleisöt menevät mukaan liikkuvan kuvan maailmaan, samalla kun se muuttaa sitä, miten luomme sisältöä – ja tämä on vasta alkua. Virtuaalitodellisuus on yksi viimeisimmistä kehityskuluista remediaation [tai parannuksen] prosessissa, joka määrittää digitaalista mediaa. (Bucher 2018, usea.)

Sitran vuonna 2020 julkaisema megatrendilista voisi olla lähes sellaisenaan 100 vuotta vanha, kun siinä mainitaan, että ekologisella jälleenrakennuksella on kiire, väestö ikääntyy ja monimuotoistuu, verkostomainen valta voimistuu, teknologia sulautuu kaikkeen,

talousjärjestelmä etsii suuntaansa. (Sitra 2020.) Näitä kaikkia kuitenkin leimaa paljon VR:ää vahvemmin tekoäly, joka mahdollistaa globaalien vallankäytön, oli vallankahvassa sitten poliittinen, kaupallinen tai valtiollinen korporaatiojärjestelmä tai yksilö.

Virtuaalitodellisuus näyttää olevan ikuinen tukevaisuuden taidemuoto. Se sisältää suuria mahdollisuuksia. Yle Betan⁶ päällikön Anssi Komulaisen näkemys VR:ään kuvaa hyvin sen asemaa. Hän kertoo havainnoista, joiden mukaan VR-kokemus on joillekin katsojille kaksiulotteista videota voimakkaampi: ”Joissain käyttötapauksissa käyttäjä kokee saavansa haluamansa määrän elämyksiä tai tietoa lyhyemmässä ajassa VR-kokemuksessa kuin perinteisempiä medioita hyödyntäen”. (Komulainen, sähköposti 2020).

Komulaisen (sähköposti 2020) mukaan tämä näkökulma yhdistettynä syvällisiin ja tunteisiin vetoaviin tarinankerronnallisiin kyvykkyyksiin yhdistettynä tekee siitä myös julkisen palvelun kannata ”otollisen teknologian ja tarinankerronnan välineen”.

VR:n tulevaisuus on Komulaisen mukaan epävarma:

Käytännössä VR:n tutkiminen on Ylessä kuitenkin parkkeerattu siihen saakka, kun VR/XR-sisällöille syntyy kysyntää ja käyttäjäkuntaa pelaamisen ulkopuolellakin. Toistaiseksi näyttää, ettei järkevää julkaisukanavaa ja/tai varteenotettavaa käyttäjäkuntaa ole syntyneessä. (Komulainen, sähköposti, 2020.)

4 Peli ja narratiivi

Elokuvan lineaarisen kerronnan rinnalla on toinen, vielä digitaalisempi, ehkä vielä syvemmällä ihmisen perusluonteessa toimiva mekanismi, joka luo immersiota. Se on peli. Peli ei ole tarinankerrontaa siinä mielessä, että sen tavoite välttämättä olisi sulkeuma. Kuitenkin kiistatta peliä pelatessaan,

⁶ Yle Beta on Yleisradion kehitysyksikkö, päällikkö Komulaisen sähköpostiviestin sanoin (2020): ”Yleisradion hautomo tulevaisuuden mediakokemuksille. Tavoitteenamme on tunnistaa nousevista trendeistä ja teknologioista ne, jotka avaavat meille uusia tarinankerronnallisia mahdollisuuksia tai tulevat muuttamaan toimintaamme tai toimintaympäristöämme merkittävästi.”

kokiessaan, ihminen uppoutuu siihen syvästi. Kokemus on siis hyvin immerstiivinen jo välittömän toiminnan aikana. Pelaaminen on kivaa, piste, ei tarvita draaman teoriaa tätä selittämään.

Näin VR:n tarinamaailmaa tutkiessa onkin perehdyttävä paitsi elokuvan keinoihin, lineaarisen tarinan ja juonen olemukseen myös pelin mekanismeihin ja teoriaan, hakea hetki analogiaa elokuvaan lisäksi roolipeleistä ja videopelien maailmasta.

4.1 Narratologia vs. ludologia

Pelin ja narratiivin välinen kissanhännänveto on tuttua pelin teoreetikoille.⁷ Narratologinen ja ludologinen näkökulma, tarina vs. peli -dilemma on pelin tekemisen isoja keskustelunaiheita. Pohdinta on keskittynyt siihen, kuuluuko peliä mieltä tarinan näkökulmasta vai onko peli sinällään sellaista toiminnallisuutta, jolle voidaan perustaa pelituote. (Bucher 2018, 27,6 min.⁸)

Videopelien historiaa tutkailtaessa voi nähdä, että alusta alkaen niiden maailma on ollut lähellä samaa kiehtovaa mielikuvitusmaailmaa kuin elokuvakin. Vuonna 1962 tehdyssä, ensimmäiseksi videopeliksi mainitussa pelissä *Spacewar!* pelaajat kulkivat avaruudessa pikkuruisilla viivapiirrosraketeilla mustaa taustaa vasten ja ampuivat avaruudessa liikkuvia rakennelmia. (Smith 2019.) Avaruusfantasian (vrt. elokuva) lisäksi peli operoi aivan toisenlaisessa maailmassa, jossa taustatarinalla oli vain löyhä merkitys. Avaruustarinat olivat muotia, ja muistan itse vastaavaa peliä pelatessani 1970-luvulla – nimellä *Asteroid* – että lapsen mieltäni miellytti ajatus, että olisin avaruushävittäjän pilotti. Kuitenkin: kyllä immersio siinä pääasiallisesti syntyi yksinkertaisesta räiskimisestä ja omien taitojen kuten ampumisnopeuden karttumisesta, siis pelaamisesta. Pohjana oli lapsen kuvitelma avaruussankaruudesta, mutta vetovoima oli välittömämpi.

⁷ On erotettava tämä konsepti peliteoriasta.

⁸ Osassa lainauksista sijaintimerkintä viittaa (tässä tapauksessa Bucherin) teoksen e-kirjaversioon koronavirusepidemian estettyä kirjan uudelleenlainaamisen. O'Reilly-palvelu ilmoittaa e-kirjassa lainauksen kohdan äänikirjan ajastuksen mukaisena.

Videopelin historiassa tarinallisuus on usein ymmärretty väärin. 1980-luvun alussa pelejä pyrittiin tekemään monista elokuvatarinoista. *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) mainitaan monesti maailman epäonnistuneimmaksi peliksi (Suckling & Walton 2017, 12). Suckling ja Walton (2017, 16) sanovat, että 1970-luvulla nähtiin pelitarinan kipinä, 1980-luvulla syttyi joitakin liekkejä ja 1990-luvulla roihusi jo kunnolla.

Suckling ja Walton toteavat, että peliä tuotettaessa usein kohdataan tilanne, jossa pelillisuus ei toimi sovitun tarinan kanssa. Filmissä tällainen tilanne ratkaistaisiin aina juonen kannalta: kaikki elementit tukevat tarinaa ja juonta. Pelituotannoissa pelillisuus on kuitenkin pääosassa. VR-kerronnassa on nähtävissä sama jännite (Bucher 2018, 27,6 min.).

Suckling ja Walton käyvät läpi kolme eri tapaa nähdä tarina osana peliä. ”Miksi pitäisi olla tarina?”, he kysyvät – ja vastaavat:

1. Ei pidäkään. On pelejä pelaajille ja pelejä ei-pelaajille ja näiden välinen ero jakaa myös pelien tekemisen lähtökohdan.
2. Pelit tarvitsevat kehyksen pelin toiminnalle. Tätä vastaan on argumentoitavissa, että Tetris-videopalikkapelissä ei ole mitään tarinaa ja silti se on immerstiivinen ja menestynyt peli, ja näin ollen emme tarvitse tarinaa. Mutta ilman teemaa niistä saattaa jäädä puuttumaan jotain.
3. Peli on tarina. Tässä näkökulmassa pelikokemus on niin elimellinen osa kokonaistarinaa, että ilman toista peli ei toimisi. Tässä ”tarinavetoisen pelin ja interaktiivisen tarinan välinen raja on kiehtovasti sumea.”

(Suckling & Walton 2018, 230–236, usea.)

Teoksessa *The Game Culture Reader* (Cambridge Scholars Publisher, Cambridge 2013), tutkija Kevin Moberly kertoo ludologia/narratologia -kiistassa aktiivisina keskustelijoina olleiden Espen Aarsethin ja Markku Eskelisen kirjoituksia: heidän mukaansa peliä on suojeltava kehitykseltä, jossa muun alan tutkijat, ja nimenomaan elokuvan ja kirjallisuuden, omivat

keskustelun pelistä. Näin narratologia ottaisi vallan ja suorastaan kolonialisoisi pelin tutkimuksen. (Moberly 2013, 162-163, usea.)

Moberly kuvaa kuitenkin, kuinka italialainen pelitutkija ja -suunnittelija Gonzalo Frasca näkee Aarsethin ja Eskelisen näkökulman olleen tilanteesta ja ajankohdasta riippuvainen: he asettautuivat kirjoituksillaan ennen kaikkea kritisoimaan tilannetta, jossa uuden taide- ja mediamuodon, videopelin ja sen tutkimuksen asema oli vielä heikko. Frasca päätyykin Moberlyn mukaan olemaan sitä mieltä, että ludologian narratologian välistä kiistaa on liioiteltu, sitä ei oikeastaan hänen mukaansa ole koskaan ollutkaan. (ibid.)

Yhtä kaikki, 2020-luvulle tultaessa, kuten Sucklingin ja Waltonin kolmen väittämän kolmoskohdassa todetaan, narratiivi voi olla ja on usein osa peliä. Jos Frasca on oikeassa, narratiivi ja ”game play”, pelillisyyttä, mahtuvat samaan tuotteeseen jo hyvin.

4.2 Kompleksisen pelin haaste kirjoittajalle

Elokuva- ja televisiotuottajan näkökulmasta VR:n pelillisyyttä avaa edellä kuvailuista syistä haasteen ymmärtää sitä työtä, jota pelikäsiluotokirjoittaja tekee. Arvatenkin pelikäsikirjoituksen tekemiseen on monia keinoja. Ison mittakaavan peli tehdään eri lailla kuin pienen, ryhmässä, jonka on pelattava yhteen maaliin. Ryhmän dynamiikan hoitaminen tapahtuu keinoilla, joihin riittää tutkimuksia.

Sucklingin ja Waltonin teoksessa laaja joukko pelikirjoittajia pääsee kertomaan omasta työstään. Lainauksista näkee, että kirjoittamistyötä leimaa ison tuotannon ja ison työryhmän lainalaisuudet, jotka ovat tuttuja myös elokuvan ja tv-sarjan tekemisessä: joillakin on enemmän, toisilla vähemmän sananvaltaa pelin päätarinassa, joillakin huolena on itselleen rakkaiden juttujen karsiminen lopullisesta työstä. Ubisoft- ja Redstorm-tuotantoyhtiöiden *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* (2010) -pelin käsikirjoittajiin kuulunut Richard Dansky kertoo kirjassa näin:

Millaista on olla pelikäsi kirjoittaja? Se on erilaista kuin mikään muu kirjoittamisen tapa [...] olet intiimisti laajempaan tiimiin liitetty osanen, jolla on riippuvuuksia eteesi ja taaksesi. Työsi vaikuttaa hyvin moneen muuhun kehittäjään ja sinun työsi heidän työhönsä. Se perustuu niin paljon yhteistyölle, etten usko saman olevan laita missään muualla. Siinä on hyvää ja huonoa. Rajoitukset voivat olla tiukkoja, tulla ulkopuolisilta, ja niitä usein määrittää teknologia, budjetti tai aikataulu. [...] Toisaalta, kun näkee jotain mitä on kirjoittanut, toteutuneena, ja pelaajan saavan siitä kiksejä, onnistumisen tunne on yhteinen. (Dansky Sucklingin & Waltonin 2018, 312 mukaan.)

