

Crash, boom, bang
Äänikerronta digitaalisissa peleissä

Pasi Piispa
Pro gradu -tutkielma
12.5.2008
Musiikintutkimuksen laitos
Tampereen yliopisto

Tampereen yliopisto
Musiikintutkimuksen laitos

PIISPA, PASI: Crash, boom, bang. Äänikerronta digitaalisissa peleissä

Pro Gradu -tutkielma, 67 sivua

Etnomusikologia

Toukokuu 2008

Tämän tutkielman tarkoituksena on kartoittaa digitaalisten pelien äänikerrontaa ja selvittää, olisiko elokuvatutkimuksen puolelta tuttuja käsitteitä ja malleja mahdollista käyttää myös peliäneiden analysointiin. Jotta soveltuvuutta taas voidaan ylipäätään arvioida, on tärkeää olla perillä tarkastelun kohteena olevien medioiden yhtäläisyyksistä, eroista ja erityispiirteistä. Valmiiden käsitteiden ja mallien hyödyntäminen pelitutkimuksen apuna on houkutteleva vaihtoehto, sillä peliäneiden keskittävää tutkimusta on toistaiseksi tehty suhteellisen vähän. Kyse ei kuitenkaan ole ongelmattomasta ratkaisusta, sillä alkuperäisestä yhteydestään irrotettujen käsitteiden soveltuvuutta uuteen ja monilta keskeisiltä osiltaan erilaiseen ympäristöön on ensin harkittava tarkoin.

Tarkasteltuani näitä pelien ja elokuvien merkittäviä eroja pääosin aiemman tutkimuksen kautta pyrin elokuvatutkimuksen kirjallisuutta hyödyntäen luomaan keskeisimmistä elokuvan äänikerronnan elementeistä ja funktioista mallin, jonka soveltuvuutta pelitutkimukseen tarkastelen analysoimalla sen pohjalta Max Payne 2 -peliä. Itse analyysi perustuu pääosin osallistuvaan havainnointiin, eli pelin äänikerronnan seuraamiseen peliä pelatessa, jota täydennetään pelitilanteiden videoinnilla. Pelien tapauksessa osallistuminen on analyysin kannalta olennaista, sillä toisin kuin elokuvissa, pelien kerronta ei perustu representaatioon, vaan simulaation, jonka lopputuloksena voi ulkopuolisen tarkkailijan näkökulmasta käsin syntyä lukuisia erilaisia tarinoita pelaajan toiminnasta ja simulaation monimutkaisuudesta riippuen.

Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että ainakaan suoralta kädeltä elokuvatutkimuksen tarjoamia lähtökohtia ei pelitutkimusta tehtäessä ole syytä hylätä, kunhan medioiden erot otetaan analyysissä huomioon. Erityisesti viime vuosina

valtavirtaelokuvat ja -pelit ovat monilta osiltaan lähestyneet toisiaan ja niin kerronnan keinoja kuin audiovisuaalisia motiivejakin lainataan puolin ja toisin. Pelien ja elokuvien kohdeyleisö on pitkälti sama ja toisaalta äänisuunnittelukoulutus tapahtuu yhä hyvin pitkälti lineaaristen medioiden, kuten elokuvan, television ja teatterin ehdoilla, joten on selvää, että myös pelien äänikerrontaa suunnitellaan jossain määrin samoista lähtökohdista. Vaikka kaikkia elokuvan äänikerronnan keinoja ei sellaisinaan voida peleissä hyödyntää, pyritään peliäänellä kuitenkin tuottamaan samanlaisia elämyksiä kuin elokuvaäänelläkin. Keskeisin ero pelien ja elokuvien äänikerronnassa ei näin ollen ehkä liitykään äänikerronnan elementteihin tai niiden funktioihin, vaan siihen, miten ääni käytännössä liitetään osaksi kerrontaa.

