

"VALINNAN VAIKEUS"
INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN MÄÄRITTELY
JA SUUNNITTELU

Janne Kaakinen

**Mediatuottajan maisteriohjelman
pro gradu –tutkielma 2005
Oulun yliopiston Taideaineiden ja
antropologian laitos: kirjallisuus
Oulun yliopisto**

Sisällys:

1. JOHDANTO	3
2. INTERAKTIIVISUUS.....	5
2.1 Interaktiivisuus	5
2.2 Interaktiivinen kerronta	7
2.3 Interaktiivinen kerronta elokuvan keinoin	10
3. INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN JA TELEVISION HISTORIA	13
3.1 Interaktiivinen fiktioelokuva	14
3.2 Ei-fiktiivinen interaktiivinen elokuva	19
3.3 Interaktiivinen televisio.....	20
4. PELIEN JA INTERAKTIIVISTEN ELOKUVIEN MÄÄRITTELY.....	27
4.1 Mitä ovat pelit?.....	28
4.2 Pelien ja interaktiivisten elokuvien eroista.....	29
4.3 Interaktiivisuus katsojakokemuksena.....	33
4.4 Interaktiivinen elokuva.....	35
5. INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN SUUNNITTELU	37
5.1 Ideointi ja käsikirjoitus	38
5.1.1 Puu-malli	42
5.1.2 Pilvi-malli.....	43
5.1.3 Yhdistelmämalli	44
5.2 Esituotanto ja tuotanto.....	45
5.3 Jälkituotanto	45
5.4 Levitys- ja esityskanavat	46
6. YHTEENVETO	49
LÄHTEET	51
LIITTEET 1–2	

1. JOHDANTO

Interaktiivista kerrontaa on yleensä lähestytty joko pelitutkimuksen tai kirjallisuuden tutkimuksen kautta. Se on ennen kaikkea pelien, pääasiassa tietokone- ja roolipelien, tapa kertoa tarinoita, mutta myös useissa lautapeleissä on havaittavissa kerronnallisia piirteitä. Jopa shakki voidaan kokea kertomuksena mustan ja valkoisen armeijan kohtaamisesta. Peleissä pelaaja ottaa aktiivisen osallistujan roolin ja ohjaa juonen kulkua tekemällä valintoja ja toimimalla pelin maailmassa. Eräitä interaktiivisen kerronnan selvimpiä pelimuotoja ovatkin olleet erilaiset pelaajien ja pelinjohtajan väliseen dialogiin perustuvat roolipelit. Myös kirjallisuuden piirissä on tehty kokeiluja interaktiivisessa kerronnassa. Esimerkkeinä mainittakoon niin sanottu hypertekstikirjallisuus ja vuonna 1979 aloitettu *Choose Your Own Adventure* -sarja, jossa lukija asetettiin kirjan päähenkilön asemaan ja juonen edetessä lukija pystyi valitsemaan annetuista vaihtoehdoista, miten hän halusi edetä tarinassa.

Viimeaikainen tekninen kehitys on mahdollistanut interaktiivisen kerronnan käyttämisen myös elokuvan ja televisio-ohjelmien kerronnan keinona. Esimerkiksi DVD-teknologia mahdollistaa epälineaarisen kerronnan keinojen käyttämisen perinteisesti passiivisen elokuvakatsannon rinnalla. Erityisen laajasti käytetty interaktiivisten ohjelmien jakelukanava on viime vuosina ollut Internet. Myös digi-TV tekee mahdolliseksi interaktiivisen kerronnan käytön TV-ohjelmissa, samoin kuin digitalisoitua esitystekniikka elokuvateattereissa. Näiden lisäksi myös uusi mobiiliteknologia tekee mahdolliseksi interaktiivisen kerronnan. Digitalisoituvassa mediassa interaktiivisuus on ottamassa yhä suurempaa asemaa mediankäytön yhtenä muotona.

Oma kiinnostukseni interaktiivista kerrontaa kohtaan heräsi jo 1980-luvun puolivälin tienoilla, jolloin sain ensimmäisen tietokoneeni sekä tutustuin roolipelikulttuuriin. Interaktiivisen kerronnan toteuttaminen elokuvan keinoin on ollut myös mielessäni hyvin pitkään ja kun lopulta mediatuottajan maisteriohjelmassa opiskellessani osallistuin vuonna 2004 elokuvataiteilija Chris Halesin luentosarjaan interaktiivisen elokuvan teosta, tiesin, mitä halusin tutkia pro gradu -tutkielmassani.

Mediatuottajan maisteriohjelman aikana tutustuin siis syvemmin interaktiiviseen elokuvaan, ja toimin muun muassa projektikoordinaattorina Oulun kansainvälisen lastenelokuvien festivaalin yhteydessä vuonna 2004 järjestetyssä interaktiivisten lastenelokuvien työpajassa. Tutustuessani interaktiiviseen elokuvaan ilmiönä jäi minua kuitenkin vaivaamaan se, että interaktiivisen elokuvan määritelmä on kirjallisuudessa hyvin epäselvä. Häiritseväksi koin myös sen, että interaktiivinen elokuva on hyvin usein sekoitettu elokuvallista kuvakieltä käyttäviin peleihin. Pyrinkin selvittämään sen, onko interaktiivinen elokuva itsenäinen elokuvallisen ilmaisun muoto vai yksi pelien alalaji. Interaktiivisen mediataiteen suljen pääosin tutkielmani ulkopuolelle.

Kuten elokuvaohjaaja ja teoreetikko Sergei Eisenstein jo vuonna 1946 puhuessaan television tulosta huomauttaa, jokainen uusi tekninen esitysalusta vaatii omanlaisen, uuden ja ennennäkemättömän estetiikkansa:

Tajuntaan on tehtävä tilaa uusille teemoille ja uusille tekniikan ilmiöille; ne vaativat uutta, ennennäkemätöntä estetiikkaa (Eisenstein 1978, 38).

Saman huomautuksen haluankin tehdä ja viitata sekä elokuvien että televisio-ohjelmien vastaanottamisen ja tuottamisen digitalisoitumiseen. Pyrin tarkastelemaan tällaisen 'ennennäkemättömän estetiikan' suuntaviivoja suhteessa siihen, mitä interaktiivinen elokuva on, mitkä ovat interaktiivisen elokuvan erityispiirteet ja miten se eroaa muusta interaktiivisesta audiovisuaalisesta kerronnasta.

2. INTERAKTIIVISUUS

Jokaisella elokuvia katsovalle lienee kokemuksia hetkistä, jolloin elokuvaa katsoessa ajattelee ”Älä tee sitä!” ja kohdistaa tämän toiveen elokuvan henkilöhahmon toimintaan. Herkimmät meistä jopa huutavat ohjeita valkokankaalla tai televisiossa esiintyville hahmoille. Interaktiivisten elokuvien myötä vaikuttaminen elokuvan tapahtumiin pyritään tekemään mahdolliseksi. Viehäytys puuttua elokuvan tapahtumiin perustuneekin katsojan uteliaisuuteen ja mahdollisuuteen vaikuttaa todellisuuteen: ”mitähän tapahtuisi, jos...”

Pyrkimys kohti yhä tarkempaa realismia, siis meitä ympäröivän todellisuuden yhä tarkempaa kuvaamista, on ollut eteenpäin vievä voima läpi kuvallisen ilmaisun historian. Realismi kuvissa lisääntyi valokuvan keksimisen johdosta 1830-luvulla, ja edelleen 1890-luvulla elokuvan keksimisen johdosta. 1920-luvulla elokuvien realismi lisääntyi äänen ja 1930-luvulla värielokuvan yleistymisen ansiosta. 1950-luvulla realismia pyrittiin lisäämään kasvattamalla elokuvateattereiden kankaita näkökenttää paremmin vastaavaksi. Myös hajuelokuvaa ja kolmiulotteista elokuvaa on kokeiltu, mutta nämä ovat jääneet enemmän kurioositeeteiksi elokuvan historiassa. Viimeisin uusi yritys todellisuuden tarkemmaksi kuvaamiseksi on ollut interaktiivinen elokuva.

Mitä uutta interaktiivinen elokuva tuo elokuvakerrontaan ja mitä interaktiivinen elokuva oikeastaan on? Näitä kysymyksiä lähdän tarkastelemaan pohtimalla sitä, mitä interaktiivisuus itse asiassa on ja mitä sillä tarkoitetaan interaktiivisen elokuvan yhteydessä.

2.1 Interaktiivisuus

Interaktiivisuus on terminä hyvin epäselvä. Sitä on käytetty liiallisuusiin asti digitalisoituvan mediakentän sisällä, ja pidetty sitä uniikkina tietokone-ajan keksintönä. Sitä onkin käytetty kuvaamaan mitä erilaisimpia tapoja käyttää ja kokea uusmediaa. (Laurel 1991, 20.) Voidaan myös sanoa, että kaikki taide on tavalla tai toisella interaktiivista, sillä se vaatii aina katsojalta tulkintaa (Manovich 2001, 56). Pelitutkija Espen Aarsethin mukaan interaktiivisuus terminä konnotoi erilaisia ideoita muun

muassa käyttäjän vapaudesta ja personoidusta mediasta, samalla kun se ei denotoi yhtään mitään (Aarseth 1997, 48).

Sanakirjamääritelmä interaktiivisuudelle on ”vuorovaikutteinen” (Kielitoimiston sanakirja 1.0). Yksinkertaisimmillaan interaktiivisuus tarkoittaa siis aktiivista kaksisuuntaista suhdetta kahden subjektin välillä. Mediatutkijat Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas määrittelevät interaktiivisuuden joko koneen ja ihmisen väliseksi, ihmisten väliseksi tai koneiden väliseksi vuorovaikutukseksi (Huhtamo & Kangas 2002, 362).

Vaikka lähes kaikki inhimillinen toiminta on luonteeltaan interaktiivista ja interaktiivisuus on yksi ihmisen kokemusmaailmaa rakentavista peruselementeistä, on termiä viime aikoina käytetty lähinnä kuvaamaan ihmisen ja koneen tai muun järjestelmän välistä vuorovaikutteista suhdetta. Interaktiivisuuden keskiössä ovat käyttäjä ja käyttäjän järjestelmään kohdistuvat teot (input) ja vuorovaikutteisen järjestelmän antama palaute (output). (Salen & Zimmerman 2004, 58.) Pelisuunnittelija Chris Crawford on samoilla linjoilla ja määrittelee interaktiivisuuden kolmiaskeliseksi sykliseksi prosessiksi kahden tai useamman tekijän välillä, jossa jokainen tekijä vuorollaan 1) vastaanottaa, 2) käsittelee ja 3) lähettää informaatiota (Crawford 2002, 6).

Pelitutkijat Katie Salen ja Eric Zimmerman jakavat interaktiivisuuden neljään eri tasoon. Ensimmäinen näistä on kognitiivinen interaktiivisuus, tulkitseva osallistuminen, joka sisältää älyllisen, psyykkisen ja emotionaalisen vaikutuksen käyttäjän ja järjestelmän välillä. Toinen on funktionaalinen interaktiivisuus, joka tarkoittaa käyttäjän vuorovaikutusta järjestelmän rakenteellisten komponenttien, kuten esimerkiksi käyttöliittymän kanssa. Kolmas interaktiivisuuden taso on eksplisiittinen interaktiivisuus, joka sisältää varsinaisen järjestelmän sisältöön vaikuttamisen ja järjestelmän reagoinnin käyttäjän toimiin, esimerkiksi hyperlinkkien klikkailun ja uusien sivujen esilletulon tai pelihahmon ohjaamisen joystickillä. Neljäs malli on objektin ylittävä interaktiivisuus, johon kuuluu esimerkiksi fanikulttuuri ja järjestelmän muu vaikutus sitä ympäröivään kulttuuriin. Yksittäinen järjestelmä sisältää yhden tai useampia näistä interaktiivisuuden tasoista, interaktiivisuuden kasvaessa sen mukaan mitä useampi tasoista kulloinkin esiintyy. Kaikkein interaktiivisin järjestelmä Salenin ja Zimmermanın mukaan sisältää kaikki neljä interaktiivisuuden tasoa. (Salen &

Zimmerman 2004, 59 – 60.)

Mediatutkija Andrew Cameron puolestaan keskittyy interaktiivisuuden määritelmässään taiteeseen ja korostaa yleisön aktiivista taideteoksen sisältöön tai sen representaatioon vaikuttamista. Perinteisesti taiteen ja median piirissä on jätetty yleisölle tilaa reagoida ja tulkita, mutta harvoin mahdollisuutta vaikuttaa teoksen sisältöön. Hänen mukaansa interaktiivisuus tarkoittaa mahdollisuutta puuttua teoksen sisältöön merkittävällä tavalla, ei pelkästään mahdollisuutta lukea tai tulkita sitä toisella tavalla. (Cameron 1998.)

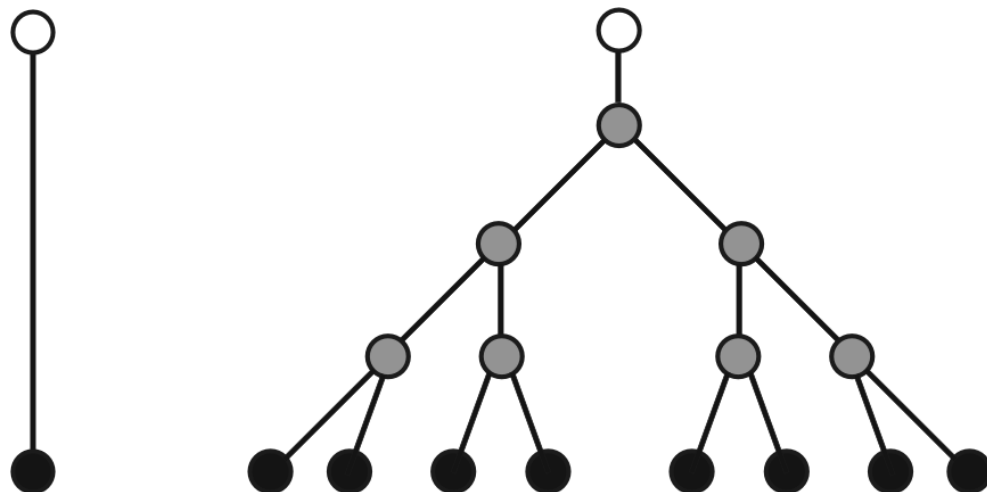
2.2 Interaktiivinen kerronta

Terminä Interaktiivinen kerronta on hyvin laaja. "Interactive fiction" esiintyi tässä muodossa tiedettävästi ensimmäisen kerran vuonna 1981 Byte-lehdessä, jossa sitä käytettiin tietokonepeleistä (Aarseth 1997, 48). Interaktiivinen kerronta on kuitenkin ilmiönä yhtä vanha kuin tarinankerrontataito. Interaktiivista kerrontaa on esimerkiksi suullinen kerrontaperinne, jossa kuuntelijat kyselivät kertojalta ja kertoja pystyi kysymään yleisöltä, joiden vastauksilla oli vaikutusta siihen, miten kertoja jatkoi tarinansa kertomista (Wand 2002, 164). Interaktiivisella tarinankerronnalla siis tarkoitetaan sellaista tapaa kertoa tarinaa, jossa tarinan kokija, esimerkiksi katsoja tai lukija¹, pääsee vaikuttamaan siihen, miten tarina etenee (Juul 1999, 2). Hyvän määritelmän interaktiiviselle narratiiville on antanut muun muassa mediatutkija ja taiteilija Mark Stephen Meadows teoksessaan *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*:

An interactive narrative is a time-based representation of character and action in which a reader can affect, choose, or change the plot. The first-, second-, or third-person characters may actually be the reader. Opinion and perspective are inherent. Image is not necessary, but likely. (Meadows 2003, 62.)

¹ Puhuttaessa interaktiivisesta kerronnasta, tarinan aktiiviselle vastaanottajalle ei ole vielä vakiintunutta termiä. Yleisimmin käytetty termi interaktiivisen tarinan aktiivisesta lukijasta tai katsojasta on "käyttäjä". Itse käytän tutkielmassani termiä "katsoja" kuvaamaan interaktiivisen elokuvan aktiivista katsojaa ja termiä "käyttäjä" yleisnimityksenä minkä tahansa interaktiivisen teoksen tai järjestelmän käyttäjästä (ks. s. 34).

Interaktiiviseen kerrontaan keskeisesti liittyvä käsite on epälineaarisuus. Se tarkoittaa kerronnassa tapaa rakentaa tarina niin, että se on mahdollista lukea ainakin kahdesti siten, että eri lukukerroilla se muodostuu erilaiseksi. Epälineaarisuus hahmottuu helposti tarkasteltaessa sen vastakohtaa, lineaarista kerrontaa. Lineaarissa kerronnassa tarina ja juoni säilyvät samanlaisina lukukerrasta toiseen ja sitä ei periaatteessa ole mahdollista käydä läpi kuin yhdellä ennalta määrättyllä tavalla. Huomattavaa on siis se, että puhuttaessa epälineaarisuudesta interaktiivisen elokuvan yhteydessä tarkoitetaan ennen kaikkea sen kerrontarakenteen epälineaarisuutta, ei juonen ajallista epälineaarisuutta. Alla olevat kaaviot ovat esimerkkejä lineaarista ja yksinkertaisesta epälineaarista tarinarakenteesta. Valkoinen pallo kuvaa alkua ja musta pallo puolestaan loppua. Harmaat pallot kuvaavat valintatilanteita. Vasemmalla oleva lineaarinen tarina on käytävissä läpi vain yhdellä tavalla, alusta loppuun. Oikealla oleva epälineaarinen rakenne puolestaan on mahdollista käydä läpi kahdeksalla toisistaan eroavalla tavalla.



Kuva 1. Lineaarinen tarinarakenne ja esimerkki epälineaarista tarinarakenteesta.

Termit lineaarinen ja epälineaarinen kuvaavat siis teoksen sisäistä rakennetta ja ovat tarinan rakenteellisia ominaisuuksia.

Tutuin interaktiivisen kerronnan muodoista lienee hyperteksti. Se on epälineaarista tekstiä,

joka haarautuu ja tarjoaa lukijalleen valintoja, parhaimmillaan se on vuorovaikutteiselta näytöltä luettuna. Tämä voidaan yksinkertaistetusti ajatella linkitettyinä tekstikatkelmien joukkona, joka tarjoaa lukijalle erilaisia polkuja. (Koskimaa 1999, 116.)