Pelikäsikirjoittaja Paavo Kässi (2018) käsittelee Noesia-verkkolehden kiinnostavan filosofisessa artikkelissaan *Pelikäsikirjoittamisen vaikea taito* pelikäsi kirjoittamista tapaa, jolla hän sovelsi draamakäsikirjoituksen periaatteita tietokonepelin kontekstiin. Hän kuvailee erään pelin käsikirjoittamiseen liittyvää prosessia. Pelin tarinamaailma oli luotu jo aiemmin, joten hänen tehtäväkseen tuli rakentaa pelin sisälle draamaa.

Kässi (2018) toteaa, että videopeli on digitaalisen kirjallisuuden muoto ja eroaa siksi ei-digitaalisen tekstin kirjoittamisesta.

Videopeli ei ole teatterilava tai painettu kirja; tilana kyseessä on pikemminkin sekä näyttämö että katsomo, jossa katsoja itse on samalla yksi näyttelijöistä. Tietokonepelien tarinat edellyttävät pelaajalta aktiivista toimintaa edetäkseen, ja juuri vuorovaikutteisuuden takia logiikalla on pelikäsi kirjoittamisessa lineaarista draamatekstiä keskeisempi merkitys. (Kässi 2018.)

Kässi käyttää esseessään ergodisen draaman käsitettä. Tällä hän viittaa Espen Aarsethin ajatukseen tekstistä, jonka etenemiseen lukijalla on mahdollisuus vaikuttaa. Ergodinen teksti on ominaista tietoverkollisessa hypertextissä voi klikata sanaa, joka vie toisaalle. Näin lukija vaikuttaa toiminnallaan siihen, minne päättyy, toisin kuin lineaarisesti kerrotussa tarinassa, jonka etenemisestä päättää sen tekijä.

Kässi näkee eron lineaarisen tekstin ja pelitekstin tekemisen prosessissa. Siinä missä pelikirjoittajan on kerrottava kokonaistarinaa, hänen on otettava huomioon myös se, mihin pelaaja menee. ”Pelikäsi kirjoittaminen on eräänlaista ohjelmointia.” (Kässi 2018.)

Paavo Kässi (2018) kertoo ottaneensa käyttöön logiikan menetelmät, ja nimenomaan modaalisuuden⁹, toteaa sen avulla rakentaneensa eri karakterien suhteista kartan, jonka avulla hän on kyennyt hallinnoimaan paremmin laajan hahmojoukon kohtaamisista seuraavia tilanteita.

Kässin kuvaama toimintatapa voisi kenties toimia myös lineaarisen tarinan käsikirjoittajan työkaluna, mutta Kässin kohtaama ongelma kuvaa hyvin elokuvaan tai televisioon kirjoittavan ja peliin kirjoittavan maailman eroa. Pelin luomien vaihtoehtojen määrä on niin suuri, että se väkisin muuttaa käsikirjoitusprosessia jokaisen ryhmässä olevan kannalta. Kässi mainitsee työn lopputuloksen sivumääräksi 500 sivua.

Tiimikäsikirjoittaminen ei ole vierasta elokuvassa tai televisiossa, ja myös niissä kokonaislopputulokseen vaikuttaa ison määrän ihmisiä panos. Tuottajan tehtävänä on löytää resurssit, ja sen jälkeen ihmiset, ja luoda sekä hallinnoida prosessia, jonka avulla syntyy mahdollisimman hyvä lopputulos. Videopelin tuottaminen ja elokuvan tuottaminen eroavat toisistaan paljon, mutta niissä on myös paljon yhtäläisyyksiä.

4.3 John Bucher ja tarina virtuaalitodellisuudessa

On ilmeistä, elokuvalla ja että yhteisiä piirteitä on paljon: VR:ssä on paljon liikkuvaa kuvaa, joka yhdistyy äänimaisemaan, ja tiloja, joissa kokija on, voidaan aina pitää lavastettuina, koska ne ovat keinotekoisia - ehkä lukuun ottamatta realistisia, dokumentaarisia toteutuksia. Lavastukset ovat virtuaalisia, mutta niiden lainalaisuudet jäljittelevät tai ovat jäljittelemättä samalla tavalla todellisuutta kuin elokuvassa.

Elokuvan ja VR:n suuri ero on katsojasuhteessa. Siinä missä elokuvalla *mise-en-scène*, näyttämöllepano on ulkopuoliselle katsojalle katsottavaksi tehty asetelma, VR:ssä kokija itse on *mise-en-scène*, pantu näyttämölle. Elokuvassa näkökulmahenkilö on fokalisoija, joka määrittää katsojalle esimerkiksi tarinan suunnan. VR:ssä voisi sanoa kokijan olevan kameran

⁹ Modaalisuuden määritelmä: todellisuuteen liittyvä piirre, että asiat ovat mahdollisia tai välttämättömiä. (Tieteen termipankki 2020a)

linssi. Se, kuinka paljon hän osallistuu tapahtumiin, on tuotannon tekijöiden valinta ja merkittävä osa kerronnan lähtökohtia.

Virtuaalitodellisuus hyödyntää sekä elokuvan että videopelin käyttämiä mekanismeja. Vaikka käsittelen spesifisti CVR:ää, jotta voisi sitä paremmin ymmärtää suhteessa muuhun VR:ään, on pelille annettava hetki myös tässä. On kuitenkin myös tarinallisia kertomuksia, joissa kokijan ei tarvitse osallistua tarina etenemiseen lainkaan tai osallistuminen on pientä, hienovaraista. Joissakin tarinoissa kokija voi osallistua passiivisesti, kyetä esimerkiksi vaihtamaan kuvakulmaa tai sijoittumistaan virtuaalitilassa.

VR:n tekijät ja tutkijat, mm. John Bucher, käyttävät sanaa *agency*, kuvaamaan kokijan osallistumista VR:ssä etenemiseen. Kenties sanan voisi kääntää sanalla ”toimijuus”:

Toimijuudella viitataan käyttäjän VR/AR/MR-kokemuksen interaktiivisiin mahdollisuuksiin. Suurin osa kehittäjistä yhtyy näkemykseen, että mitä suurempaa toimijuuden mahdollisuutta katsoja/pelaaja nauttii, sitä korkeampi on immersion aste, ja sitä aidommalta kokemus tuntuu. (Bucher 2018, sanasto.)

4.4 Subjekti VR:ssä

John Bucher jakaa subjektin näkökulmat VR:ssä tavalla, joka muistuttaa elokuvateoriasta ja laajenee kohti videopelejä. Hänellä POV, katsoja–kokijan *point of view* eli näkökulma voi olla missä tahansa persoonamuodossa.

Ensimmäisessä persoonassa kokija on tietysti subjekti. Tämän näkökulman Bucher jakaa kahteen. Tarinan päänäkökulma voi olla puhtaasti kokijan, jolloin hän myös on VR-tarinan päähenkilö. Tai näkökulma voi olla *perifeeraalinen* (first person peripheral), jolloin kokija (=subjekti) seuraa tarinaa, kuitenkin niin että on läsnä. Läsnäololla Bucher tarkoittaa tässä sitä, että subjekti on tarinamaailman sisällä; tarinan hahmot esimerkiksi puhuvat hänelle. (Bucher 2018, 96-97.)

Jos VR:ssä käytetään toista persoonamuotoa eli puhutellaan kokijaa suoraan sinä-muodossa, kokijalle annetaan myös rooli, jolla hän voi vaikuttaa juonen etenemiseen esim. neuvomalla tai käskemällä. Näin hän siis ohjaa tarinaa. Tämä videopeleille ehkä tyypillinenkin näkökulma on Bucherin mukaan narratiiville hankala käyttää, mutta VR:ssä mahdollinen. (Bucher 2018, 97.)

Kolmannessa persoonassa oleva kokija on VR-maailmassa tarinan sisäinen sivustaseuraaja. Bucher jakaa tämän näkökulman kolmeen: rajattuun, moninkertaiseen ja kaikkitietävään. Rajattu näkökulma rajaa näkökulman yhteen, esim. yhden henkilön näkökulmaan, moninkertaisessa on monta eri näkökulmahenkilöä ja kaikkitietävässä kokija voi nähdä tarinan kaikkien näkökulmasta. (Bucher 2018, 97.)

Bucherin näkemys on siis lähellä elokuvankin, tai vaikka kirjallisuuden jakolinjoja. Kuitenkin mahdollisuus rakentaa kokijasta aktiivinen osallistuja, ja se, miten kokija voi tarinamaailman keskellä ollessaan vaikuttaa tarinamaailman asioihin ja juonen etenemiseen, erottaa VR:n elokuvasta.

Bucherin haastattelema Cris Milk, entinen musiikkivideo- ja mainosohjaaja, nykyinen VR-tarinoiden tekijä, pohtii haastattelussa lineaarista tarinaa ja sanoo, että VR eroaa elokuvasta fundamentaalilla tasolla.

Elokuvan kieli kehittyi formaatista, joka tehtiin synnyttämällä se teknologisesta keksinnöstä [...] Virtuaaliodellisuudessa meillä on teknikka, formaatti ja kieli. Kieli on tuntematon mutta myös formaatti on tuntematon. (Milk Bucherin 2018, 100 mukaan.)

Milkin mukaan siis elokuvan formaatti (valolla liikkuvalta filmiltä heijastettu liikkuva kuva) ja teknologia synnytettiin samaan aikaan, ja elokuvan kieli kasvoi siitä vuosikymmenien kuluessa, mutta VR:ssä on vain teknologia, ja muu hakee vielä muotoaan.

Tämä tarkoittaa, että emme voi pelkästään luoda kieltä vaan meidän samanaikaisesti kehitettävä teknologiaa. Tämä on erikoinen avioliitto, sillä siinä puhutaan piilaaksosta ja Hollywoodista, joiden välinen ristiinpölytys ei ole aina kovin helppoa. (ibid.)

Milkin mukaan kaikki aiempi media, puhelin, radio televisio, elokuva, jopa internet, ovat representaatio, abstraktio ihmisen kokemusmaailmasta. Hän näkee VR:n toisenlaisena: Se, miksi VR-teknologia on niin ainutlaatuista, on, että se oikeasti kaappaa, tai konstruoi ihmisen kokemuksen ja lähettää sen meille ensikäden kokemuksena. (Bucher 2018, 102.)

Milkin hieman hämyinen näkemys kuvaa hyvin sitä, kuinka vaikea VR:stä on taidemuotona tai mediana saada kiinni. Näkeekö hän VR-kokemuksen samanaikaisesti teknisenä ja sisällöllisenä ilmiönä? Silloin VR:ssä ei ainoastaan kerrottaisi tarinoita vaan koska siellä luodaan niitä, se myös kertoisi tarinoita meille itse. Alkuperäinen käsikirjoittaja ei voi määrittellä tarinan ilmenemistä täysin.

5 Elokuvan keinot virtuaalidellisuudessa

Tähän asti tutkimuksessa on kuljettu teoreettisessa ja filosofisessa näkemyksessä VR:ään. Mutta mitä jos virtuaalidellisuus on vain käytännöllinen kenttä, jossa voidaan hyödyntää joitakin elokuvan keinoja ja toisia ei?