Asiasanat: digitaaliset pelit, äänisuunnittelu, äänikerronta, elokuvatutkimus, pelitutkimus, ludologia

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkimusongelma ja tavoitteet	1
1.2. Tutkimuksen eteneminen, tutkimusaineisto ja menetelmät	3
1.3. Aiempi tutkimus ja tutkimuksen lähtöasetelmat	4
1.3.1. Lähtökohtia	4
1.3.2. Elokuvatutkimus	5
1.3.3. Pelitutkimus	11
2. TEOREETTINEN TAUSTA	18
2.1. Äänen ja kuvan suhde	18
2.1.1. Kuuntelu	18
2.1.2. Äänikerronnan elementit	20
2.1.3. Ääni ajan ja tilan hahmottamisen välineenä	23
2.1.4. Lisäarvo	25
2.1.5. Äänen aitous ja äänentoisto	26
2.1.6. Yhteenveto	27
2.2. Peliäänen erityispiirteiden tarkastelua musiikin näkökulmasta	29
2.2.1. Musiikin rooli ja tehtävät peleissä	29
2.2.2. Pelien interaktiivisuus musiikin haasteena	31
2.2.3. Interaktiivisen musiikin ilmaisukeinoja	33
2.2.4. Pelien tekniset mahdollisuudet ja rajoitukset	33
2.2.5. Elokuva- ja pelimusiikin suhde	35
3. ANALYYSI	38
3.1. Max Payne 2	38
3.2. Äänikerronnan elementit	39
3.2.1. Musiikki	39
3.2.2. Puhe	40
3.2.3. Efektit	41

3.2.4. Hiljaisuus	42
3.2.5. Käyttöliittymän palauteäänet	43
3.3. Äänen suhde kuvaan	43
3.4. Aika ja tila	44
3.5. Lisäarvo	46
3.6. Kuuntelemisen tavat ja kuuntelupositio	47
3.7. Äänet kulisseina	49
3.8. Äänet kerrontana	51
4. ANALYYSIN TULOKSET	55
5. PÄÄTELMÄT JA JATKOTUTKIMUKSEN TARVE	62
6. LÄHTEET	64

1. JOHDANTO

1.1. Tutkimusongelma ja tavoitteet

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on lähteä kartoittamaan äänen asemaa, käyttötapoja ja äänikerronnan erityispiirteitä digitaalisissa peleissä, sekä pyrkiä selvittämään äänikerronnan yhtäläisyyksiä ja eroja pelien ja elokuvien välillä. Tätä taustaa vasten pyrin arvioimaan, missä määrin elokuvatutkimuksen puolelta tuttuja käsitteitä ja malleja on mahdollista hyödyntää pelien äänikerrontaa analysoitaessa, sillä toistaiseksi peliäänen ja pelien äänikerrontaan keskittyvä tutkimus on ollut suhteellisen vähäistä, eikä elokuvatutkimuksen tapaista yhtenäistä käsitteistöä peliäänen osalta ole vielä olemassa.

Äänet ja äänimaailma ovat usein audiovisuaalisissa medioissa olleet alisteisia visuaaliselle ilmaisulle, mistä kertovat niin vakiintuneet puhettavat (elokuvia katsotaan, ei kuunnella) kuin aiheen harvinaisuus tutkimuskirjallisuudessakin. Kuvan valta-asemaan lienee monta syytä aina kulttuurimme visuaaliskeskeisyydestä ääni-ilmaisua pitkään vaivanneisiin teknisiin rajoituksiin, unohtamatta myöskään etenkin elokuvan puolella jo varhain vakiintuneita kerronnan tapoja, jotka sittemmin ovat vaikuttaneet vahvasti myös muihin medioihin, kuten televisioon. Myös peleissä äänikerronta oli pitkään varsin rajoittunutta niin teknisten lähtökohtien kuin median tuoreudenkin vuoksi, mutta tekniikan kehitys tietokone- ja pelilaitteistojen osalta on viime aikoina ollut niin huimaa, että vakavia rajoitteita äänisuunnittelulle teknologia ei tänä päivänä ainakaan kaikissa tapauksissa enää aseta (erilaiset mobiililaitteet ja internet-selaimessa pelattavat pelit ovat tietenkin tässä suhteessa kokonaan oma lukunsa). Lisääntyneet muistimäärät niin koneissa kuin tallennusmedioissakin ovat mahdollistaneet cd-tasoisen digitaalisen äänen käytön ja kasvanut prosessointiteho taas tarjoaa entistä monipuolisempia mahdollisuuksia interaktiivisen äänimaiseman reaaliaikaiseen luomiseen. Samaan aikaan yleistynyt kotiteatteriharrastus ja edulliset laitteet ovat tuoneet monikanavaisen äänentoiston yhä useampiin koteihin, ja pelit, jotka näitä ominaisuuksia eivät hyödynnä, ovat yhä harvinaisempia.