Esimerkkinä mainittakoon internetissä olevat hypertextimuotoon kirjoitetut teokset ja laajemmat narratiiviset kokonaisuudet, kuten esimerkiksi uutiset ja muut artikkelit, joissa on linkkejä muihin artikkeleihin. Hypertekstin lisäksi interaktiiviseen kerrontaan liittyy myös hypertekstiä uudempi kyberteksti, jossa teksti järjestää itseään uudelleen "lukemalla" lukijaa ja muodostamalla linkit tekstin seuraaviin osiin lukijan toimien ja aikaisempien valintojen perusteella, jolloin tekstin sisäinen linkitys eroaa lukukerrasta toiseen (Eskelinen 2001, 52 – 54).

Interaktiivisen kerronnan yhteydessä on pohdittu lukijan ja kirjoittajan erikoislaatuista suhdetta. Kirjoittajan autoritaarinen asema on kyseenalaistettu ja on kysytty, onko interaktiivisen teoksen lukija samalla tarinan kirjoittaja². Viekö interaktiivinen kerronta tekijän askeleen lähemmäksi sitä kuolemaa, josta muun muassa Roland Barthes on puhunut (Barthes 1993, 109 – 118). Mediatutkija Janet H. Murrayn mielestä vastaus on kuitenkin ei, sillä vaikka lukija voi rakentaa oman tarinapolkunsa, tapahtuu tämä aina alkuperäisen kirjoittajan antamien mahdollisuuksien rajoissa. Alkuperäinen kirjoittaja on kirjoittanut kaikki mahdolliset tarinat juonineen, joista lukija valitsee yhden tekemällä valintoja. Kirjoittaja ei vain luo ympäristöä tarinalle ja juonelle, vaan sen kaikki mahdollisuudet edetä. (Murray 1997, 152 – 153.) Murrayn mukaan lineaarinen media representoi tilaa, kun taas interaktiivinen digitaalinen media luo tilaa, jonka läpi käyttäjä voi liikkua ennalta määrättyjen sääntöjen puitteissa (Murray 1997, 78). Kirjailija ja elokuvaohjaaja Alain Robbe-Grilletin sanoja lainaten, "jokainen löytää oman tiensä, mutta labyrintin seinämiä ei voi siirtää" (sit. Sihvonen 1989, 87).

Myös lukijan asema muuttuu, sillä aktivoituessaan vaikuttamaan suoraan teoksen sisältöön lukijasta tulee "käyttäjä". Interaktiivisen elokuvan ollessa kyseessä tämä tapahtui mediatutkija Vít Havránekin mukaan jo vuonna 1967, jolloin ensimmäisen interaktiivisen elokuvan *Kino-Automat* yhteydessä passiivisesta katsojasta tuli elokuvan käyttäjä³ (Havránek 2003, 106).

² Kirjoittajan ja lukijan asemaa suhteessa tekstiin on pohdittu modernin kirjallisuudentutkimuksen piirissä koskien myös lineaarista kerrontaa. Erilaisia näkemyksiä lukijan, kirjoittajan ja tekstin suhteista ovat esittäneet muun muassa kirjallisuudentutkijat Roman Ingarden, Norman Holland, Wayne C. Booth, Seymour Chatman, Roland Barthes, Wolfgang Iser ja Hans Robert Jauss. (ks. esim. Alanko 2001, 207 – 240.)

³ Itse käytän tutkielmassani termiä "katsoja" kuvaamaan interaktiivisen elokuvan aktiivista katsojaa termin "käyttäjä" rinnalla (ks. s. 34).

Murrayn mukaan interaktiivisuus voi olla suurempi vaikuttaja kuin lineaarisen tarinan kokeminen. Kun käyttäjä tulee osaksi tarinamaailmaa ja päätöksillään vaikuttaa tarinan kulkemiseen, on hänen vastuunsa, ja näin ollen myös tarinasta saatu tyydytys, suurempi kuin lineaarisessa tarinassa. Suurempi tunnevaste antaa mahdollisuuden vaikuttaa paremmin tarinan käyttäjään, sillä tarina, johon voi itse vaikuttaa, koetaan enemmän henkilökohtaisena kokemuksena kuin lineaarinen tarina. (Murray 1997, 170.)

2.3 Interaktiivinen kerronta elokuvan keinoin

Puhuttaessa interaktiivisesta elokuvasta on ensimmäisenä syytä tarkastella sitä, mitä elokuva on. Elokuva terminä viittaa taidemuodon teknologiseen muotoon (film) ja sen taiteelliseen muotoon (cinema). Läpi elokuvan historian valtaosa elokuvista on perustunut tarinankerrontaan. Elokuvallisen tarinankerronnan traditio lähtee liikkeelle jo ensimmäisistä mykkäelokuvista. Vaikka varhaisia mykkäelokuvia on pidetty pääosin niin sanottuina attraktioiden elokuvana⁴, oli jo niissä havaittavissa tarinankerrontaan pyrkiviä piirteitä. Trikit ja attraktiot tulivat helpommin ymmärretyiksi niitä kehystävän tarinan avulla. Kaikki elokuva ei kuitenkaan perustu tarinankerrontaan. Myös erilaiset kokeelliset elokuvat ovat olleet osa elokuvahistoriaa elokuvan syntyajoista lähtien. Huomioitavaa on kuitenkin se, että käyttäessämme termiä elokuva viittaamme lähes poikkeuksetta kerronnalliseen pitkään (fiktio)elokuvaan. Mikäli elokuva poikkeaa tästä normista, sitä yleensä korostetaan lisäämällä sanalle elokuva määre, esimerkiksi dokumentti-, kokeellinen, mainos- ja taide-. Määreet määrittelevät pitkälti elokuvan sisältöä, ja usein ne konnotoivat jotain myös elokuvan pituudesta. Useat niistä sisältävät lisäksi oletuksen siitä, että elokuva kertoo tarinan. Lähinnä vain määreet kokeellinen ja taide- antavat elokuvalla vapautuksen tarinan tyranniasta, joskin osa näistä pyrkii kertomaan tarinaa. On myös havaittu, että katsojat pyrkivät usein rakentamaan tarinan myös abstraktien teosten ympärille ymmärtääkseen niitä ja antaakseen niille oman merkityksensä. Puhuttaessa lyhytelokuvasta viitataan yleensä vain elokuvan kestoon, sen tarinaan perustuvan luonteen pysyessä kuitenkin oletusarvona. Mitä sitten

⁴ Attraktioiden elokuva on varhaista elokuvaa, jossa elokuvantekijät halusivat vangita katsojan huomion ennen kaikkea esittämällä erikoisia näkymiä ja trikkejä, tarinan toimiessa usein vain pohjustuksena liikkuvalla kuvalla ja trikeille. (Hietala 1994, 15)

tarkoitetaan interaktiivisella elokuvalla?

Mediatutkija ja taiteilija Chris Halesin mielestä elokuva on interaktiivinen, jos katsojan on mahdollista tehdä jotain, joka vaikuttaa elokuvaan millä tahansa tavalla. Halesin määritelmän mukaan interaktiivisen elokuvan pitää sisältää kuvattua luonnollista videokuvaa (live action video). Tämän mukaan interaktiivinen elokuva voi olla myös tietokonepeli, joka on tehty videokuvaa käyttämällä. Määrittelyllään Hales kuitenkin rajaa ulos muun muassa interaktiiviset tietokoneanimaatiot. Halesin mielestä interaktiivisuus ei edellytä elokuvan rakenteelta epälineaarisuutta, vaan interaktiivinen elokuva voi olla myös lineaarinen. (Hales 2004.)

Mikäli seurataan Andy Cameronin määritelmää interaktiivisuudesta taiteessa, voidaan Halesin määritelmä kyseenalaistaa. Cameronin mukaan interaktiivisuus toteutuu elokuvassa vain jos katsoja voi vaikuttaa merkittävästi siihen, millaiseksi elokuvan tarina muotoutuu, mikä ei tarkoita pelkkää mahdollisuutta lukea elokuvaa toisella tavalla. Toisin sanoen epälineaarisuus on keskeinen interaktiivisuuden vaatimus. Esimerkiksi interaktiivinen elokuva, jossa katsoja voi vain vaikuttaa siihen mistä kuvakulmasta elokuvan tapahtumia katsoo, ei mielestäni täytä täysin Cameronin asettamaa interaktiivisuuden määritelmää, vaikka täyttääkin Halesin määritelmän. Toisena esimerkkinä mainittakoon elokuva, jossa katsojan täytyy ainoastaan klikata ruutua nähdäkseen seuraavan videoleikkeen. Tämäkin täyttää Halesin määritelmän interaktiivisesta elokuvasta, mutta ei Cameronin määritelmää interaktiivisuudesta, sillä esimerkin elokuva on muodoltaan lineaarinen ja katsoja ei näin ollen voi vaikuttaa siihen, millaiseksi elokuva lopulta muodostuu. Katsojan interaktio teoksen kanssa rajoittuukin näissä tapauksissa siihen, miten hän elokuvan lukee, tarinan pysyessä samana katsomiskerrasta toiseen. Cameronin määritelmän mukaan voitaisiin siis sanoa, että interaktiivinen elokuva on elokuvaa, jossa katsoja voi vaikuttaa merkittävästi tarinaan.

Interaktiivinen elokuva on siis interaktiivista kerrontaa elokuvallisia keinoja hyväksi käyttämällä. Puhuttaessa interaktiivisesta elokuvasta keskiöön nousee katsoja: katsojan vaikutusmahdollisuudet sekä katsojan kokemus todellisesta vaikuttamisesta elokuvan kertomaan tarinaan. Katsojan tulee olla selvillä valintojensa mahdollisista seurauksista ja syistä, jotka ovat johtaneet valintatilanteeseen. Lisäksi hänen tulee olla koko ajan

tietoinen siitä, että elokuvan tapahtumat olisivat edenneet toisella tavalla, mikäli hän olisi valinnut toisin. (Weinbren 2003, 268.)

On väitetty, että interaktiivisen median tarve juontaa juurensa pelosta median suurista vaikutus- ja kontrollointimahdollisuuksista kohtaan (Weiberg 2001). Entisissä kommunistivaltioissa interaktiivinen taide on nähty edistyneenä manipuloinnin ja propagandan levittämisen välineenä. Alexei Shulgin, eräs näin ajattelevista tutkijoista, perustaa näkemyksensä siihen, että yleisö tottelee orjallisesti taiteilijan antamia käskyjä siitä, miten taideteoksen kanssa tulee olla vuorovaikutuksessa. Shulginin mukaan interaktiivisuuden myötä mediataide on siirtymässä representaatiosta manipulaatioon. (Manovich 1996.) On myös väitetty, että ensimmäinen tunnettu interaktiivinen elokuva *Kino-Automat: One Man and His World* olisi demokratian kritiikkiä; yleisön vaikutusmahdollisuuksista huolimatta vaikuttaminen on aina näennäistä ja elokuva päättyy aina samalla tavalla, huonosti päähenkilön kannalta (Stanton 1997). Länsimaisessa kulttuurissa interaktiivisuutta on puolestaan korostettu demokratian välineenä. Erot entisten sosialistivaltioiden ja demokraattisten länsimaiden näkemystavoissa juontuvat mediatutkija Lev Manovichin mukaan median erilaisesta asemasta. Kommunistivaltioissa media oli pitkälti valtion propagandan levitysväline, lännessä media nähdään demokratian levittämisen välineenä. (Manovich 1996.)

Seuraavaksi luon katsauksen interaktiivisen elokuvan ja television historiaan ja siihen, kuinka hyvinkin erilaisia teoksia on niputettu interaktiivisen elokuvan nimikkeeseen alle.

3. INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN JA TELEVISION HISTORIA

Interaktiivisen elokuvan historia ulottuu aina elokuvan esihistoriaan. Siihen kuuluvat taikalyhty-esitykset olivat usein luonteeltaan interaktiivisia, sillä yleisö pystyi toisinaan osallistumaan tarinan kuljetukseen kommunikoimalla esityksen pitäjän kanssa. Joskus tämä interaktio oli jopa lähes pakollista tarinan eteenpäin viemiseksi. Esimerkiksi yleisön piti puhaltaa kangasta kohden luodakseen ”tuulta”, jotta tarinassa esiintyvän myllärin tuulimylly lähtisi liikkeelle. (Huhtamo 1997.) Ensimmäiset elävää kuvaa sisältävät katsomislaitteet vaativat katsojalta osallistumista, esimerkiksi Edisonin kinetoskooppi kammen kääntämistä. Tämä ei tietenkään vaikuttanut varsinaisesti elokuvan sisältöön, mutta vaati katsojalta aktiivisuutta. Tätä interaktiivisuuden muotoa Erkki Huhtamo on nimittänyt protointeraktiiviseksi. (Huhtamo 2002, 32.) Mediataiteilija Grahame Weinbren huomauttaa, että ajatus ei-interaktiivisesta mediasta on syntynyt vasta äänilevyn keksimisen jälkeen. Tätä ennen kaikki esiintyminen tapahtui välittömästi yleisön läsnä ollessa, jolloin sillä oli mahdollisuus vaikuttaa esityksen kulkuun riippumatta siitä, oliko sen osallistuminen toivottua vai ei. Weinbrenin mukaan interaktiivinen elokuva onkin paluuta kohden osallistumisen mahdollistavaa esittävän taiteen muotoa. (Weinbren 2003, 260.)

Janet Murrayn mukaan katsojan osallistuminen on interaktiivisen median historiassa siirtymässä pois peräkkäisistä toiminnoista, joissa teos katsotaan ensin ja siihen vaikutetaan katsomisen jälkeen (esimerkiksi ohjelman jälkeen tapahtuvat puhelinäänestykset), samanaikaisen mutta erillisen toiminnan, jossa teos katsotaan toisesta mediasta ja vaikutetaan ohjelman sisältöön toisen median välityksellä (esimerkiksi reaaliaikaiset puhelinäänestykset tv-ohjelmissa), kautta kohti sulautettua toimintaa, jossa teos katsotaan ja siihen vaikutetaan saman median kautta (esimerkiksi interaktiivinen elokuva, jossa juoneen voi vaikuttaa katsomistilanteen aikana esimerkiksi television kaukosäätimen avulla) (Murray 1997, 254). Tämä kehityskulku on erityisen hyvin havaittavissa interaktiivisen television historiassa.

Seuraavassa käsittelen interaktiivisen elokuvan ja television historiaa. Edellinen on jaettu fiktion ja ei-fiktioon. Ei-fiktio-osuus sisältää dokumentit ja interaktiivisen audiovisuaalisen mediataiteen, jota käsittelen hyvin suppeasti viitaten

esimerkinomaisesti vain muutamiin teoksiin. Interaktiivisen elokuvan historian yhteydessä on syytä tarkastella myös interaktiivisen television historiaa, sillä interaktiivinen televisio voi tulevaisuudessa muotoutua merkittäväksi interaktiivisen elokuvan esityskanavaksi. Käsittelen seuraavassa interaktiivisen elokuvan ja television historiaa sekä teknologisen että esteettisen elokuvahistorian tradition kautta ja keskityn vain muutamiin teoksiin, jotka ovat olleet merkittäviä edistysaskelia tai edustavat hyvin kyseessä olevan interaktiivisen elokuvanteon tyyppiä. Historiakatsaukseni pohjana olen käyttänyt Chris Halesin esittämää aikajanaa (Hales 2004), jota olen täydentänyt muista lähteistä. Interaktiivisen television historian pohjana puolestaan olen käyttänyt Sean Dodsonin Guardian-lehdessä julkaistua artikkelia "A short history of interactive TV" (Dodson 2001), jota olen täydentänyt käyttämällä muita lähteitä.

3.1 Interaktiivinen fiktioelokuva

Chris Hales aloittaa interaktiivisen elokuvan historian 1950- ja 1960-lukujen vaihteesta, jolloin elokuvaohjaaja William Castle teki elokuvia, joissa hän käytti tehokeinoina yleisön reagointia ja tiettyssä määrin myös sen osallistumista. Elokuvassa *Mr. Sardonicus* (1961) Castle keskeyttää elokuvan kulun tulemalla itse kuvaan ja kysymällä, tulisiko sadistinen päähenkilö päästää menemään vai pitäisikö häntä rankaista. Äänestys tapahtui paperilapulla, johon oli piirretty nyrkki peukalo pystyssä. Kääntämällä paperi ylös-alaisin, peukalo näytti luonnollisesti alaspäin. Äänestyksen koittaessa avustajat saapuivat teatterisaliin ja laskivat äänet. Tällä ei ollut kuitenkaan merkitystä elokuvan kannalta, sillä elokuvaan oli tehty vain yksi loppu, jossa päähenkilöä rankaistaan. Yleisöllä ei ollut keinoa tarkistaa äänestyksen tulosta millään tavalla, joten sille luotiin illuusio vaikuttamisesta. Elokuvaa oli markkinoitu thrillerinä, joten suurin osa yleisöstä äänesti joka tapauksessa rankaisemisen puolesta. (Hales 2004.)

Castle käytti myös muita keinoja saadakseen yleisön osallistumaan elokuvaelämyksen luomiseen. Esimerkiksi vuonna 1959 elokuvassa *The Tingler* hän asennutti elokuvateatterin tiettyihin tuoleihin sähköjohtimet, joilla pystyi antamaan katsojalle pieniä sähköshokkeja. Elokuvan alussa salissa oli tiedemiestä esittävä näyttelijä, joka vahingossa tiputtaa purkin, jossa oli elokuvan hirviönä esiintyviä kovakuoriaismaisia eliöitä. Elokuvassa nämä eliöt kiinnittyivät ihmisten selkärankaan ja ottivat heidät

hallintaansa ja ainoa keino välttää tämä oli kirkua kovaa, kun tuntee pientä kihelmöintiä selässään. Kirkumalla saatiin katsojat osallistumaan kauhuelokuvan tunnelmakokonaisuuden ja koko yleisöä koskettavien shokkiefektien luomiseen. (Pellinen 2002, Hales 2004.)

Ensimmäinen varsinaisesti interaktiivinen elokuva oli vuonna 1967 tehty tshekkoslovakialainen *Kino-Automat*, joka tuli tunnetuksi Montrealin maailmannäyttelyssä samana vuonna. Elokuva kertoo keski-ikäisestä miehestä, joka joutuu hankaliin valintatilanteisiin asuintalossaan. Käyttöliittymänä toimivat istuimiin asennetut kaksi eriväristä nappulaa, punainen ja vihreä. Kun elokuvassa tuli valintatilanne, sen kuva jakautui kahtia ja lavalle saapui elokuvan päänäyttelijä tai muita näyttelijöitä jotka selittivät tilannetta, kävivät läpi kaksi valintavaihtoehtoa ja kehottivat yleisöä painamaan haluamaansa vaihtoehtonappia. Katsojan valinta oli kaikkien nähtävillä, sillä valkokankaan viereen oli rakennettu kehys valintoja vastaavista valoista, jolloin yleisö pystyi itse näkemään jokaisen äänen ja sen, kumpi vaihtoehto oli suositumpi. Elokuva oli toteutettu filmitekniikalla, käyttäen kolmea elokuvaprojektorista. Yhteen projektoreista oli laitettu filmi, joka sisälsi kaikki punaiset vaihtoehdot, ja toiseen filmi, jossa oli kaikki vihreät vaihtoehdot. Kolmannessa projektorissa oli filmi, jossa oli valintatilanteiden aikana näytettävä kuvamateriaali. Katsojien valintojen mukaan kaksi projektorien heijastamista kuvista peitettiin ja valintaa vastaavan projektorin heijastama kuva päästettiin valkokankaalle. Elokuvassa oli viisi valintakohtaa, mutta elokuvan sisäinen rakenne oli rakennettu siten, että erilleen lähteneet valintalinjat kohtaavat jokaisessa valintatilanteessa ja elokuvassa on vain yksi mahdollinen loppu. Tähän loppuun johtavia erilaisia tarinapolkuja on kuitenkin 32. (Pellinen 2002, Hales 2004, Naimark 2004.)

