

Opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma  
Elokuva  
2015

Jani Peippo

# NARRATIIVIN MUODOT

– Katsaus Kerronnan Keinoihin



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Elokuva

21.4.2015 | 43

Ohjaaja: Vesa Hautamäki

Jani Peippo

## NARRATIIVIN MUODOT

Käsittelen opinnäytetyössäni tarinankerronnan osa-alueita alkaen yleisistä tarinarakenteista edeten yksilöllisiin keinoihin, kuten kuva- ja äänikerrontaan. Tarkoitukseni on rakentaa kokonaiskuvaa siitä miten olennaista tarinankertojalle on ymmärtää tarinankerronnan perusrakenteet. Erityisesti tämän päivän niin laajamittaisiksi kasvaneissa taiteenmuodoissa kuin elokuvat ja videopelit.

Käyn myös läpi oletuksiani siitä miten kerrontakeinot vaikuttavat katsojaan ja milloin ne ovat pielessä.

ASIASANAT:

Narratiivi, Kerronta, Elokuva, Videopeli, Näytös rakenne, Biitti, elokuvailmaisuu, videopeli-ilmaisuu

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in communication and media arts | Film

21.4.2015 | 43

Instructor(s)

Jani Peippo

## NARRATIVE FORMS

In my thesis, I will go through different sections of narrative devices, starting from common story structures and leading into more specific methods of storytelling in visuals and audio. My intent is to build a coherent picture of all the things a story teller has to know on a basic level to truly understand their craft. Especially in the world of contemporary cinema and video games.

I also share my views on how I perceive narrative methods to affect the viewer and when these methods are not used properly.

### KEYWORDS:

Narrative, storytelling, film, videogame, act structure, story beat, cinematic language, video game language

# Sisältö

<b>Sanasto</b>	<b>6</b>
<b>1 Johdanto</b>	<b>7</b>
1.1 Pelien ja Elokuvien Tausta	8
1.2 Miksi Pelit	8
<b>2 Kerronnan Runko</b>	<b>9</b>
2.1 Tarina, Narratiivi ja Asenteet	9
2.2 Tarinankerronnan Pohja	10
2.2.1 Elokuvien Pohja	11
2.2.2 Narratiivi Säännöistä	11
2.2.3 Lineaarinen vs. Interaktiivinen	12
2.3 Yhteinen Tekijä	13
2.3.1 Mutta Tästä Syystä	14
2.3.2 Näytökset ja Jännitys	16
<b>3 Välitön Viestintä</b>	<b>25</b>
3.1 Havaittava Osa	25
3.1.1 Kamera ja Visuaalinen Estetiikka	25
3.1.2 Informaatio Kuvissa	32
3.2 Ääni	32

<b>4 Tyyli</b>	<b>34</b>
4.1 Teema	34
4.2 Kokonaisuus	37
4.2.1 Kun Kaikki Menee Pieleen	38
<b>Lopuksi</b>	<b>42</b>
<b>Lähteet</b>	<b>43</b>

## Sanasto

Narratiivi	Narratiivi tarkoittaa kerrottua tarinaa, jolla on alku keskikohta ja loppu. Yleisesti narratiivilla pyritään välittämään jokin yhdenmukainen sanoma.
Interaktiivinen narratiivi	Narratiivi, jossa tarinan seuraaja voi vaikuttaa juonen kulkuun.
Videopeli	Videopelillä viitataan nykyään millä tahansa prosessointikykyyn kykenevällä laitteella reaaliaikaisesti päivittyvää viihdesovellusta, jossa pelaaja voi vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa.
Biitti	Tarinankerronnassa biitti tarkoittaa hetkeä, valintaa tai toimintaa joka vaikuttaa siihen mihin suuntaan tarina etenee.
Näytös rakenne	Tarina ja erityisesti elokuvat jaetaan näytöksiin, joidenka sisällä tietyt tarinaa kuljettavat asiat tavallisesti tapahtuvat.
Nostatus	Tarinankerronnassa jännitystä nostatetaan ja lasketaan, jotta tarina pitää mielenkiintoa yllä, mutta ei stressaa liikaa.
Kenttä	Videopeleissä kenttä edustaa aluetta, joka sisältää alun ja lopun ja niiden välissä haasteita.
Maailma	Videopelissä maailma sisältää joukon kenttien, jotka rakentuvat tyypillisesti maailman teeman ympärille.

# 1 Johdanto

## 1.1 Pelien ja Elokuvien Tausta

Narratiivi on kerrottu tarina.

Kerrottu tarina on ollut läsnä tavalla tai toisella läpi historian. Voisi ehkä ajatella, että ensimmäiset kalliomaalaukset ovat olleet keino kertoa tarinaa, ja samalla ensimmäinen narratiivinen keino jättää tarina jälkipolville ei suullisessa muodossa.

Peli on yhtä vanha. Vaikka metsästyksessä on kyse selviytymisestä ja pelillä tarkoitetaan useimmiten viihteellistä harrastusta, niin metsästyksessä sisältyy pelin konseptin. Päämäärä on saada saalis, häviötilanne on epäonnistuminen, nälkä tai kuolema. Säännöt ovat metsästysympäristön rajoitukset. Sattumoisin metsästysriistan englanninkielinen nimi jopa on "game".

Sittemmin sekä tarinat, että pelit ovat kehittyneet sivistyksen mukaan. Näytelmät kertovat fiktiivisten asioiden kautta korkeammista konsepteista kuten moraalisisista valinnoista, elämän ansakuopista, rakkauden hienoudesta jne.

Samalla pelejä on käytetty samankaltaisiin asioihin. Esimerkiksi käärmeet ja tikapuut on peli jonka alkuperäinen tarkoitus on havainnollistaa elämän sattumanvaraisuutta, sekä hyveiden ja paheiden valaisevaa ja turmelevaa vaikutusta.

Jätän kuitenkin tarinoiden ja pelien tarkemman historian historioitsijoille. Haluan puhua nykypäivästä ja pelien ja tarinoiden kahdesta näkyvimmästä konseptista, nimittäin elokuvista ja videopeleistä, sekä niiden suhteesta toisiinsa. Koska kyse on narratiivisista asioista, käyn asiaa puhtaasti kerronnallisen viihdetaitteen kautta.

## 1.2 Miksi Pelit?

Koska kasvoin niiden parissa ja ne ovat lähellä sydäntäni. Haluan tarkastella miten kaikki oppimani klassisista tarinankerronnasta ilmenee ja mukautuu tyystin toisenlaiseen muottiin. Olen nähnyt miten peli on luovana mediumina kasvanut mukani, miten ne ovat

vaikuttaneet ihmisiin ympärilläni ja kokenut miten ne vaikuttavat itseeni. Uskon vakaasti niiden olevan merkittävä osa tämän päivän maailmaa ja merkittävä tapa havainnollistaa asioita, tavalla joka on mahdollista ainoastaan niissä itsessään.

Olen myös joutunut todistamaan ivaa ja silmien pyörittelyä puhuttaessa peleistä taiteen muotona. Osa ihmisistä näkee niiden arvon lapsille tarkoitettuina leluina, aivottomana viihteenä, väkivallan aiheuttajana. Esimerkiksi edesmennyt arvostamani filmikriitikko Roger Ebert oli kuolemaansa asti sitä mieltä, että pelit eivät voi olla taidetta.

Kuten jo pohjustin, peli on käsitteenä jotain, joka on ollut kautta aikain läsnä historiassa, joten on paljon rakentavampaa mieltä sitä juuresta alkaen kunnioituksella.

Tarina ja peli ovat käsitteinä kuitenkin liian laajoja sellaisenaan käytäväksi läpi yhdessä pikkuisessa opinnäytetyössä, joten tämä kirjoitus käsittelee pääasiassa tarinoita ja pelejä niiden nykyaikaisimmissa muodoissa. Ne muodot ovat elokuva ja videopelit.



## 2 Kerronnan Runko

### 2.1 Tarina, Narratiivi ja Asenteet

Me kaikki varmasti tiedämme mikä tarina on. Kirjoissa on tarina, samoin elokuvissa ja näytelmissä. Useimmat silti tuskin miettivät hirveästi narratiivia. Narratiivi on se mistä tarina rakentuu, kerronnan muoto. Kirjoilla, elokuvilla ja näytelmillä (ja tietenkin myös peleillä) on kaikilla oma kerronnan muoto. Kirjat ovat hyviä kuvaamaan näkökulmia ja sisäistä ajattelua, elokuvia voidaan muovata kuvilla, äänillä ja erikoistehosteilla, näytelmä on katsojalle läsnä ja perustuu lähes kokonaan näyttelijäntyöhön.

Sama tarina voidaan kertoa kaikilla näillä kerronnan muodoilla, jopa samalla filosofialla tai tunteella, mutta ei samalla tavalla. Tämä kuulostaa ilmiselvältä, mutta ymmärtääkseen miten tarinaa kerrotaan, täytyy kertojan ymmärtää tarinan pohjimmaiset rakennepalkit. Toisille ne voivat olla itsestään selviä. Asioita joita on opittu kasvamalla tarinoiden parissa. Toiset voivat taistella pitkään tuloksetta yrittäessään ymmärtää miksi he eivät saa tarinaansa toimimaan. Suurimalle osalle todellisuus lienee jossain välimaastossa.

Oman kokemuksen mukaan taidealaa verhoaa tämä kumma ylpeys tarinankerronnan kanssa, joka estää tarinankertojia pääsemään täyteen potentiaaliinsa. Usein taiteilijoiksi itsensä mieltämät ihmiset jotenkin harmistuvat jos otan esille analyttisen näkökannan merkityksen taiteen tekemisessä. Ikään kuin se jotenkin rikkoisi taiteen arvoa, mikä ei pidä paikkaansa lainkaan.

On tärkeää ymmärtää, ettei taide ole tapahtunut tyhjiössä. Taiteella ja kerronnalla on pitkä historia jota on tutkittu, pohdittu ja jaettu vuosisatoja. On jotenkin outoa miten lavastajat, äänisuunnittelijat, leikkaajat ja monet muut eri elokuva-alan tekijät etsivät ahnaasti referenssejä ja pohtivat miten tehdä parasta jälkeä, mutta en ole koskaan törmännyt samaan käsikirjoittajien kanssa.

Voin ainoastaan arvailla mistä tämä johtuu. Useimmiten Suomessa käsikirjoittaja on sama kuin ohjaaja, ja jos koulu on mitenkään näyttänyt mallia, niin ohjaajat usein kirjoittavat omat käsikirjoituksensa henkilökohtaisista asioista (Peter Franzén on ohjannut elokuvan,

jossa näyttelee Peter Franzén, jonka on käsikirjoittanut Peter Franzén, perustuen Peter Franzénin kirjoittamaan kirjaan). Luulen, että he kokevat jotenkin loukkaavaksi ajatuksen, että tarinan jokin osa tulisi jostain muualta kuin heistä. Ottaen huomioon että usein kokeneemmat elokuva-alan ammattilaiset antavat parempien sanojen puutteessa hieman ympäripyöreitä (vaikkakin tosia) neuvoja, kuten että tarinan pitää olla ”rehellinen”. On mahdollista että se vie huomiota pois tarinankerronnan käytännönläheisemmästä luonteesta.