Tekniset lähtökohdat ääni-ilmaisun kehitykselle peleissä ovat siis kaiken kaikkiaan varsin hyvät. On kuitenkin pikemminkin sääntö kuin poikkeus, että pelimaailmassa asiat tapahtuvat sitä todennäköisemmin visuaalisuuden ehdoilla, mitä

suuremmasta pelijulkaisusta on kyse. Ääni kuitenkin tekee tuloaan myös suuren yleisön tietoisuuteen, mistä esimerkkeinä voidaan mainita esimerkiksi puhtaasti ääneen perustuvat pelit, erilaiset rytmi-, tanssi- ja karaokepelit, äänen ottaminen osaksi käyttöliittymää (pelihahmojen ohjaaminen puhutuin käskyin) ja pelien soundtrack-levyjen kysynnän kasvu ympäri maailmaa. Toisaalta tuotantobudjettien kasvu ja siitä seuraava pelien näyttävyuden lisääntyminen ovat varmasti osaltaan vaikuttaneet siihen, ettei pelejä enää pidetä vain lapsille suunnattuina leluina, ja pelien vakiinnuttaessa asemaansa joissain ikäryhmissä ehkä jopa elokuvia suosittumpana viihdemuotona myös esteettisiin seikkoihin ja ilmaisuuden kehittämiseen kiinnitetään yhä enemmän huomiota.

Pelien noususta harvojen huvista massaviihteksi kertovat myös numerot. Peliteollisuutta USA:ssa edustavan Entertainment Software Associationin¹ mukaan peliohjelmistojen myynnin arvo Yhdysvalloissa on vuosien 1996 ja 2007 välillä kolminkertaistunut, ollen nyt 9,5 miljardia dollaria. Kyse ei myöskään ole teini-ikäisten poikien harrastuksesta, sillä ESA:n mukaan keskiverto pelaaja on pelejä jo 12-vuoden ajan pelannut 33-vuotias. Naisia pelaajista on 38 prosenttia ja yli 18-vuotiaat naiset muodostavatkin selvästi suuremman pelaajajoukon (31%) kuin alle 17-vuotiaat pojat (20%). Lukuja tarkasteltaessa on kuitenkin syytä muistaa, että ”digitaalinen peli” - käsitteen alle mahtuvat kaikenlaiset pelit pelihallien peliautomaateista konsoli-, tietokone- ja kännykkäpeleihin, pelityyppien vaihdellessa tuhansien pelaajien verkkoroolipeleistä ja äärimmäiseen realismiin pyrkivistä lentosimulaatioista Windowsin pasianssiin ja Nokian puhelimista tuttuun matopeliin.

Erityisesti suurten budjettien valtavirtapelit ovat kuitenkin teknisten edellytysten kasvaessa moniltakin osin pyrkineet yhä elokuvallisempaan (tai joissain tapauksissa, pelityyppistä riippuen, televisiomaisempaan) ilmaisuun, ja näitä kahta mediamuotoa on myös usein verrattu toisiinsa. Se, miltä osin tällainen vertailu ylipäättään on järkevää, tulee olemaan yksi tämän tutkimuksen keskeisistä kysymyksistä, sillä yhteneväisyyksistään huolimatta erot ilmaisuuden kannalta keskeisissä asioissa ovat varsin merkittäviä. Toisaalta pelien ja elokuvien yleisö on pitkälti samaa, mikä omalta osaltaan lienee johtanut hyväksi havaittujen ja tehokkaiden ilmaisukeinojen lainaamiseen puolin ja toisin. On myös hyvä muistaa, että pääosa ammatikseen äänisuunnittelun parissa työskentelevistä henkilöistä lienee saanut työhönsä jonkinlaisen muodollisen koulutuksen, ja koska interaktiivisten medioiden äänikerrontaan keskittyvää koulutusta

¹ <http://www.theesa.com>

ei ainakaan kovin laajalti ole tarjolla, tarkoittaa tämä sitä, että jollain tasolla myös peliääntä suunnitellaan samoista lähtökohdista kuin elokuvien, television ja erilaisten kuunnelmienkin äänikerrontaa.