Artikkelissa *Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees*, Michael Gödde, Frank Gabler, Dirk Siegmund ja Andreas Braun (2018) raportoivat tutkimuksestaan. Siinä he muun muassa tekivät empiirisiä kokeita viidellekymmenelle koehenkilölle siitä, kuinka elokuvan keinot toimivat VR:ssä. Heidän lähtökohtansa oli etsiä ratkaisuja kuuteen päähaasteeseen:

1. Katsojan huomion ohjaaminen olennaisiin tarinaelementteihin.
2. Katsojan roolin valitseminen sen välillä, onko tämä aktiivinen osallistuja vai passiivinen sivustaseuraaja.
3. Oikean sijainnin valitseminen kameralle, toiminnalle ja tarinaelementeille sekä näiden valintojen seuraukset.

4. Ajan ja paikan tiivistymien tasapainottaminen.
5. Kuvarajausten uudelleen ajattelevinen.
6. Leikkauksen uudelleen ajattelevinen.

Tutkimuksen mukaan Ruth Aylett on nimennyt ns. narratiivisen paradoksin, jonka mukaan korkea toimijuuden aste (higher agency) voi häiritä tarinan ymmärtämistä ja toisaalta, jos kokija ei saa toimia tarpeeksi (low agency), voi läsnäolon tunne, immersio olla vähäisempää. (Aylett Gödden, 2018, 2 mukaan).

Seuraavassa kerrataan lyhyesti Bordwellin ja Thompsonin laajasti Suomessakin oppikirjana käytettävän *Film Art – An Introduction* -teoksen (2013) jaon mukaan joitakin elokuvan elementtejä ja keinoja. Tuon mukaan oman kokemuksen ja samalla yllä mainitun saksalaistutkimuksen tuloksia.

5.1 Muoto ja tyyli

Bordwellin ja Thompsonin ajattelussa keskeistä siinä, miten ymmärrämme elokuvan taidemuotona, on arkiselta tuntuva ajatus, ettei elokuva ole sattumanvaraisesti järjestetty kokoelma asioita. He jakavat tavan tutkia elokuvaa sen muotoon ja tyyliin.

Muoto on yksinkertaistetusti sanottuna se kokoelma toisiinsa suhteessa olevia kerronnan keinoja, joita tekijä käyttää kasatessaan teoksensa. Henry Bacon tiivistää Bordwellin ja Thompsonin käsityksen elokuvan tyylistä hyvin, se on: ”elokuvallisten tekniikoiden systemaattista ja merkityksellistä käyttöä” (Bordwell & Thompson Baconin 2017 mukaan). Erityisesti Bordwell ja Thompson käsittelevät elokuvan narratiivista muotoa, joka on nykyelokuvalla tyypillisin, se mitä miellämme arkikielessä elokuvaksi, vasten ajatusta, että elokuva voi olla myös kokeileva tai juonellisuudesta pois pyrkivä.

Eittämättä myös virtuaalitodellisuuden analysoinnissa on mahdollista analysoida teoksen muotoa ja tyyliä. Silloin on huomioitava jälleen sille tyypillinen kaksijakoisuus aktivoivaan pelin ja passiiviseen tarinaan. Lähtökohta tässä luvussa on täysin pelitön VR-tuote, ns. Cinematic Virtual Reality eli CVR. Joissakin kohdissa saatan ottaa esiin näkökulman ergodisuudesta eli VR-elokuvasta, jossa tarinan eteneminen vaatii pelaajan toimintaa.

Bordwellin ja Thompsonin teoria muodosta ja tyylistä antaa jotakin systematiikkaa sille, miten CVR-teosta voisi analysoida. Tarkoituksena ei ole sen enempää tehdä Bordwellin ja Thompsonin elokuvateoriasta tyhjentävää esitystä tai kattavaa esitystä VR:n muodosta ja tyylistä vaan purkaa hieman näkökulmia, joita VR:n ja elokuvan suhteeseen liittyy. Tulkintani on, että elokuvan muoto- ja tyyli-teoriasta paljon on sovellettavissa CVR-teoksen analysoinnissa.

Bordwell ja Thompson esittävät tekniikoita, joita narratiivismuotoista elokuvaa tehdessä on otettava huomioon. Seuraavassa verrataan käytännöllisenä pohdintana heidän näkemystään siihen, miten olen esimerkkitieteoksia katsoessa voi havaita kyseisen keinon tai elementin toimivan virtuaalitodellisuudessa, ja peilataan joissakin kohdin laajemmin sitä, miten asiasta on kirjoitettu ja mitä tätä työtä varten haastatellut asiantuntijat sanovat.

Bordwell ja Thompson käsittelevät – yksinkertaistetusti – narratiivisesta elokuvasta kirjoittaessaan mm. seuraavia asiakohtia:

Elokuvan muoto:

- juoni ja tarina
- syy ja seuraus (henkilöhahmot)
- aika

- tila
- aloitus, lopetus ja kehittymisen tavat
- tarinainformaatio

Elokuvan tyyli:

- mise-en-scène eli näyttämöllepano
- elokuvaus
- leikkaus
- ääni

(Bordwell & Thompson, 2013, usea.)

Tässä työssä sana presens otetaan kuvaamaan sitä tilaa, johon kokija saapuu aloittaessaan valitsemansa tuotteen sisään. Se ei ole siis kieliopillinen määre tai kerronnallinen näkökulmavalinta draamassa vaan lähtötilanne kullekin tuotteelle. Presensia edeltää VR-kokemuksessa kolme esitasoa:

1. Käyttöliittymän pukeminen tai siihen siirtyminen. Tässä työssä esimerkit ovat visiireillä eli päähän puettavilla laitteilla koettuja.
2. Laitteen orientaatiotaso, jossa kokija näkee kolmiulotteisen ruudukon, jonka keskellä hän itse yleensä joko seisoo tai istuu.
3. Itse sisältötuotteen oma lähtötaso. Viimeinen on se mitä kutsun presensiksi. Termi presens on siis erotettava

virtuaaliodellisuudelle tutusta termistä *presence*, läsnäolo tai presenssi.

Tämä kolmijako on olennainen, kun määritellään kokijuutta suhteessa katsojuuteen ja kuulijuuteen, ja sillä on analogia elokuvaan: elokuvaakin mennään katsomaan tai se otetaan esiin digipalvelusta. VR:ssä se on meille tuntemattomampi, ja siinä missä elokuvassa alkaa esivaiheiden jälkeen katsominen, VR:ssä kokija on jo täysillä mukana emotioissa. Lämmittelyvaihe on toisenlainen.

5.2 Elokuvan muoto virtuaaliodellisuudessa

5.2.1 Juoni ja tarina

”Tarinat ympäröivät meitä”, aloittavat Bordwell ja Thompson. He katsovat formalistisen perinteen mukaisesti, että tarina on inhimilliselle toiminnalle ominainen tapa jäsentää maailmaa. (Bordwell & Thompson 2013.)

Elokuvassa tarina ei yleensä näy kokonaan, vaan seuraamme – Aristoteleelta tuttuun tapaan – juonta, joka on tekijöiden valinta järjestää tarina kokonaisuudeksi. Katsojan suhde tarinaan on siis määritetty etukäteen: tekijä valitsee elokuvassa etenemistavan.

Elokuvan juonen keinoja on luonnollisesti lukematon määrä (Bordwell & Thompson 2013, 75). Niinpä virtuaaliodellisuuden ja elokuvan välistä fundamentaalista eroa on juonen osalta vaikea todentaa esimerkein.

Animaatioelokuvaa *Allumette* (Chung 2016) on pidetty VR-mestarieteoksena (Moynihan 2016). HC Andersenin Pieni tulitikkutyttö -satuun perustuva tarina on viety taivaalle: Orpo tyttö saapuu pilvilinnakaupunkiin laivalla. VR-kokija voi seurata häntä kauempaa, läheltä, alhaalta ja ylhäältä, mutta juoni etenee siitä riippumatta. Koska katsoja voi valita katsomispaikan, oman sijaintinsa suhteessa tapahtumiin, hän saattaa katsoa pois päin tytön tarina edetessä. Kun katsoin Allumetten ensimmäisen kerran, havaitsin, etten ymmärtänyt tarinaa kokonaan: olin tietystä kohtaa juonta katsonut alaspäin

– pilvikaupungin keskustori oli suoraan jalkojeni alla ja luulin siellä tapahtuvan jotakin.

Näin ainakin juonen immerstiivinen vaikutus rikkoontui. Toisella kerralla immersio olikin jo heikompi, kun pilvilinnamaailman kolmiulotteisuus oli käynyt tutummaksi. Tämä ei kuitenkaan johtunut juonesta, joka oli yhtä koskettavasti rakennettu kuin mikä tahansa hyvä taideanimaatio tai Ghibli-studion mielikuvitusmaailman tarina. Allumetten VR-tarinaa voisi siis analysoida siinä missä elokuvan tarinaakin.

Saksalaistukijat toteavatkin, että kerronnan etenemisen takaamiseksi kokijan huomio on voitava suunnata oikeaan. Tähän he esittävät seuraavanlaisia keinoja, esimerkkeinä:

- katse: hahmojen katseen suunta on asia, johon kokija helposti kiinnittää huomion, ja sitä seuraamalla tarina voi edetä
- liike: jos kentässä on vähän liikettä, kun sitä tapahtuu, kokija kiinnittää huomionsa siihen. Yhtä lailla, jos kamera liikkuu, todennäköisesti kokija seuraa tätä liikettä
- ääni: hyvin tehokas keino kiinnittää kokijan huomio haluttuun suuntaan, ja liikkuvaan kuvaan yhdistettynä erityisen tehokas
- asiayhteys: tarina itsessään tekee sen, että kokija seuraa tarinaa
- perspektiivi: isot ja lähellä olevat asiat kiinnittävät huomion. Myös vaakatason linjat saavat kokijan seuraamaan sitä

(Gödde 2018, 3.)

5.2.2 Syy ja seuraus (karaktäärit tai hahmot)

Bordwell ja Thompson kuvaavat syyn ja seurauksen suhdetta toteamuksella ”Yleensä muutoksen aiheuttavat karaktäärit. Panemalla

alulle ja reagoimalla tapahtumiin, karakterit vaikuttavat seuraussuhteisiin filminarratiivissa”. Hahmot siis aiheuttavat tapahtumia. (Bordwell & Thompson 2013, 77.) Hahmo voi olla tietenkin muukin kuin ihminen, näkyvä tai näkymätön, kuvassa tai kameran ulkopuolella.

Bordwell ja Thompson siis sitovat henkilögallerian syyn ja seurauksen logiikkaan, mikä on tarinalla olennaista: tarinana eteneminen tapahtuu kohtauksesta toiseen, ja sen seuraamiselle helpottaa looginen asioiden etenemisjärjestys. He tiedostavat toki, että hahmon rooli esim. taide-elokuvassa voi olla hyvin moninainen.

Allumetessa on elokuvan tarinalla selkeä päähenkilö, jolle asiat tapahtuvat niin kuin animaatioelokuvassakin voisi tapahtua. Kuitenkin syy-seuraussuhteen katkeaminen oli katsojakokemukselle kohtalokas. Kehutun elokuvan vahva emootio jäi osaksi kokematta, kun päähenkilön seuraaminen katkesi.