## 2.2 Tarinankerronnan Pohja

Ydinasia tarinassa kuin tarinassa on saada sen seuraaja kiinnostumaan, sillä oli tarinan takana olevan ajatuksen pointti miten tärkeä tahansa, se on hyödytön jos se julistetaan kuuroille korville. Vielä pahempi tilanne on jos kertoja alkaa raivokkaasti vaatimaan kuulijoita kuuntelemaan hänen elintärkeää sanomaansa. Parhaimmillaankin se ajaa kuuntelijat vain pois. Tarvitaan hienovaraisuutta ja taitoa.

Vuosisatojen aikana nerokkaat mielet ovat kehittäneet ja oppineet sellaisia asioita kuten näytös rakenne, juonilaitteet, katarsis, sankarin matka ja paljon muuta. Asioita joiden on todettu toistuvan niissä tarinoissa, jotka eniten vaikuttavat meihin. Ne ovat todellisia ja vaikka niitä ei voi käyttää suoraan leikkaa/liimaa periaatteella tarinaa luodessa, niiden ymmärtäminen on silti edellytys tarinankertojalle. Tarkastelen niitä tarkemmin myöhemmin.

Nämä rakennekäsitteet kuten juonilaitteet, sankarinmatka ja näytös rakenteet ovat asioita jotka eivät ole tulleet tyhjässä. Jo antiikin ajoilla pohdittiin miksi ihmiset haluavat katsoa tragedioita ja se pohdinta synnytti käsitteitä, kuten katarsis, joista yhä puhutaan tarinankerronnassa. Kaikilla tarinankertojilla on halu tuoda läpi hengellisesti voimakasta sielun ruokaa, mutta totuus on se että sitä ei saa pelkällä tahdolla läpi.

Tarinan kuulijan täytyy saada sitä mitä hän haluaa, jotta hänelle voi antaa sitä mitä hän tarvitsee. Tarinaa ei voi vain tarjota, se pitää myös ottaa vastaan.

### 2.2.1 Elokuvan Pohja

Tiedäthän, kun joku kertoo todella herkullisen tarinan. Hän kertoo siitä miten joutui kiperään tilanteeseen ”Olin kävelyllä metsäpolulla ja aattelin, että oikasenpa tuosta metsän poikki ja sit olinkin ihan pihalla, että missäs nyt mennään.”. Mielenkiintoista, kerro lisää. ”Jumalauta karhu tuli vastaan! Leikin kuollutta, mutta kuulin rapinasta, että se tuli siihen viereen.” Kuinka jännää! Mitä sitten tapahtui? ”Karhu kysykin, että oonko kunnossa. Olin aika ällikällä lyöty, mutta kun avasin silmät, niin huomasin muun filmiryhmän. Ne kuvasiellä jotain Kummeli sketsiä!” Vau, aika erikoista ja odottamatonta!

Elokuvan pohja ei oikeastaan ole sen erikoisempi, kuin hyvin kerrottu juttu. Siinä vakiinnutetaan alku ja miljöö, eli kävelyretki metsässä. Konflikti on eksyminen ja karhu. Twistinä se, kun karhu puhuu. Loppuratkaisu ja jännityksen purku taas se, että metsässä kuvattiin sketsiä.

Lainatakseni Stephen Kingiä ”Ei tämä mitään rakkettitiedettä ole.” Kaikki me olemme varmasti onnistuneet naurattamaan kavereita tarinoilla ja pienillä kalavaleilla. Se on osa tavallista kommunikaatiota.

On eri asia tosin kertoa tarinaa kaksi tuntia liikkuvilla kuvilla, äänillä ja tehosteilla. Tämä pohjustus kuitenkin toivon mukaan havainnollistaa lineaarisen narratiivin myöhempää kohtaa varten.

Entä ei lineaarinen narratiivi?

### 2.2.2 Narratiivi Säännöistä

Kuvittele huone, jossa on laatikko jonka sisältö on arvoitus. Laatikko on kuitenkin lukittu erikoisella mekanismilla, joka vaatii nokkelaa ajattelua ja tarkkavaisuutta avautuakseen. Käytät kenties tunteja laatikon avaamiseen ratkaistessasi kerros kerrokselta sen mekanismeja. Kun lopulta saat voitonriemuisena laatikon auki, huomaat että sen sisällä on kuva sinusta ratkaisemassa laatikkoa.

Tämä on yksi esimerkki pelinarratiivista.

Peli ei ole luonteeltaan koskaan lineaarinen, joten sillä ei voi olla samanlaisia raameja kuin elokuvalla. Peli tarvitsee alueen, jossa pelaaja tai pelaajat voivat toimia. Tämän ns. huoneen voi ajatella yksinkertaisimmillaan shakkilautana.

Tietenkään ei ole mielekästä antaa pelaajalle vain huonetta, jossa haahuilla ympäriinsä päämäärättömästi. Tarvitaan päämäärä. Laatikon sisältö on tavoite. Shakissa tavoite on syödä kuningatar ja lähinnä voittaa, mutta narratiivisissa yksinpeleissä motivaatio pitää jotenkin ujuttaa pelaajalle. Tyypillisesti se on joko pako pahasta paikasta, perheenjäsenen pelastaminen sellaisesta tai kuten laatikkotapauksessa, mysteeri. Se voi tosin käytännössä olla mitä tahansa.

Jotta päämäärän saavuttamisella olisi draamaa, tarvitaan esteitä, joita pelaajan on ylitettävä. Nämä esteet luovat ytimen sille mistä pelissä on kyse, ne varsinaiset säännöt. Laatikon mekanismeja voi ajatella shakissa siirtojen sääntöinä. Kun siirtää nappia, vastapelaaja siirtää vastasiirron ja vasta kun toinen pelaaja onnistuu manipuloimaan tiensä voittoon taidoilla.

Laatikon sisällä oleva kuva on loppukaneetti. Tämän yksinkertaisen esimerkin pointti on, että laatikon avaamiseen käytetty luovuus on se mistä pelissä on koko ajan ollut kyse. Pelaajasta itsestään.

### **2.2.3 Lineaarinen vs. Interaktiivinen**

Eli jos lineaarinen tarina on hyvä kalajuttu, niin interaktiivinen on kokemus kalastamisesta. Ero on aika massiivinen. Kalajutussa voi vetää hieman mutkia suuriksi ja liioitella kalan kokoa ja lisätä jännitystä, kun taas kalastamisessa pitää valita vieheet, olla kärsivällinen, sietää epäonnistumisia, kastua, väsyä, turhautua...

Aika massiivinen määrä asioita joita pitää ottaa huomioon, eikö? Kalajutun kertoja on täysin kontrollista kertomasta tarinastaan. Hän päättää mikä kokemassaan oli tärkeää, mille sopii nauraa ja mikä kokemuksen arvo oli. Se on lineaarisen tarinankerronnan hienous.

Mikä pointti on sitten tehdä interaktiivista tarinaa, jos siinä on niin paljon esteitä? Kysymykseen voi vastata kysymyksellä, miksi ihmiset menevät kalaan? Kalajuttu lyhyessä huvittavuudessaan ei pysty sisältämään luonnon rauhaa, laineiden liplatusta venettä vasten, tähtitaivasta tai kaukaista pöllön huhuilua. Eikä eritoten tunnetta kalan pyydystämisestä.

Ongelma interaktiivisessa tietenkin on se, että toisin kuin lineaarinen narratiivi, pelit eivät ole välittömästi ymmärrettäviä. Peleissä mekanismit ja säännöt ovat pelikohtaisia, joten ne täytyy oppia. Tiedän tapauksia ihmisistä, jotka eivät pääse peliin sisälle, koska he eivät pidä tästä epäonnistumisen mahdollisuudesta. Jopa videopelejä harrastaville itsestään selvät asiat, kuten se miten pelin kameraa liikutetaan, voi olla kokemattomalle este. Se tuntuu nöyryyttävältä.

Tarkoittaako tämä sitä, että peli ei sovellu tarinankerronnan välineeksi? En usko, sillä sille on niin paljon kannatusta. Videopeleissä on vuosikymmeniä kasvanut kehitys parempaa tarinankerrontaa kohti. On olemassa paljon julkista pohdintaa siitä miten videopelit voisi rakentaa. Pelikriitikot kiinnittävät enemmän huomiota pelien tarinankerrontaan ja pelit, joilla on jokin filosofinen pointti herättävät keskustelua.

Ymmärrän, että tämä kaikki kuulostaa siltä, kuin lineaarisilla ja interaktiivisilla narratiiveilla ei olisi mitään yhteistä. Syvempi tarkastelu kuitenkin osoittaa toisin.

### **2.3 Yhteinen Tekijä**

En varmaan mullista kenenkään maailmaa sanomalla, että ihmiset eivät halua olla pitkästyneitä tai hämmentyneitä. On paljon mukavampaa olla perillä asioista ja puhkua intoa, nauraa tai ehkä jopa olla hieman vihainen. Arkinen tylsyys yritetään täyttää jollain, katsomalla josko tv:stä tulee mitään, pelaamalla vähän aikaa peliä, lukemalla kirjaa tai mitä ikinä.

On ilmiselvää, että asiaa ei auta, jos tylsyyden vaihtoehto on tylsä.

Ydin sille, mikä on yhteneväistä kaikille hyvälle tarinoille on se, että ne herättävät Jännitystä, naurua, surua. Jopa provokaatio on parempi vaihtoehto kuin se että tarina on tylsä, jos mielihii että tarinan seuraaja ottaa siitä mitään vastaan.

Hyvä tarina on tietysti muutakin kuin tunnetta. Oletko ikinä katsonut joukolla jotain keskinkertaista toimintaelokuvaa, ja huomannut sen pitkän räiskyvän toimintakohtauksen aikana, että katsojat alkavat jossain kohtaa keskustella jostain, ehkä jopa muusta kuin elokuvasta? Se johtuu siitä, että tarina ja narratiivi ei onnistunut koukuttamaan yleisöä. Liian rönsyilevä, ylisuuri toiminta voi olla niin irtauttavaa, että sitä ei halua ottaa vastaan. Ihmismieli luonnostaan hylkii ajatuksia, jotka ovat hämmentäviä.

Siksi narratiivin pitää olla myös koherentti. Kun kyse on kaksituntisesta elokuvasta, tai satatuntisesta pelistä, voi uskoa että on aika iso haaste saada jokainen hetki narratiivisesta rakenteesta kiehtovaksi. Se vaatii toki luovaa taitoa, mutta siihen ongelmaan on olemassa myös hyväksi havaittuja menetelmiä ja yhdenmukaisia sääntöjä.

### 2.3.1 Mutta Tästä Syystä

Elokvakerronnassa on puhutaan niin sanotuista biiteistä, joille en ole löytänyt suomenkielistä termiä. Kyse ei ole kohtauksista. Biitti tarkoittaa tilannetta, joka vaikuttaa jollain tavalla tarinaan. Yleensä kyse on päähenkilön valinnoista, jotka ovat peruuttamattomia ja joilla on seurauksia. Vanha ja erittäin toimiva tarinankerronnan sääntö on, että näiden biittien väliin voi sopia ainoastaan sanat "tästä syystä" tai "mutta", mutta ei ikinä "ja sitten".

Kertoessa tarinaa, oli kyse mistä tahansa mediumista, tällaiset sääntöjen ymmärtäminen on kultaa kalliimpia. Jos toimintakohtauksessa tapahtuu räjähdys "ja sitten" räjähdys "ja sitten" räjähdys, ei ole ihme jos katsojat kyllästyvät.