Pelien interaktiivisuus vaatii kuitenkin usein lineaarisista medioista tuttujen äänikerronnan keinojen luovaa soveltamista, jotta äänillä saataisiin aikaan samanlaisia vaikutuksia kuin vaikkapa elokuvissa. Suunnittelun lähtökohdat ja tavoitteet ovat siis ainakin jossain määrin yhteneviä elokuvaäänen kanssa, mutta median omaleimaisuuden vuoksi kaikki elokuvan äänikerronnan keinot eivät sellaisinaan peleissä toimi. Osin juuri tästä syystä olen päättänyt tässä tutkimuksessa lähteä kartoittamaan elokuvatutkimuksen tarjoamien lähtökohtien soveltuvuutta peliäänen analysointiin. Valmiit käsitteet ja mallit tarjoavat helpon ja houkuttelevan lähtökohdan analyysille, mutta niiden käyttöä ja soveltuvuutta alueelle, johon niitä ei ole tarkoitettu, on syytä pohtia tarkasti. Toinen syy elokuvatutkimuksen metodeihin tukeutumisessa puolestaan piilee siinä, että peliäänen ja pelien tutkimus ylipäättään ovat vielä siinä määrin uusia tutkimusalueita, ettei aiempaa tutkimusta etenkin äänen roolista peleissä ole liiemmin tehty, kun taas elokuvaääntä on tutkittu sentään jossain määrin laajemmin.

1.2. Tutkimuksen eteneminen, tutkimusaineisto ja menetelmät

Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa pyrin erittelemään elokuvan äänikerronnan elementtejä, tapoja ja funktioita niin tutkimuskirjallisuuden kuin erilaisten oppaiden ja opetusmateriaalienkin pohjalta ja luomaan näistä lähtökohdista teoreettisen mallin äänen ja kuvan suhteiden hahmottamiseen ja analysoimiseen. Tässä vaiheessa pyrin myös tuomaan esiin pelien äänikerronnan erityispiirteitä lähinnä pelimusiikin kautta käyttäen apuna sekä alan ammattilaisten kirjoittamia ohjeistavia artikkeleita että saatavilla olevia tutkimuksia. Keskittymisessä yksinomaan musiikkiin on kaksi syytä: ensinnäkin pelimusiikista on kirjoitettu selvästi enemmän kuin peliäänestä kokonaisuudessaan ja toisekseen musiikki on äänikerronnan elementeistä juuri se, johon pelien erityispiirteet, kuten interaktiivisuus, eniten vaikuttavat.

Toisessa vaiheessa puolestaan tarkastelen elokuvan äänikerronnan keinojen pohjalta luomani mallin soveltuvuutta peliäänen tutkimiseen analysoimalla Max Payne 2 -peliä. Analyysimetodina toimii osallistuva havainnointi, eli pelin pelaaminen ja äänikerronnan seuraaminen pelin lomassa, jonka tukena käytän pelitilanteiden

videointia. Tämä puolestaan tapahtuu käyttäen apuna Fraps-ohjelmaa, joka kykenee kaappaamaan tietokoneen ruudulla näkyvät tapahtumat ja äänikortille lähtevät äänet reaaliaikaisesti ja tallentamaan ne videomuotoon. Käyttämäni metodit tukevat toisiaan sikäli, että keskittyminen vain ääneen videotallenteissa helpottaa analyttistä kuuntelua ja auttaa löytämään äänikerronnasta asioita, joihin pelin aikana ei ehdi kiinnittää tietoista huomiota. Videot eivät kuitenkaan yksinään riitä, sillä kuten pelitutkimuksen näkökulmia esittelevässä luvussa käy ilmi, ovat ne vain simulaation lopputulos, yksi mahdollinen tarina (ja äänikerronta) monista. Edellä kuvatuilla metodeilla havaitsemiani asioita puolestaan vertaan sekä luomaani malliin että elokuvien äänikerronnan keinoihin ylipäättään, ja pyrin tätä kautta selvittämään, missä määrin elokuvan äänikerronnan analysointiin käytetyt mallit ja käsitteet soveltuvat peliäänen tutkimiseen.

1.3. Aiempi tutkimus ja tutkimuksen lähtöasetelmat

1.3.1. Lähtökohtia

Silmiinpistävää niin elokuva- kuin peliäänenkin osalta on olemassa olevan tutkimuskirjallisuuden vähäisyys. Erityisesti pelitutkimuksen puolella ääni tuntuu olevan melkoisen poikkeuksellinen tutkimuskohde, eikä aihetta toistaiseksi ole käsitelty juurikaan erilaisia tutkimusartikkeleja laajemmassa muodossa. Varsinaista tutkimuskirjallisuutta aiheesta julkaistaneen ilmeisesti vielä tämän vuoden aikana (mm. Karen Collinsin *Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*), mutta tämän tutkimuksen osalta on ollut tyytyminen lähinnä erilaisiin alan konferensseissa käsiteltyihin alustuksiin ja artikkeleihin. Joitain peliäänen liittyviä näkökulmia on toki tutkittu syvällisemminkin, mutta erityisesti yleiset esitykset pelien äänikerronnasta loistavat toistaiseksi poissaolollaan.