1970-luvulla kehitetty LaserDisc-järjestelmä mahdollisti interaktiivisten elokuvien esittämisen epälineaarissa muodossa sen sisältämän Random Access⁵ –ominaisuuden avulla, joka mahdollisti eri videoleikkeiden yhdistämisen epälinearisella tavalla valintatilanteiden avulla. 1980-luvulla LaserDisc-järjestelmää käytettiin hyväksi muun muassa pelien kehittämisessä. Mediataiteilijat ja peliteollisuus huomasivat nopeasti LaserDisc-järjestelmän mahdollisuudet. Ensimmäisen LaserDiscille tehdyn

⁵ Random Access tarkoittaa järjestelmän sisäistä satunnaishakua, jonka avulla mikä tahansa haluttu kohta tallennetusta materiaalista on luettavissa ja esitettävissä nopeasti ilman merkittävää viivettä.

interaktiivisen videotaide-installaation nimeltään *Lorna* kehitti Lynn Hershmann vuosina 1979-84. *Lorna* kertoo torikauhua potevasta keski-ikäisestä naisesta, jonka on hankala tehdä päätöksiä. Katsojan tehtävänä on auttaa Lornaa tekemään päätöksiä valitsemalla ruudulla näkyvistä esineistä sitä vastaava numero. Esineitä valitsemalla katsoja saa lisää tietoa Lornan peloista ja toiveista. (Dinkla 1994, Hershmann Leeson 2003, Hales 2004.)

Ensimmäiset yritykset yhdistää tietokonepeli ja elokuva tehtiin myös 1980-luvun alkupuolella. Vuonna 1983 julkaistua *Dragon's Lairia* pidettiin enemmänkin pelattavana piirroselokuvana kuin varsinaisena pelinä. Pelin juoni muistutti vanhoja satuja, joissa rohkea ritari tunkeutuu lohikäärmeen luolaan pelastamaan prinsessaa. Pelaaja pystyi vaikuttamaan ritarin liikkeisiin reagoimalla joystickia käyttämällä vastaan tuleviin vaaroihin. Oikeat liikesarjat palkittiin piirroselokuvamaisilla välianimaatioilla, väärät päähenkilön kuolemalla. *Dragon's Lairin* ongelmaksi muodostui se, että pelaaja ei pysty varsinaisesti vaikuttamaan pelin tapahtumiin, vaan ainoastaan reagoimaan oikealla joystickin liikkeellä oikeaan aikaan, ja pelaajien mielenkiinto peliä kohtaan hiipui. (Saarikoski 1998.)

Peliteollisuudessa LaserDiscin suurta tallennuskapasiteettia opittiin käyttämään hyväksi interaktiivisen viihteen tekemisessä. LaserDisc-teknoologiaan perustuvissa kolikkopeleissä alettiin 1980- ja 1990-lukujen vaihteessa nähdä aitoa videokuvaa. Vuonna 1990 LaserDiscillä julkaistua *Mad Dog McCree* oli ensimmäinen täysin videokuvaan perustuva ampumapeli, jossa näyttelijät esittivät pelin hahmoja ja pelaajan tuli ampua lännenkylään linnoittautuneet rosvot peliautomaattiin yhdistetyllä valopistoolilla. Peli perustui siis täysin elokuvamaiseen ilmaisuun, ja myöhemmin se julkaistiin muun muassa DVD:nä ja markkinoitiin interaktiivisena elokuvana. (Hales 2004, Gameseek.)

Pian myös elokuvantekijät huomasivat LaserDiscin mahdollisuudet. Vuonna 1992 perustettu Interfilm-yhtiö tuotti elokuvia LaserDiscille ja rakensi pieniä teattereita, joissa penkkeihin oli asennettu valintanappulat *Kino-Automatin* tapaan. Ensimmäinen elokuva oli nimeltään *I'm Your Man* (1992), jota virheellisesti mainostettiin maailman ensimmäisenä interaktiivisena elokuvana. Alussa yleisö valitsee ketä elokuvan hahmoista se haluavaa seurata ja tekevät tämän jälkeen valintatilanteissa päätöksiä

valitun päähenkilön puolesta. Elokuvan näyttelijät aika ajoin katsovat suoraan kameraan ja kommentoivat suoraan yleisölle. Elokuvan juoni oli rakennettu haarautuvan polkurakenteen mukaisesti. Ongelmaksi muodostui se, että yhdelle LaserDiscille mahtui alle tunti täysiresoluutioista liikkuvaa kuvaa, ja vaikka elokuva oli tehty kahdelle LaserDiscille, vaihtoehtoisten juonenkulkujen runsauden takia yksittäisen katsomiskerran kesto jäi lyhyeksi, keskimäärin noin 15 minuutiksi. Osa yleisöstä lähestyi elokuvaa enemmän pelinä kuin elokuvana, mikä ei ollut elokuvantekijöiden tarkoitus. (Hilf 1996, Hales 2004.) *Entertainment Weekly*-lehti valitsi vuoden 1995 huonoimmaksi multimedia-tuotteeksi Interfilmin toisen samaa tekniikkaa käyttävän interaktiivisen elokuvan *Mr. Payback*. (Hilf 1996.)

LaserDisc jäi kuitenkin lyhyeksi vaiheeksi interaktiivisen elokuvan historiassa. 1990-luvun alussa tuli mahdolliseksi tallentaa liikkuvaa videokuvaa CD-ROM-levylle, mikä mahdollisti interaktiivisten elokuvien teon käyttämällä hyväksi tietokoneiden erittäin joustavia ohjelmointi- ja multimedia-ominaisuuksia. Yksi ensimmäisistä CD-ROM-pohjaisista interaktiivisista elokuvista oli *Midnight Stranger* (1993). Siinä interaktiivisuus toteutui pääosin niin sanotun "Mood Barin" avulla, jolla katsoja pystyy valitsemaan, millä asenteella päähenkilö kohtelee muita elokuvan hahmoja. (Hales 2004.) CD-ROM-levyillä julkaistiin etenkin 1990-luvulla useita pelejä, jotka sisälsivät videokuvaa, esimerkkinä mainittakoon *X-Files: The Game* (1998).

Myös teknologiasta riippumattomia interaktiivisia elokuvia on mahdollista tehdä. Esimerkkinä mainittakoon *CineLabyrinth*, joka esiteltiin Osakan maailmannäyttelyssä 1990. *CineLabyrinth* oli rakennettu rakennuksen muotoon, jonka jokaisessa huoneessa pyöri osa elokuvaa ja katsojat tekivät valintansa kävelemällä valintansa mukaan johonkin seuraavista huoneista. *CineLabyrinthin* ohjasi Raduz Cincera, joka ohjasi myös *Kino-Automatin*. (Hales 2004.)

Seuraava merkittävä kehitysaskel audiovisuaalisessa interaktiivisessa kerronnassa oli DVD-teknologian kehittyminen. Se perustui LaserDiscin teknologisille ratkaisuille ja sisälsi Random Access -ominaisuuden. DVD oli LaserDisciä pienempi ja halvempi, ja lisäksi yhdelle levylle mahtui enemmän informaatiota. Merkittävin DVD-laitteen ero tietokoneeseen ja CD-ROM:iin oli paremman kuvan ja äänen laadun lisäksi siinä, että sen käyttöliittymä oli yksinkertaisempi ja laite halvempi kuin tietokone. Tämä

moninkertaisti potentiaalisen yleisön määrän verrattuna CD-ROM-pohjaisiin interaktiivisiin elokuviin. Interaktiivisten elokuvien tekninen taso nousi paremman kuvan- ja äänenlaadun mukana, ja nimekkäitä näyttelijöitä oli helpompi houkutella mukaan tuotantoihin.

Vuonna 1998 julkaistu *Tender Loving Care* julkaistiin sekä DVD:nä että CD-ROM-levynä. Se käsitteli ihmissuhde-ongelmia, ja sen näyttelijäkaartiin kuului John Hurt, joka näytteli psykoanalyttikkoa. Elokuvan aikana katsoja pystyi liikkumaan rajoitetusti tapahtumapaikkana olevassa talossa. Ajoittain kerronta keskeytyy John Hurtin näyttelemän tohtori Turnerin ilmestyessä ruutuun ja kysyessä katsojalta kysymyksiä, jotka liittyvät elokuvan hahmoihin ja tapahtumiin sekä itse katsojaan. Tohtori Turner analysoi elokuvan hahmoja ja sen katsojaa näiden kysymysten avulla. Elokuvan tekijät olivat aikaisemmin tuottaneet tietokonepelejä, sellaisia kuin *7th Guest* (1993) ja *11th Hour* (1995). Tuotantoyhtiön seuraava interaktiivinen DVD-elokuva oli nimeltään *Point of View* (2001), jonka osuva mainoslause oli ”It all depends on your point of view”, ”kaikki riippuu näkökulmastasi”. Elokuva on toteutettu pitkälti samalla kaavalla, kuin *Tender Loving Care*, kerronnan keskeytyessä välillä katsojalle esitettyihin kysymyksiin. Päänäyttelijöinä toimivat tanskalaiset dogme-tähdet Trine Dyrholm ja Ulrich Thomsen. (Hales 2004.)

Erilaista lähestymistapaa DVD-pohjaiseen interaktiiviseen elokuvaan edustaa tanskalainen *Switching* (2003). Sen idea voitti Tanskassa kilpailun, jossa etsittiin interaktiivisen elokuvan käsikirjoituksia. Aiheena elokuvassa on miehen ja naisen välinen ihmissuhde vaikeuksineen ja se koostuu lukuisista toisensa leikkaavista elokuvaaluupeista. Katsoja pystyy vaikuttamaan elokuvan kulkuun missä vaiheessa hyvänsä painamalla enteriä kaukosäätimestä. Elokuva hyppäsi tällöin toiseen videoluuppiin, joka määräytyi sen mukaan, missä kohden edellistä luuppia katsoja enteriä painoi. Elokuvan rakenne on siis hyvin kompleksinen luoppien sekamelska. Tätä tekijät kuvaavatkin termillään ”nuudelielokuva” (”Noodle film”). (Hales 2004.)

3.2 Ei-fiktiivinen interaktiivinen elokuva

Dokumenttien teossa syntyy usein paljon enemmän käyttökelpoista materiaalia kuin perinteiseen TV-ohjelmaan tai elokuvaan mahtuu. Chris Halesin mielestä interaktiivisen elokuvan malli toimiikin erityisen hyvin dokumenttielokuvan yhteydessä (Hales 2004). Tietokanta-muotoon rakennettu interaktiivinen dokumenttielokuva mahdollistaa jopa kaiken käyttökelpoisen materiaalin käyttämisen. Tämä tosin eräiden kriitikkojen mukaan väheksyy dokumentaristin taitoa poimia elokuvaansa juuri ne merkittävimmät kohtaukset.

Tietokantamuotoisten dokumenttien tekoon kehitettyä kokeellista tietokonepohjaista *ConTour*-järjestelmää käyttämällä tehtiin Bostonissa 1990-luvun alussa interaktiivinen tietokantadokumentti *Renewed Vistas*. Se käsitteli Bostonin paikallispolitiikkaa. Katsoja pystyi valitsemaan ruudun reunoilla olevista avainsanoista haluamansa, jonka jälkeen ohjelma näyttää siihen liittyvät videopätkät, joista katsoja edelleen pystyy valitsemaan haluamansa, jonka näkyessä siihen liittyvät avainsanat aktivoituvat. Videopätkiä pystyi katsomaan täysin haluamassaan järjestyksessä, ja ohjelma vihjaa mitkä muut videopätkät saattavat kiinnostaa katsojaa. Tällainen tietokanta-malli perustuu siis samalle periaatteelle kuin perinteinen hyperteksti, jossa lukija muodostaa tekstistä oman kokonaisuutensa seuraamalla vapaasti eri linkkejä. Toisaalta tämä malli sisältää myös kybertekstin⁶ piirteitä, koska ohjelma järjestää materiaalia uudelleen katsojan valintojen mukaan. Tätä voidaankin pitää hyvänä esimerkkinä kybertekstuaalisesta interaktiivisesta elokuvasta. Tällaisesta dokumentti-elokuvien lajista on käytetty nimitystä ”Evolving Documentary”. (Murtaugh 1996, Hales 2004.) Tietokanta-mallia on dokumenttien lisäksi käytetty myös fiktiivisissä interaktiivisissa elokuvissa ja tv-sarjoissa. Esimerkkinä mainittakoon tv-sarja *Akvaario* (2000).

Ensimmäisiä interaktiivisia LaserDiscille tehtyjä ei-fiktiivisiä elokuvia oli vuonna 1979 tehty *The Aspen Moviemap*, joka oli nimensä mukaisesti interaktiivinen kartta Coloradossa sijaitsevasta Aspenista. Elokuva oli kuvattu kameralla, joka oli kiinnitetty Aspenin katuja pitkin ajavan auton katolle, ja katsoja pystyi valitsemaan, mihin suuntaan risteyksessä auto kääntyisi. *The Aspen Moviemap* oli USA:n armeijan

⁶ Kybertekstin teoriasta ovat kirjoittaneet muun muassa Espen Aarseth (Aarseth 1997) ja Markku Eskelinen (Eskelinen 2001).

rahoittama kokeilu, jonka tarkoituksena oli parantaa sotilaiden kaupunkituntemusta kaupunkisodankäynti-tilanteita varten. Samaa kaupunkiin tutustumisen periaatetta käyttäen Wienin kaupungista tehtiin *ViennaWalk* -niminen CD-ROM-levyn, jonka alussa katsoja valitsee yhden kolmesta hahmosta, joilla oli erilaisia kiinnostuksen kohteita. Elokuvan tarkoitus oli toimia interaktiivisena turistioppaana. (Hales 2004.)

Mediataiteilija Luc Courchesne puolestaan on tehnyt LaserDiscille interaktiivisia taide-installaatioita vuodesta 1990 alkaen. Hänen ensimmäisessä työssään on keskeisenä ideana käydä dialogia muotokuvan kanssa, katsojan valitessa ennalta määrättyjä repliikkejä kosketusnäytöltä. (Hales 2004.) Myös useat muut taiteilijat ovat tehneet interaktiiviseen videoon perustuvia installaatioita, joissa on käytetty hyvinkin vaihtelevia käyttöliittymiä. Esimerkiksi Chris Dodge käytti installaatiossaan *The Wind that Wash the Seas* (1994-95) käyttöliittymänä muun muassa vedellä täytettyä ammetta ja herkkää kosketusnäyttöä jota käytettiin puhaltamalla. Muita erikoisia käyttöliittymiä ovat olleet muun muassa sähkötuoli, viivakoodinlukija ja ruokapöytä. Taide-elokuva *Taboo* (2002), joka toimi painealustojen avulla joilla viiden katsojan tuli hyppiä saadakseen sen etenemään. Reaaliaikaista videota on myös käytetty interaktiivisuuden käyttöliittymänä elokuvan reagoidessa yleisön toimintaan videokameran välittämän kuvan avulla. (Hales 2004.)

Interaktiivista elokuvaa on myös jonkin verran käytetty opetustarkoituksessa. Esimerkkinä mainittakoon norjalainen interaktiivinen ensiapuopas *Livreddende førstehjelp* (1998) CD-ROM. Se on opetusohjelma, joka sisältää elokuvallisia interaktiivisia osioita, joissa katsojan on aikarajan puitteissa valittava oikea vaihtoehto erilaisissa onnettomuus- ja ensiapu-tilanteissa. (Hales 2004.)

3.3 Interaktiivinen televisio

Koska televisio on noussut merkittäväksi elokuvien esityskanavaksi, on syytä tarkastella, mitä mahdollisuuksia se on interaktiiviselle elokuvalla tarjonnut. Interaktiivisen elokuvan historia onkin yhteydessä interaktiivisen television historiaan. Lisäksi on odotettavissa, että digi-TV:n tulon myötä interaktiivisten ohjelmasisältöjen tuottaminen ja esittäminen lisääntyy merkittävästi (Pirttiahho 2005). Interaktiivisen

television historia onkin tiiviisti yhteydessä digi-TV:n kehitykseen. Seuraavassa luon lyhyen katsauksen siihen, mitä interaktiivisuus on tarkoittanut television yhteydessä.

Ensimmäinen interaktiiviseksi koettu TV-sarja *Winky Dink and You* lähetettiin vuonna 1953 CBS-kanavalta USA:ssa. Sarjan ohjelmissa oli animaatiojaksuja, joissa seikkaili Winky Dink-niminen keijukaispoika, jolla oli taipumus joutua hankaliin tilanteisiin. Katsojilla oli mahdollisuus auttaa Winky Dinkiä piirtämällä TV-ruudun päälle asetettavaan kalvoon erilaisia apuvälineitä, joiden avulla Winky Dink selviytyisi pulasta. Sarja ei siis suoranaisesti ollut interaktiivinen, mutta sen merkitys on siinä, että se teki katsojastaan aktiivisen osallistujan. Olkoonkin että osallistumisesta tai osallistumattomuudesta huolimatta ohjelma eteni aina samalla tavalla lineaarisesti kohti onnellista loppua. Sarjaan pystyi siis osallistumaan ostamalla siihen tarkoitetun pakkauksen, joka sisälsi kalvon, värikyniä ja puhdistusliinan. Pakkauksista tuli myyntimenestys; vuonna 1955 myytyjen pakkausten yhteismäärä ylitti kahden miljoonan rajan. Useiden vanhempien harmiksi myös lapset, joilla ei kyseistä pakkausta ollut, halusivat osallistua Winky Dinkin seikkailuihin piirtämällä suoraan TV-ruudulle. Sarjaa tehtiin 51 jaksoa, ja vuonna 1969 se herätettiin uudelleen henkiin tekemällä 64 uutta jaksoa ja laskemalla markkinoille uusi *Winky Dink and You* -pakkaus. (Pellinen 2002, Ingram, Toonarific Cartoons.)