Kokijan asemasta suhteessa tarinaan kerrotaan toisaalla laajemmin, mutta mainittakoon tässä, että tässä työssä referoitavan saksalaistutkimuksen mukaan se, onko kokija osallinen tarinaan vai pelkkä sivustakasoja, on merkittävä ero, jossa tiivistyy heidän mainitsemansa narratiivinen paradoksi: koko immersion asteen ratkaisee se, onko kokija yksi henkilöahmoista. Gödde ym (2018) näkevät nämä tavat ajatella polariteetteina, ja listaavat niiden vaikutukset taulukkoon näin:

Taulukko 2. Aktiivisen ja passiivisen kokemuksen piirteitä. (Gödde ym. 2018, 5). HUOM! Gödde ym. (2018) käyttävät läpi työnsä kokijasta termiä katsoja.

Katsoja osa näyttämöllä tapahtuvaa	Katsoja sivusta seuraajana
Aktiivinen kokemus / ”Nojaa eteenpäin”	Passiivinen kokemus / ”Nojaa taaksepäin”
Interaktio mahdollista ja toivottavaa	Ei interaktiota

<i>Korkea</i> osallistumisen aste	Matala osallistumisen aste
Suuri mahdollisuus läsnäolon tunteelle	Pienempi mahdollisuus läsnäolon tunteelle
Tarina saattaa jäädä taka-alalle	Painottuu tarinallisuuteen
Enemmän valtaa katsojalle	Enemmän valtaa tarinan kertojalle

5.2.3 Aika

Elokuvassa aikaulottuvuus voi olla millä tahansa tavalla järjestetty, reaaliaikainen juoni etenee katsojan kellon mukaan, tai elokuva voi edetä kymmeniä tuhansia vuosia kahden tunnin aikana niin kuin avaruusfantasioista tiedämme. Tai aika voi hyppiä takautumiin ja tulevaisuuteen.

Syyt ja seuraukset tapahtuvat ajassa. Olennainen rooli tarinan aikaulottuvuuden määriytymisessä on juonella. Tarinahan on sarja tapahtumia ja juoni tekijöiden valinta siitä, mitä tarinasta näytetään katsojalle. (Bordwell & Thompson 2013, 79, usea.) Tarinan ja juonen kesto on yleensä eri. Esimerkiksi Orson Wellesin *Citizen Kane* -elokuvan tarina kestää 75 vuotta, ja sen juoni 73. (Bordwell & Thompson 2013, 103, usea.)

VR:ssä tarinan aika voi toimia samalla tavalla kuin elokuvassa, ja sen juoni voi yhtä lailla liikkua ajassa. Tavat, jolla tarina etenee ovat kuitenkin toisenlaisia. Koska katsoja on nyt kokija, hän on siis läsnä tapahtumapaikalla, siirtymät ajassa tai paikassa toiseen ovat vaikeampia toteuttaa. Leikkaaminen, montaasi on haasteellisempaa. Siitä kohdassa montaasi alla.

VR:lle ominainen keino siirtää tarinaa ja juonta ajassa tai paikassa, on ergodisuus, eli tilanne, jossa tarinan eteneminen edellyttää käyttäjältä toimintaa. Kuitenkin, koska tässä lähtökohtana on pohtia passiivista VR-kokijaa, seuraava esimerkki kulkee ajassa toisin keinoin.

Oleg Nikolaenkon teoksessa *Forgotten Kiss* (2019) koko maisema on istutettu mustaan avaruuteen. Tarina on satu, ja teos etenee kertojan äänellä. Fokalisoiija on siis tarinan kertoja, ja juoni on hänen versionsa tarinasta. Teoksessa katsoja on paikallaan ja maailma liikkuu hänen ympärillään. Virtuaalimaailman kolmiulotteisuus on otettu käyttöön niin, että se, mikä elokuvassa olisi kuvan raja, häviää mustaan, tapahtumat siis ikään kuin kelluvat avaruudessa. Joskus henkilöt siirtyvät yhdestä kuvasta toiseen, jolloin äskeinen kuva häipyä. Kokija pääsee seuraamaan tilannetta läheltä tai kaukaa, riippuen mihin kohtaan tekijä haluaa tämän asettaa.

Esimerkissä siis tapahtumasarja etenee kohtauksesta toiseen lähes ilman perinteistä elokuvan leikkaamiseen perustuvaa montaaasia. Kukin kohtaus on oma jatkumonsa; elokuvan juoni on tekijän näköinen, eikä tarina katkea kesken. Teos osoittaa, ettei ole mitään syytä epäillä, etteikö myös VR:ssä aikajatkumoa on mahdollista katkaista ja ajassa siirtyä ei-ergodisesti, perinteisen elokuvankerronnan keinoin.

Broadway-ohjaaja Steven Malerin VR-toteutus Shakespearen Hamletista *Hamlet 360: Thy Father's Spirit*. (2019) tapahtuu yhdessä isossa lavastetussa hallissa, tavallaan 360-asteisella teatterinlavalla. Siinä paikka- ja aikasiirtymät tehdään äänitehostetuilla visuaalisilla siirtymillä, jotka näyttävät samalta kuin sci-fielokuvissa tapahtuvat ”warpit”. Keino toimii tehokkaasti.

Patrick Osbornen *Pearl* (2017) oli ensimmäinen Oscar-ehdokkuuden saanut VR-animaatio. Sen tarina-aika on vuosikymmenien mittainen ja tapahtuu kokonaisuudessaan samassa autossa. Aika- ja paikkasiirtymät tapahtuvat tavallisilla montaaseilla, auton ikkunan toisella puolella tapahtuvilla maisemanvaihdoksilla ja kuvakulman vaihdosten aikana tapahtuvalla hahmon kasvamisella aikuisemmaksi (kun katsotaan muualle, tyttö onkin seuraavassa kuvassa kasvanut jne.).

Glödde ym (2018) viittaavat Oculus-alustalle tehdyn *Lost*-teoksen tekijäjoukossa vaikuttaneen Saschka Unseldin termiin ”spatiaalinen tarinan tiiviyys”, joka tarkoittaa sitä määrää erilaisia elementtejä, joita

samanaikaisesti on esillä VR:n kulloisessa tilassa. Gödde ym. (2018, 7.) tuovat tähän rinnalle elokuvasta tutun ajallisen tiivistymisen ja toteavat näkemyksekseen, että kokija voi seurata tarinaa vain, jos ajallinen ja tilallinen tiiviys ovat linjassa.

5.2.4 Tila

Bordwell ja Thompson jakavat elokuvan tilan kolmeen: tarinan tilaan, juonen tilaan ja valkokankaan tai kuvan tilaan. Yleensä, muttei aina, tarina tapahtuu tilassa, joka on yhteinen tarinalle ja juonelle. Näiden lisäksi voidaan ajatella, että se, mitä näemme valkokankaalla, on yksi tilaulottuvuus, tekijöiden rajaama valinta tilasta. (Bordwell ja Thompson 2013 84-85)

VR:ssä, jossa ei ole yhtä valittua kuvaa, valkokangasta, tilan rajaaminen tapahtuu toisella tavalla. Kokija voi kääntää katseensa, minne haluaa, ja näin tekijän on rajattava sisältö koko tälle alueelle, ei vain yhteen kuvaan.

Kuitenkin siirtymät ajassa ja tilassa ovat, jos eivät samanlaisia, vähintään samansukuisia kuin elokuvassakin: tarinan tila ja juonen tila ovat tekijöiden valittavissa, joskin niissä siirtyminen on toimijuuden asteesta riippuen kokijan päätettävissä. Valkokangas taas on kolmiulotteinen ja kehyksetön, mikä ei tarkoita sitä, että se olisi rajaton.

Gödden ym. (2018) mukaan VR:ssä rajaaminen tapahtuu eri tavalla kuin elokuvassa. esimerkiksi hahmon tuleminen lähelle toimii tehokkaammin kuin elokuvassa. Hahmo ei ainoastaan suurene, tule lähikuvaan, vaan myös emotionaalisesti liki, iholle. Yhtä lailla, koska kuvaa ei rajata kehyksin, on mietittävä tarkkaan, missä kokija sijaitsee, kameran linssin sijoittumista 360-asteisessa tilassa. (Gödde ym, 2018, 9.)

5.2.5 Aloitus, lopetus ja kehittymisen tavat

Alku, keskikohta ja loppu ovat monisyinen kudelma, oikeastaan se, mistä käsikirjoittamisessa on kyse, eikä sitä ole tässä mahdollista tyhjentävästi purkaa.

Bordwell ja Thompson toteavat, että elokuvan ei ainoastaan lähde liikkeelle, vaan se *alkaa* (A film does not just start, it *begins*) (Bordwell & Thompson 2013, 85). Lausuma pitää sisällään sen ajatuksen, että juonen lähtiessä liikkeelle on lineaarisessa kerronnassa jollain tavalla tehtävä selväksi edes jonkunlainen premissi missä mennään. Narratiivisessa elokuvassa esitellään diegeettisiä tarinamaailmaan liittyviä asioita – henkilöahmoja, tarinan peruslähtökohtia, aika ja paikka – jollain tavalla, samoin kuin ei-diegeettisiä, kertojan tapoja tehdä työnsä: annetaan tiedostettavia tai tiedostamattomia lupauksia siitä mitä elokuvassa on lupa odottaa, luodaan musiikilla tunnelmaa. Tarina voi lähteä liikkeelle pikkuhiljaa; mieluiten ei liian kaukaa; tai *in medias res*, kesken tapahtumien.

Virtuaalitodellisuuteen sukeltaessa laitetaan yleensä visiiri päähän, painetaan nappeja ja käyttöliittymän avauduttua virtuaalimaailmassa valitaan sisältö, siirrytään kokijan preesensiin. Tarinasta nauttimista edeltää siis toisenlainen rituaali kuin elokuviin mennessä tai kotikatsomossa valmistauduttaessa. Kuitenkin, kun tämä on tehty, tarina voi alkaa, eikä ole nähdäkseni syytä, miksei se voisi tapahtua niin kuin elokuvassakin, ehkä sillä erotuksella, että VR:ssä on myös tehtävä selväksi, mikä on kokijan rooli tässä nimenomaisessa tarinassa: sivustakatsoja, passiivinen toimija vai aktiivinen pelaaja.

Buzz Aldrinin juontamassa ja hänen avatar-hahmonsa isännöimässä avaruusmatkailun tulevaisuutta pohtivassa VR-dokumentissa *Buzz Aldrin: Cycling Pathways to Mars* (2017) Aldrin katsoo suoraan kokijaa silmiin ja puhuu hänelle, kutsuu mukaansa. VR:ssä kokija voidaan siis kutsua mukaan vaikka minkälaiseen tarinaan. Tämä toimii VR:ssä, koska se intiimi katsomiskokemus ja siinä kokija on pehmeästi neljän seinän sisäpuolella.

Bordwell ja Thompson kuvaavat tarinan etenemistä alun jälkeen kehityksenä, jossa tapahtumat etenevät syy-seuraussuhteilla. Jos VR-tuotteessa ei ole pelillisyyttä se tapahtuu samalla tavalla. On selvää, että VR:ssä lineaarinen tarina etenee eri keinoin kuin elokuvassa, ja siksi esim. John Bucher vertaakin VR:ää immersiiiviseen teatteriin, jossa katsoja, kokija, liikkuu niin ikään keskellä tarinaa. (Bucher 2018, 80-92.)

Elokuva ei vain lopu, se päättyy, sanovat näpsäkästi Bordwell ja Thompson (2013, 86). Huippukohta, kliimaksi on usein katsojan toivoma ratkaisu juonen jännitteelle. Sulkeumalla taas tarkoitetaan tilannetta, jossa langat on solmittu yhteen, päästään kotiin.