Elokuvatutkimuksen puolella tilanne on jossain määrin parempi, vaikkei elokuvaääntä alkuunkaan samassa mittakaavassa olekaan tutkittu kuin elokuvan muita ilmaisukeinoja. Varsinaisen tutkimuskirjallisuuden ja akateemisen tutkimuksen vähäisyyttä kuitenkin kompensoivat niin pelien kuin elokuvienkin tapauksessa sekä verkosta löytyvät että painetut oppimateriaalit ja artikkelit, joiden tavoitteena on pyrkiä tarjoamaan käytännön neuvoja ja havaintoja äänisuunnitteluprosessin tueksi. Koska

suuri osa tästä aineistosta on alan ammattilaisten kirjoittamaa, tarjoaa kyseinen materiaali mielestäni vähäisen tieteellisen tutkimuksen ohella oivallisen tavan niiden konventioiden, ajatusmallien ja prosessien havainnointiin, joita äänisuunnitteluun liittyy.

Kahdessa seuraavassa luvussa en kuitenkaan keskity esittelemään pelkästään elokuva- tai peliääntä koskettavaa tutkimusta, sillä äänen roolin ymmärtämiseksi osana audiovisuaalista kerrontaa tulee äänen asemasta kerronnasta ja kerronnan keinoista ylipäätään olla jonkinlainen kokonaiskuva, minkä ohella elokuvan äänikerronnan keinojen soveltuvuutta peleihin arvioitaessa tulee olla tietoinen molempien medioiden erityispiirteistä, yhtäläisyyksistä ja eroista. Tämän vuoksi tulen seuraavaksi käymään läpi elokuva- ja pelitutkimusta hieman yleisemmällä tasolla, muutamia ääneen liittyviä esimerkkejä kuitenkin unohtamatta. Tämän työn kannalta keskeisin elokuvaääneen liittyvä tutkimusaineisto puolestaan käydään läpi teoriaosiossa.

1.3.2. Elokuvatutkimus

Elokuvia on pyritty analysoimaan sekä tekstikeskeisistä että reseptioesteettisistä näkökulmista. Kuten usein lienee, löytynee totuus jostain näiden välimaastosta. Voidakseen ymmärtää elokuvien kerrontaa tuleekin Henry Baconin (2000, 10-11) mukaan olla tietoinen sekä kerronnallisten että elokuvallisten keinojen olemassaolosta ja käyttötavoista, ja samaan aikaan omata riittävästi inhimillistä herkkyyttä ja ymmärrystä ihmisen toiminnan perusteista arkitodellisuuden tasolla, sillä tulkinnat ovat aina riippuvaisia myös sosiaalisista ja kulttuurillisista käsityksistä. Kohtuulliset yleistyksiset suhteellisen vakiintuneiden ilmaisukeinojen todennäköisen tulkinnan osalta ovat kuitenkin paikallaan, sillä vaikka historiallinen ja sosiaalinen tausta vaikuttavatkin elokuvan arvomaailman vastaanottamiseen, voidaan Baconin (2000, 12) mielestä kuitenkin väittää, että tarinan ymmärtämisen prosessi pysyy (ainakin kohtuullisen paljon elokuvia nähneen katsojan tapauksessa) keskeisiltä osiltaan samana. Osaltaan audiovisuaalisen representaation ymmärtämisen suhteellista helppoutta selittää myös ekologinen elokuvateoria, joka painottaa elokuvan ja todellisen maailman havaitsemisen ja mieltämisen tapojen yhteneväisyyksiä (Bacon 2000,13).

Baconin (2000, 18) mukaan ”kerronnan voi määritellä kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi kausaalisesti toisiinsa liittyvinä ja jostakin tietystä

näkökulmasta käsin”. Määritelmä ei tee eroa esittämisen tavan suhteen. Kerronta voi siis tapahtua niin puhutun, kirjoitetun kuin elekielenkin kautta, kuvin, äänin tai näiden kaikkien yhdistelmänä. Bacon myös korostaa, että kerronnan käsite ei rajoitu vain sepitteeseen, vaan kattaa kaikenlaiset inhimillisen toiminnan selostukset omien kokemustemme kuvailusta televisio-uutisiin ja historiankirjoitukseen.