Ensimmäinen varsinaisesti interaktiivinen TV-ohjelma lähetettiin vuonna 1959, jolloin NBC:n *Today Showssa* alettiin ottaa katsojien puheluita suoraan lähetykseen (Aapro, Kivikangas, Pasanen & Talsta 2003). Tästä muodostuikin yksi interaktiivisen television perusmuodoista, joka on edelleen hyvin yleisesti käytetty keino tehdä interaktiivista televisio-ohjelmaa.

Interaktiivisen videon ensiaskeleet puolestaan otettiin vuonna 1964, jolloin AT&T-yhtiö esitteli New Yorkin maailmannäyttelyssä ensimmäisen video-puhelimen (Aapro, Kivikangas, Pasanen & Talsta 2003). Tämä oli varsin merkittävä askel interaktiivisen videon historiassa, sillä interaktiivisuus toteutuu parhaiten nimenomaan kahden ihmisen vuorovaikutuksessa, teknologian toimiessa vain välittäjänä ja areenana.

Vuonna 1970 BBC teki ensimmäiset kokeelliset teksti-TV -lähetykset. Teksti-TV on luonteeltaan interaktiivinen samassa mielessä kuin hyperteksti. Sen sisältö rakentuu

hypertekstimäiseksi siten, että sivuilla on linkkejä (viittauksia) muihin sivuihin ja katsoja voi itse kaukosäätimen avulla valita, mitä ja missä järjestyksessä hän lukee. Vuonna 1972 BBC julkisti Ceefax-teksti-TV –järjestelmän, joka yleistyi 1970-luvulla yleisimmäksi teksti-TV –järjestelmäksi Euroopassa. (Aapro, Kivikangas, Pasanen & Talsta 2003.) Ceefax nimitys tulee englannin kielen sanojen ”See Facts” foneettisesta muodosta (BBC 2004). Samana vuonna myös englantilainen ITV (Independent Television) julkaisi kilpailevan teksti-TV–järjestelmän nimeltään Oracle. Kuluttajien käyttöön Ceefax järjestelmä tuli vuonna 1974. Vuonna 1993 teksti-TV:n käyttö nopeutui niin sanotun Fastext-näppäinten myötä. Fastext-näppäimillä katsoja pystyi nopeasti siirtymään teksti-TV:n sivulta toiselle. Tätä hyödynnettiin muun muassa interaktiivisten visailuiden laatimisessa teksti-TV:n puolelle. Samana vuonna Oracle muutti nimensä Teletext’ksi. (Dodson 2001.)

Ensimmäinen kaupallinen televisioon liitettävä pelikonsoli, Magnavox Odyssey, tuli markkinoille 1972 (Klooster 2005). Pelikonsolien tulon myötä kotien televisioihin saatiin ensimmäistä kertaa yksilöllistä interaktiivisuutta. Pelikonsolien ja tietokonepelien luoma interaktiivisuuden malli onkin suuresti vaikuttanut siihen, mitä ihmiset interaktiiviselta elokuvalta tai tv-ohjelmalta odottavat.

Maailman ensimmäinen kaupallinen interaktiivinen TV-palvelu Qube aloitti toimintansa Ohiossa joulukuussa 1977 Warner Communications-yhtiön toimesta. Qube oli hyvin kehittynyt järjestelmä, joka piti sisällään lähes kaikki ne ominaisuudet, mitä tänä päivänäkin interaktiiviselta televisiolta odotetaan. Laitteena toimi niin sanottu set-top decoder-boksi, jonka välityksellä Quben tilaajat pystyivät muun muassa tilaamaan haluamaansa ohjelmaa (pay-per-view), osallistumaan visailu-ohjelmiin, ottamaan osaa elektronisiin kokouksiin, vastaamaan kyselyihin ja äänestämään erilaisissa kilpailuissa. Interaktiivisuus oli reaaliaikaista, ja esimerkiksi äänestysten tulokset voitiin esittää suhteellisen nopeasti. Vaikka Qube saavutti suosiota, se ei kuitenkaan menestynyt kaupallisesti ja toiminta jouduttiin lopettamaan. (Constantakis-Valdez 2005.) Ensimmäinen kaupallinen television ja puhelinverkossa toimivan modeemin yhdistävä järjestelmä Prestel puolestaan tuli markkinoille vuonna 1979. Siinä televisioon yhdistettiin näppäimistö ja modeemi adapterin avulla, mutta myös tietokoneella oli mahdollista käyttää Prestelin palveluita. Se oli kuitenkin liian kallis kuluttajille ja järjestelmän ylläpito lopetettiin. (Freed 2000, Dodson 2001.)

Winky Dink and You -tyyppistä katsojan aktivointia toteutettiin myös *Captain Power*-sarjassa (1987-1990), jossa katsojat pystyivät osallistumaan sarjaan hankkimalla kaupoissa myytävän valopistoolin ja ampumalla sillä TV-sarjassa esiintyviä vihollisia. Pistooli laski osumat, mutta koska osallistuminen ei vaikuttanut mitenkään ohjelman kulkuun, sarjaa ei varsinaisesti voida pitää interaktiivisena, vaikka se sisälsikin katsojaa aktivoivan elementin.

1980-luvun lopulla kokeiltiin myös suoraan tarinaan vaikuttamista televisio-ohjelmissa. Vuonna 1988 BBC aloitti TV-sarjan nimeltä *What's Your Story?*, jossa katsojat osallistuivat tarinan kehittämiseen. Jokaisen osan jälkeen katsojat voivat soittaa annettuun numeroon ja ehdottaa miten tarina kehittyy. Näistä ehdotuksista valittiin parhaat, ja seuraava osa tehtiin niiden perusteella. (Dodson 2001.) Televisio-ohjelman tarinaan vaikuttamista kokeiltiin myös 1980- ja 1990-lukujen vaihteessa televisioon tulleissa peliohjelmissa, esimerkiksi tv-sarjassa *Hugo*, jonka esittäminen aloitettiin 1990 Tanskan televisiossa. Yksi soittaja kerrallaan pääsi ohjaamaan äänitaajuuspuhelimella Hugo-peikkoa tämän seikkaillessa läpi erilaisten esteratojen. Koska ohjelma lähetettiin suorana, katsoja pääsi välittömästi vaikuttamaan televisio-ohjelmaan sisältöön.

Quben kaltaisia järjestelmiä yritettiin rakentaa sen epäonnistumisesta huolimatta. Kanadalainen Vidéotron aloitti vuonna 1991 interaktiivisen järjestelmän kehittämisen, jossa katsoja pystyi muun muassa valitsemaan esimerkiksi jalkapalloa seurattaessaan haluamansa kuvakulman ja katsomaan tilanteiden hidastuksia valintansa mukaan. (CCTA 2004.) Järjestelmä saavutti pilottivaiheen vuonna 1994, jolloin eteenpäin kehitelty analoginen kaksisuuntainen järjestelmä mahdollisti lisäksi muun muassa vedonlyönnin. (Dodson 2001.)

Internetin ja television yhdistämistä kokeiltiin varovaisesti jo vuonna 1994, kun brittiläisen Channel 4:n sarjan *GamesMaster* neljännellä tuotantokaudella kokeiltiin reaaliaikaisten viestien välittämistä internetin chat-huoneesta TV-ruutuun. Viestien kulussa oli kuitenkin viiveitä, ja vaikka palvelu oli hyvin suosittu, sitä ei jatkettu sarjan viidennellä tuotantokaudella. (Dodson 2001, Templeton 2003.) Ensimmäiset varsinaiset WebTV-sovellutukset, joiden pyrkimyksenä oli tuoda internet TV-ruutuun, tulivat markkinoille vuonna 1997. Internetin käyttö television välityksellä osoittautui kuitenkin

vielä kömpelöksi eikä järjestelmä vastannut täysin kuluttajien odotuksia. Tämä konkretisoitui vuonna 2000, kun ONdigital laski markkinoille täysimittaiseksi mainostetun internet-TV-järjestelmän nimeltä ONnet. Todellisuudessa sen tarjoama internet-yhteys oli rajoitettu ja seuraavana vuonna Britanniassa markkinointia säätelevä The Advertising Standards Authority julkistikin päätöksen, jossa ONnetin lupaus täysimittaisesta internet-yhteydestä tuomittiin harhaanjohtavaksi ja liioitelluksi mainonnaksi. (Dodson 2001, Aapro, Kivikangas, Pasanen & Talsta 2003.)

Muutamia interaktiivisia tv-ohjelmia pyrittiin tekemään myös analogisilla televisiokanavilla sellaisiksi, että jokainen katsoja pystyisi itse vaikuttamaan siihen, millaiseksi elokuvan tarina muodostui. Maailman ensimmäinen interaktiivinen elokuva *Kino-Automat* näytettiin 1990-luvun puolivälissä Tshekkien televisiossa, käyttäen kahta eri kanavaa, joiden välillä katsojien tuli valintatilanteissa päätöksensä mukaan vaihdella. Samaa periaatetta kokeiltiin useassa eri maassa, muun muassa Ruotsissa STV1 ja STV2-kanavilla vuonna 1996 esiteyllä *Noodles and 08* tv-sarjan pilotilla ja Tanskassa vuonna 2000 Lars von Trierin yhtiön tuottamalla tv-elokuvalla *D-Dag*. (Hales 2002, 107.)

Myös ensimmäiset interaktiiviset mainokset nähtiin 1990-luvun puolivälin tienoilla. Vuonna 1996 julkistettiin interaktiivinen Walkers Crisps-mainos, jossa katsojalla oli mahdollisuus pelata yksinkertaisia pelejä ja visailuja sekä katsoa uusintana jalkapallokierroksen parhaita maaleja.

Kaupallisten kanavapalveluiden digitalisoituminen alkoi vuonna 1996, kun ranskalainen Télévision Par Satellite-yhtiö tarjosi ensimmäisenä digitaalisen interaktiivisen kanavapalvelun, jossa katsoja pystyi itse valitsemaan yksittäisten ohjelmien katsomisajankohdan. Syyskuussa 1998 Sky Digital lanseerasi 140-kanavaisen palvelun, jonka käyttöliittymässä oli näytölle saatava ohjelmaopas. Seuraavana vuonna interaktiivinen osto- ja myyntipalvelu Open käynnistyi Sky Digitalilla. (Dodson 2001.) Vuosi 1999 oli hyvin aktiivista aikaa. Tuolloin muun muassa Two Way TV aloitti interaktiivisen peli- ja tietokilpailupalvelunsa, Sky Digital interaktiivisten jalkapallolähetysten esittämisen ja NTL oman iTV-palveluiden pilotointinsa. (Dodson 2001.) Myös ReplayTV ja TiVo, ensimmäiset kaupalliset digitaaliset tallentimet joissa TV-ohjelma tai elokuva ladataan kokonaisuudessaan laitteen kovalevyille (DVR eli

Digital Video Recorder, tunnetaan myös nimellä Personal Video Recorder, PVR), laskettiin markkinoille vuonna 1999 (Aapro, Kivikangas, Pasanen & Talsta 2003, Howe 2004). Vuonna 2000 Telewest julkisti television kautta käytettävän digitaalisen kaupankäyntipalvelun. Seuraavana vuonna siihen lisättiin niin sanottu video-on-demand-ominaisuus. (Dodson 2001, Aapro, Kivikangas, Pasanen & Talsta 2003.)

Massavaikuttamiseen perustuvia interaktiivisia tv-ohjelmia kehiteltiin toimiviksi puhelinsoittoja laskevan tekniikan avulla. Erilaisia puhelinäänestyksiä näkyi televisiossa jo 1960-luvulta lähtien, ja tämä on edelleen hyvin yleisesti käytetty, enemmistön päätökseen perustuva interaktiivisuuden muoto. Samaa periaatetta kokeiltiin myös YLE:n tuottamassa tv-sarjassa *Akvaario* (2000), jossa katsojat pystyivät vaikuttamaan kahden näyttelijän tunnetiloihin äänestämällä puhelinsoitolla. Elokuva koostui tietokantaan tallennetuista viidestä tuhannesta videopätkästä, joista näytettävä videopätkä valittiin katsojien äänestysten perusteella (Hales 2002). Myös puhelinteknologiaan perustuvat TV-chatit, joissa katsojat voivat lähettää tekstiviestejä kännykällään lähes reaaliaikaisesti TV-ruudulle, yleistyivät vuonna 2000. Pian näiden jälkeen yleistyivät myös tekstiviestipohjaiset TV-lähetysissä nähtävät pelit, joissa katsojat kontrolloivat pelihahmoja usean pelaajan peleissä lähettämällä tekstiviestillä toimintakäskyjä hahmoilleen.

Vuonna 2001 BBC Interactive tuotti *Walking With Beasts Interactive* -sarjan, jossa ohjelman juontaja esitti kysymyksiä katsojille, joihin katsojat pystyivät vastaamaan valitsemalla oikean vaihtoehdon kaukosäätimensä avulla. Vastauksen perusteella jokainen katsoja sai nähtäväksi ohjelmapätkän, joka oli erilainen.

Interaktiivisia televisio-ohjelmia voidaan siis rakentaa usealla tavalla, ja interaktiivisuuden tasot vaihtelevat suuresti. Interaktiivisuuden avulla esimerkiksi päätarinaan voidaan lisätä tietoa. On myös mahdollista rakentaa monimutkaisempi interaktiivisen ohjelman rakenne käyttämällä tekniikkaa, jossa kaikki tarinan osat ladataan päätelaitteen, esimerkiksi TiVon, muistiin ja ohjelma katsotaan sen jälkeen laitteen muistista. Mahdollisia ovat myös usean kanavan rinnakkaislähetykset, jotka ovat usein suhteellisen kalliita, sekä useamman kuvavirran esittämisen yhdellä kanavalla, josta katsoja valitsee päätelaitteensa avulla haluamansa kuvavirran. Näiden tekniikoiden avulla interaktiivisten televisio-ohjelmien ja interaktiivisten elokuvien

lähettäminen televisioon on mahdollista. Onkin siis oletettavissa, että interaktiiviset ohjelmasisällöt tulevat lisääntymään huomattavasti televisiolähetysten digitalisoituessa (Pirttiaho 2005). Tämä vaatii kuitenkin perinteisten tuotantorakenteiden muuttamista vastaamaan interaktiivisten sisältöjen tuottamisen vaatimuksia (Eskelinen 2002, 138). Muutoksen myötä tulee syntymään uusia mahdollisuuksia ja kysyntää myös interaktiivisten elokuvien tuottamiselle ja esittämiselle interaktiivisen television kautta.

4. PELIEN JA INTERAKTIIVISTEN ELOKUVIEN MÄÄRITTELY

Kuten interaktiivisen elokuvan historiasta käy ilmi, on interaktiivisen elokuvan käsite hyvin laaja ja sitä on käytetty kuvaamaan mitä erilaisimpia interaktiivisen ilmaisun muotoja. Vaikka määritelmä on epäselvä, voidaan sitä kuitenkin rajata antamalla sille kaksi erilaista määritelmää käyttämällä hyväksi tutkielmani toisessa luvussa esiteltyjä näkökantoja:

- 1) Interaktiivinen elokuva on elokuvallinen kokonaisuus, jossa katsoja voi vaikuttaa siihen mitä näytöllään näkee.

Tai:

- 2) Interaktiivinen elokuva on kuvattuun, luonnollista liikettä sisältävään videokuvaan tai vastaavaan tallennusformaattiin kuvatulle materiaalille perustuva elokuvallinen kertomus, jossa katsoja voi vaikuttaa siihen, miten elokuvan juoni etenee ja millaiseksi se lopulta rakentuu.

Ensimmäinen voi pitää laajimmillaan sisällään jopa normaalin video- tai dvd-elokuvan katselukokemuksen, jossa katsojalla on mahdollisuus pysäyttää kuva, kuvakelata ja hyppiä tiettyjen osuuksien yli. Määritelmä pitää sisällään myös kaikki elokuvallisia tehokeinoja käyttävät tietokone- ja videopelit. Toisin sanoen, ensimmäinen määritelmä on liian laaja eikä sisällä epälineaarisuuden vaatimusta. Toinen määritelmä jättää interaktiivisen elokuvan ulkopuolelle tietokoneanimaatiot ja Halesin määritelmään⁷ mahtuvat elokuvat, esimerkiksi sellaiset, joissa katsoja voi valita kamerakulman josta katsoa tapahtumia. Molemmat määritelmät pitävät sisällään videokuvaan perustuvat tietokonepelit. Rajaus interaktiivisen elokuvan määritelmään on siis syytä tehdä myös tietokone- ja videopelien suunnasta. Seuraavaksi tarkastelen sitä, mitä pelit ovat, mitä eroa on interaktiivisen elokuvan ja pelin välillä ja mitä interaktiivinen elokuva oikeastaan on.

⁷ Katso s. 9.

4.1 Mitä ovat pelit?

Pelit ja leikit ovat hyvin pitkään olleet interaktiivisen kerronnan vahvin vaikutusalue. Pelejä voidaan pitää leikkimisen yhtenä muotona, joka on yhteiskunnassamme tietyissä määrin sallittu myös aikuisille. Peleissä pelaaja ottaa aktiivisen osallistujan, usein päähenkilön, roolin ja ohjaa tarinan kulkua tekemällä valintoja ja toimimalla pelin maailmassa. Myös interaktiivisissa elokuvissa katsoja ohjaa tarinan kulkua tekemällä valintoja. Rinnastus peleihin on näiltä osin hyvin selvä. Kuitenkaan pelit ja interaktiiviset elokuvat eivät ole sama asia, vaikka molemmilla on samoja piirteitä. Eroa ei voida tehdä käytettävän teknologian tai tarinankerronnan ulkoisen tyylin perusteella, sillä tietokonepelit käyttävät usein videoitua materiaalia ja elokuvia voidaan tehdä pelkästään tietokonegrafiikkaa käyttäen. Aluksi onkin siis syytä tutkia, mitä ymmärrämme pelillä.

Historioitsija David Parlettin mukaan muodolliset, ennalta määrättyihin sääntöihin perustuvat pelit ovat kilpailua, joissa pelaajat pyrkivät sääntöjen puitteissa tiettyyn sääntöjen asettamaan tavoitteeseen, voittoon joka samalla on pelin loppu. Myös pelitutkija Clark C. Abt korostaa pelaajien aktiivisuutta ja sitä, että pelit pakottavat pelaajansa tekemään päätöksiä. (Salen & Zimmerman 2004, 73 – 75.)