Muistatko kenties Indiana Jones ja Kadonneen Aarteen Metsästäjien klassisen alkukohtauksen. Se alkaa jännittävästä rauhallisesta tutustuttamisesta tempelleiin. Jones osaa varautua lukuisiin ansoihin ja niiden toiminta esitellään. He löytävät aarteen. Jones yrittää olla laukaisematta ansaa aarteen alapuolella. MUTTA hän epäonnistuu! Koko paikka alkaa murtua. TÄSTÄ SYYSTÄ heillä on pakollinen kiire päästä pakoon. MUTTA

Jonesin pako estyy koska hänen avustajansa pettää hänet ja Jones menettää aarteensa. MUTTA Jonesin avustaja astuu kohtauksen alussa esitettyyn ansaan ja Jones saa aarensa takaisin ja pakenee täpärästi, MUTTA lopulta menettää aarteensa elokuvan pääantagonistille, joka on väijynyt häntä temppelein suulla.

Tuo alkukohtaus on loistava lukuisista eri syistä, mutta biittien kannalta se on loistavasti rakennettu luomaan jännittäviä tilanteita jännittävän tilanteen sisälle, joka pitää huolen siitä, että katsojalla on aina jotain mitä seurata ja odottaa.

Sama toimii peleissä, tosin hieman eri näkökulmasta. Mietitään shakkipeliä. Shakkiottelu ei olisi kovin mielekästä kummallekkaan pelaajalle, jos pelaajat siirtelisivät nappuloita sattumanvaraisesti. Shakin säännöt on vuosisatojen kehityksen tuloksena mukautunut kuosiin, jossa pelaajat joutuvat tekemään jatkuvasti kohtaamaan "mutta" tilanteita, jotka johtavat "tästä syystä" ratkaisuihin (Söin vastustajan kuningattaren, mutta jätin siksi kuninkaani avoimeksi, tästä syystä vastustaja sai minut shakkiin).

Peleissä "mutta" ja "tästä syystä" toimii siis parhaiten, kun kyse on pelaajan ratkaisuista. Pelit ovat kuitenkin suljettuja ympäristöjä, joten pelin säännöt täytyy luoda niin, että pelaaja voi tehdä ratkaisuja tiettyjen puitteiden mukaan.

Kuvitellaan moderni videopeli, jossa pelaaja voi liikkua vapaasti 3D ympäristössä, taistella lähitaisteluasein ja häviötilanteessa joutuu aloittamaan ennaltamäärätystä paikasta uudestaan. Pelaajalle on opetettu, että jotkut ovet voivat olla lukossa, että joitain vihollisia voi paeta, mitkä ovat pisteitä joista pelaaja joutuu kuollessaan aloittamaan uudestaan ja että vihollisten koko määrittää niiden haastavuuden.

Pelaaja aloittaa alkupisteestä, kulkee läpi pienten haasteiden läpi ja saapuu vankityrmään. Tyrmässä hän kohtaa vihollisen, jolla on avainnippu vyöllään. Pelaaja voisi tehdä valinnan taistella, MUTTA vastustaja on suuri ja pelottava, eikä pelaaja halua kulkea aiempien haasteiden läpi uudestaan. TÄSTÄ SYYSTÄ pelaaja päättää paeta, MUTTA hän kohtaa lukitun oven. Hän muistaa, että vihollisella oli avainnippu vyöllä. TÄSTÄ SYYSTÄ hänen on pakko taistella. Jos pelaaja olisi taas päättänyt rohkaistua taistelemaan heti alusta asti, olisi taistelulla itsellään ollut omat listansa "muttia" ja "näitä syitä" (Tieto jonka takia pelaaja ei kenties halunnut ottaa riskiä taistella).

Kuinka jännittävää päätöksentekoa! Entä jos säännöt olisivat tylsemmät tai heikosti ilmaistuja. Entä jos pelaaja ei tietäisi, että pelissä on lukittuja ovia, tai pelaajalla olisi massiivinen konetuliase, jonka ammuksiset eivät ikinä loppuisi, tai pelaaja saisi häviötilanteessa yrittää saman tien uudestaan? Pelaaja astuu tyrmään ja sitten hän ampuu vihollisen, koska voi. Vihollinen pudottaa avaimen, mutta oven avaamisessa ei ole mitään voiton tuntua, se on merkityksetön.

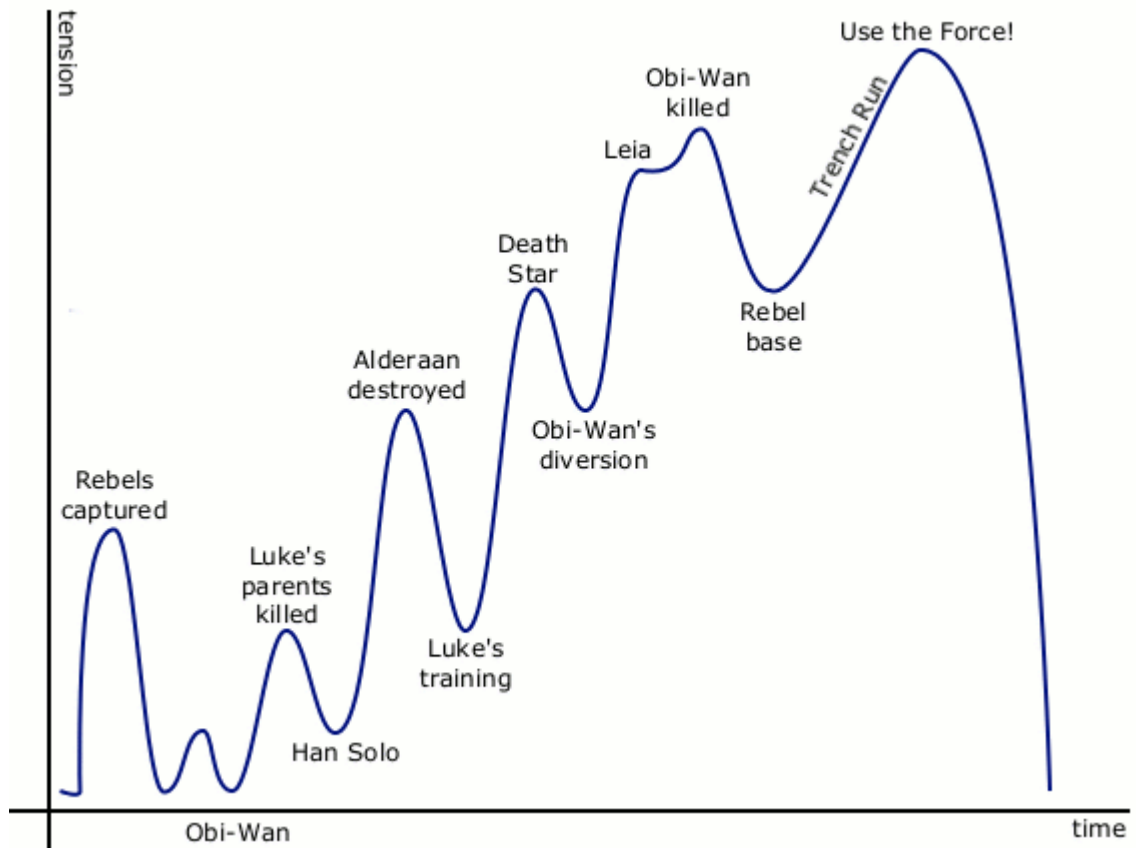
Pointti on, että oli kyse mistä tahansa narratiivin muodosta pitää päätöksillä olla seurauksia. "Mutta" ja "tästä syystä" on liima joka pitää narratiiviset palaset koossa.

### **2.3.2 Näytökset ja Jännitys**

Tosin siitä liimasta ei ole paljon iloa, jos palaset eivät sovi keskenään yhteen. Elokuva ei ole miellyttävää seurattavaa, jos sen "muttat" vievät jatkuvasti tukaliin ja intensiivisiin tilanteisiin. Se Indiana Jonesin alkukohtaus. Mitä jos se ei ikinä loppuisi, vaan Indiana Jones joutuisi puolitoista tuntia tukalasta tilasta uuteen, eikä saisi hetkenkään lepoa. Se olisi raivostuttavaa! Katsoja tarvitsee lepoa aivan siinä missä Indiana Joneskin.

Hyvä jännityksen nostatus näyttää kutakuinkin tältä:



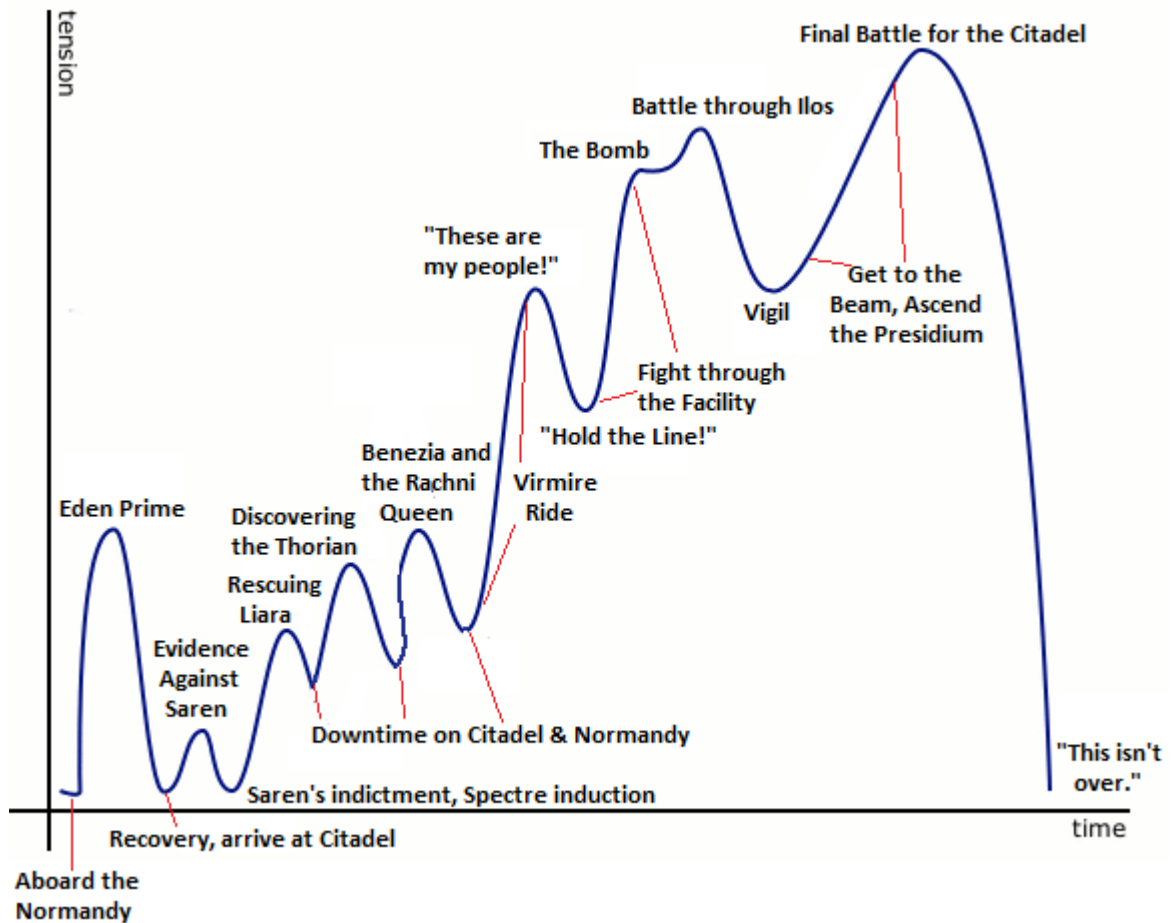


Vaikkakin hyvin ympäröityä (Mikä on jännityksen yksikkö?) ja usein liian lepsusti käytetty malli kolminäytösrakenteen ja sankarinmatkan rinnalla on se silti hyvä visualisointi siitä, miten jännityksen nostattamista kannattaa ajatella.