Visiirilaitteiden ovat edelleen epämukavia, joten pitkän elokuvankatsominen niillä on fyysisesti epämukavaa. Nähtäväksi jää myös, kuinka kestävä muoto on VR:n kolmiulotteisuus perinteisen elokuvan maailmassa. Pelien tarinoissa lopetuksella on hieman toisenlainen asema kuin elokuvassa: pelissä itse pelaaminen, game play ja sen välitön immersiiivisyys voi olla etusijalla elokuvan tarinallisuuteen verrattuna.

Lopetus VR-tarinalle tapahtuu samalla tavalla kuin elokuvassakin, mutta jännitteen ylläpitäminen pitkän elokuvan mittaisen ajan vaatii paljon. Kokeilemissani lyhyissäkin tuotteissa on ollut siinä ja siinä jaksako niitä katsoa loppuun asti. Tämä saattaa johtua paitsi epämukavista laitteista myös tietenkin omasta tottumuksestani katsoa elokuvaa mukavasti sohvalta tai leffateatterin penkistä. Ylipäätään VR-kokemus perustuu toistaiseksi vielä niin paljon uuteen tapaan katsoa ja kokea, että itse VR, ei niinkään sen tarina, perustele sen katsomisen. Monesti tekee mieli lopettaa katsominen ja vähät välittää tarinan päätöksestä.

5.2.6 Informaatio

Elokuvan tekijä säätelee tarinan jännitettä tavalla, jolla hän jakaa informaatiota. Hän voi valita milloin kertoo (tai kertooko ollenkaan) tietyn asian katsojalle, subjektille tai jollekin muulle elokuvan hahmolle. Näin hän voi pelata katsojan kokemuksella ja luoda jännitteitä, jotka lisäävät

immersiota tai purkaa sitä. informaatio on rajoittamatonta, mikäli katsoja tietää kaiken tai ainakin enemmän kuin kukaan elokuvan hahmo. Rajoitettu informaatio on vastaavasti esimerkiksi vain yhden henkilön tiedossa. Rajoittamattoman/rajatun informaation tarkastelua Bordwell ja Thompson kutsuvat informaation laajuudeksi. (Bordwell & Thompson 2013, 87.)

Bordwell ja Thompson jakavat informaatiotason myös toisella tavalla: subjektiiviseen ja objektiiviseen, millä he tarkastelevat informaation syvyyttä. Kuinka paljon katsoja saa tietää subjektin ajatuksista. Tämä on olennaista jännitteen luomisessa. (Bordwell & Thompson 2013, 88-89.)

Pelillisessä VR-tuotteessa kokijan/pelaajan informaatio on usein juuri se, mikä peliä vetää eteenpäin: pelaajan on etsittävä tietoa (ratkaisuja tai pelivälineitä, palkintoja, rahaa, aseita, niiden käyttötaitoa...) päästäkseen eteenpäin tarinassa. Pelittömässä tarinassa uskon, että elokuvan lainalaisuudet pätevät.

Kuitenkin se on huomioitava, että VR-tuotteen tarinassa kokijalle on mahdollista antaa tietoa toisilla tavoilla, ja yhtä lailla kokija saattaa jäädä paitsi jotain informaatiota, jos huomio on herpaantunut, kuten aiemmin kuvatussa kokemuksessa Allumette-animaatiosta.

Steven Malerin Hamlet-VR-teatteriesityksessä kokija on keskellä teatterinlavaa, ja seuraa esitystä kuin karpäsenä katossa, kunnes Hamlet kohtaa isänsä haamun, ja katsojakontakti näyttelijän ja kokijan välillä syntyy. Kokija on siis haamun paikalla, mikä alleviivaa kokijan näkymättömyyttä, mutta samalla lisää immersiota – ja samalla etäännyttää, kun kokija tajuaa olevansa samaan aikaan katsoja ja osallinen tarinassa.

Kokijan paikan antaminen yhdeksi näytelmän hahmoista toteutuu myös Tod Stoddartin ohjaamassa 360 asteen elokuvassa *The Killer* (2017). Siinä mielipuoli naamiomies kiduttaa vankinaan pitämäänsä koditonta miestä – kokijaa – ja mm. iskee tätä suoraan naamaan. Keino on niin raju, että sen myötä kokija samanaikaisesti imeytyy syvemmälle tarinaan ja vahventaa

tarinan suhdetta yhteiskuntaan, elokuvatermein se toimii siis samanaikaisesti diegeettisen ja ei-diegeettisen alueella.

Elokuvalle tällainen brechtiläinen etäännyttämistekniikka on tuttua, mutta VR:ssä sille muodostuu erilainen sävy, ikään kuin uusi kerros, jossa kokija on samaan aikaan oma itsensä mutta ottaa myös paikan näyttelijänä draamassa.

5.3 Elokuvan tyyli ja virtuaalitodellisuus

5.3.1 Mise-en-scène

Näyttämöllepano on teatterista elokuvateoriaan tullut termi ja VR:ssä se omalla tavallaan palaa juurilleen. Elokuvan näyttämöllepano on kaikkea sitä, mitä tekijät valitsevat kuvassa näkyvän: lavasteet, henkilöhahmot, valaistusolosuhteet... Teatterissa mise-en-scène tarkoittaa samaa, mutta luonnollisesti elokuvan ja teatterin keinot asetella lavalle asioita ovat toisenlaiset. (Bordwell & Thompson 2103, 113.)

Kun elokuvassa tapahtumat asetetaan kehyksiin, kankaalle, ja kuvat saattavat vaihtua mutta katsojan paikka ei, VR:ssä preesens on oikeastaan teatterinäyttämöllä, joka saattaa vaihtua ja jossa kokija myös vaihtaa tällöin paikkaa. Koko näyttämö on myös lavastettava.

Teatterilavan analogiassa tietenkin VR:n mahdollisuudet ovat nykyaikaisella tiedonsiirtokapasiteetilla ja laskentateholla lähes rajattomat, mikä näkyykin upeimmissa VR-teoksissa. Toisaalta tarinan ymmärtämiseksi tilaa kannattaa käyttää tutuilla ja tarkoituksenmukaisilla elementeillä, jottei informaation määrä hämäisi ja tila tiivisty niin, että tarinan ymmärtäminen häiriintyy.

5.3.2 Elokuvas

Elokuvaa ei olisi ilman kuvaa, se on koko elokuvataiteen perusyksikkö. Bordwell ja Thompson käyttävät tietenkin paljon aikaa sen selittämiseen läpikotaisin. Siksi tässä ei lähdetä purkamaan sitä kattavasti.

VR:n suhde kuvaan on kompleksinen. Kaikki, mitä siellä näemme, on kuvaa, mutta toisella tavalla kuin elokuvassa. Näyttämöllepanon merkitys kuvan tekemisessä on vähintään yhtä suuri kuin elokuvassa, mutta katsominen tapahtuu toisella tavalla. Kokija kohdentaa itse katseensa, hän on linssi, ja toisaalta, mikäli kokijan toimijuuden aste teoksessa on alhainen, hän ei voi mennä lähemmäs tapahtumia. Tekijä voi tiivistää kuvaa halutessaan viemällä kokijan lähemmäs, tai kertomalla tarinaa niin, että sen hahmot tulevat lähemmäs katsojaa.

Edellä sanottu pätee 3D-animoituun maailmaan. Kuvattaessa reaalia maailmaa, kameran liikkuminen tehdään yleensä vähäisemmäksi, ja sen paikkaa voidaan vaihtaa. Tällöin valaisuolosuhteita on mietittävä koko 360-asteisen laajuuden edellyttämällä tavalla.

Hamlet 360 on VR-teatteriesitys, mutta sitä voidaan ajatella myös elokuvana, joka tapahtuu yhdessä pitkässä otoksessa. Vertauskohtana pitkän otoksen elokuva onkin mielenkiintoinen. Ruotsalaisohjaaja Roy Andersson käyttää pitkän otoksen tekniikkaa. Hänestä kirjoittanut Ursula Lindqvist toteaa, että näissä kuvissa, joissa elokuvaajan ei tarvitse tarkentaa kuin kerran, Andersson käyttää hyväksi syvyyteen lavastamista. Andersson rakentaa siis katsojalle pitkällä otoksella mahdollisuuden nähdä yhdessä ja samassa kuvassa vähitellen enemmän. Samaan aikaan hän rakentaa tarinaa tähän tilaan, mikä vaatii tekijöiltään erittäin huolellista harjoittelua. (Lindqvist 2016, 39.)

Roy Anderssonin teoksissa rajaus on kuitenkin elokuvan kehys. 360-asteisena moinen maailma olisi tietenkin vaikeampi rakentaa yhtä rikkaaksi, mutta Anderssonin työt osoittavat, että VR-tekijöiden mahdollisuudet kuvan tekemiseen ovat rajattomat, ja että referenssejä

elokuvamaailmasta on lähes yhtä paljon. Esimerkiksi, vaikka Jacques Tati ei tehnyt yhtä pitkien otoksen elokuvia kuin Andersson myöhemmin, hänen elokuvissaan kohtaukset saattavat tapahtua tavalla, josta VR voisi oppia. Niissä saatetaan olla yhdessä tilassa, jossa tapahtuu samanaikaisesti valtava määrä erilaisia asioita. Yhdellä katsomiskerralla ei ehdi tajuta läheskään kaikkea, mitä tapahtuu. Mitä Tati olisi saanut aikaan VR:ssä?

5.3.3 Montaasi

Leikkaus on ehkä elokuvan kaikkein ominaisin tyylikeino, joka on määrittänyt sen piirteitä omana taiteenlajinaan jo sadan vuoden ajan. Ywe Jalander kertoo Sergei Eisensteinin näkemyksiä elokuvasta; kuinka Eisensteinin teoriassa montaasi on keskiössä. Montaasin avulla otoksista tulee jotain enemmän kuin mitä ne olisivat erikseen. (Jalander, 1989.)

Bordwell ja Thompson mainitsevat, että tyypillinen Hollywood-elokuva voi sisältää 3000 leikkausta. He kuitenkin muistuttavat, että useissa klassikkoelokuvissa varsinaisia leikkauksia ei ole juuri lainkaan. Vaikka Eisenstein käytti montaasia tehokeinona, on muistettava, että se on vain yksi niistä. (Bordwell & Thompson 2013, 218-219.)

Hyppiminen paikasta toiseen, varsinkin silloin, kun se tapahtuu liian nopeasti, aiheuttaa havaintojeni mukaan pahimmillaan pahoinvointia kokijassa. Gödde ym. (2018) toteavat tutkimusraportissaan, että hyppiminen kuvien välillä aiheuttaa myös preesensin katoamista – sen, että kokija ei enää jaksa roikkua tarinassa mukana.

Gödde ym. (2018) eivät kuitenkaan väitä, että montaasi tai leikkaus olisi VR:ssä mahdotonta tai epäsuositeltavaa. Siirtyminen paikasta tai ajasta toiseen voidaan tehdä heidän mukaansa monella eri tavalla. Esimerkiksi suoran leikkauksen sijaan voi mennä mustien kautta ja ylipäätään hitaammin. He kertovat myös todenneensa tutkimuksessaan, että jos ensimmäisen kuvan huomiopiste vaihtuu seuraava kuvan huomiopisteeseen, tarinan seuraaminen on helpompaa, ja lisäävät, että toisen kuvan liikkeen ei kannata alkaa välittömästi. (Gödde ym., 2018, 10.)