Parlettin ja Abtin määritelmät voivat kuitenkin muodostua ongelmallisiksi, koska niiden kautta tarkasteltuina useat inhimillisen toiminnan alueet, esimerkiksi politiikka ja ihmissuhteet, voidaan nähdä peleinä. Antropologi Johan Huizinga on määritellyt leikkimisen tai pelaamisen myös tapahtumaksi, joka tapahtuu tavallisen elämän ulkopuolella niin paikkansa kuin aikansa puolesta. Peleillä ja leikeillä on usein tietty tarkoitus, sillä ne kuvaavat tavalla tai toisella jotain todellisuuden osa-aluetta. (Huizinga 1967, 11-20.) Huomattakoon, että Huizingan teos on alun perin kirjoitettu saksaksi, jossa sama sana, spielen, denotoi sekä leikkimistä että pelaamista.

Pelitutkija Chris Crawford asettaa peleille, erityisesti tietokonepeleille, neljä tyypillistä ominaisuutta: representaatio, vuorovaikutus, konflikti ja turvallisuus. Representaatioon sisältyvät edellä mainitut pelien määritelmät: peli on suljettu järjestelmä, jossa vaikuttavat sovitut säännöt. Se luo subjektiivisen ja yksinkertaistetun kuvan todellisuudesta. Vuorovaikutuksella Crawford tarkoittaa pelaajan mahdollisuutta tutkia

sitä, miten maailma muuttuu, antamalla pelaajalle mahdollisuudet luoda muutoksen syitä ja tarkkailla sen seurauksia. Konflikti on olennainen osa pelejä, se nousee pelaajan ja pelin tai pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta eli siitä, miten peli (tai muut pelaajat) asettaa esteitä pelaajan pyrkimyksille saavuttaa tietty maali tai tulos. Turvallisuudella Crawford puolestaan korostaa pelien pelaajilleen antamaa mahdollisuutta kohdata turvallisesti vaaroja. (Crawford 1997.)

Pelisuunnittelija Greg Costikyan antaa lyhyen määritelmän pelille artikkelissaan "I Have No Words and I Must Design":

A game is a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal (Costikyan 1994).

Teoksessaan *Rules of Play: Game Design Fundamentals* pelitutkijat ja –suunnittelijat Katie Salen ja Eric Zimmerman vertailevat edellä mainittuja ja muutamia muita määritelmiä peleistä ja päätyvät seuraavaan määritelmään:

A game is a system, in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in an quantifiable outcome (Salen & Zimmerman 2004, 80).

Edellä mainittujen määritelmien perusteella voidaan siis sanoa, että oleellista peleissä on lopputulos-orientoituneisuus: niissä pyritään tiettyjen sääntöjen puitteissa tiettyyn tulokseen, voittoon.

4.2 Pelien ja interaktiivisten elokuvien eroista

Koska elokuva on ensisijaisesti tarinankerronnan muoto, interaktiivisessa elokuvassa katsojan päähuomio täytyy olla tarinassa ja sen kuljetuksessa. Tarina on tarkoitettu koettavaksi, ei voitettavaksi. Millaiseksi tahansa tarina ja sen loppu muodostuvatkin, interaktiivisessa elokuvassa katsoja ei voi "hävitä" samassa mielessä kuin peliä pelaava pelaaja mikäli ei saavuta ennalta määrättyä tavoitetta. Jesper Juulin mukaan tarinan katsoja tai lukija pyrkii selvittämään *mitä* lopussa tapahtuu, peleissä taas pelaaja pyrkii saavuttamaan tilan joka tiedetään "maaliksi" jo pelin alkaessa, eli selvittämään *miten* loppuun (maaliin) päästään (Juul 1999, 3). Tällä perusteella voidaan siis sanoa, että pelit

ovat usein rakenteeltaan lineaarisia tarinallisesti (fabula) ja epälineaarisia juonellisesti (sjuzhet), kun taas interaktiivinen elokuva on epälineaarinen sekä tarinaltaan että juoneltaan⁸.

Peleissä rakenne on tarinaa tärkeämpi. Pelatessaan pelaaja jättää tarinan ja osittain jopa pelin grafiikan taka-alalle ja keskittyy pelin rakenteeseen (structure) eli siihen, miten peli rakentuu, millä liikkeillä ja toimintamalleilla se voidaan voittaa ja ennalta asetettu maali tavoittaa (Juul 1999, 3). Samaan viittaa interaktiiviseen kerrontaan erikoistunut mediatutkija Janet H. Murray teoksessaan *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*:

In other words, electronic closure occurs when a work's structure, though not its plot, is understood (Murray 1997, 174).

Peleissä fokus on siis lähes täysin toiminnassa ja tarinakehystä käytetään usein vain antamaan toiminnalle tarkoitus, emotionalisoimaan se ja syventämään pelin immersiiivisyyttä⁹ (Weiberg 2001). Peliä voidaan siis ensisijaisesti kuvata toiminnan välineeksi, jossa tarina palvelee interaktiivisuutta. On jopa väitetty, että pelien interaktiivisuus ja tarinankerronta sulkevat toisensa pois. (Juul 1999, 3.)

Elokuva puolestaan on ensisijaisesti tarinankerronnan väline. Katsojan huomio kiinnittyy tarinaan ja ilmaisuun. Vaikka interaktiivisen elokuvan pintarakenne, se miten katsoja tekee valintoja, on tärkeä osa interaktiivista elokuvaa ja vaikuttaa katsomiskokemukseen suuresti, on pääpaino mielestäni kuitenkin tarinalla, sen rakentumisella ja ennen kaikkea siihen vaikuttamisella. Interaktiivisuuden pitää siis palvella interaktiivisessa elokuvassa tarinaa, eikä päinvastoin, kuten peleissä. Mikäli katsojan huomio kiinnittyy liikaa rakenteeseen tarinan kustannuksella, voidaan interaktiivisen elokuvan elokuvallisuus kyseenalaistaa.

Katsoessaan tarinaa katsoja haluaa saada selville lopun. Peleissä puolestaan loppu,

⁸ Tarinalla (fabula, story) tarkoitetaan sitä, mitä elokuvassa tapahtuu, ja juonella (sjuzhet, plot) puolestaan sitä, miten tarina on esimerkiksi elokuvassa ilmaistu (Bordwell & Thompson 1986, 84-85; Bacon 2000, 26). Sama erottelu tarinan ja juonen välillä on käytössä myös kirjallisuudentutkimuksessa (ks. esim. Ikonen 2001).

⁹ Immersiivisyydellä tarkoitan teoksen ominaisuutta saada lukija, katsoja tai käyttäjä kokemaan ikään kuin hän olisi teoksen kuvaaman maailman sisällä.

maali, on ennalta määritelty; pelaaja pyrkii sitä kohden, tai pikemminkin koettaa toteuttaa sen. Interaktiivisessa elokuvassa ei pidä olla maalia tai voittotilaa, jota kohti pyrkii, sillä katsojan huomio voi tällöin kiinnittyä rakenteeseen ja voittamiseen tarinan sijaan. Raja interaktiivisen elokuvan ja elokuvallisen pelin välille on kuitenkin hankala vetää. Selkeän tavoitteen antaminen teoksen alussa voi toimia yhtenä rajana, mutta tämäkin voi osoittautua hankalaksi. On huomattava, että myös interaktiivisen elokuvan henkilöhahmoilla voi olla tavoitteita. Ne tulee kuitenkin nousta itse elokuvan tarinasta ja henkilöhahmoista, ei sitä ympäröivästä tarinakehyksestä, jonka tarkoitus on vain emotionalisoida toiminta.

Ongelmalliseksi pelien ja interaktiivisten elokuvien välisen rajanvedon tekee myös se, että pelikerronnan konventioiden on havaittu vaikuttavan elokuvakerronnan konventioihin ja päinvastoin. Artikkelissaan ”Videonautinto ja kerronnallinen elokuva: Luc Bessonin *The Fifth Element* ja videopelin logiikka” Warren Buckland huomauttaa, että videopelien kerronnan logiikka on jo vaikuttanut elokuvakerrontaan, niin esteettisesti kuin kerronnallisesti (Buckland 2000, 84). Kautta elokuvan historian on myös esiintynyt elokuvia, joissa tarinan päätös näytetään heti alussa, lopun elokuvan ollessa takaamaa. Tällainen on esimerkiksi *Sunset Boulevard* (1950), joka alkaa päähenkilön kelluessa kuolleena uima-altaassa ja hänen äänensä johdatellessa katsojan takaumaan, jossa paljastuu miten hän päätyi uima-altaaseen. Periaatteessa saman tarinarakenteen pitäisi toimia myös interaktiivisessa elokuvassa. Tällöin lopun tulee kuitenkin toimia juonellisena elementtinä eikä tavoiteltavana tai vältettävänä lopputilana.

Pelisuunnittelija- ja tutkija Greg Roach on tutkinut pelin ja tarinan eroa ja määrittelee pelin tarinaksi, jossa päähenkilöllä on tietty tavoite ja hän joutuu voittamaan esteitä saadakseen haluamansa. Kertomuksen hän puolestaan määrittää tarinaksi, jossa päähenkilö kokee sisäistä kasvua tapahtumien aikana. (Pohjola 2001.) Interaktiivisen elokuvan tehtävä onkin tuoda päähenkilön sisäinen kasvu osaksi interaktiivista kerrontaa.

Pelin ja interaktiivisen elokuvan eroa voidaan hakea myös katsojan asemasta. Chris Halesin mukaan pelissä pelaaja on pelin sisällä, interaktiivisessa elokuvassa katsoja puolestaan vaikuttaa ulkopuolelta elokuvan sisältöön (Hales 2004). Pelien viehätys

perustuu pitkälti immersiiivisyyteen eli pelaajan vetämiseen pelimaailman aktiiviseksi toimijaksi. Elokuvat, vaikka ne usein myös pyrkivät immersiiivisyyteen, perustuvat myös mahdollisuuteen tirkistellä toisten elämää. Pelin pelaaja omaksuu päähenkilön roolin, interaktiivisen elokuvan katsoja ei yleensä omaksu päähenkilön roolia, vaan kontrolloi tapahtumia kuvan ulkopuolelta.

Halesin mukaan interaktiivisessa elokuvassa interaktiivisuus tulee ennen tarinaa, eli tarina on alisteinen interaktiivisuudelle (Hales 2004). Olen toista mieltä: interaktiivisuuden tulee palvella ennen kaikkea tarinaa. Interaktiivisuus asettaa tarinalle tiettyjä vaatimuksia, mutta myös tarina asettaa tiettyjä vaatimuksia interaktiivisuudelle.

Tietokonepeleissä tapahtumat usein liikkuvat reaaliajassa, jolloin tietokonepelin tekstin luku-aika vastaa tekstin narratiivista aikaa. Pelit tapahtuvat tässä hetkessä. (Juul 1999, 30 – 31.) Saman on ajateltu koskevan kaikkea interaktiivista mediaa (Cameron 1998). Ajan tiivistys ja tietty ajasta riippumattomuus ovat puolestaan ominaista elokuvalle ja yleisesti kaikelle lineaariselle kerronnalle. Siinä katsoja kokee tarinan jo tapahtuneen, huolimatta siitä sijoittuvatko tarinan tapahtumat menneisyyteen, tähän hetkeen tai tulevaisuuteen. Elokuvan ilmaisulle on olennaista se, että tarinan on koettu tapahtuneen jossain. Elokuva on olemukseltaan tallenne, vaikka sitä leimaa voimakkaasti myös tunne siitä, että se tapahtuu juuri esityshetkellä. (Bacon 2000, 19.) Interaktiivisuudesta, ja sen mukanaan tuomasta tässä hetkessä toimimisen vaatimuksesta huolimatta näkisin, että sama on ominaista myös interaktiiviselle elokuvalle, joskin siinä korostuu kokemus tapahtumien tapahtumisesta juuri esityshetkellä. Olemukseltaan tallenteen omainen interaktiivinen elokuva kuitenkin eroaa tietokonepeleistä. Vaikka interaktiivisuus on tarinan kannalta voimakkaasti ajallinen elementti, voidaan interaktiivinen elokuva mielestäni nähdä myös "jo tapahtuneena", jolloin katsoja pystyy vaikuttamaan jo tapahtuneisiin tapahtumiin. Interaktiivista elokuvaa voidaankin kuvata "entä-jos"-medianana, jossa katsoja voi muuttaa nykyhetkessä tapahtuvien tapahtumien lisäksi tallennettua ja jo tapahtunutta tapahtumasarjaa. Se avaa erilaisten tarinapolkujen viidakon ja asettaa näin katsojan lähes aikaa ja tapahtumia manipuloivan jumalolennon asemaan.

4.3 Interaktiivisuus katsojakokemuksena

Katsojan kokemusta tarinan interaktiivisuudesta voidaan pitää keskeisenä määrittävänä tekijänä puhuttaessa interaktiivisesta elokuvasta. Mikäli katsoja ei koe pystyvänsä vaikuttamaan merkittävästi tarinan kulkuun, ei interaktiivisesta kokemuksesta voida puhua. Interaktiiviseen kerrontaan perehtynyt mediataiteilija ja -tutkija Ludvig Lohse nostaaakin käyttäjän kokemuksen keskeisimmäksi interaktiivisen tarinankerronnan piirteeksi. (Lohse 2004.)

Ongelmalliseksi tilanteen kuitenkin tekee se, että elokuva voi olla katsojan kokemuksen mukaan interaktiivinen, vaikka tarina olisikin täysin lineaarinen, mikäli katsojalle luodaan illuusio vaikuttamisesta (Kuitenbrouwer, Schillinger & Thalhofer 2004). Kysymykseksi nouseekin tällöin se, määritelläänkö teoksen interaktiivisuus katsojasta vai järjestelmästä (tarinan rakenteesta) katsoen. Mielestäni elokuvaa voidaan sanoa interaktiiviseksi ainoastaan, jos elokuva on interaktiivinen sekä katsojakokemuksen että rakenteensa puolesta.

Interaktiivisen elokuvan katsomistapa eroaa lineaarisen elokuvan katsomisesta, sillä interaktiivisessa elokuvassa ei ole yhtä oikeaa loppua, vaan loppuja on useita joista jokaisen tulee olla yhtä lailla oikea. Ongelmaksi voi nousta se, että katsoja alkaa suhtautua elokuvaan kuten peliin ja yrittää etsiä sitä yhtä ja ainoaa oikeaa loppua ja pyrkii näkemään kaikki mahdolliset juonipolut. (Murray 1997, 87.) Toisaalta, esimerkiksi interaktiivisen tv-ohjelman ollessa kyseessä tämä nostaa ohjelman uusinta-arvoa huomattavasti.

Interaktiivista elokuvaa voidaan pitää ennen kaikkea *yksilöllisenä* kokemuksena. Toisin sanoen interaktiivisia elokuvia on katsottava yksin, sillä vaikuttaminen suuressa yleisössä yhtenä katsojana voi vähentää yksittäisen katsojan kokemusta elokuvan interaktiivisuudesta, sillä ne jotka jäävät valintatilanteissa vähemmistöön, voivat kokea ettei heillä ole todellista vaikuttamisen mahdollisuutta. Tämä voi johtaa ylilyönteihin, esimerkiksi *I'm your man* -elokuvan nähneistä osa jopa uhkaili muita katsojia, jotta saisi nähdä tarinalinjan, jota he eivät vielä olleet nähneet (Hales 2004). Interaktiivisen median synty ja kehittyminen voidaan myös nähdä osana yleisempää medioiden yksilöistymistä, jossa media vastaa käyttäjän yksilöllisiin tiedon, elämysten ja

viihtymisen tarpeisiin ja lisää hänen valintamahdollisuuksiaan (Mustonen 2001, 158).

Voidaan myös pohtia, toimiiko interaktiivisuus elokuvassa vieraannuttavana elementtinä. Tarinan seuraaminen saattaa häiriintyä kun katsojalta vaaditaan toimintaa, mikä johtaa siihen, että katsoja tulee tietoiseksi interaktiivisen elokuvan rakenteesta, mikä taas heikentää elokuvan tarinaan uppoutumista ja muistuttaa katsojaa elokuvan konstruktiivisesta rakenteesta ja katsojan epäilystä pidättäytyminen¹⁰ häiriintyy. Voi toisaalta kuitenkin olla, että tämä vieraannuttava elementti nousee jopa hyvin tärkeään keskeiseen asemaan interaktiivisen elokuvan katsomistilanteessa. Jos katsoja identifioi itsensä liikaa päähenkilöön, hän voi pyrkiä kohti päähenkilön kannalta hyviä loppuja ja kokea tragedia-tyyppiset loput häviönä. Tämä voi johtaa pelimäiseen lähestymistapaan, jolloin elokuvan katsominen muuttuu lopputulosorientoituneeksi ja tarinan seuraaminen alistuu maalin tavoittelulle ja elokuvan rakenteen selvittämiseksi. Mikäli näin on, tämä asettaa interaktiivisen elokuvan käsikirjoitukselle ja elokuvalliselle ilmaisulle suuria haasteita. Tämän tutkiminen ja selvittäminen vaatii kuitenkin laajempaa katsojatutkimuksen tekemistä.

Kysymykseksi nousee myös, voidaanko interaktiivisen elokuvan katsojasta käyttää nimitystä katsoja, sillä vaikka katsoja sanana denotoi aktiivista toimintaa, siihen liittyvät konnotaatiot viittaavat enemmänkin passiivisuuteen. Pelaaja puolestaan viittaa liikaa pelimaailmaan ja siihen liittyvät konnotaatiot ehkä jopa trivialisovat elokuvien sisällön esimerkiksi dokumenttien ollessa kyseessä ja suuntaavat katsomiskokemusta väärään suuntaan, voittamiseen tarinan seuraamisen kustannuksella. Usein interaktiivisen elokuvan aktiivisesta katsojasta onkin käytetty termiä käyttäjä. Itse en tähän ole täysin tyytyväinen, sillä siihen liittyvät mekaaniseen käyttöön ja päämäärähakuisuuteen liittyvät konnotaatiot saattavat mielestäni jopa heikentää interaktiivisten elokuvien tunteisiin vetoavaa ja tarinaa painottavaa aspektia. Tästä syystä käytänkin itse termiä "katsoja" kuvaamaan myös interaktiivisen elokuvan aktiivista katsojaa, sillä parempaakaan termiä aktiivisen katsojan (tai käyttäjän) kuvaamiseksi en ole toistaiseksi vielä löytänyt.

¹⁰ Epäilystä pidättäytyminen (willing suspension of disbelief) tarkoittaa katsojan uppoutumista teoksen tapahtumiin niin, että hän kokee ne todellisiksi vaikka tiedostaakin niiden keinotekoisuuden (Hoiailuoma 2003, 210).