Samankaltainen malli soveltuu myös peleihin [extra credits]. Ohessa jännityskaavio Mass Effect 3:sta



Ero jälkimmäisessä on se, että se on vain yksi osa-alue kokonaista peliä. Videopelit ovat tavallisesti hyvin pitkiä, jopa 100 tuntia pitkiä seikkailuja, joten on järkevää jakaa niiden tarina osiin paljolti samaan tapaan, kuin tv-sarjat. Osa-alueet silti muodostavat kokonaisuuden, jonka malli on odotetusti tuttu. Huomiota kannattaa kiinnittää myös viimeisen huipun kahteen vaihtoehtoon, joka on mahdollista vain pelinarratiivissa.

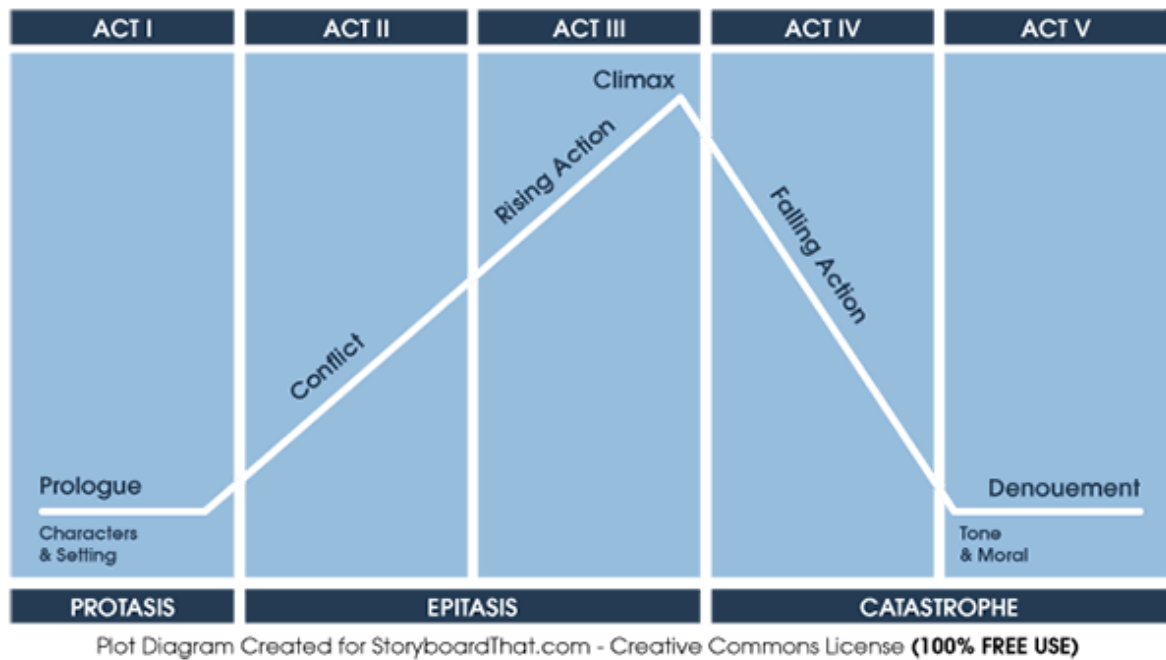


Oheassa Mass Effect pelisarjan ensimmäisen osan kokonaiskaari. Ongelma tässä kaaviossa on se, että se kulkee oletukselle, että pelaaja kulkee läpi suoraan pelin päätehtävän. Pelissä on kuitenkin kasapäin sivuaktiviteettiä, joita pelaaja voi tehdä enimmäkseen kaavion monttukohdissa. Tämä tarkoittaa sitä, että jännitepiikkien välissä voi olla pelaajasta riippuen hyvin pitkiä staattisia jaksoja, joka voi olla haitallista jännitykselle. Tarina painottaa, että on galaksi on pulassa ja on valtava kiire rientää ainoaan paikkaan, josta sen voi pelastaa, mutta pelaaja käyttääkin ensin muutaman tunnin mineraalien keräämisen sattumanvaraisilta planeetoilta, koska miksei? Tässä kaaviossa kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että se on lievästi erilainen, kuin muut. Mikään malli ei ole täysin universaali.







Haluan puhua näytöksistä. Tyypillisesti elokuvissa puhutaan kolminäytösrakenteesta. Idea on, että elokuvalla on pohjustus, joka käännekohtassa muuttuu konfliktiksi ja lopulta tulee

ratkaisuun. Tosin, kuten Badass Digestin filmikriitikko Hulk on sanonut "Idioottikin tajuaa, että elokuvalla on alku keskikohta ja loppu." (Vapaa käännös.)

Parempana aloitusmallina toimii Shakespearin viisinäytöksinen malli, jossa on prologi, nouseva toiminta, klimaksi, laskeva toiminta ja lopputulema.



Prologi esittelee aiheen, päähenkilön tekemä päätös aiheuttaa seurauksia, jotka vievät nousevaan toimintaan, joka johtaa klimaksiin, joka huipentuu suurimpaan päätökseen, jonka päähenkilö voi tehdä, josta seuraa laskeva toiminta kun päätöksen seuraukset tulevat esiin, josta laskeudutaan siihen pointtiin josta koko tarinassa oli koko ajan kyse.

EXPOSITION	CONFLICT	RISING ACTION
		
<p>In fair Verona...a pair of star-crossed lovers take their life. The fearful passage of their death marked love and the continuance of their parents' rage, which led to their children's deaths.</p>	<p>Romeo and Juliet fall in love but cannot be together because their families do not like each other. However, they decide to get married in secret.</p>	<p>After crashing the Capulet party, Tybalt goes after the Montague crew and kills Mercutio. To avenge his friend, Romeo duels with and kills Tybalt - his wife's cousin.</p>
CLIMAX	FALLING ACTION	DENOUEMENT
		
<p>Romeo comes back from exile just to see Juliet in her family tomb. There he meets and kills Paris.</p>	<p>Juliet awakes and kisses Romeo, who has killed himself. She then takes his dagger and kills herself.</p>	<p>Being the only person who knows the whole story, the Friar explains the tale to the families who decided to finally end their grudge.</p>

Create your own at [StoryboardThat.com](https://www.storyboardthat.com)

Lienee jo varsin selvää, että näytösten väliin tulee isoimmat "muttat" ja "tästä syystä" mitä voi kuvitella. Yksinkertaistetusti voi ajatella, että näytökset ovat isoja biittejä. Ikään kuin biittien vanhemmat.

Näytös rakenne ei päde peleihin ihan yhtä suoraan, kuin aikaisemmat esimerkit. Miten näytös rakenteen voisi muka yhdistää shakkiin, peliin jonka jännitys on riippuvainen pelaajien taidoista? Ei oikeastaan mitenkään, minkä vuoksi on ehkä hyvä pikaisesti mainita jotain modernin videopelin luonteesta, jota hieman jo alustin Mass Effect malleilla.

Videopeli tänä päivänä ei välttämättä ole jotain, mitä voi ihan suorilta sanoa peliksi samaan tapaan kuin shakkia. Videopeli on kehittynyt peleistä ja hyvällä videopelillä on yhä

säännöt, jotka määrittelevät sen miten sen universumi toimii. Silti videopeli on enemmän uusi interaktiivisnarratiivinen rakenne, joka voi sisältää niin pelejä, elokuvaa, kirjallisuutta, musiikkia jne. Tyypillinen yksinpeli alkaa jostain ja päättyy johonkin, joka muodostaa jo eräänlaisen narratiivin, mutta alku- ja loppupisteiden välimatka on paljolti riippuvainen pelaajan toimista. En ottanut asiaa ennen tätä esille, koska peli on ominaisin osa interaktiivisnarratiivista videopeliä ja on mielekkäämpää havainnollistaa sen kerronnallisia ominaisuuksia pelillisen toiminnan kautta, ennen kuin siirtyä kertomaan sen hankalammista narratiivisesti piirteistä.

Tämä voi vaikuttaa sekavalta, koska se on sitä. Videopelinarratiivi on vielä uusi ja kiehtova asia, jonka pohjaa yritetään kaiken aikaa selvittää. Suhteutettuna klassiseen peliin, Interaktiivisnarratiivinen peli voisi olla esimerkiksi shakki, jossa jokaisella nappulalla on persoonallisuus, tausta ja he ovat ystäviä muiden nappuloiden kanssa. Tällöin vaikkapa moukan uhraaminen aiheuttaa moraalisia dilemmoja. Voitaisiin käyttää myös narratiivinomaista sääntöä, jossa nappien kyvykkyys liikkua laskee sen myötä, mitä enemmän ne joutuvat kosketuksiin sodan kauhun kanssa.

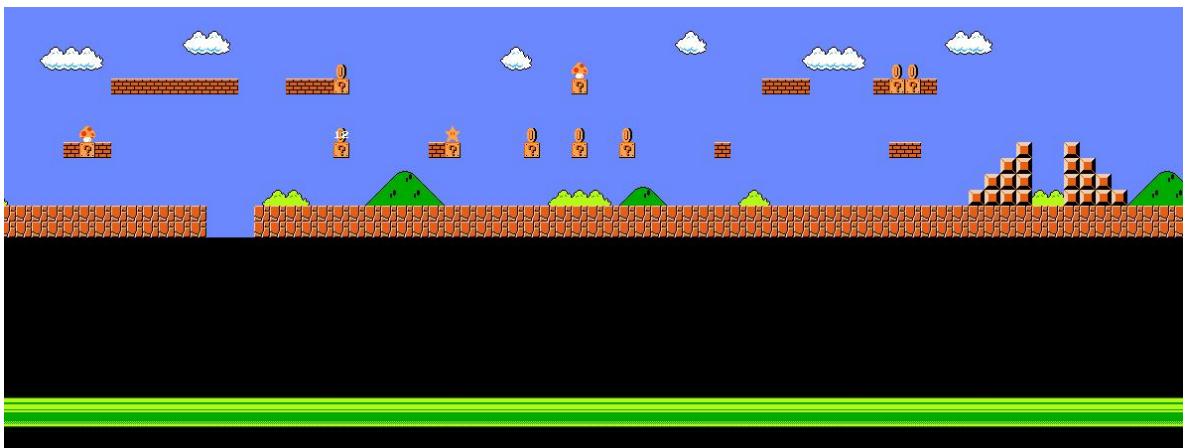
Joten näytös rakenne. Pelit voi karkeasti jakaa maailmoin ja kenttiin. Esim. Super Mario Bros (Nintendo, 1985). sisältää kahdeksan maata, joissa kussakin on neljä kenttää. Jokaisella maalla on oma kattava teemansa, kuten lumi, laava, metsä, vuori jne. Kentillä taas on omat teemansa. Mariossa ensimmäinen kenttä on aina suoraviivainen ulkokenttä, toinen on joko maanalainen tai vesikenttä, kolmas on tavallisesti hankalista tasoista koostuva riskialtis loikintakenttä ja neljä on aina iso synkkä uhmakas linna.