5.3.4 Ääni

Äänen asema elokuvassa on niin merkittävä, että sitäkään en voi avata tyhjentävästi. Mainitaan vain, että Bordwellin ja Thompsonin mukaan se tuo kokonaan uuden aistielämyksen elokuvaan: ääni ja kuva kudelmanä vaikuttavat ihmisen tietoisuudessa syvällä tavalla. He jatkavat, että ääni antaa monesti merkityksen kuvalle, määrittelee huomion suuntaa, ja antaa kokemukselle väriä. (Bordwell & Thompson 2013, 266-267.)

VR:n äänessä tietenkin kaikki samat lainalaisuudet kuin todellisuudessa ja elokuvassa pätevät: äänen voimakkuus, äänenkorkeus ja äänen väri vaikuttavat kokonaistaideteokseen (Bordwell & Thompson 2013, 268-272). Digitaalitekniikka on tuonut elokuvaankin myös kolmiulotteisen tai jopa 7.1-äänien.

Ääni ja kuva yhdistettynä ovat hyvin voimakas yhdistelmä osoittamaan tekijän haluamaa huomion suuntaa. Tämä edellyttää ääntä, joka on suunniteltu tarkoitusta varten. Koska suurin osa VR-teoksista koetaan nykyisin HMD-laitteilla, ääni tulee kuulokkeista. Kahdella korvalla kuunneltava ääni on kuitenkin lähtökohtaisesti vain stereofoninen, kahdesta suunnasta kuultava. Kuulokkeisiin voidaan luoda useista suunnista tuleva ääni teknisesti, mutta vaikka niin ei tehtäisi, VR:n visuaalinen immersio niin vahva, että stereofoninen ääni saattaa vaikuttaa tulevan useammasta suunnasta. Kuvassa tapahtuva liike ja samanaikainen ääni saavat aikaan tällaisen illuusion.

5.4 Muita vertailukohtia

5.4.1 Rooli- ja liveroolipelit

Artikkelissaan *The Three Way Model - Revision of the Threefold Model* (2003) norjalainen roolipelaaja, eläintutkija ja kirjoittaja Petter Bøckman esitteli kolme eri perustyyliä roolipeleihin: ”dramatisti” näkee pelin kokonaisjuonellisena jatkumona, jolla on päämäärä selvittää koko peli loppuun, ”pelaaja” haluaa selvittää lyhyemmistä juonellisista haasteista ja

kolmas tyyli on ”immersionistinen”. Siinä pelaaja elää rooliaan, tuntee mitä hänen roolihahmonsa tuntee. Immersionisti haluaa selvittää pelin haasteita puhtaasti siksi, että näin tulee tehdä pelimaailman diegesiksessä, kun edellisissä rooli voi olla osaksi ei-diegeettinen, ikään kuin peliä ulkopuolelta katsova. (Bøckman 2003, 13-14.)

Bøckman toteaa, että nämä tyylit voivat toki olla samanaikaisia.

[...] pelaajat kuitenkin pelaavat roolissa, jolloin pieni määrä draamaa tarvitaan jotta voidaan toteuttaa roolihahmon tunteita ja toimintaa (Bøckman 2003, 14).

Roolipeli eroaa virtuaalitodellisuudesta siinä, että se tapahtuu oikeiden ihmisten seurassa ja näin suora vertaus on mahdoton ennen kuin VR:ssä pystytään pelaamaan verkon yli muiden ihmisten kanssa. Näin, niin diegeettinen kuin peli voi olla, se liittyy monimutkaisempaan peliteoreettisen mekanismiin kuin VR.

Roolipelien ja larppien tutkiminen on myös toisella tavalla tärkeää. Ne haastavat tarinankerronnan paradigmaa, sillä niissä alkuperäinen käsikirjoitus alistuu pelaajien valinnoille, jotka eivät välttämättä vie kohti alkuperäistä maalia. Pelaajat siis muodostavat oman tarinansa (Montola 2003, 86, usea.)

Näin, vaikka roolipeli kirjoitettaisiin alun perin ehjäksi tarinaksi, itse pelitapahtumassa käsikirjoitettu tarina on alisteinen pelin mekanismeille ja ennen kaikkea sille, että juoni ei etene ennalta suunnitellusti.

Mikäli juoni ei etene, jatkuuko tarina? Tähän kysymykseen ei tässä haeta vastausta vaan kuvataan monimuotoisuutta, joka määrittelee VR-sisällön kenttää. Sen sisällä voi siis olla elokuvatarinaan tai teatteriin verrattavaa lineaarista tarinaa, mutta, koska se on simulaatio todellisuudesta, sen sisällä vaikuttaa myös muita ”voimia”, jotka voivat lähtökohdiltaan olla paljon juonta voimakkaampia.

Peli on aina liittynyt roolien omaksumiseen, mutta 1960-luvulla alkaessa kehittyneet roolipelit siirtyivät nopeasti tietokoneelle. Usein niissä seurattiin lineaarista tarinaa: pelaaja kohtasi kysymyksiä, joihin vastaamalla pääsi eteenpäin. Niiden pelaaja omaksui yleensä roolin ja näin ei ainoastaan pelannut peliä vaan omaksui identiteetin. (Yee 2014, 9–21, usea.) Näin pelikokemus ja -immersio olivat lähtökohdaltaan erilaiset kuin elokuvassa tai kirjallisuudessa. Tämä lainalaisuus pätee myös VR:ään, jossa roolia ei aina tarvitse samalla tavalla edes kuvitella.

5.4.2 Immersiivinen teatteri

”Immersiivinen esitys on moniaistinen, osallistava teatteri- tanssi- tai esitystapahtuma, jossa osallistuja ”upotetaan” esityksen maailmaan.” Näin määrittelee Tieteen termipankki (2020b). John Bucher kertoo immersiiivisen teatterin historiaa 1900-luvun alusta. Bucherin mainitsemissa malleissa kokija osallistuu teatteriesitykseen, milloin pelkkänä mukanaolijana, milloin aktiivisena toimijana draaman etenemisessä. Bucher toteaa, että näillä on mahdollista nähdä moninaisia analogioita VR:ään. Bucher toteaa, että monet immersiiivisen teatterin tekijät toimivat perinteessä, jonka alku on John Deweyn näkemys taiteesta kokemuksena. (Bucher 2018 18,4 min.)

Valtaosa VR-toteutuksista, joita tätä työtä varten on katsottu, on tapahtunut elokuvaan verrattuna melko vähän muuttuvassa maisemassa. Moni työ on samojen neljän seinän sisällä, jotkut liikkuvassa ”kapselissa”, kuten autossa tai avaruuskapselissa. Käyttämässäni esimerkeissä, esim. aiemmin mainitsemassani *Pearlissä* tarinan kerronta voisi olla analoginen paitsi elokuvan kanssa, myös teatterin: *Pearlissä* kokija on auton sisällä kaikki ne vuosikymmenet, jotka tarina kattaa. Sama voisi tapahtua silmiemme edessä teatterin keinoin, tai elokuvassa.

Hamlet 360: Thy Father’s Spirit -teoksessa katsoja asetetaan samaan tilaan kuin näyttelijät, ja hänestä tulee pian yksi Shakespearen hahmoista, kuollut kuningas. Tämä keino lisätä immersiota on VR:ssä tehokkaampi kuin elokuvassa. Teatteri- tai elokuvayleisön asettaminen samaan rooliin tekisi todennäköisesti esityksestä huonon tai ainakin omituisen.

Ohjaaja Eero Tiaisen kanssa käydyssä keskustelussa (2020) käy ilmi, että hän näkee selkeän yhteyden immerstiivisen teatterin ja VR:n välillä. Hän katsoo, että perinteinen kaksiulotteinen elokuva on hyvä kertomaan siitä, miten ihmisen mieli liikkuu, nopeasti, ja että VR:n mahdollisuus on kehollisuus. Immerstiivisessä teatterissa, jota hän on myös tuottanut, hän on kokenut kokijan olevan yleensä vain haamu, henki. (Tiainen, keskustelu 2020) Tällä hän tarkoittaa sitä, että näkemissään esityksissä hän on huomannut katsovansa tarina näkymättömänä läsnäolijana, vaikka sen esitystapa onkin hajautettu tilaan. Esimerkiksi teollisuushallin moniin kerroksiin ja huoneisiin sijoitetussa tarinassa kokija saattaa nähdä tarinan osia satunnaisessa järjestyksessä, jolloin tarinan kaari muotoutuu kokijan mielessä. Tämä ajatus on sukua VR:lle. Tiainen kokee tärkeäksi tarinan lopputuloksen:

Immersio on hyvä keino kuljettaa, mutta on hyvä, että lopussa syntyy transformaatio (Tiainen, keskustelu 2020).

Transformaatiolla Tiainen tarkoittaa kokijan sisällä tapahtuvaa muutosta, johon esitys on antanut kimmokkeen tai suorastaan pakon: loppuratkaisu tai ainakin sen moraali saattaa jäädä auki, jolloin kokijan on päätettävä, mitä lopulta esityksessä tapahtui. VR:ssä Tiainen kertoo rakentavansa tarinaa ajatuksella, että siinä on ”globaali tarina” ja ”lokaali tarina”, joista ensimmäinen on iso kattotarina, ja jälkimmäinen yksilön matka ja valinnat, joita hän tekee. Jako muistuttaa klassista tarinan ja juonen välistä yhteyttä, jossa juoni on tapa näyttää tarinan osia, katsojan muodostaessa juonen avulla tarinan kokonaiskuvan. Tiainen tuntuu kuitenkin tarkoittavan lokaalilla myös kokijan interaktiota esitettävän sisällön kanssa, pelillisyyttä. Kuten aiemmin on todettu, peli on uppottava kokemus, ja sikäli pelillisyyden voi lisätä transformatiivisuutta kerrotussa myös VR-tarinassa. Immerstiivisen teatterin mekanismit ovat siis selkeästi sukua mahdollisuuksille, joita VR:ssä on, ja siksi myös VR-tuottajan on hyvä tuntee sen lainalaisuuksia.

5.4.3 Pakopelit

Yksi immerstiivisen teatterin muoto ovat viime aikoina suosituiksi tulleet pakopelit, joissa kokija on löydettävä tie ulos rajatun ajanjakson aikana. Vaikka niissä on ilmeinen pelillinen tapa toimia – kokijan on oivallettava

mistä pääsee ratkaisemaan arvoituksen ja siten ulos ajoissa – niiden taustalla on käsikirjoitus, joka sisältää tarinan. Kokijan osallisuuden kautta syntyy juoni, jota ei siten voida kirjoittaa täysin auki: kukin kokija tekee sen itse. Tämä on myös interaktiivisen VR:n olennainen piirre.

5.4.4 Prosessidraama ja yritysteatteri

Teatteri interaktiivisena prosessina on käyttökelpoinen väline opettamisessa. Suomalainen Businesssteatteri (myöh. BT) tekee työnsä yritysten kanssa ja käyttää metodia, jota se kutsuu prosessiteatteriksi. Se on sukua prosessidraamalle, jonka Tieteen termipankki (2020c) määrittelee näin: ”osallistavan draaman menetelmä, ryhmälle tärkeän aiheen työstäminen fiktiivisen tarinan keinoin”.

BT:ssa mukana ollut Stiina Kivimäki on tehnyt maisterintyönsä Businesssteatterin toiminnasta. Hän katsoo, että yritys konsultaatiossa tavoitteena on luoda konstruktioita. Ts. konsultti ei mene vain kertomaan tilattua tai tilaamatonta näkemystään siitä, miten asiat ovat, vaan sen työ konstruktio organisaatiota. (Kivimäki 2018, 15.)