4.4 Interaktiivinen elokuva

Edellä esitetyt ajatukset interaktiivisesta elokuvasta ja sen luonteesta ovat parhaimmillaankin hyvin epätarkkoja ja yleisiä ja jättävät usein huomioimatta elokuvan kerronnalle perustuvan luonteen. Interaktiivista elokuvaa koskeva keskustelu on kiinnittänyt huomiota enimmäkseen interaktiivisen kerronnan problematiikkaan ja interaktiivinen elokuva -termiä on käytetty paljon sitä varsinaisesti määrittelemättä. Jotta keskustelu interaktiivisesta elokuvasta olisi mielekästä, on mielestäni löydettävä tarkempi määritelmä. Edellä esitettyjen näkemysten perusteella määrittelen itse interaktiivisen elokuvan seuraavalla tavalla:

Interaktiivinen elokuva on

- 1) elokuvallisen tarinankerronnan konventioita käyttävä teos (elokuva), jossa
- 2) katsoja voi vaikuttaa merkittävästi tarinan kulkuun (interaktiivinen) ja joka
- 3) on mahdollista katsoa ainakin kahdesti siten, että tarina on erilainen eri katselukerroilla (epälineaarinen) ja joka
- 4) ei perustu voittamiseen tai pisteiden tai vastaavien keräämiseen (ei pelattava) ja jonka
- 5) jokainen mahdollinen tarinalinja loppuineen luo ehyen tarinakokonaisuuden (ei lopputulos-orientoitunut).

Tämä määritelmäni ottaa huomioon interaktiivisen elokuvan rakenteellisen sekä katsojakokemusta korostavan puolen.

Koska termin interaktiivinen elokuva käyttö on ollut laajaa ja pitkälti jäsentelemätöntä, on sitä käytetty kuvaamaan yleisesti teoksia, joissa interaktiivisia elementtejä on yhdistetty elokuvalliseen ilmaisuun. Interaktiivisen elokuvan historiassa on tehty paljon elokuvia, joita nimitetään interaktiivisiksi, vaikka ne eivät sovi määritelmäni. Huomattakoon siis, että interaktiivisia elementtejä sisältävä elokuva ei ole välttämättä interaktiivinen elokuva, samaan tapaan kuin dokumentaarisia elementtejä sisältävä elokuva ei ole välttämättä dokumenttielokuva, esimerkiksi *JFK* (1991), tai pornografisia elementtejä sisältävä elokuva ei ole välttämättä pornoelokuva, esimerkiksi *Basic Instinct* (1992). Myöskään varhaisia käsin väritettyjä mykkäelokuvia ei pidetä varsinaisesti värielokuvina, vaikka niissä on käytetty värejä, jotka eivät ole luontaisia

mustavalkoiselle filmille. Niinpä videokuvaa käyttäviä pelejä ja pelin tunnusmerkit täyttäviä "interaktiivisia elokuvia" tulisikin mielestäni nimittää esimerkiksi elokuvallisiksi peleiksi (filmic games), eikä interaktiivisiksi elokuviksi.

Interaktiivisen elokuvan käsitteen huolimaton käyttö on johtanut tilanteeseen, jossa siihen liitetään jopa negatiivisia miellelyhtymiä. Näin tapahtui muun muassa 1990-luvun puolivälissä tietokonepelejä käsittelevissä lehdissä. Interaktiivinen elokuva on kokenut terminä inflaation, ja termin holtittoman käytön vuoksi yleisön ja jopa tutkijoiden ja elokuvantekijöiden usko elokuvallisia keinoja käyttävään interaktiiviseen kerrontaan on kadonnut. Myös interaktiivisen elokuvan lähestyminen on mielestäni vääristynyt, sillä yleisesti sitä lähestytään enemmän pelinä ja toimintaan pohjautuvana ilmaisumuotona kuin tarinankerrontana (esimerkiksi Pirttiaho 2005).

Interaktiivisen elokuvan keskeisiä elementtejä ovat mielestäni siis tarina ja tarinallisuus. Mikäli jotkut elementit vievät katsojan huomiota pois tarinasta, on interaktiivinen elokuva epäonnistunut tai tulos ei laisinkaan ole interaktiivinen elokuva.

5. INTERAKTIIVISEN ELOKUVAN SUUNNITTELU

Yleisesti ottaen interaktiivisen elokuvan tekeminen ei kovinkaan paljon eroa lineaarisen elokuvan teosta. Suurimmat erot ovatkin interaktiivisen elokuvan suunnittelussa sekä käsikirjoitus- ja jälkituotanto-vaiheissa. Lineaarisen elokuvan tuotannon kaari voidaan esittää esimerkiksi seuraavalla tavalla:

idea → käsikirjoitus → esituotanto → tuotanto → jälkituotanto → levitys.

Tarkemmat kuvaukset tuotannon vaiheista löytyy esimerkiksi Elokuvantaju-verkkosivuilta¹¹. Alan seuraavaksi purkaa interaktiivisen elokuvan tekemisen tuotannon vaiheita keskittymällä suunnitteluun eli ideointi- ja käsikirjoitusvaiheisiin ja käyttämällä esimerkkinä tekemääni interaktiivista elokuvaa *Da Battle* (2004) (liitteet 1 ja 2). *Da Battle* on interaktiivinen elokuva, jonka tein Mediamatic-säätiön¹² ja Oulun kansainvälisen lastenelokuvien festivaalin järjestämässä interaktiivisten lastenelokuvien työpajassa, jossa toimin myös projektikoordinaattorina. Elokuvasa seurataan nuorta tyttöä, jonka lojaalisuus ystäviään kohtaan kyseenalaistuu nuorisojengin tarjouksen vuoksi.

Da Battlen avulla pyrin kokeilemaan käytännössä, onko laatimani interaktiivisen elokuvan määritelmä mahdollista toteuttaa. *Da Battle* on elokuvana tehty hieman poikkeavalla tavalla: käyttämällä hyväksi niin sanottua Taikalamppu-menetelmää¹³. Taikalamppu-menetelmä perustuu nopeaan improvisaatioon kaikissa elokuvanteon vaiheissa. Käyn siis läpi *Da Battlen* tekemistä, ja puhun yleisesti interaktiivisen elokuvan tekemisestä käyttäen esimerkkeinä joitain tutkielmani historia-osuudessa esiteltyjä elokuvia. Käsittelen myös interaktiivisen elokuvan problematiikkaa tekijän kannalta, pääosin käyttäen Chris Halesin luennolla ja Mediamaticin työpajassa saamiani tietoja.

¹¹ <http://elokuvantaju.uiah.fi>.

¹² Mediamatic on hollantilainen säätiö, joka järjestää interaktiivisen elokuvan työpajoja ympäri Eurooppaa. <http://www.mediamatic.nl>.

¹³ Taikalamppu-menetelmästä, katso Laiho 2005.

5.1 Ideointi ja käsikirjoitus

Elokuvan tekeminen lähtee liikkeelle ideasta. Interaktiivisen elokuvan teossa päätös interaktiivisuudesta pitää Halesin mielestä tulla ennen elokuvan muun idean syntyä. Hänen mukaansa siis interaktiivisen elokuvan idean tulee pohjautua interaktiivisuudelle ja tarinan tulla vasta toisena. (Hales 2004.) Itse näen interaktiivisuudesta lähtevän suunnittelun hieman ongelmalliseksi, sillä vaarana on, että elokuvantekijä suuntautuu liikaa interaktiivisuuteen, joka voi viedä jo suunnitteluvaiheessa liikaa huomiota tarinalta. Koska elokuva on tarinankerronnan väline, idean on mielestäni tultava ensiksi ja vasta sitten mietittävä, millä tavalla idean tarina on parasta kertoa. Mikäli interaktiivisuus sopii ideaan, elokuva on mahdollista tehdä interaktiiviseksi. Hales korostaa sitä, että jokaista ideaa ei ole hyvä toteuttaa interaktiivisesti. Hänen lähestymistapansa vähentää hieman ongelmaa, että interaktiivisuutta yritettäisiin toteuttaa ideaan, jossa se ei toimi. Käytännössä idea elokuvan interaktiivisuudesta syntynee usein samanaikaisesti kuin sen aiheen idea.

Interaktiivisen teoksen suunnittelun vaiheet Halesin mukaan:

1. Päätä, että elokuva on interaktiivinen.
2. Päätä genre.
Genre on elokuvan lajityyppi, esimerkiksi kauhu- tai draamaelokuva.
3. Päätä laajasti aihe.
Laaja tapahtumakuvio, esimerkiksi nainen juoksee hirviötä pakoon.
4. Keksi interaktio-metafora ja rakenna tarina sen ympärille.
Esimerkiksi suunnan näyttäminen tai huutaminen varoitukseksi.
5. Interaktiivisuuden taso: jatkuva, ajoittainen, alussa.
Jatkuvaa interaktiivisuutta käytetään usein esimerkiksi peleissä. Ajoittaisessa interaktiivisuudessa katsoja voi vaikuttaa vain tietyissä pisteissä. Alun interaktiivisuus puolestaan tapahtuu esimerkiksi siten, että katsoja määrittelee elokuvan alussa tietyt parametrit, joiden mukaan elokuva muodostuu.
6. Päätä kuvavirran rakenne: paralleelinen tai yksikuvavirtainen.
Paralleelinen rakenne tarkoittaa esimerkiksi rakennetta, jossa elokuva ikään kuin kulkee samanaikaisesti useammassa kuvavirrassa, joiden välillä katsoja voi vaihdella. Esimerkiksi tarkkailukamerat, joiden välillä katsoja voi vaihdella. Tässä rakenteessa katsoja siis voi katsoa saman tarinan monella eri tavalla.

Yksikuvavirtaisessa katsoja puolestaan seuraa tapahtumia tekijän lukitsemasta yhdestä näkökulmasta ja vaikuttaa sen tapahtumiin.

7. Suunnittele näkyvä käyttöliittymä.

Käyttöliittymällä tarkoitetaan sitä, miltä elokuva näyttää kuvaruudulla ja miten interaktiivisuus tehdään näkyväksi.

8. Päätä interaktiivisuuden tapa: esimerkiksi klikkaus, liikuttaminen tai huutaminen.

Tällä tarkoitetaan sitä, miten ja millä välineillä, esimerkiksi hiirtä klikkaamalla tai huutamalla, katsoja käytännössä voi vaikuttaa elokuvan tapahtumiin.

(Hales 2004.)

Kuten Halesin ohjeistuksesta näkyy, on hänen lähestymistapansa hyvin interaktiivisuus-painotteista. Tässä lähestymistavassa on uhkana, että interaktiivisuus vie huomiota tarinalta ja teoksesta tulee elokuvallisia elementtejä sisältävä peli. Mikäli tarina alistetaan jo tässä vaiheessa interaktiivisuudelle, on hyvin todennäköistä, että se myös jää taka-alalle valmiissa elokuvassa ja katsojan huomio kiinnittyy interaktiivisuuteen eikä tarinaan. Silloin ei mielestäni enää voida puhua interaktiivisesta elokuvasta. Erityisesti kohta neljä tuntuu tältä kannalta katsottuna hyvin ongelmalliselta.

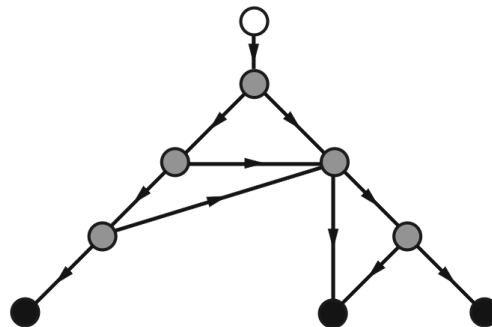
Yleisesti ottaen Halesin esittämät vaiheet ovat varsin oleellisia interaktiivisen elokuvan suunnittelussa ja malli on hyvin käyttökelpoinen, mikäli interaktiivisen elokuvan tekijä muistaa, että elokuva on tarinankerrontaa ja interaktiivisuuden tulisi palvella tarinaa eikä päinvastoin. Oma ehdotukseni, käyttämällä Halesin mallia pohjana, onkin seuraava:

1. Kehitä idea elokuvalle, päätä aihe ja genre ja mieti, voiko elokuva olla interaktiivinen.
2. Päätä kuvavirran rakenne: paralleelinen tai yksikuvavirtainen. Mieti myös tarinan rakennemalli: puu, pilvi vai yhdistetty.
3. Kirjoita treatment käyttäen valitsemiasi rakenteita.
4. Päätä interaktiivisuuden taso: jatkuva, ajoittainen, alussa.
5. Etsi tarinaan sopiva interaktio-metafora.
6. Kirjoita käsikirjoitus.
7. Päätä interaktiivisuuden tapa: klikkaus, liikuttaminen, huutaminen, jne.

8. Suunnittele käsikirjoitukseen ja interaktiivisuuden tapaan sopiva näkyvä käyttöliittymä.

Luonnollisesti edellä esitetyt mallit ovat vain ehdotuksia ja interaktiivista elokuvaa voidaan tehdä useilla tavoilla. Mallien tarkoitus onkin vain tuoda esille niitä seikkoja, joita interaktiivista elokuvaa suunnittelevan tulee ottaa huomioon jo suunnitteluvaiheessa.

Oman interaktiivisen elokuvani suunnittelu erosi tavallisesta suunnittelusta siinä, että se suunniteltiin ryhmätyönä. Elokuvan työryhmä koostui nuorista yhdeksäsluokkalaisista oppilaista ja kahdesta vanhemmasta AV-alan koulutuksen saaneesta ryhmänjohtajasta, joista minä olin siis toinen. Ensin päätimme tekemämme interaktiivisen elokuvan, jonka jälkeen lähdimme miettimään sopivaa aihetta. Aihe löytyi läheltä nuorten omaa elämää ja harrastuksia, erityisesti musiikkia ja tanssia. Tässä vaiheessa ideoimme tarinan pääpiirteittäin (Liite 1) ja teimme elokuvan juonesta rakennekaavion.



Kuva 2. Da Battle-elokuvan tarinan rakennekaavio

Interaktiivisuuden laaduksi muodostui ajoittainen osallistuminen ja yksikuvavirtainen tarinankerronta. Interaktiometäforaksi ja interaktiivisuuden tavaksi valitsimme päätöksenteon päähenkilön puolesta tietokoneen hiirtä käyttäen. Käyttöliittymän suunnittelun päätimme jättää minun päätettäväkseni jälkituotantovaiheessa. Varsinaista käsikirjoitusta ei kirjoitettu, vaan elokuvan tapahtumat improvisoitiin kuvaustilanteessa elokuvan tarinarunon ja treatmentin¹⁴ mukaisesti.

¹⁴ Treatment on synopsiksen ja käsikirjoituksen välimuoto, laajahko tiivistelmä, jossa on kirjoitettuna auki elokuvan rakenne ja juoni.

Interaktiivisen elokuvan teko eroaa lineaarisesta suuresti juuri käsikirjoitusvaiheessa. Periaatteet lineaarisen elokuvan ja interaktiivisen elokuvan käsikirjoittamisessa ovat kuitenkin samat. Interaktiivista elokuvaa käsikirjoittaessa on vain otettava huomioon kaikki mahdolliset juonikuviot, mitkä valittu rakennemalli mahdollistaa. Lisäksi huomioon on otettava suunnitteluvaiheessa päätetyt asiat muun muassa valintatilanteet ja käyttöliittymä.

Interaktiivisesta elokuvaa käsikirjoitettaessa on tärkeää pitää mielessä, että valintatilanteet on hyvä olla katsojalle tuttuja ja konkreettisia, kuten esimerkiksi se käännytäänkö oikealle vai vasemmalle. Liian abstraktit valintatilanteet voivat vaikuttaa siihen, ettei katsoja voi olla varma mitä valitsee ja hänen valinnoistaan tulee satunnaisluonteisia ja hänen kokemuksensa interaktiivisuudesta heikentyy. (Kuitenbrouwer, Schillinger & Thalhoffer 2004.) Interaktiivisuuden täytyy siis tukea tarinaa. Mitä vähemmän interaktiivisuuden suunnittelu eroaa käsikirjoituksen suunnittelusta, sitä parempi. Interaktiivisuuden ja kerronnan tuleekin siis olla saman reseptin osia, jotka tukevat toisiaan valmiissa lopputuloksessa. (Meadows 2002, 230.)

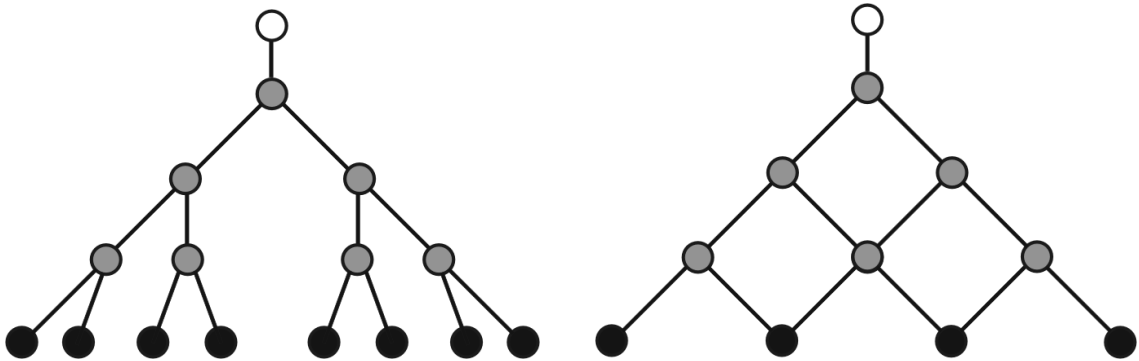
Käyttöliittymän pitää interaktio-metaforana sopia elokuvaan. Esimerkkinä hyvästä ratkaisusta mainittakoon dokumentti matkasta halki USA:n, jossa käyttöliittymänä toimi näyttö, jota ”vedettiin” pitkin näyttelytilan seinää, ja paikka määritti sen, mistä kohden matkaa videoklippinä näytetään. Toisena esimerkkinä voidaan mainita kauhuelokuva *Eikö kukaan auta?* (2002), jossa huutamalla varoitetaan päähenkilöä murhaajasta.

Edellä mainittujen lisäksi on hyvä ottaa huomioon katsojan sijoittuminen. Chris Halesin mukaan katsoja voi toimia interaktiivisessa elokuvassa ikään kuin leikkaajana, ohjaajana, kirjoittajana ja jopa näyttelijänä. Katsojan asemointi riippuu siitä, miten interaktiivisuus käytännössä toteutuu. Leikkaajana katsoja voi määrätä näkemänsä kuvien järjestyksen, ohjaajana puolestaan tuoda uusia elementtejä elokuvaan. Kirjoittajana katsoja voi valita haluamansa tarinapolun ja näyttelijänä katsoja osallistuu henkilöhahmojen tekemiin päätöksiin valitsemalla esimerkiksi, mitä repliikkejä he lausuvat. (Hales 2004.)