Aikaisemmassa huone ja laatikkomallissa voidaan ajatella laatikkoa maailmana ja sen lukkoja kenttinä. Huone itsessään ei ole sama asia kuin maailma. Huone on asia jossa kaikki tapahtuu ja jota pelaaja ei täysin tiedosta. Super Mario Brosissa huone on se tila jossa pelaaja voi liikkua eteen ja taakse, sekä hyppiä. Super Mario Bros. ilman maailmoja ja kenttiä olisi siis vain pimeä tyhjiö, jossa liikkua ja hyppiä ilman merkitystä.

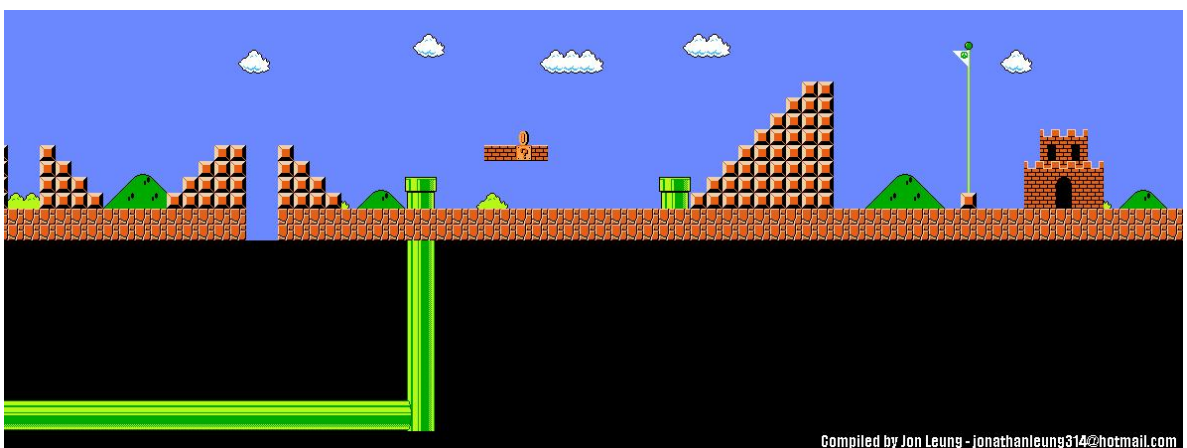
Jokainen maailma on luonnollisesti edellistä haastavampi, mutta kenttien vaikeusasteiden ero on suhteessa sama niiden isäntämaailmaan. Kenttien sisäinen haaste myös sisältää oman nousevan jännitteensä.



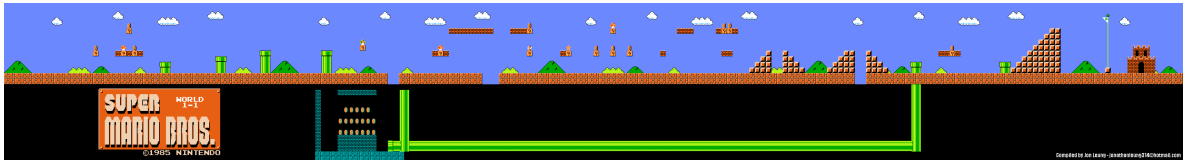
Mario 1-1, kuva A



Mario 1-1, kuva B



Mario 1-1, kuva C



Mario 1-1, diorama

Dioramassa on Super Mario Brosin ensimmäinen kenttä. (Kuva A) Kenttä alkaa suorasta viivasta jatkuu matalaan putkeen, jonka takana ei ole vihollista. Sen jälkeen korkeampaan putkeen, jonka takana on yksi vihollinen. Lopulta toisen korkean putken takana on kaksi vihollista. (Kuva B) Sitten eteen tulee pelin ensimmäinen rotko, jonka jälkeen annetaan kaksi mahdollisuutta edetä, mutta kumpikin tie vie edellistä rotkoa leveämpään pudotukseen. Kaiken tämän jännityksen jälkeen seuraa maltillisempia haasteita, sekä aarteita tuomaan voiton tuntua. (Kuva C) Kuitenkin kentän lopussa pelaaja törmää haastavampaan, mutta turvalliseen esteeseen ja lopulta sama haaste toteutetaan käytännössä. Kentän haaste laskee pelin loppusuoralla. Pelaaja tutustutetaan siis uusiin haasteisiin nousevalla jännitteellä, joka puretaan lopussa. Aivan kuten shakespeariläisessä rakenteessa. Huomaa myös pelillinen tapa palkita uteliaisuutta oikeitilla neljännessä putken kohdalla. Koska peli on paljon toistoa ja pelaajalle ei opeteta ennen ensimmäisen kentän loppua, että putkista on mahdollista kulkea alas, toimii putki mahdollisuutena ohittaa asioita, joita pelaajan ei tarvitse enää oppia ja jotka pidemmälle edennyttä pelaajaa pitää tässä vaiheessa todennäköisesti matalahaasteisina.

Shakespeariläinen ei taida tosin ihan pitää paikkaansa. Uusimpien Mario pelien ohjaaja Koichi Hayashida kertoo pelidesignissaan käyttävän kishōtenkeshu nimistä aasialaista runorakennetta [eurogamer, wikipedia]. Mikä on omiaan kertomaan siitä miten toimivaa ja universaalia narratiivinen ajattelu on. 30 vuoden jälkeenkin Mario on yhä voimissaan.

Mariossa on tarinaa vain nimeksi, mutta sen aloittama rakenne on jotain joka loi pohjan sille miten videopelin jänniterakenne luodaan. Ei ole sattumaa, että Mario on nimi mikä ihmisille tulee ensimmäisenä mieleen puhuttaessa videopeleistä.



## 3 Välitön Viestintä

### 3.1 Havaittava Osa

Tähän asti olen käynyt läpi narratiivia käsikirjoituksellisesta näkökulmasta, mutta narratiivi on toki muutakin kuin ajatukset tarinan rungossa. Katsojalle näkyvin kerronnan tapa elokuvassa on tietenkin audiovisuaaliset keinot. Ne ovat niin näkyviä ja näennäisesti vaikuttavia, että nuoret elokuvantekijät harhautuvat luulemaan, että se on lähtökohtaisesti se mitä elokuva on. Hienot kuvat, muodot, värit ja äänimaailma ovat kuitenkin työkaluja, joilla tarinan merkitykset tuodaan esiin.

Ne ovat myös näkyvin yhteneväinen osa peleissä ja elokuvissa.

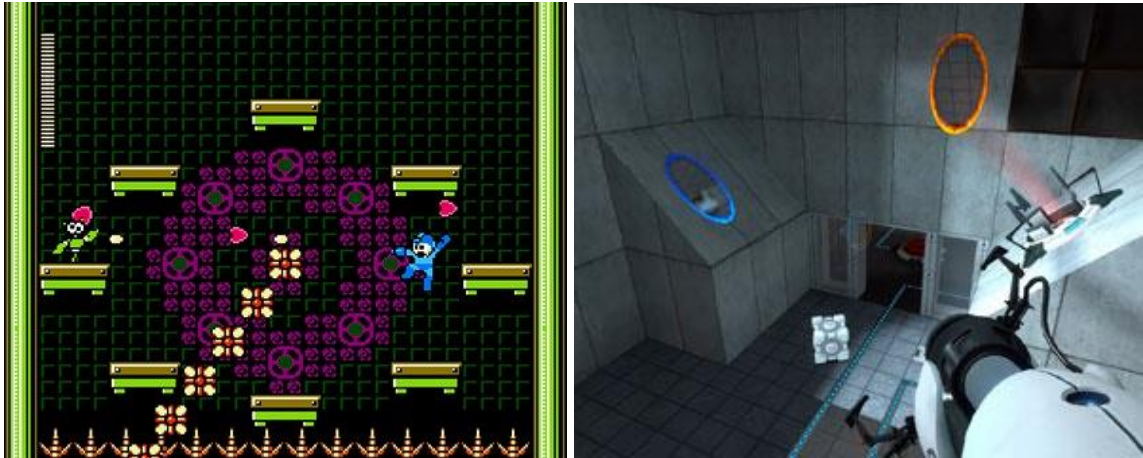
#### 3.1.1 Kamera ja Visuaalinen Estetiikka

Kamera on elokuvantekemisen päätyökalu. Sillä kuvataan liikkuvia kuvia, tiedäthän, niitä elokuvia. Sillä luodaan tunnelmaa ja näytetään informaatiota. Kamera-ajot kertovat hahmojen tunteista, rajatut kuvat näyttävät katsojalle sen mitä heidän halutaan näkevän, vapaalla kädellä kuvattu elokuva tuo läsnäolon tunnetta, perspektiivit, syvyysterävyys, kontrasti, kaikki kuvallinen kerronta on lähtöisin kamerasta.

Pelin kameran tehtävä ei ole taiteellisesti näin laaja. Käytännössä pelin kamera on rajattu alue, jolle prosessoidaan jatkuvasti kuvaa, mutta se toimii periaatteessa samoin. Sen etu on myös se, että sen voi laittaa käytännössä mihin tahansa ilman erityisiä kustannuksia. Ongelmallista tosin on, että koska pelin kamera ei varsinaisesti ole kamera, täytyy sen kameraominaisuudet, kuten syvyysterävyys luoda erikseen koodilla. Valmiit pelimoottorit, joilla pelit tehdään sisältävät tänä päivänä valmiiksi efektejä, joilla luoda elokuvakamerallista visuaalista ilmettä.

Kameran tehtävä videopelissä on näyttää pelaajalle selkeää tietoa ympäristöstä. Tarpeeksi välitöntä ympäristöä, jotta pelaaja ei törmäile seiniin, tai putoa rotkoon. Tarpeeksi laajan kuvan, jotta pelaaja näkee mitä kaukaisuudessa häntä kohti tulee.

Pelityypistä riippuen kameroille on tietyt perusoletukset. 2D pelin kamera voi liikkua vain ylös ja alas. 3D kamera on tyypillisesti pelattavan hahmon selän takana. Ensimmäisen persoonan peleissä pelaajan näkymä on kamera.



Kuvassa kolme eri pelityyppiä. Myötöpäivään ylhäältä oikealta: Sivuttain kuvattu 2D peli Mega Man 9 (Capcom, 2008), ensimmäisen persoonan 3D peli Portal (Valve, 2007) ja kolmannen persoonan 3D peli Demon's Souls (From Software, 2009)

Tänä päivänä pelien standardi on, että peliohjaimessa on analoginen tatti, joka lähes poikkeuksetta manipuloi pelin kameraa. Sitä ei kuitenkaan aina ollut olemassa, joten pelien kamerakulmat olivat pääasiassa ennalta määrättyjä. Merkittäviä edelläkävijöitä kuvalliselle ilmaisulle peleissä olivat Resident Evil ja Silent Hill.

Molemmat ovat kauhupelejä ja vieläpä toistensa kilpailijoita. Resident Evil käytti lukittuja kamerakulmia, jotka on rakennettu klassisen kauhuelokuvan keinojen mukaan. Kamerakulmat usein estivät näkemästä mitä nurkan takana odottaa ja loivat mielikuvan siitä, kuin joku tarkkailisi pelaajaa koko ajan. Silent Hill pisti vielä paremmaksi ja yhdisti samaan henkeen kamera-ajoja.



Kuvakaappaus Resident Evilistä (Capcom, 1996). Kamera estää näkemästä mitä nurkan takana odottaa luoden jännitystä epätietoisuudella ja mahdollisuudella vaarasta. Kameraa ei voi liikuttaa.