Tälle työlle kiinnostavaksi BT:n sen tekee tapa, jolla konsultoitavan yrityksen tekijät ovat osallisena teatterin tekemiseen. BT perustaa toimintansa prosessikonsultaatioon, jonka tavoitteena on saattaa asiakasyrityksen tekijät muuttamaan omaa toimintaansa itse. BT:n työ on mennä toimintaan sisään haastatteluun ja joskus soluttautumalla, ja havainnoida sieltä käsin organisaation kipupisteitä.

Muutos tapahtuu, kun työntekijöille esitetään nämä ongelmat. Esitys on usein estradilla, mutta se voi myös tapahtua työntekijöiden joukossa. He ovat siis yleisö mutta myös osa esitystä, osallistuvan teatterin tapaan. Kivimäen mukaan olennaista tälle tavalle on, että ne asiat, joista ei puhuta, tulevat näkyviin, ” Businesssteatterin tapauksessa kirjaimellisesti näkyviin”. (Kivimäki 2018, 16.)

BT:n teatteri on prosessiteatteria, ja sen analogia VR:ään voisi piillä VR:n käytössä samaan tarkoitukseen. Teoriassa, tällöin BT voisi tutkia asiakkaansa toiminnan samalla lailla kuin nytkin, mutta tehdä VR:ään esityksen siitä, ja kokijan rooli voisi olla sivustaseuraajan tai hän voisi joutua tekemään valintoja draaman käännekohtissa. Tai BT voisi dramatisoida teatteriesityksen VR:ään asiakasorganisaation ongelmakohtien osoittamiseksi, ja kokija pääsisi karpäseksi kattoon katsomaan tilanteita, joihin ei muuten pääsisi. BT:n tapa toimia ”livenä” työpaikalla on hyvin tehokas. Se, kuinka tehokas se olisi VR:ssä, on näyttämättä.

5.4.5 Audiokerronta

Artikkeli- ja esseekokoelmassa *Korville piirretyt kuvat, kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaitteesta* (Aro E, Viljanen, M (toim.) 2011) useat radiofiktio ammattilaiset kertovat näkemyksiään. Ohjaaja Kaisa-Liisa Logrén pitää radiota elokuvaa jännittävämpänä mediana:

Se on unen ja elokuvan välimuoto, jossa vastaanottaja vaikuttaa lopputulokseen merkittävästi [...] Kuvat tekee jokainen itse. (Logrén 2011, 133.)

Logrénin kuvaama radiokerronnan perusluonne tulee esille samassa teoksessa kirjoittavan dramaturgi Juha-Pekka Hotisen tekstissä *Ääni edellä, radiota pitkin*. Hän kuvailee radiota vuorovaikutteiseksi välineeksi, mikä tietenkin on kiinnostavaa virtuaalidellisuuden kerrontaa pohdittaessa. Hotinen pohtii, onko radion interaktiivisuus sitä sen varsinaisessa merkityksessä ja toteaa että radio saattaa kuuntelijan vuorovaikutukseen itsensä kanssa. (Hotinen 2011, 26.)

Vaikka Hotinen toteaa toisaalla samassa kirjoituksessa, että radiofiktiota ja kuunnelmaa pidetään vääristyneesti vain intiiminä välineenä, hän toteaa, että sitä kuunnellaan yleensä yksin tai kaksin. Hotinen heittää ilmaan ajatuksen äänikuvateatterista, jota ei kuitenkaan selitä sen enempiä. (Hotinen 2011, 41.)

Jos kehittää Hotisen ajatusta eteenpäin, radiokerronnan interaktio on sisään katsomista, introspektiota. Vaikka radio välineenä on julkinen ja sosiaalinen sikäli, että se kuuluu kahviloissa ja busseissa, ja kotonakin sen ääreen voi hiljentyä, radiokuunnelma vaatii keskittymistä ja nykyisin sitä myös kuunnellaan paljon kuulokkeilla hyvin yksityisessä tilassa. Tämä on myös virtuaalitodellisuudelle tyypillinen piirre. Silti, Hotisen äänikuvateatteria-ajatusta kehittäen: virtuaalitodellisuus suorastaan huutaa teatteria, vapautumista ikävistä visiireistä.

Tekniikka ei ole este kolmiulotteisen äänen toteuttamiselle, se voidaan toteuttaa niin oikeanlaisilla äänityksillä kuin simuloimalla digitaalisesti – ääni tuotetaan algoritmien avulla niin, että ihminen havaitsee sen tulevan eri suunnista.

Kolmiulotteisuuden äänen käyttäminen on olennaista virtuaalitodellisuudessa siksi, että akustinen spatiaalinen informaatio auttaa paikantamaan kohteen nopeammin, kun se on näkökentän ulkopuolella. Siinä missä elokuvassa voimme ainakin periaatteessa nähdä kaiken, mitä taiteilija on kankaalla halunnut esille panna, VR:ssä ääni auttaa siirtämään huomion hänen haluamaansa suuntaan. (Kärkkäinen 2002, 20). Näin tekijä pystyy myös kirjoittamaan VR-tuotteen tarinaa etenemään auralaisesti tehtyjen koukkujen avulla.

Aron ja Viljasen teoksessa monet kuunnelman tekijät viittaavat muuhun kuin lineaariseen tarinankerrontaan. Milloin he toteavat lineaarisentekstin muuttuneen tuotantovaiheessa fragmentinomaiseksi kokoelmaksi, milloin he kertovat kokevansa radiokerronnan muistuttavan enemmän runoa kuin draamaa.

Logrén kirjoittaa:

Ajatuksena oli, että kohtaukset muodostaisivat keskenään erilaisia ja eroteltuja maisemakappaleitaan. [...] Kappalemuodosta huolimatta kuunnelmassa oli kronolginen juoni. Se jäi kuitenkin musiikillisuuden ja sen synnyttämien mielenmaisemien jalkoihin... (Logrén 2011, 140.)

Hotinen:

Radiofiktio on kuljettava audio edellä. Kaikkein keskeisintä on [edellä esitetyn] kolmion viimeisen kärjen kääntäminen eteen. Draama ja kirjallisuus kulkevat kyllä mukana kolmion muina kärkinä, mutta äänelle alisteisena. (Hotinen 2011, 33.)

Dramaturgi Esko Salervo kirjoittaa eräästä työstään:

Teoksen dramaturgia rupesi improvisaation väljyyden ja leikkausprosessin purkavan luonteen takia aukenemaan ulos lineaarisesta keskustarinasta. Kuunnelmasta tuli pienistä kertomussäikeistä koostuva kenttä, jonka osaset peilautuivat toisistaan. (Salervo 2011, 101.)

Näin he siis spekuloiivat yhdessä, että radiokerronnan ei tarvitse alistua klassiselle lineaariselle kerronnalle vaan se voi rikkoa sitä. Saksi heidän teksteistään käy ilmi, että radiotuottamisen pienimuotoisuus luo mahdollisuuden rikkoa rajoja: tuotanto ei maksa niin paljon kuin vaikka televisiodraama. Mutta tämä vain vahvistaisi ilmiön merkitystä: jos vapaampi tuotantomuoto vie tähän suuntaan, kenties kallis tuotanto tehdään väärin.

On huomattava, että irtautuminen lineaarisen tarinan muodosta ja Hotisen kuvaama ajatus kuulijan sisäisestä interaktiivisuudesta voisi olla tarttumapintana myös virtuaalitodellisuuden narratologiassa. Tästä on vaikea saada otetta, mutta, kun Kaisa-Liisa Logrén mainitsee kuunnelman olevan unen ja elokuvan puolivälissä, on helppo siirtää ajatus VR:ään. Viittaus uneen ei ole elokuvallekaan vieras, mutta virtuaalitodellisuuden ja unen suhde on erityinen.

Oleg Nikolaenkon Aleksei Kuprinin satuun perustuvassa VR-teoksessa *Forgotten Kiss* kerrotaan iltasatu. Kertoja on lumikuningatarmainen ylväs hahmo, joka kutsuu kokijan mukaansa. Satu etenee kuulaalla naisen äänellä ja kauniilla transsiin houkuttelevalla musiikilla. Teoksen kuvamaailma sijoittuu mustaan avaruuteen, jossa aluksi nähdään sängyssä nukkuva nuori poika. Sitten visuaalisuus lähtee värien ja läpikuultavien muotojen iloittelevalle matkalle, joka vie huomion itse sadusta. Satu siis luo

struktuurin, jonka ympärille Nikolaenko on luonut kaleidoskooppimaisen maailman. On mahdoton olla miettimättä, että tämä maailma olisi sukua psykedeeliselle happokokemukselle, mutta se on turvallisempi unimaailma, jossa lineaarinen tarina alistuu välittömälle auditiiviselle ja visuaaliselle kokemukselle.

6 Loppupäätelmä

Tässä tutkimuksessa lähdettiin tutkimaan virtuaalitodellisuutta elokuvan sukulaisena, tietoisena, että se on myös videopelin serkku. Sen sukulaissuhde elokuvan kanssa osoittautui vaikeammaksi ymmärtää kuin sen sukulaisuus pelin kanssa. Pelillisuus on kokijalle konkreettista, yleensä käsillä tekemistä. Elokuvan keinojen analysoiminen osana VR:n toteuttamiskeinoja jätti kuitenkin valjun maun. Osoittautui, että elokuvakerronnalla on vahva yhteys VR:ään ja että lineaarinen tarina toimii VR:ssä, jos sen tekee hyvin, niin kuin missä tahansa mediassa. Mutta mikä on "hyvin"? Siihen ei tullut selvyyttä, mikä ei ollut yllätys: VR on taidemuoto.

VR on vielä nuori taidemuoto. Siitä on vaikea löytää puhdasta suoraa yhteyttä elokuvaan, minkä vuoksi tutkimuksen aikana tutkailtiin sen kytköksiä joihinkin muihin taidemuotoihin. Teatterin, immerstiivisen teatterin, larppien ja audiokerronnan analogian tutkailu auttoivat tajuamaan paremmin, kuinka kaukana VR onkaan elokuvasta.

Koko yhteys elokuvaan tuleeekin siis kyseenalaistaa, tai ainakin elokuvan rooli VR:n jonkinlaisena kantaisänä. VR:llä on omat lainalaisuutensa, tyylinsä, muotonsa, kerrontatapansa, jotka ovat sukulaisia elokuvalla, mutta myös paljon muulle lineaarisesta kerronnasta tutulle, ja sen lisäksi myös pelille.

Lähdeaineisto ja käydyt keskustelut vahvistivat käsitystä, että VR ei ole vielä kovinkaan vahva media kaupallisesti: sen tulevaisuuteen uskotaan, muttei sen nopeaan kasvuun. Jo työn teon aikana kuitenkin näkyi, että VR-sisältöjen kestot kasvoivat. Covid19-pandemian aikana on ollut kuultavissa

keskustelua siitä, kuinka VR on mahdollisuus matkustaa olohuoneesta turvallisesti.

Ludologia vs. narratologia -kysymyksenasettelua on leimannut keinotekoinen vastakkainasettelu pelin pelillisyyden ja sen narratiivin välillä. Nykyisin peliteollisuus pitää molempia lähestymistapoja toivottavasti läsnä olevina ja eri tavoin kussakin yksittäistapauksessa painottuvina. Kuitenkin 20 vuotta sitten käydyssä dialogissa painottui halu puolustaa pelin asemaa valtaviirassa kulkevan tutkimuksen vaikutuksilta. Herää kysymys, pitääkö VR:ää puolustaa nyt sekä narratologisesta että ludologisesta näkökulmasta. Tämä työ toi havainnon, jonka mukaan peliteollisuuden ja pelillisen ajattelutavan asema VR:ssä on musertavan vahva, mikä näkyy edelleen tarinallisesti köyhinä VR-tarinoina.