Keskeisintä interaktiivisessa elokuvassa on kuitenkin tarina ja tarinan rakenne. Seuraavaksi tarkastelen interaktiivisen elokuvan tarinarakenteen perusrakennemalleja.

5.1.1 Puu-malli

Interaktiivisen tarinankerronnan puu-malli on klassinen haarautuvien polkujen malli. Jokaisessa valintatilanteessa tarina haarautuu kahdeksi tai useammaksi tarinapoluksi. Tämä malli on lienee käytetyin ja ensimmäisenä mieleen tuleva interaktiivisen elokuvan rakennemalli. Kerronta lähtee siinä liikkeelle tietystä pisteestä ja haarautuu myöhemmin valintatilanteissa erillisiksi juonilinjoiksi, jotka puolestaan voivat haarautua edelleen.



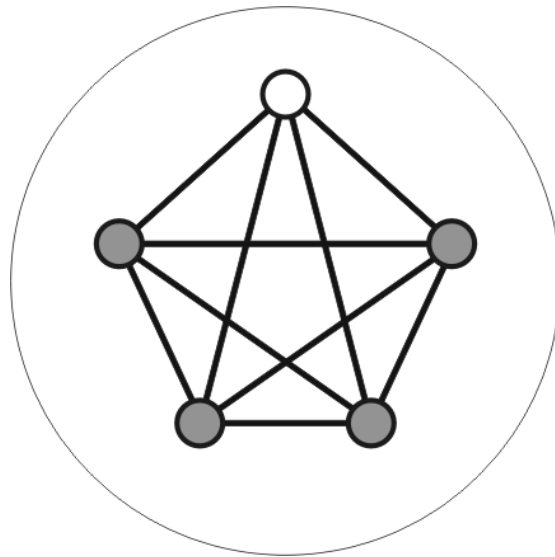
Kuva 3. Kaksi esimerkkiä puu-mallisesta rakenteesta.

Tämän mallin ongelmia on muun muassa se, että tarina on suhteellisen lineaarinen, mahdollisia polkuja suhteellisen vähän ja materiaalia pitää valmistaa lähes jokaisessa työvaiheessa moninkertaisesti verrattuna samanmittaiseen lineaariseen elokuvaan. Työn määrä on suorassa suhteessa erilaisten tarinapolkujen määrään. Toisin sanoen, tämä malli on hyvin suuritöinen toteuttaa. Toisaalta sitä käyttämällä on helpointa saada elokuvan tarinat toimimaan aristotelisen draamankaaren mukaisesti ja mallin tuottamia tarinavariaatioita on helppo hallita. Käsikirjoitusta on helppo lähestyä kirjoittamalla se esimerkiksi tarinalinja kerrallaan.

Tätä rakennemallia käyttävistä elokuvista mainittakoon esimerkkinä muun muassa *Kino-Automat*, *I'm Your Man* ja *Da Battle*.

5.1.2 Pilvi-malli

Tämä interaktiivisen tarinankerronnan malli tunnetaan myös niin sanottuna tietokanta-mallina. Pilvi-mallissa voi olla ennalta määrätty aloituspiste, mutta se ei ole välttämätön. Pilvimalli rakentuu esimerkiksi siten, että joukko tarinan osia on linkitetty toisiinsa ja katsoja voi valita, missä järjestyksessä hän haluaa katsoa kohtaukset. Tätä on käytetty erityisesti interaktiivisten dokumenttielokuvien rakennemallina.



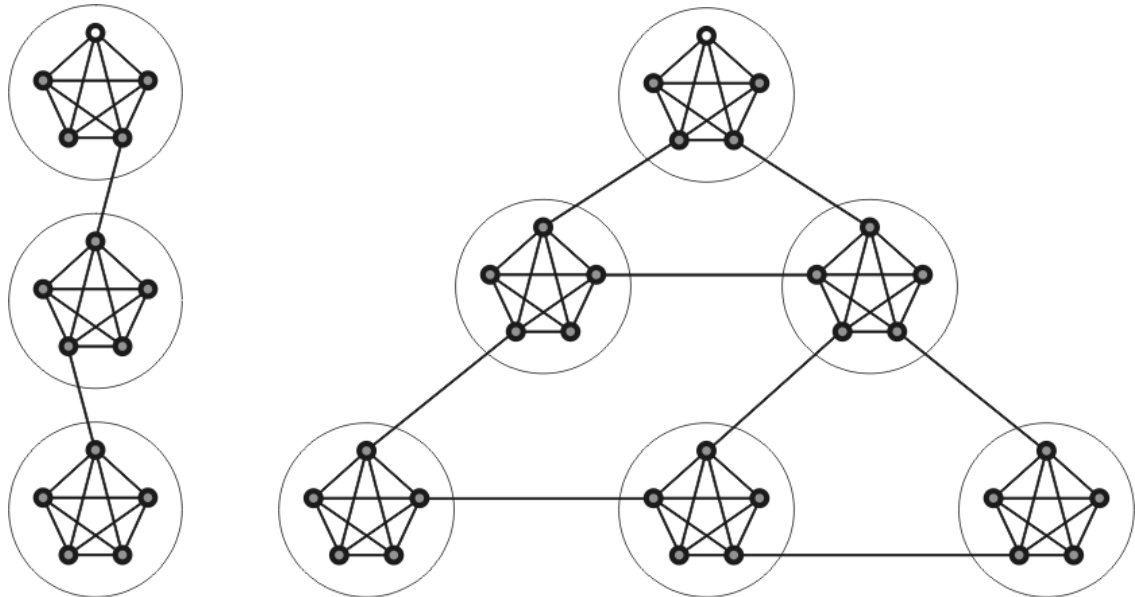
Kuva 4. Esimerkki pilvi-mallisesta rakenteesta

Tämän mallin keskeinen ongelma on se, että kohtaukset pitää suunnitella äärimmäisen tarkasti, jotta katsojan valitsemasta tarinasta syntyy yhtenäinen tarina. Klassinen aristotelinen draaman kaari voi olla siis hankala toteuttaa, sillä mikäli jokainen kohta voi olla osa alkua, keskikohtaa tai loppua, käsikirjoittaminen on todellinen haaste käsikirjoittajalle. Toisaalta apuna tässä voi käyttää niin sanottua Kuleshov-efektiä, jonka mukaan katsoja rakentaa merkityksiä peräkkäisten kohtausten välille, vaikka todellista yhteyttä kohtauksilla ei välttämättä ole (Weinbren 2003).

Tätä mallia käyttävistä elokuvista mainittakoon esimerkkinä muun muassa ConTour-järjestelmällä tehdyt elokuvat.

5.1.3 Yhdistelmämalli

Tästä rakennemallista voidaan käyttää myös nimitystä kehittynyt tietokanta-malli. Tämä on kahden edellisen yhdistelmä, jossa joistakin pilvien sisältämistä kohtauksista on linkki toiseen pilveen.



Kuva 5. Kaksi esimerkkiä linkitettyjen pilvien yhdistelmämallista.

Tämän mallin ongelmat ovat pitkälti samoja kuin kahden edellä esitellyn mallin. Toisaalta eri pilvien yhdistely voi helpottaa aristotelisen draamankaaren tuottamaa ongelmaa jakamalla pilvet alku-, keskikohta- ja loppukohtauksia sisältäviin. Tätä mallia on käytetty erityisesti tietokonepelien suunnittelussa. Puhuessaan tietokonepeleistä pelisuunnittelija Greg Roach esittää, että yhdistelmämalli, jossa tarina on sinänsä lineaarinen ja etenee tiettyjen pisteiden kautta mutta kerrotaan interaktiivisesti, on ainoa interaktiivisen tarinankerronnan malli, jota noudattamalla voidaan pitäytyä aristotelisessä käsityksessä juonen yhtenäisyydestä. (Pohjola 2004.) Itse tosin olen sitä mieltä, että puu-malli mahdollistaa paremmin Aristoteleen oppien seuraamisen interaktiivisen elokuvan kohdalla, sillä vaihtoehtoisten tarinalinjojen määrä on huomattavasti yhdistelmämallia pienempi ja rakenne yksinkertaisempi.

Tätä mallia on käytetty useasti erilaisten tietokonepelien sisältämän tarinan rakennemallina. Myös ConTour-järjestelmällä tehdyt elokuvat voivat rakentua tämän mallin mukaisesti.

5.2 Esituotanto ja tuotanto

Elokuvan esituotantovaiheessa tehdään tuotantopäätös, elokuvalle hankitaan rahoitus, viimeistellään käsikirjoitusta, aikataulutetaan ja suunnitellaan varsinainen tuotantovaihe sekä hankitaan näyttelijät ja kuvauspaikat. Interaktiivisen elokuvan esituotanto ei juurikaan eroa lineaarisen elokuvan esituotantovaiheesta. Samaa voidaan sanoa varsinaisesta tuotantovaiheesta eli kuvauksista. Ongelmia kuvausvaiheessa voi tuottaa eri juonilinjojen kuvaaminen, joka saattaa johtaa siihen, että joko ohjaajan tai näyttelijöiden näkemys kohtauksen sisällöstä saattaa hämärtyä.

Lisäksi voidaan sanoa, että lyhyen interaktiivisen elokuvan tekeminen on monin kerroin kalliimpaa ja aikaa kuluttavampaa kuin samanmittaisen lineaarisen elokuvan, sillä useiden juonilinjojen tai tarinayhdistelmien vuoksi materiaalia pitää kuvata moninkertaisesti.

Da Battlen esituotantovaihe käytiin läpi yhdessä elokuvan suunnitteluvaiheen kanssa. Rajallisten resurssien vuoksi elokuvan tarina rakennettiin sellaiseksi, että vaihtoehtoiset tarinapolut tapahtuivat samoissa paikoissa. Näin pystyimme minimoimaan kahteen kuvauspaikkojen lukumäärän. Koska interaktiivisen fikti elokuvan tekeminen vaatii enemmän resursseja kuin samanmittaisen lineaarisen elokuvan tekeminen, on tämä yleisesti suositeltava tapa. Tuotantovaihe eli kuvaukset tehtiin nopeasti neljän tunnin aikana, improvisoiden kohtaukset. Ongelmaksi muodostui näyttelijöille osittain se, että aina ei ollut selvyttä siitä, mitä vaihtoehtoisista kohtauksista oli tarkoitus näytellä.

5.3 Jälkituotanto

Jälkituotantovaiheessa elokuva leikataan valmiiksi ja kuvaan ja ääneen tehdään niiden vaatimat tehosteet. Sama koskee myös interaktiivisen elokuvan tuotantoa. Interaktiivisen elokuvan jälkituotantovaiheessa eri juonilinjat ja valintatilanteet kootaan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi esituotantovaiheen päätösten mukaisesti ja rakennetaan interaktiivisuuden mahdollistava käyttöliittymä.

Katsomiskokemuksen kannalta parasta lienee, että elokuva rakennetaan siten, että tarina kulkee eteenpäin ja tarjoaa välillä interaktiivisuuden mahdollistamia hetkiä, jolloin tarinankerronta joko keskeytyy tai interaktiivisuuden mahdollisuus osoitetaan muuten tarpeeksi selvästi. Jatkuva interaktiivisuus ei ole suositeltavaa, sillä se voi viedä tarinan sijasta huomion toimintaan. Mahdollista on siis rakentaa interaktiivinen elokuva siten, että mikäli katsoja ei puutu tarinan kulkuun, elokuva jatkaa etenemistään ennalta määrättyä reittiä pitkin ilman häiritseviä keskeytyksiä. Tätä lähestymistapaa suosittelee muun muassa Chris Hales (Hales 2004). Massachusetts Institute of Technologyssä on kehitetty erilaisia ratkaisuja keskeytyksettömän interaktiivisen draaman esittämiseksi esimerkiksi useiden valittavien ääniraitojen avulla, jolloin jokainen raita sisältää erilaista informaatiota nähtävistä kohtauksista (Murray 1997, 259).

Interaktiivisen elokuvan jälkituotantovaiheessa, elokuvan rakennetta ja käyttöliittymää kasattaessa sekä valintatilanteita tehdessä, on otettava huomioon elokuvan tuleva esitysformaatti. Se sanelee usein ne lainalaisuudet, joiden mukaan muun muassa kohtausten liittäminen yhteen on tehtävä.

Da Battlen jälkituotanto tehtiin kokonaisuudessaan Mediamaticin ja Oulun kansainvälisen lastenelokuvien festivaalin järjestämässä viisipäiväisessä interaktiivisten lastenelokuvien työpajassa marraskuussa 2005. Leikkaus tehtiin kohtaus kerrallaan, ja kohtaukset linkitettiin toisiinsa käyttämällä interaktiivisten elokuvien tekoon suunniteltua Korsakow-järjestelmää¹⁵, jonka avulla elokuva oli helppo rakentaa suunniteltuun muotoon. Järjestelmä sopii vain tietokoneilla katsottavien interaktiivisten elokuvien rakentamiseen.

5.4 Levitys- ja esityskanavat

Interaktiiviselle elokuvalla ei toistaiseksi ole vakiintuneita kaupallisia levityskanavia. Elokuvan esittämiseen tarkoitettut päätelaitteet ovat pitkälti riippuvaisia siitä, miten interaktiivisuus on elokuvassa toteutettu. Vaikka interaktiivista elokuvaa on tehty myös

¹⁵ Korsakow-järjestelmästä, katso <http://www.korsakow.org>.

analogisille formaateille, esimerkiksi *Kino-Automat*, ovat digitaaliset alustat sen ominta aluetta.

Nykyisistä päätelaitteista laajimmat esittämismahdollisuudet tarjoavat tietokoneet. Tietokoneissa käyttöliittymä ja interaktiivisuuden muoto on suhteellisen vapaasti valittavissa, sillä interaktiivisuutta rajoittavia tekijöitä on selvästi vähemmän kuin muissa interaktiivisuuden mahdollistamissa päätelaitteissa. Olemassa olevista interaktiivisista elokuvista valtaosa onkin tehty katsottavaksi tietokoneella. Myös *Da Battle* on suunniteltu katsottavaksi ja levitettäväksi nimenomaan tietokoneiden ja tietoverkkojen välityksellä.

Myös DVD-levyt tarjoavat keinon rakentaa interaktiivinen käyttöliittymä ja mahdollistavat muun muassa valintojen tekemisen eri vaihtoehtojen väliltä. DVD-teknologia on kuitenkin täysin riippuvainen DVD-laitteen omasta käyttöliittymästä, kaukosäätimestä, ja muiden käyttöliittymien yhdistäminen DVD-soittimiin on hankalaa ja kallista. Lisäksi DVD-formaatin mahdollistamat interaktiivisuuden muodot ovat hyvin rajoittuneita. DVD-levyt ovat kuitenkin olemassa olevista laitteista helppokäyttöisimpiä, koska ne vaativat käyttäjiltään vähiten tietotaitoa. Lisäksi DVD-formaatti on mielestäni tällä hetkellä paras tapa saada interaktiivinen elokuva kaupallisille markkinoille.

Myös digi-TV on mahdollinen interaktiivisten elokuvien esityskanava. Interaktiivisia ohjelmia on televisiossa tuotettu jo useita, esimerkkinä BBC:n tuottama dokumenttisarja *Walking with Beasts Interactive* (2001). Toistaiseksi digi-TV:n interaktiivisten ominaisuuksien kehittäminen on vielä kesken, ja nykyinen digi-tv-verkon rakenne mahdollistaa vain yksinkertaisten interaktiivisten tarinarakenteiden toteuttamisen. Esimerkiksi *Kino-Automat* olisi mahdollista muokata nykyiseen digi-TV-verkkoon sopivaksi interaktiiviseksi elokuvaksi, mutta esimerkiksi *Da Battle*-tyyppisten, useampaan polkuun haarautuvien interaktiivisten elokuvien lähettäminen on digi-TV:ssä vielä toistaiseksi hyvin hankalaa.

Digi-TV:n kehitykseen tiiviissä yhteydessä olevat PVR-tyyppiset ratkaisut, kuten TiVo joissa ohjelma tai elokuva ladataan kokonaisuudessaan laitteen kovalevylle, puolestaan mahdollistavat myös monimutkaisempien interaktiivisten elokuvien lähettämisen ja

katsomisen digi-TV-verkon kautta.

Myös uudet, videokuvaa näyttävät mobiililaitteet mahdollistavat periaatteessa interaktiivisten elokuvien esittämisen ja levittämisen. Toistaiseksi tämä laitekanta ja käytettävä teknologia on sen verran uutta, ettei sen mahdollisuuksia vielä kyetä täysin näkemään ja ennustamaan. Lisäksi myös nopeasti digitalisoituva elokuvateatterien esitystekniikka tarjoaa mahdollisuuden esittää interaktiivista elokuvaa.

6. YHTEENVETO

Interaktiivinen elokuva on uusi ilmiö audiovisuaalisen median kentällä. Keskeistä interaktiivisesta kerronnasta käydyssä keskustelussa on ollut se, miten tarina, joka on perustaltaan lineaarinen, voidaan yhdistää epälineaarisuuteen nojaavaan interaktiivisuuteen (esimerkiksi Cameron 1998, Juul 1999, Hales 2002). Ongelmana interaktiivisen elokuvan tutkimisessa on pitkälti ollut se, ettei interaktiivista elokuvaa ole määritelty, vaan termiä on käytetty huolimattomasti kuvaamaan mitä erilaisimpia elokuvallista ilmaisua käyttäviä teoksia, joissa on jokin interaktiivinen elementti. Tämä on johtanut tilanteeseen, jossa interaktiiviseen elokuvaan suhtaudutaan jopa negatiivisesti ja sen koko olemassaolo kyseenalaistetaan (esimerkiksi Lunnenfeld 2004, 378).

Interaktiiviseen elokuvaan kohdistuva kritiikki on ollut pitkälti osuvaa juuri termin epämääräisestä käytön vuoksi. Olenkin pyrkinyt osoittamaan, että todellista interaktiivista elokuvaa ei ole vielä kovinkaan paljon tehty ja uutena ilmaisumuotona sen mahdollisuudet ovat vielä avoimet. Erityisesti digitaalinen televisio voi osoittautua tulevaisuudessa interaktiivisen elokuvan merkittäväksi esityskanavaksi.

Interaktiivinen elokuva on ennen kaikkea tarinankerronnan väline. Tarinoita ja tarinankerrontaa voidaan pitää ihmisen yrityksenä voittaa kuolema. Tämän lisäksi interaktiiviset tarinat antavat meille mahdollisuuden aloittaa alusta ja elää tarina uudelleen tehden toisenlaisia valintoja. (Murray 1997, 175.) Peleistä interaktiivisen elokuvan erottaa sen keskittyminen tarinaan ja muista elokuvan muodoista katsojan mahdollisuus muokata tarinaa. Vaikka interaktiivinen elokuva eroaa muista interaktiivisen kerronnan alueista, on sillä paljon opittavaa muun muassa hyperteksti-teoriasta ja hypertekstin osakseen saamasta kritiikistä (Miles 2003, 218). Jotta interaktiivinen elokuva pystyttäisiin määrittelemään tarkemmin, on tehtävä lisätutkimusta. Erityisesti katsojatutkimus, siis sen tutkiminen miten katsoja lähestyy todellista interaktiivista elokuvaa, on tärkeää.