Kuvakaappaus Silent Hill 2:sta (Konami, 2001). Tässä kuvassa kauhua luodaan mielikuvilla. Kuvan mekko kuuluu päähenkilön kuolleelle vaimolle. Laajassa syvässä perspektiivissä mekko korostuu ja taustan outo miljöö täydentää unenomaisuutta. Kameraa ei voi liikuttaa tässä tilanteessa.

Erityisesti Silent Hillin surrealistisissa maisemissa on parhaimmillaan tunne siitä, kuin liikkuisi maalauksissa. Usein elokuvien ja pelien visuaalisen ilmeen osavastuussa ovat konseptitaiteilijat, joten maalauksellisuus on luonnollista.

Tänä päivänä iso luovuuseste on se, että tavallisesti pelaaja kontrolloi kameraa. Joten kuvallisen ilmaisun voisi uskoa olevan poissa pelistä. Koen itse, että jotain on menetetty luovassa tunnelmoinnissa, mutta vapaa kamera on pelillisesti niin paljon parempi ja helpompi vaihtoehto, ettei kukaan halua enää luopua siitä. Luovat mielet keksivät onneksi aina uusia keinoja käyttää rajoitteita hyväksi.

Star Wars: The New Hope (George Lucas, 1977) on kohtaus, jossa Luke Skywalker katsoo kaukaisuuten auringonlaskua. Aavikkoa on silmänkantamattomiin, Luken tulevaisuuden haaveet ovat laitettu hyllylle, hän on yksinäinen ja janoaa seikkailua. Kuvassa Luke on pieni, maailma on laaja, avara ja tyhjä. Näemme ja tunnemme Luken kaipuun ja yksinäisyyden melankolista kuvaa vasten.

Shadow of The Colossus (Team Ico, 2005) niminen videopeli tapahtuu kokonaan yksinäisessä erämaassa. Päähenkilö on nuori mies nimeltä Wanda, joka on uhmannut

heimonsa sääntöjä ja tullut erämaahan etsimään keinoa herättää henkiin kuollut rakastettunsa. Saavuttaakseen tämän, pahansuopa henki kertoo Wandalle, että tämän täytyy etsiä ja tuhota kuusitoista kolossia erämaasta. Tämä on pelin päämäärä.

Erämaassa vaellus tapahtuu ratsailla. Peli tapahtuu kolmannesta persoonasta, kamera on pelaajan komennossa. Vai onko sittenkään. Verrataan tyypillistä pelikuvaa Shadow of the Colossuksesta, Luken auringonlaskukuvaan, sekä tyypilliseen kolmannen persoonan pelikameraan.



Luke Skywalker katsoo kaukaista auringonlaskua laajan aavikon yllä. Star Wars: The New hope



Shadow of the Colossuksessa pelaaja katsoo rakkaansa menettäneen Wandan kautta laajaa, yksinäistä maailma. Kamera rajaa Wandan sivuun, vaikka tyypillisesti kolmannen persoonan peleissä pelaajahahmo on keskellä. Kuva on liikuteltavissa, mutta kamera hakeutuu samaan asemaan.



Kuva The Legend of Zelda: Twilight Princessistä (Nintendo, 2006). pelaajahahmo on keskellä kameraa ja vangitsee enemmän huomiota. Huomaa myös peli-informaatio kuvan joka laidassa. Shadow of the Colossus pyrkii tarkoituksella pitämään nämä asiat piilossa, kun ei tarpeellista.

Kuvat ovat melko samankaltaisia lukuun ottamatta kolmatta, joka ei visuaalisesti ole kovin mielenkiintoinen, eikä kovin selvästi mitään. Epätavallisella tavalla videopeleille, Shadow of the Colossuksen kamera toimii jatkuvasti hieman omin päin. Se rajaa kuvaa tavalla, jota ei välttämättä huomaa, mutta jonka tuntee. Pelaaja on pieni, maailma on laaja ja autio. Olen usein kuullut sanottavan, että Shadow of the Colossus on ”tunnelmallinen”. Tunnelmallisuus lienee ansaittua.

Koska kamerallinen kerronta on hankalaa peleissä, käytetään visuaalisia keinoja peleissä tavallisesti liioittelulla. Useasti alueet ovat korostetun kookkaita, portaat leveitä ja korkeita, patsaat massiivisia tai tarpeettoman lukuisia, mikäli näillä asioilla on tarkoitus kertoa jotain ympäristöistä tai ehkä henkilöistä jotka kuuluvat tähän ympäristöön.

Näillä keinoja käytetään myös luomaan rytmiä. Esimerkiksi toimintapelissä pitkämittaisen taistelun jälkeen voi seurata rauhallinen jakso, jossa pelaaja voi lepuuttaa hermojaan. Tällaista keinoa on käytetty Bloodbornessa (From Software, 2015) jossa epäkuollut vartija evää pääsyn valtaistuinsaliin. Intensiivisen taistelun jälkeen valtaistuinsaliin on korkea ja ympäristöltään mahtipontinen nousu korkeammalle tasolle eräänlaisena palkintona voitosta.



Portaat Bloodbornesta Nousu on reunustettu patsailla ja marmorisilla pylväillä. Valo hohkaa keskelle portaita vangitsemaan katseen menosuuntaan. Portaiden yläpäässä, oven yllä on valaistu vaakuna. Näky on korea ja houkuttelee katsomaan itseään tietyllä tavalla.

### 3.1.2 Informaatio Kuvissa

Joskus kuvat ovat juonellisesti niin tärkeitä, että ne on ehdottoman tärkeää näyttää tarinan seuraajalle. Tämä ns. pointtaaminen on keino, jota käytetään kun tarinan seuraajan päähän halutaan istuttaa jotain, jonka uudelleentuominen esiin ei tunnu tuulesta temmatulta. Elokvassa tämä on yksinkertaista. Voidaan esimerkiksi näyttää kuinka päähenkilö huoltaa asettaan ja laittaa sen lipaston laatikkoon. Myöhemmin samassa tilassa päähenkilö joutuu alakynteeseen ja tarvitsee kättäpitempää. Hän vilkaisee lipastonlaatikkoa ja yrittää hivuttautua sitä lähemmäksi. Katsoja on samalla aaltopituudella päähenkilön kanssa, koska katsojalle on visuaalisesti istutettu lipaston merkitys.

Videopelissä pointtaaminen on hankalaa, enkä ole kohdannut yltäkyläisesti esimerkkejä siitä miten se olisi tehty esimerkillisesti. Tyypillisen esimerkki, joka tulee mieleeni, on pelaajan pakottaminen tilanteeseen, josta ainoa tie ulos on kulkea eteenpäin. Ellei pelaaja satu kulkemaan takaperin, on oletettavaa, että hänen katseensa on tiettyyn suuntaan, joten merkittävä pointtaaminen tapahtuisi silloin, kun pelaaja astuu ulos pakotetusta tilanteesta. Esimerkkinä Bioshockin loppupuolella pelaaja on menossa kohtaamaan pääantagonistia, mutta hän joutuu tekemään kiertoreitin ilmastointikanavien kautta. Pelaajan pudottautuessa alas ilmastointikanavista, hänen katseensa osuu välittömästi viestiin, joka peilaa jo tapahtuneita asioita ja joka on merkittävä osa myöhemmin käytävää kohtaamista antagonistin kanssa.

Vielä tavallisempaa on epäpelillinen keino käyttää suoraan elokuvaa pointtaamiselle. Esimerkiksi tilanteessa jossa vipu avaa oven toisaalla, usein vipua vääntäessä peli riistää pelaajalta hetkeksi kontrollin näyttääkseen, että ovi on auennut.

### 3.2 Ääni

Ääni on erikoinen asia siitä, että se on valtava osa sekä elokuvia, että pelejä. Erittäin hienovarainen, vaikuttava, täydentävä ja läsnäoleva voima, joka silti on luultavasti se mihin tavallinen katsoja ei kiinnitä huomiota.

Silti kaikki huomaisivat heti jos sitä ei olisi. En tarkoita vain musiikkia tai dialogia. Äänellä luodaan tilan tuntua, sillä tehdään voimaa toimintaan, taiotaan mielikuvia, kerrotaan asioita



mitä ei nähdä. Se on oma maailmansa, jonka nuanssit ymmärtävät vain äänistudioiden taikurit itse.

Jotkut äänelliset kerrontaratkaisut ovat selviä. Kun ajattelemme klassista kauhua, tulee helposti mielikuva hitaasti narisevasta ovesta käytävän päässä. Tuntemattoman pelko ja oven takana piilevän kohtaamisen vääjäämättömyys kiteytyy tuohon narinaan.

Ääntä voidaan käyttää tukemaan pointtaamista. Esimerkiksi lipastoon laitetun pistoolin kanssa voi käyttää huomaamatonta pientä ääniefektiä, joka toistuu kun lipastoon palataan myöhemmin. Peleissä vastaavasti tutut ääniefektit luovat kontekstia tilanteelle. Esimerkiksi napin painamisesta seuraa ääniefekti, joka yhdistetään lukon aukeamiseen. Ero on siinä, ettei jälkimmäisessä olla tarkoituksellisesti hienovaraisia.

Pelien äänimaailman tarkasteleminen on kiehtovaa, koska sen juuret ovat tyystiin erilaiset kuin elokuvassa. Elokuvassa kehitys tapahtui karkeasti ilmaistuna niin, että ennen ääniä ei ollut ja sitten niitä oli. Pelien kehitys on toinen, sillä pelit on aina suoritettu niille tarkoitetuilla laitteilla, joiden prosessointikyky on ollut aina ajan luokkaa. Tämä tarkoittaa, että niiden käytössä olevat äänet ovat kehittyneen yksikanavaisista piippauksista tämän päivän dynaamisesti muuntuviin päällekkäisiin orkestroituihin monikanavaisiin tallenteisiin.

Super Mario Bros. oli tässäkin asiassa pioneeri. Jos se ei ollut ensimmäinen, niin se oli merkittävin suunnannäyttävä siinä, miten musiikilla luodaan tunnelmaa peleissä. Pelissä oli neljä kappaletta. Miellyttävä ja rauhallinen ulkomaailmamusiikki, joka on tänä päivänä popkulttuurissa ikoninen sävellys, alamaailmamusiikki, joka on hidas ja lievästi uhkaava, leijuva valssimainen sukelluskenttämusiikki ja lopulta nopeatempoinen selvästi uhkaava linnakentän musiikki.

Tuon ajan ääniteknologialla ei ollut juuri mahdollista kehittää ambiensseja, mutta musiikki oli yksinkertainen ja toimiva ratkaisu. Se kehitti myös käytäntöjä, jotka ovat olemassa tänäkin päivänä. Kenttärakenteisissa peleissä ensimmäisen kentän musiikki on lähes poikkeuksetta melodisesti mieleenpainuva, nopeatempoinen ja vauhdikas, kuten kenttäkin. Vauhdikkaan introkentän jälkeen musiikit ovat vähemmän läpitunkevia, kunnes jotain vaikuttavaa tapahtuu, joka kaipaa enemmän nostatusta, kuten kentän päävihollisen hyökkäys.

Nykyään ääniteknologia on kehittynyt ja pelien äänikerronta on hyvin lähellä elokuvia. Samat käytävän päässä narisevan oven keinot ovat yhtä lailla sovellettavissa peleihin. Näkökulmasta riippuen peleillä on etu/haitta sen interaktiivisuudessa. Dynaaminen musiikki, eli se että taustamusiikkiin tulee lisää tai poistuu ääniraitoja tilanteen mukaan, ei ole mahdollista elokuvissa. Toki tämäkin menetelmä on vain interaktiivinen versio elokuvamusiikille tyypillisestä keinosta.