Työ osoitti, että virtuaalitodellisuus ei ole pelkkä taidemuoto vaan jotain laajempaa; metatason siirtymä. Määritelmällisesti yhdyssanan virtuaalitodellisuus molemmat puolet – virtuaalinen ja todellinen – ovat käsitteitä, joilla ei ole rajoja. Molemmat sisältävät rajattomasti mahdollisuuksia. Näin ollen virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet olisivat äärettömät.

Sanan todellisuus merkitystä ei tässä työssä ole ollut mahdollista lähteä purkamaan syvällisesti, eikä myöskään sanan virtuaalisuus. Taustalla on kuitenkin ollut toive voida ymmärtää virtuaalitodellisuuden merkitys käytännön kautta. Se, mistä puhutaan sanan virtuaalitodellisuus yhteydessä *virtuaalisena*, on saman sanayhdelmän sanan *todellisuus* kuva. VR:ssä esitetään kuva todellisuudesta. Näin se on Jean Baudrillardia mukaillen simulaatiota, ja sen mukaisesti irti todellisuudesta.

Toisen mediafilosofin, Marshall McLuhanin ”väline on viesti” -fraasin mukaisesti virtuaalitodellisuus ei ole ainoastaan teknologisen ja ilmaisullisen muutoksen tulos vaan muutos itse. Näistä syistä sitä ei voi ainoastaan pitää uutena taidemuotona vaan uutena kenttänä, jonka kanssa kaikkien taidemuotojen on jossain vaiheessa voitava tehdä tiliä. Ja kuitenkin, samoin kuin kaikkia taidemuotoja ja niiden teknologiaa, VR:n

lainalaisuuksia kehittää ihminen. Tässä työssä pyrittiin selvittämään miten hän voi käytännössä sitä tehdä. Työn lopputulos on lista keinoja, joista ei voi sanoa, että ne toimivat, mutta joista ainakin joidenkin kohdalla voi sanoa, että ainakaan ei voida sanoa, että ne eivät toimi.

Eisensteinin elokuvan suhde yhteiskuntaan oli kriittinen. Elokuvan ja sen keinojen tehtävänä oli aina toimia dialektisesti, niin, että siitä seuraa reaktio ja sillä lailla se vaikuttaa, mikä sitoi sen yhteiskunnan murrokseen, vallankumoukseen. Bertolt Brechtin eepin teatterin pyrkimys oli niin ikään analysoida yhteiskuntaa, paljastaa se katsojalle. Esteettinen näkemys kohtasi näin molempien työssä ihmisen identiteetin probleeman. Brechtin teatterin tavoite oli vahvistaa katsojan omaa näkemystä yhteiskunnasta ja purkaa illuusio. Eisensteinillä elokuvan tavoitteena oli jäsentää todellisuus uudelleen ja sillä tavalla luoda vallankumousta.

Oleg Nikolaenkon *Forgotten Kiss* ei ole millään tavalla klassisen Hollywood-kerronnan ytimessä, mutta se on niin kokonaisvaltainen kokemus, että se herättää toiveen virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksista taiteena: voisiko äänikuvan introspektio, radiokerronnan irtautuminen lineaarisuudesta, ja unenomainen audiokokemus luoda pohjaa virtuaalitodellisuuden tavalle kertoa tarinaa niin, että se iskee aristoteelisen juonirakenteen ohi suoraan johonkin kollektiivisen alitajunnan myyttiin?

Lähteet

Bacon, Henry 2017. Kohti vertailevaa tyylitutkimusta. Lähikuva 30(1), 28.
<<https://doi.org/10.23994/lk.63318>> (Luettu 4.5.2020)

Bordwell, David & Thompson Kristin 2013. Film Art, An Introduction. 10. laitos. Madison: McGraw-Hill.

Bucher, John 2018. Storytelling for Virtual Reality, Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives. New York ja Lontoo: Routledge.

Bøckman, Petter 2003. The Three Way Model – Revision of the Threefold. Gade, Morten, Thorup, Line, Sander Mikkel (toim.), As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp, Fredriksberg: Knudepunkt.

Cipresso, Pietro, Chicchi Giglioli, Irene Alice, Alcañiz Raya, Mariano & Riva, Giuseppe 2018. The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature. Frontiers of Psychology 6.12.2018.
<<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02086>> (Luettu 30.3.2020)

Dunne, Daniel 2014. Brechtian Alienation in Video Games. Press Start (vol. 1, issue 1)

Goode, Lauren 2019. Get Ready to Hear a Lot More About 'XR'. Wired 1.5.2019.
<<https://www.wired.com/story/what-is-xr/>> (Luettu 4.5.2020)

Gödde, Michael, Gabler, Frank, Siegmund, Dirk ja Braun, Andreas 2018. Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees. Teoksessa Chen Jessie T.C., Fragomeni Gino (toim.) 2018. Virtual, Augmented and Mixed Reality: Applications in Health, Cultural Heritage, and Industry. VAMR 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 10910. Cham: Springer.

Hotinen, Juha-Pekka 2011. Ääni edellä, radiota pitkin. Teoksessa Aro Eero, Viljanen, Mikko (toim.) 2011. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Helsinki: Like kustannus. 25–44.

Jalander, Ywe 1989. Eisensteinin elokuvateorioista. Teoksessa Elokvateorian historia, Helsinki: Like kustannus.

Kielitoimiston sanakirja 2020. Virtuaaliodellisuus. Verkkopalvelu. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy.
<<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/virtuaaliodellisuus>> (Luettu 20.1. 2020)

Kivimäki, Stiina 2018. I see me – a narrative research on doing management consulting with theatre. Maisteritutkielma. Espoo: Aalto-yliopisto.

Kärkkäinen, Aki 2002. Spatiaalinen ääni käyttöliittymässä piiloinformaation välittäjänä ja visuaalisen kuorman keventäjänä. Pro gradu -työ. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kässi, Paavo 2018. Pelikäsikirjoittamisen vaikea taito. Essee. Noesis 20.9.2018. Jyväskylä: Keski-Suomen kirjailijat.
<<https://noesis.fi/pelikasikirjoittamisen-vaikea-taito/>> (Luettu 28.1.2020).

Lindqvist, Ursula 2016. Roy Andersson's "Songs from the Second Floor": Contemplating the Art of Existence. Washington: University of Washington Press.

Logrén, Kaisa-Liisa 2011. Ohjaamisesta, puhumisesta ja kolme ensimmäistä kuunnelmaa. Ääni edellä, radiota pitkin. Teoksessa Aro Eero, Viljanen, Mikko (toim.) 2011. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Helsinki: Like kustannus. 130–153.

Moberly, Kevin 2013. Preemptive Strikes: Ludology, Narratology, and Deterrence in Computer Game Studies. The Game Culture Reader. Cambridge: Cambridge Scholars Publisher.

Montola, Mikko 2003. Role-playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses. Teoksessa Gade, Morten, Thorup, Line, Sander Mikkel (toim.), As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp. Fredriksberg: Knudepunkt.

Moynihan, Tim 2016. The Stunning Allumette Is the First VR Film Masterpiece. Wired 20.4.2016.
<<https://www.wired.com/2016/04/alumette-groundbreaking-VR-film-tribeca/>> (Luettu 17.2.2020)

Quéau, Philippe: Lumetodellisuus 1993. Suomentanut ja toimittanut Osmo Pekonen. Helsinki: Art House.

Salervo, Esko 2011. Kun umpiseinään ilmestyi ovi: yksitoista kehkeytettyä kuunnelmaa. Ääni edellä, radiota pitkin. Aro Eero, Viljanen, Mikko (toim.) 2011. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. Helsinki: Like kustannus. 99–111.

Sitra 2020, Megatrendit 2020 -kalvosetti.
<<https://www.sitra.fi/artikkelit/megatrendit-2020-kalvosetti/>> (Luettu 17.2.2020).

Smith, Ryan P 2018. How the First Popular Video Game Kicked Off Generations of Virtual Adventure. The Smithsonian Magazine 13.12.2018.
<<https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-first-popular-video-game-kicked-off-generations-virtual-adventure-180971020/>> (Luettu 23.3.2020).

Suckling, Maurice & Walton Marek 2018. Video Game Writing. Dulles: Mercury Learning & Information.

Tietotekniikan termitalkoot 2017. Virtuaalitodellisuus.
<http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/fi/haku-266.html?page=get_id&id=ID463&vocabulary_code=TSKTT> (Luettu 10.12.2019).

Tieteen termipankki 2020a. Modaalisuus.
<<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:modaalisuus>> (Luettu 28.1.2020).

Tieteen termipankki 2020b. Immersiivinen esitys.
<[https://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:immersiivinen esitys](https://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:immersiivinen_esitys)> (Luettu 27.4.2020)

Tieteen termipankki 2020c. Prosessidraama. <[https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esittävät taiteet:prosessidraama](https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esittävät_taieteet:prosessidraama)> (Luettu 27.4.2020)

Web of Science Core Collection 2020. <<https://clarivate.com/webofsciencegroup/about-us/>> (Luettu 20.1.2020)

Virtual Reality Society 2020. History Of Virtual Reality. Verkkosivu.
<<https://www.VRs.org.uk/virtual-reality/history.html>> (Luettu 20.3.2020).

Yee, Nick 2014. The Proteus Paradox. How Online Games and Virtual Worlds Change Us – and How They Don't. New Haven and London: Yale University Press.

VR-sisällöt

Allumette. 2016. Yhdysvallat. Käsikirjoitus ja ohjaus: Eugene Chung. Penrose Studios/Eugene Chung. 20 min.
<<https://store.steampowered.com/app/460850/Allumette/>> (Katsottu 18.1.2020).

Buzz Aldrin: Cycling Pathways to Mars. 2017. Yhdysvallat. FuseFX/Todd Seligman. VR-lyhytdokumentti. (Katsottu 18.1.2020) 10 min.
<https://www.oculus.com/experiences/rift/1497930883561495/?locale=fi_FI> (Katsottu 18.1.2020)

Forgotten Kiss. 2019. Suomi ja Venäjä. Käsikirjoitus Oleg Nikolaenko Alexander Kuprinin mukaan. Ohjaus Oleg Nikolaenko. TheatreVR/Elli Niaria. VR-lyhytelokuva/teatterituotanto. 10 min. (Katsottu 10.2.2020)

Hamlet 360: Thy Father's Spirit. 2016. Käsikirjoitus Steven Maler William Shakespearen mukaan. Ohjaus Steven Maler. Commonwealth Shakespeare Company & Google /Quentin Little, Graham Sack. 60 min.
<<https://www.youtube.com/watch?v=Jc88G7nkV-Q>> (Katsottu 20.1.2020)

Pearl. 2017. Yhdysvallat. Käsikirjoitus ja ohjaus Patrick Osborne, 2017. Google Spotlight Stories, Evil Eye Pictures /David Eisenmann. 5 min 39 s.
<https://store.steampowered.com/app/476540/Google_Spotlight_Stories_Pearl/> (Katsottu 18.1.2020)

Keskustelut ja sähköpostikirjeenvaihto

Nikolaenko, Oleg 2020. Ohjaaja. TheaterVR. Keskustelu: 10.2.2020.

Komulainen, Anssi 2020. VR:stä Ylessä. Päällikkö. Yle Beta. Sähköpostiviesti: 25.3.2020. Viestin saaja: Sakari Heiskanen.

Tiainen, Eero 2020. Ohjaaja. Keskustelu: 17.2.2020