Kuten interaktiivisen kerronnan tulevaisuutta tutkinut Janet H. Murray kirjoittaa, interaktiivisen kerronnan ongelma on, ettei sille ole vielä syntynyt interaktiivisuutta

signifioivia konventioita eikä omia tarinankerronnallisia konventioita, vaan se joutuu käyttämään muiden medioiden, kuten pelien, elokuvan ja hypertekstin, konventioita. Murrayn mukaan interaktiivinen kerronta onkin elänyt inkunaabelivaihettaan. (Murray 1997, 157.) Interaktiivisen elokuvan suhteen tämä pätee yhä.

Interaktiivisen kerronnan mahdollistava teknologia on jo olemassa ja interaktiivinen tarinankerronta on ottanut ensimmäisiä haparoivia askeliaan myös elokuvan muodossa. Kukapa tietää mikä on interaktiivisen kerronnan tulevaisuus ja mikä on interaktiivisen elokuvan osuus siinä! Cameronin mukaan medioiden interaktiivisuus voidaan nähdä representaation demokratisoitumisena, prosessina joka voi tarkoittaa jopa massakulttuurin loppua yksilöllisyyden noustessa (Cameron 1998).

Yhtenä tärkeimmistä interaktiivisen elokuvan tehtävistä on mielestäni interaktiivisuuden ja toimivan audiovisuaalisen tarinankerronnan tasapainoinen yhdistämisen. Itse näkisinkin, Murrayn mukaisesti, interaktiivisen elokuvan askeleena kohti uutta interaktiivista kerrontamuotoa, jossa yhdistyvät tietokonepelien vapaus ja elokuvien vahva tarinallinen elementti, joka ei jää käytettävän teknologian, käyttöliittymän tai lopputulosorientoitumisen varjoon. Tällöin myös termeille "käyttäjä" ja "katsoja" on kenties löydettävä kuvaavampi vastine välittämään realistisemmän tarinamaailman kokemista. Mielestäni viimeistään tuolloin katsojasta (käyttäjistä) muodostuukin aktiivinen *kokija*, joka ei vain katso ja muokkaa teosta, vaan kokee sen kokonaisvaltaisesti.

LÄHTEET

Painetut lähteet

AARSETH 1997

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press: Baltimore.

ALANKO 2001

Alanko, Outi 2001. Lukijasta lukemiseen, tulkinnasta elämykseen: lukijan käsite kirjallisuudentutkimuksessa. Teoksessa *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. 207 – 240. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura: Helsinki.

BACON 2000

Bacon, Henry 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura: Helsinki.

BARTHES 1993

Barthes, Roland 1993. *Tekijän kuolema Tekstin syntymä*. Suom. Lea Rojola ja Pirjo Thorel. Vastapaino: Tampere.

BORDWELL & THOMPSON 1986

Bordwell, David & Thompson, Kristin 1986. *Film Art. An Introduction*. Alfred A. Knopf: New York.

BUCKLAND 2000

Buckland, Warren 2000. Videonautinto ja kerronnallinen elokuva: Luc Bessonin *The Fifth Element* ja videopelin logiikka. Suom. Tarja Laine. *Lähikuva* 2/2000. 84-91.

CRAWFORD 2002

Crawford, Chris 2002. *Understanding Interactivity*. No Starch Press: San Francisco.

EISENSTEIN 1978

Eisenstein, Sergei 1978. *Elokuvan muoto*. Suom. Antero Tiusanen, Vesa Oittinen, Veli-Pekka Makkonen, Timo Nieminen, Sakari Toiviainen ja Anssi Sinnemäki. Love Kirjat: Helsinki.

ESKELINEN 2001

Eskelinen, Markku 2001. (Introduction to) Cybertext Narratology. Teoksessa *CyberText Yearbook 2000*. 52 – 68. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä.

ESKELINEN 2002

Eskelinen, Jarmo 2002. Broadband ja digi-tv – haasteet tuotantorakenteille. Teoksessa *Uusi mediakulttuuri innovaatioympäristönä*. 127 – 140. Mediakulttuuriyhdistys m-cult ry.: Helsinki.

HALES 2002

Hales, Chris 2002. New Paradigms \diamond New Movies. Teoksessa *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. 105-119. British Film Institute: Lontoo.

HAVRÁNEK 2003

Havránek, Vít 2003. Laterna Magica, Polyekran, Kinoautomat. Teoksessa *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. 102 – 107. The MIT Press: Cambridge.

HERSHMAN LEESON 2003

Hershman Leeson, Lynn 2003. Teknolust. Teoksessa *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. 220 – 227. The MIT Press: Cambridge.

HIETALA 1994

Hietala, Veijo 1994. *Tunteesta teesiin. Johdatusta klassiseen ja uuteen elokuvateoriaan*. Kirjastopalvelu Oy: Helsinki.

HOIAISLUOMA 2003

Hoiaisluoma, Yrjö 2003. *Kirjallisuuden sanakirja*. WSOY: Helsinki.

HUHTAMO 2002

Huhtamo, Erkki 2002. Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Huhtamo & Kangas 2002: *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. 21 – 46. Gaudeamus: Helsinki.

HUHTAMO & KANGAS 2002

Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja 2002. *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki.

HUIZINGA 1967

Huizinga, J. 1967. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. 2. painos. WSOY: Porvoo.

IKONEN 2001

Ikonen, Teemu 2001. Tarina ja juoni. Teoksessa *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. 184 – 206. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura: Helsinki.

KOSKIMAA 1999

Koskimaa, Raine 1999. Digitaaliset tekstit ja kirjallisuus. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino: Tampere.

LAUREL 1991

Laurel, Brenda 1991. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Publishing Company: Reading.

LUNNENFELD 2004

Lunnenfeld, Peter 2004. The Myths of Interactive Cinema. Teoksessa *Narrative across Media*. 377 – 390. University of Nebraska Press: Lincoln ja Lontoo.

MANOVICH 2001

Manovich, Lev 2001. *The Language of New Media*. The MIT Press: Cambridge.

MEADOWS 2002

Meadows, Mark Stephen 2002. *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. New Riders Publishing: Indianapolis.

MILES 2003

Miles, Adrian 2003. Softvideography. Teoksessa *CyberText Yearbook 2002 – 2003*. 218 – 236. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä.

MUSTONEN 2001

Mustonen, Anu 2001. *Mediapsykologia*. WSOY: Helsinki.

MURRAY 1997

Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press: Cambridge.

PIRTTIAHO 2005

Pirttiaho, Pasi 2005. Kaikkialle kääntyminen sallittu. *AVEK-lehti* 1/2005. 16-19.

SALEN & ZIMMERMAN 2003

Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press: Cambridge.

SIHVONEN 1989

Sihvonen, Jukka 1989. Bresson ja parametrinen elokuvakerronnan perusteet. Teoksessa *Merkintöjä Robert Bressonista*. 81 – 103. Chydenius-Instituutin Kannatusyhdistys ry.: Kokkola.

WAND 2002

Wand, Eku 2002. Interactive Storytelling: The Renaissance of Narration. Teoksessa *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. 163 – 178. British Film Institute: Lontoo.

WEINBREN 2003

Weinbren, Grahame 2003. Another Dip into the Ocean of Streams of Story. Teoksessa *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Films*. 260 – 271. The MIT Press: Cambridge.

Painamattomat lähteet

HALES 2004

Hales, Chris 2004. Interactive filmmaking –luentosarja Oulun yliopistossa 29.-31.3.2004.

HUHTAMO 1997

Huhtamo, Erkki 1997. *Elävän kuvan arkeologia* tv-sarja. Ohjaus ja käsikirjoitus: Erkki Huhtamo. Tuotanto: TV1 Opetusohjelmat.

KUITENBROUWER, SCHILLINGER & THALHOFER 2004

Kuitenbrouwer, Klaas; Schillinger, Jakob; & Thalhofer, Florian 2004. Interaktiivisten lastenelokuvien työpaja Oulun kansainvälisen lastenelokuvien festivaalin yhteydessä 12.-17.11.2004.

LAIHO 2005

Laiho, Katri 2005. *Elämäni paras päivä koulussa!* Mediatuottajan maisteriohjelman pro gradu –tutkielma. Oulun yliopisto. Taideaineiden ja antropologian laitos.

LOHSE 2004

Lohse, Ludvig 2004. Keskustelu Ludvig Lohsen kanssa Oulussa 1.12.2004.

Internet-lähteet

AAPRO, KIVIKANGAS, PASANEN & TALSTA 2003

Aapro, Wesa; Kivikangas, Teemu; Pasanen, Petteri; Talsta, Eeva 2003. *Brief History of New Media*. [Viitattu 1.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.mlab.uiah.fi/briefhistory/ITV/>>.

BBC 2004

British Broadcasting Company 2004. *Ceefax marks 30 years of service*. [Viitattu 2.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/3681174.stm>.

CAMERON 1998

Cameron, Andy 1998. *Dissimulations*. [Viitattu 1.4.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.daimi.au.dk/%7Esbrand/mmp2/Dissimulations.html>>.

CCTA 2004

Canadian Cable Telecommunications Association 2004. *Cable Industry – History*. [Viitattu 4.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.ccta.com/english/View.asp?t=&x=145&mp=13>>.

CONSTANTAKIS-VALDEZ 2005

Constantakis-Valdez, Patti 2005. *Interactive Television*. [Viitattu 10.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.museum.tv/archives/etv/I/htmlI/interactivet/interactivet.htm>>.

COSTIKYAN 1994

Costikyan, Greg 1994. *I Have No Words and I Must Design*. [Viitattu 20.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.costik.com/nowords.html>>.

CRAWFORD 1997

Crawford, Chris 1997. *The Art of Computer Game Design*. [Viitattu 20.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>>.

DINKLA 1994

Dinkla, Söke 1994. *The History of the Interface in Interactive Art*. [Viitattu 24.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: http://www.kenfeingold.com/dinkla_history.html>.

DODSON 2001

Dodson, Sean 2001. A short history of interactive TV. *Guardian*. [Viitattu 1.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,468542,00.html>>.

FREED 2000

Freed, Ken 2000. *The Evolution of Interactive Teletext*. [Viitattu 2.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.media-visions.com/itv-teletext.html>>.

GAMESEEK

Gamesseek. *Mad Dog McCree*. [Viitattu 7.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.gamesseek.co.uk/productdetail/DVD2q050z68gngkjs11/>>.

HILF 1996

Hilf, William Homer 1996. *Beginning, Middle and End – Not Necessarily in that Order*. [Viitattu 20.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.cybertown.com/hilf.html>>.

HOWE 2004

Howe, Tom 2004. *CED in the History of Media Technology*. [Viitattu 8.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.cedmagic.com/history/replay-tivo.html>>.

INGRAM

Ingram, Billy. *Winky Dink!* [Viitattu 1.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.tvparty.com/requested2.html>>.

JUUL 1999

Juul, Jesper, 1999, *A Clash Between Game and Narrative*. [Viitattu 12.2.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.jesperjuul.dk/thesis>>.

KLOOSTER 2005

Klooster, Erik 2005. *History of Home and Game Computers*. [Viitattu 10.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://computermuseum.50megs.com/magnavox.htm>>.

MANOVICH 1996

Manovich, Lev 1996. *On Totalitarian Interactivity*. [Viitattu 20.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2062/1.html>>.

MURTAUGH 1996

Murtaugh, Michael 1996. *The Automatist Storytelling System*. [Viitattu 3.4.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://xenia.media.mit.edu/~murtaugh/thesis/>>.

NAIMARK 2004

Naimark, Michael 2004. *Kino-Automat*. [Viitattu 3.4.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://stage.itp.nyu.edu/history/timeline/kinoautomat.html>>.

PELLINEN 2002

Pellinen, Teijo 2002. *Vaikuttavia elämyksiä vuorovaikutteisella kuvalla*. [Viitattu 2.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?id=81&lang=fi&issue_nr=1.3&issueId=4>.

POHJOLA 2001

Pohjola, Mike 2001. *Nykyajan tarinankertoja*. [Viitattu 20.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.mbnet.fi/pelihalli/arkisto/roach/>>.

SAARIKOSKI 1998

Saarikoski, Petri 1998. Elokuva ja tietokonepelit. *Wider Screen* 2/1998. [Viitattu 20.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: http://www.film-oholic.com/widerscreen/1998/2/elokuva_ja_tietokonepelit.htm>.

STANTON 1997

Stanton, Jeffrey 1997. *Experimental Multi-Screen Cinema*. [Viitattu 23.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://naid.spsr.ucla.edu/expo67/mapdocs/cinema.htm>>.

TEMPLETON 2003

Templeton, Jack M. 2003. *GamesMaster: Season 4*. [Viitattu 15.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.gamesmastertv.co.uk/tv-series4.htm>>.

TOONARIFIC CARTOONS

Toonarific Cartoons. *Winky Dink and You*. [Viitattu 1.3.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: http://www.toonarific.com/show.php?s_search=Winky&Button_Update=Go&show_id=3947>.

WEIBERG 2001

Weiberg, Birk 2001. *Beyond Interactive Cinema*. [Viitattu 10.4.2005] Saatavilla html-muodossa. <URL: <http://www.keyframe.org/txt/interact/>>.

Liite 1: *Da Battle* -elokuvan treatment ja juonikaavio

Kohtaus 1, EXT Päivä

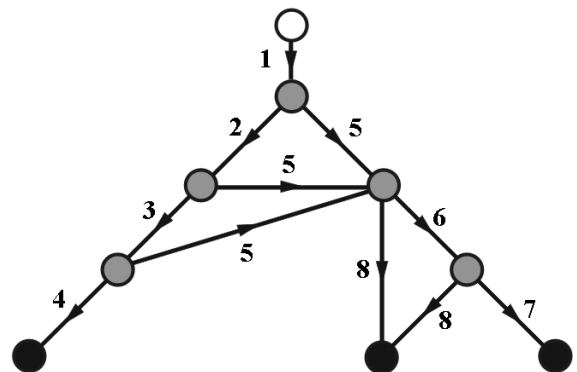
Tyttö kävelee kadulla ja kohtaa Kuningattaren jengin. Kuningatar on ylimielinen ja kysyy, haluaisiko Tyttö vaihtaa jengiä.

Valinta

Tyttö miettii, haluaako vaihtaa jengiä:

Kyllä - Kohtaus 2

Ei – Kohtaus 5



Da Battle -elokuvan juonikaavio

Kohtaus 2, EXT Päivä

Tyttö päättää vaihtaa jengiä, mutta Kuningatar asettaa ehdon: Tytön pitää voittaa tanssissa yksi jengiläisistä. Tyttö sanoo ettei ole tanssinut pitkään aikaan. Kuningatar painostaa päättämään.

Valinta

Tyttö miettii, ottaako haasteen vastaan:

Kyllä – Kohtaus 3

Ei – Kohtaus 5

Kohtaus 3, EXT Päivä

Tyttö ottaa tanssihaasteen vastaan. Tyttö tanssii jengiläisen kanssa vastakkain ja häviää. Tyttö suuttuu tästä ja päättää päästä tasoihin jengin kanssa.

Valinta

Millä tavalla Tyttö pyrkii pääsemään tasoihin jengin kanssa:

Tanssimalla – Kohtaus 4

Kerro omalle jengille – Kohtaus 5

Kohtaus 4, INT/EXT Päivä

Tyttö palaa ystäviensä luo ja treenaa tanssimista. Treenauksen jälkeen Tyttö palaa jengin luo ja onnistuu voittamaan jengiläisen tanssihaasteessa.

LOPPU 1

Kohtaus 5, INT Päivä

Tyttö palaa oman jenginsä luo, kertoo että toinen jengi yritti houkutella sitä puolelleen. Kaveri hermostuu ja sanoo, että mennään vetään niitä turpaan. Veli ei suostu moiseen ja ehdottaa tanssikilpailua.

Valinta

Tyttö miettii pitäisikö tapella vai tanssia:

Tapella – Kohtaus 6

Tanssia – Kohtaus 8

Kohtaus 6, EXT Päivä

Tyttö ja Kaveri lähtevät nyrkit pystyssä kohtaamaan toisen jengin, Veli tulee perässä ja pysäyttää tytöt. Veli uhkaa soittaa poliisit jos Tyttö alkaa tapella, käskee Tytön joko valita tanssi tai sitten lähteä kotiin

Valinta

Tyttö miettii pitäisikö tanssia vai mennä kotiin:

Tanssia – Kohtaus 8

Mennä kotiin – Kohtaus 7

Kohtaus 7, EXT Päivä

Tyttö, Kaveri ja Veli lähtevät kotiin.

LOPPU 2

Kohtaus 8, EXT Päivä

Tyttö haastaa Kuningattaren jengin tanssibattleen. Tanssitaistelu menee tasan ja tanssijat huomaavat kuinka mukavaa on tanssia yhdessä.

LOPPU 3

Liite 2: *Da Battle* –elokuva (CD-ROM takakannessa)

Käyttöohje (PC ja Mac)

PC: Avaa CD-ROM levyltä tiedosto **korsakowEngine_2_6.exe**

Mac: Avaa CD-ROM levyltä tiedosto **korsakow.engine 2.6.3**

Tämä käynnistää Korsakow-järjestelmällä tehtyjen teosten katsomiseen tarkoitettun ohjelman.

Elokuva käynnistyy painamalla hiiren vasenta nappia hiiren osoittimen ollessa *Da Battle* –elokuvan nimen kohdalla.

Valinnat elokuvan aikana tehdään painamalla kerran hiiren vasenta nappia hiiren osoittimen ollessa halutun vaihtoehdon symbolin kohdalla. Symbolit ilmestyvät valintatilanteissa kuvan alalaitaan. Elokuvan aikana esiintyy kohtauksia, joissa valittavia vaihtoehtoja on vain yksi. Tällöin valitse ainoa näkyvässä oleva vaihtoehto painamalla kerran hiiren vasenta nappia hiiren osoittimen ollessa kyseisen vaihtoehdon symbolin kohdalla.

Elokuvan katsominen voidaan lopettaa milloin vain painamalla *Esc* -näppäintä näppäimistöä ja valitsemalla "quit" esille tulevasta valikosta. Elokuvan katsominen voidaan aloittaa alusta valitsemalla esille tulevasta valikosta "play again".