## 4 Tyyli

### 4.1 Teema

Teemassa, tai teemoissa on kyse siitä mikä tarinan pointti on, tai mitä ne kertovat tarinan aiheesta. Teemat ovat luultavasti ensimmäinen asia mikä tarinankertojan päähän syntyy. Ajatus tarinasta, jossa poika lähtee kotoaan, sisältää jo teeman aikuistumisesta. Teema on toistuva asia, se voi olla melkein mitä tahansa. Väri, melodia, ele, fraasi. Tärkeää on että sen läsnäolo tarinassa välittää jotain olennaista siitä tarinasta.

Teemat ovat tyyppillisesti visuaalisia asioita, mutta ne ovat laajamittaisempia, kuin yksittäiset kuvat. Esimerkiksi Terry Gilliamin Braziliissa maailma on dystopinen byrokraattinen painajainen ja ääriään myöten täynnä erikoisia vaikeasti käsitettäviä koneistoja.



Byrokratia ja koneet ovat Brasilin teema. Jopa jokin yksinkertainen asia kuin puhelin on Brasilin maailmassa vaikeaselkoinen.

Teemat voivat tulla läpi myös toiminnalla. Tämä on erityisesti videopeleissä suosittu tapa, koska pelit pääasiassa koostuvat toiminnasta. Peleissä, kuten Silent Hill 2 ja Spec Ops:

The Line, kantava voima on vastauksen löytäminen salaisuuteen. Tarinoiden edetessä alkaa selvitä, että lopussa odottava salaisuus on jotain paljon synkempää, kuin pelaaja osasi odottaa. Molemmat pelit sisältävät paljon laskeutumista. Spec Ops: The Line sisältää paljon hetkiä, jossa pelaajan komentama kommandotiimi rappeloi seiniä pitkin alas yhä uudelleen ja uudelleen. Vastaavasti Silent Hill 2:ssa pelaaja kohtaa useita kertoja jyrkkiä, alaspäin kulkevia portaita, sekä kuiluja, jotka ovat niin syviä, ettei niiden pohjaa näy. Lopulta pelaajan on pakko pudottautua myös omaan hautaansa.

Teemojen esille tuominen peleissä on usein näennäisesti liioiteltua, mutta sille on syynsä. Koska kamera voi olla missä tahansa ja pelaaja voi mennä minne tahansa, on narratiivisten asioiden esittely oltava jotain, jonka pelaaja varmasti kokee. Tästä syystä visuaaliset asiat ovat silmiinpistävästi koreita, jopa mahdottomalla tavalla. Samoin toiminta voi tuntua liioitellulta. Silent Hill 2:ssa on hetki, jossa pelaajan on laskeuduttava pitkät portaattuntuntemattomaan. Tila on ahdas, portaatt jyrkät, ja niiden juokseminenkin kestää lähes minuutin. Voitko kuvitella elokuvassa kohtauksen, jossa päähenkilö juoksee minuutin portaita alas? Tuskin. Tunne on kuitenkin vaikuttava, jos matkan joutuu tekemään itse ja jos portaatt olisivat kuin mitkä tahansa portaatt, ei pelaaja välttämättä ajattelisi kulkevansa muuta kuin kellariin. Portaiden luonnoton pituus vihjaa kyseessä olevan jotain synkempää ja matkan kesto todella naulaa päähän tunteen laskeutumisesta.



Ainoa tie edetä pelissä on kulkea portaat alas. Silent Hill 2.

## 4.2 Kokonaisuus

Tarinaa ei tietenkään rakennetta irrallisista lohkoista kokonaisuuksiksi. Kaikki tähän mennessä selittämäni on loppujen lopuksi kollektiivisia havaintoja narratiivisista keinoista ja sitenkin hyvin pieni siivu siitä mitä kaikkea tarina voi olla. Jokaisesta opinnäytetyöni osaluueesta voisi kirjoittaa kokonaisen kirjan, ellei jopa kokonaisen kirjaston.

Nämä havainnot ovat kuitenkin merkittävä osa oppimista. Tarina rakentuu näistä kaikista osista ja jatkuvasti monimutkaistuvien tarinankerrontakeinojen syntyessä ja kilpailun kasvaessa on tärkeää olla perillä lähtökohtaisesti siitä, miten narratiiviset keinot vaikuttavat meihin.

On aika tarkastella miltä kokonaisuus näyttää.

Komedia näyttää komedialta. Draama draamalta. Se tietenkin syntyy tekijöiden tiedosta rakentaa dramaturgiaa sellaisen narratiivisen tiedon mukaan, kuin mitä he ovat keränneet oppimalla, kokemuksen kautta tai olemalla ihan vain neroja. Eli niiden juttujen kautta, mistä olen kirjoittanut ja vielä enemmän.

Ihmiset itse ovat se sitova voima, joka solmii kauniin nipun niistä palasista joiden olemassaoloa olen sivu kaupalla julistanut. Tyyllitaju, välitön ymmärrys siitä miten asiat menevät yhteen on hankala asia selittää sillä se on niin subjektiivinen. Se on se mitä tarkoitamme, kun sanomme jotain ympärilyöreää, kuten että elokuva oli ”Cronenbergimäinen”. Silti ympärilyöreästä kommentista voi päätellä paljon. Cronenbergillä on hyvin tyypillinen tyyli käyttää kuvia, lavasteita, ääntä ja musiikkia, mutta on vaikea sanoa yksinkertaistetusti että miten. Siispä elokuva näyttää ihan Cronenbergiltä!

(Kuva Cronenbergiläisistä visuaalisista ratkaisuista)

Eikä kyse ole vain Cronenbergistä. Tiedämme mitä odottaa Star Wars elokuvilta, miltä Aku Ankka näyttää ja kuulostaa, Batman on tutusti synkkä. Mahdollisuudet ovat loputtomat.

Eikä kyse ole vain elokuvista. Star Warsista, Batmanista ja Aku Ankasta on pelejä ja myös ne ovat välittömästi identifioitavissa omiin ympyröihinsä.

Iso osa siitä on tietysti brändäystä, mutta se mihin brändäys pohjautuu on alunperin syntyjään jostain. Kukaan ei odottanut Star Warsista sitä kulttuurillista jättiläistä, joka siitä lopulta tuli. Se oli elokuva muiden joukossa, elokuva jolla oli tietävästi kerronnallisia ongelmia sen alkuperäisessä leikkauksessa. Lucasilla oli kuitenkin tarpeeksi visiota muuttaa leikkausta traditioista poiketen. Ironisesti hänen myöhemmät Star Wars elokuvansa kärsivät puolivillaisesta rakenteesta, tylsästä juonenkuljetuksesta sekä staattisista leikkauksista.

Narratiivilla on väliä brändissäkin.

#### **4.2.1 Kun Kaikki Menee Pieleen**

Elokuvilla on aina ongelmia, siltä ei voi välttyä. Kyse on kuitenkin eräänlaisesta kulttuurillisesta dialogista, jossa kyse on näkemysten jakamisesta. Elokuvan tai videopelin

kritisoiminen ei tarkoita sitä, että sillä osoitettaisiin mikä niissä meni pieleen, vaan tarkoitus on ottaa osaa keskusteluun. Näin ainakin hyvässä kritiikissä.

Joten tämä osio opinnäytetyötäni on kaikista subjektiivisin. Sen tarkoitus on yrittää selittää esimerkein mitä tapahtuu, kun kokonaiskuva hajoaa käsiin. Nämä esimerkit ovat pääasiassa omakohtaisia havaintojani, joten tämä osuus kannattanee ottaa sellaisena kuin se on. Omana näkemyksenäni.

Viimeaikaisista elokuvista suurin katastrofi on ollut suomalainen Iron Sky (Timo Vuorensola 2012). Elokuva kertoo kuuhen paenneista natsista, jotka juonittelevat uutta maapallon invaasiota. Elokuva alkaa amerikkalaisen avaruuslennon kuulaskeutumisella. Malli kompuroi alas kuumoduulista ja pian paljastuu, että kyseessä on USA:n presidentin vaalimainoskampanja. Pian kukkulaan takaa kuunatsien päät nousevat synkassa tarkkailemaan tunkeilijoita. Tunnelma on tähän asti ollut koominen, melkein Pekka Puupään hengessä. Myös satiirin siemeniä on istutettu naurettavan ylenpalttisen kampanjamainoksen avulla.

Sitten tapahtuu jotain. Natsit ampuvat toista astronauttia päähän. Kuvassa näytetään hidastettuna kuinka veri turskahtaa matalassa painovoimassa astronautin kypärästä ulos. Tunnelma muuttuu synkäksi ja ahdistavaksi. Hetkeä myöhemmin natsille paljastuu, että astronautti jota he eivät tappaneet on musta mies. Elokuvan äänimaailma pointtaa tätä jälleen puupää henkisen lepsulla sävellyksellä ja natsien ylilyödyllä ällistyksellä. Samalla elokuvan värimaailma on harmaa, lähes täysin väritön, joka on täydessä ristiriidassa tilanteen kanssa. Siihen päälle se, että tilanne on täydessä ristiriidassa edellisen kohtauksen raa'an murhan kanssa! Astronautti, joka paljastuu malliksi, ei ota tilannetta vakavasti siitä huolimatta että lukuisat aseistetut ihmiset jotka murhasivat verisesti hänen toverinsa, ovat valmiita tappamaan hänet hetkenä minä hyvänsä.

Elokuvan tärkein hetki on pilattu. Ensivaikutelma rakentaa kahta erityyppistä narratiivia yhtä aikaa, eikä katsojana osaa suhtautua tämän takia kumpaankaan. Elokuva alkaa ärsyttää, eikä välittömästi ole selvää miksi. Se tuntuu väärältä.



Iron Skyn koominen kohtaus. Kuvassa ei ole komiikkaa.

Elokuva jatkaa samalla linjalla loppuun asti. Sen rönsyilevä narratiivi kaatuilee vielä sekaviin hahmomotivaatioihin ja köydenvetoon hullunkurisuuden ja tragikoomisuuden kanssa, sekä erittäin löyhästi pudoteltuihin vitsikohtiin, jotka ovat olemassa vain viitatakseen muihin elokuviin, kuten Perikatoon (Oliver Hirschbiegel, 2004) ja Tohtori Outolempi (Stanley Kubric, 1964). Elokuva sai melko viileän vastaanoton niin tuotoissaan, kuin kriitikoilta.

Peleistä puhuttaessa taas narratiivisia kompastuskiviä on paljon enemmän kuin onnistumisia. Pelinkehittäjät yhtä taistelevat pelinarratiivin kanssa ja sen ymmärtämiseen on kehittynyt sellaisia termejä kuten ludonarratiivinen dissonanssi, joka tarkoittaa sitä, kun pelilliset keinot ovat ristiriidassa sen tarinallisten asioiden kanssa. Tyypillisesti nämä ovat tilanteita, joissa pelihahmon fyysinen mahti putoaa roimasti, kun tarina tarvitsee häneltä heikon hetken, tai peli joka yrittää tarinallisesti kertoa sodan kauhuista, mutta peli hakee viihdearvoa vihollisten räjähtävistä päistä.

Pahimmillaan kyse on falskista esityksestä että tarina on jotenkin osa peliä, joka saa tapahtuman tuntumaan luotaantyöntäviltä. Gears of War 3 (Epic Games, 2011) on toimintapeli, jossa ihmiset käyvät selviytymistaistelua maan alta pulpunnutta hirviökansaa vastaan. Pelissä edetään pisteestä pisteeseen ja eliminoidaan kaikki vastarinta mitä tielle tulee. Pelisarja on tunnettu väkivaltaisesta machoilmeestään. Peli sisältää mahdollisuuden sahata vihollisetta kahtia tietyissä aseissa olevilla moottorisahoilla ja kaatuneet viholliset voi teloittaa. Pelissä on lukuisia teloituksia, joka riippuu siitä mitä asetta pelaaja kantaa



käsissään. En lähtökohtaisesti tuomitse väkivaltaa peleissä sellaisenaan ja sarjan kaksi edellistä osaa on ylläpitänyt vähä-älyistä camp henkeä yllä, niin ettei peleissä ole juuri mies vastaan mörkö aseman lisäksi juuri sisältöä.

Kolmas osa tekee jotain muuta. Se yhdistää tähän machoon camp henkeen yrityksen sanoa jotain sodan hirveydestä ja se on niin ristiriidassa kaiken muun kanssa, että syntyy tunne siitä että pelin sanoma on, että se kuka hyödyntää väkivaltaa on aina voittaja.

Peli lineaarisen matkan aikana pelin päähenkilö huutaa kuolevalle miehelle päin naamaa, aiheuttaa läsnäolollaan kokonaisen kylän tuhon ja riehuu kylän johtajalle (Joka on jostain syystä stereotyyppi mustasta parittajasta) kun tämä osoittaa vastalauseensa asialle. Peli kulminoituu lopulta tilanteeseen, jossa selviää että hyökänneet möröt olivat paenneet maan-alta pahempia mörköjä, joka oli ihmisten ahneen teollisuusporauksen tulos. Lopputulema on että päähenkilö tiimeineen käynnistää laitteen joka tuhoaa kaikki möröt, jopa ne jotka on vastikään esitetty uhreina. Tämän päälle hän puukottaa mörköjen kuningattaren todeten kylmästi ”This is for Dom and all the people you killed, you bitch!”, joka on tuplaten ironista koska kyseinen Dom teki itsemurhauskun vihollisrintamaan omin päin ilman painostusta keneltäkään.

Ongelma näissä tapahtumissa on se, että se kritisoi samaan aikaan väkivaltaa ja aggressiota, kun se palkitsee sitä. Koska pelimekanistinen palkitsevuus tulee vielä väkivallasta, peli viestii, että ihmisten aiheuttamiin ongelmiin paras ratkaisu on jatkaa niiden ongelmien ylläpitämistä ja asiat lopulta hoituvat kuntoon. Yrityksellään luoda Gears of Warin maailmaan jotain syvyyttä, tekijät luovat tämän vastenmielisen narratiivin väkivallasta ainoana ratkaisuna kaikkeen.

Kulttuuriin antaminen tarkoittaa myös, että tekijällä on vastuu siitä mitä hän sanoo. Se on erityisen tärkeää, kun tehdään jotain jota kuullaan kuudessa miljoonassa kodissa, niin kuin Gears of War 3:en myyntiluvuista voi ajatella.

## Lopuksi

Valitsin aiheekseni yleiskatsauksen kerrontaan, vaikka olisin voinut ottaa minkä tahansa kohdan tätä opinnäytetyötä ja kirjoittaa siitä kattavamman, analyttisemmän tekstin. Tein sen siksi, että halusin näyttää miten laajaa ymmärrystä tarinankerronta vaatii, sekä näyttääkseni mitä olen oppinut tästä mahtavasta interaktiivisesta mediasta, jonka parissa sain kunnian kasvaa. Olen määrätietoisesti päättänyt olla käsikirjoittaja ja olen ottanut sen tavoitteen kunnialla.

Keinot kertoa tarinaa lisääntyvät jatkuvasti. Ei ole kauanakaan siitä, että interaktiiviset keinot löydettiin ja jo lähitulevaisuudessa odottaa virtuaalitodellisuus Oculus Riftin ja sen kilpailijoiden muodossa. Jälleen syntyy uusi areena, joka haastaa tarinankertojia tutkimaan ja soveltamaan kaikkea sitä mahtavaa tietoa, joita edelliset polvet ovat meille jättäneet käteen.

Niskakarvani nousevat kuitenkin pystyyn, kun ammattiohjaaja huitaisee kädellä piut paut ajatukselleni keskittyä käsikirjoittamiseen. Myös sydämeni lyö tyhjää, kun määrätietoinen ja ahkera nuori elokuvantekijä sanoo kirjoittavansa käsikirjoituksensa intuitiolla. Kun taas ammattituottaja ei edes tiedä millainen on käsikirjoitusformaatti, tekee mieleni lyödä päätä seinään.

Kirjoitin tämän opinnäytetyön näyttääkseni miten ammattini vaatii minua navigoimaan tätä mahdotonta verkkoa käsitteitä, teemoja, rakenteita, kuvia, ääniä, jännitteitä, estetiikkaa, interaktiivisuutta ja niitä hulluuksia mitä kaikkea uudet mediat vielä tuovat, ja kirjoittamaan ne paperille niin, että se on kerralla luettuna välittömästi selvää.

Silti teen sen ilolla. Rakastan tarinoita. En voisi kuvitella tekeväni mitään muuta.

Jos se ei osoita kypsyyttä ammattiini, niin en tiedä mikä sen tekee.

## Lähteet

### Videopelit

Super Mario Bros. – Nintendo Entertainment System, 1985. Kehittäjä: Nintendo

Resident Evil – Playstation, 1996. Kehittäjä: Capcom

Shadow of the Colossus – Playstation 2, 2006. Kehittäjä: Team Ico

Bioshock – PC, 2007. Kehittäjä: Irrational Games

Mass Effect – PC, 2007. Kehittäjä: Bioware

Mass Effect 3 - PC, 2012. Kehittäjä: Bioware

The Legend of Zelda: Twilight Princess – Wii, 2006. Kehittäjä: Nintendo

Portal – PC, 2007. Kehittäjä Valve

Mega Man 9 – Wii, 2008. Kehittäjä: Capcom

Demon's Souls – Playstation 3, 2009. Kehittäjä: From Software

Gears of War 3 – Xbox 360, 2011. Kehittäjä: Epic Games

Mass Effect 3 - PC, 2012. Kehittäjä: Bioware

Spec Ops: The line – PC, 2012. Kehittäjä: Yager

Bloodborne – Playstation 4, 2015. Kehittäjä: From Software

### Elokuvat

Star Wars Episodi IV: Uusi Toivo, 121 min, 1977. Ohjaus: George Lucas

Indiana Jones ja Kadonneen Aarteen Metsästäjät, 115 min, 1981. Ohjaus: Steven Spielberg

Brazil, 132 min, 1985. Ohjaus: Terry Gilliam

Iron Sky, 92 min, 2012. Ohjaus: Timo Vuorensola

## **Kirjallisuus**

Film Critic Hulk (pseudonyymi). 2013. Screenwriting 101. Badass Digest.

Stephen King 2000. Kirjoittamisesta. Tammi.

## **Verkko**

Times Video: The “South Park” co-creators Trey Parker and Matt Stone appear in a clip from the mtvU show “Stand In.” 2011 Viitattu 23.4.2015

<http://www.nytimes.com/video/arts/television/100000001039812/a-clip-from-stand-in.html?src=vidm>

Indoor Kids Podcast: Are Video Games Art. 2013. Viitattu 21.4.2015 <http://nerdist.com/the-indoor-kids-27-are-videogames-art-with-film-crit-hulk/>

Blogi. Click Nothing: Design From Long Time Ago, Ludonarrative Dissonance in Bioshock. 2007. Viitattu 21.4.2015 [http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

Uutisointi. Eurogamer: Nintendo’s “kishōtenketsu” Mario Level Design Philosophy Explained. 2015. Viitattu 7.4.2015. <http://www.eurogamer.net/articles/2015-03-17-how-nintendos-best-mario-levels-were-structured-using-chinese-poetry>

Wikipedia. Kishotenketsu. Viitattu 7.4.2015. <https://en.wikipedia.org/wiki/Kish%C5%8Dtenketsu>

Youtube. Extra Credits: Bad Writing in Games, Why Most Games Tell Bad Stories. 2012. Viitattu 9.4.2015. [https://youtu.be/KG1ziCvLkJO?list=PLhyKYa0YJ\\_5B-h\\_nwdtshOKv7NH8uAOuA](https://youtu.be/KG1ziCvLkJO?list=PLhyKYa0YJ_5B-h_nwdtshOKv7NH8uAOuA)

Youtube. Extra Credits Design Club – Super Mario Bros: Level 1-1 How super Mario Mastered Level Design. 2014. Viitattu 20.4.2015.

[https://youtu.be/ZH2wGpEZVgE?list=PLhyKYa0YJ\\_5CH8BA8XcqReieXLFf4afI0](https://youtu.be/ZH2wGpEZVgE?list=PLhyKYa0YJ_5CH8BA8XcqReieXLFf4afI0)

Youtube: Extra Credits – Pacing- How Games Keep Things Exciting 2012. Viitattu 8.4.2015. <https://youtu.be/5LScL4CWe5E?list=PLB9B0CA00461BB187>

## **Kuvat**

Kuva 1,2 ja 3. s.16, 17 ja 18. Star Wars jännitekaavio. Mass Effect 3 jännityskaavio ja Mass Effect 1 jännityskaavio. <http://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/pacing>

Kuva 4 ja 5. s 19 ja 20. Shakespear näytös rakenne ja Romea ja Juulia näytös jakeus.

<http://www.storyboardthat.com/articles/education/literature/five-act-play>

Kuva 6. s. 22 ja 23. Kaikki kuvat samasta dioramasta.

<http://vgmaps.com/Atlas/NES/SuperMarioBros-World1-1.png>

Kuvat 7,8 ja 9. s. 25. Kaikki Wikimedia Commonsilla.

Kuva 10. s. 26. <http://www.mobygames.com/images/shots/l/490411-resident-evil-director-s-cut-playstation-screenshot-chris.jpg>

Kuva 11. s. 27. <http://www.play-old-pc-games.com/2014/02/06/silent-hill-directors/>

Kuva 12. s. 28. <http://www.clan-klba.es/wp-content/uploads/2014/03/Star-Wars-Tatooine-Sunset.jpg>

Kuva 13. s.29. <http://www.electricblueskies.com/wp/wp-content/uploads/2011/02/Shadow-of-the-Colossus-SOTC-Wallpaper-Avion-Delta-Phoenix-00-2.jpg>

Kuva 14. s. 29. <http://www.mobygames.com/images/shots/l/199693-the-legend-of-zelda-twilight-princess-wii-screenshot-link.png>

Kuva 15. 30. Oma kuvakaappaus.

Kuva 16. s.34. <http://www.mobygames.com/images/shots/l/199693-the-legend-of-zelda-twilight-princess-wii-screenshot-link.png>

Kuva 17. s.36.

[http://fc04.deviantart.net/fs71/f/2011/144/b/2/silent\\_hill\\_2\\_stair\\_to\\_hell\\_by\\_parrafahell-d3h4szp.jpg](http://fc04.deviantart.net/fs71/f/2011/144/b/2/silent_hill_2_stair_to_hell_by_parrafahell-d3h4szp.jpg)

Kuva 18. s. 37. <http://www.aceshowbiz.com/images/still/iron-sky04.jpg>