Elokuvien tapauksessa kerronta toimii ajassa etenevänä prosessina, joka kestää tietyn ennalta määritellyn ajan. Tätä aikaa (tai elokuvan kesto) Seymour Chatman (1978, 62) kuvaa termillä *diskurssin kesto*, vastakohtana *tarinan kestolle*, joka puolestaan käsittää elokuvan tarinan kuvaaman aikajakson. Ajalliselta rytmittelyltään kaikki elokuvat noudattavat Baconin (2000, 98-99) mukaan jollain tasolla Aristoteleen *Runousopista* tuttua kolminäytösmallia. Näitä kolmea vaihetta Bacon kuvailee termeillä alku ja ekspositio, keskikohta ja kehittäminen sekä loppu ja sulkeuma. Tärkeää on kuitenkin huomata, että Runousopista poiketen kyse ei ole dramaturgisesta rakenteesta, vaan tavasta, jolla elokuva etenee ”jonkinlaisesta alusta jonkinlaiseen loppuun” (Bacon 2000, 99). Kaikkein tyypillisimmässä Hollywood-elokuvassa mainitut kolme vaihetta käyvät yksiin myös dramaturgian kanssa, mutta esimerkiksi monien taide-elokuvien tapauksessa kyse on lähinnä elokuvan ajallisesta rakenteesta.

Myös David Bordwell (1986, xi) tarkastelee kerrontaa prosessina, joka koostuu tarina-aineksen valitsemisesta, järjestämisestä, välittämisestä ja vastaanottamisesta. Kaikkien kerrontaan vaikuttavien asioiden (temposta ja painotuksista valaistukseen ja äänisuunnitteluun) muodostamaa kokonaisuutta puolestaan voidaan Baconin (2000, 21) mukaan kuvata termillä *muoto*, joka parhaimmillaan pitää yllä sekä katsojan kiinnostusta että sisällön merkityksellisyyttä läpi koko elokuvan. Samalla muoto myös antaa yksityiskohdille funktioita ja merkityksiä, joita niillä ei muutoin olisi (Bacon 2000, 22).

Muodon hahmottamista puolestaan ohjaa Baconin (2000, 24) mukaan *tyyli*, jolla hän tarkoittaa elokuvallisten keinojen, kuten näyttelemisen, näyttämöllepanon jne. käyttöä esimerkiksi tiettyinä aikoina, tietyssä studiossa tai tietyn ohjaajan henkilökohtaisten mieltymysten mukaisesti. Tyylin merkitys on Baconin mukaan siinä, että se auttaa katsojaa omaksumaan oikean katselustrategian kulloiseenkin tilanteeseen. Dokumentaarisen elokuvan odotetaan esimerkiksi pysyvän totuudessa, kun taas vaikkapa kauhuelokuva voi sisältää hyvinkin mielikuvituksellisia elementtejä. Sekä muotoa että tyyliä hallitsee Baconin (2000, 23-25) mukaan erityisesti

valtavirtaelokuvissa *ykseyden ihanne*, joka tarkoittaa sitä, että kaikki elokuvan elementit palvelevat muodon, eli tarinankerronnan, tai tyylin (tyylikeinojen yhtenäisyys) tarpeita.

Kaiken sepitteen hahmottamisen kannalta on Baconin (2000, 19) mukaan olennaista, että miellämme kerronnassa esitetyt tapahtumat ikään kuin ne olisivat tapahtuneet aiemmin. Hänen mukaansa elokuva kuitenkin korostaa muitakin kerronnan muotoja selvästi enemmän kaksijakoisen havaitsemisen aiheuttamaa jännitettä, joka syntyy, kun kuulemme ja näemme tapahtumat ikään kuin ne tapahtuisivat juuri sillä hetkellä, mutta samaan aikaan olemme tietoisia kaiken meille esitetyn kuulumisesta johonkin valmiiseen, ennalta määrättyyn kokonaisuuteen. Sekä elokuvan että todellisen maailman tapahtumien havainnoinnissa puolestaan ymmärrys ja havainnot kulkevat käsi kädessä, sillä yksittäiset havainnot organisoidaan ja tehdään ymmärrettäviksi odotustemme ja maailmaa koskevien tietojemme pohjalta (Bacon 2000, 46-47). Tämä voi tapahtua joko ylhäältä alas, jolloin odotuksemme ohjaavat havaintojamme, tai alhaalta ylös, jolloin havaitun perusteella tehdään johtopäätöksiä ja oletuksia.

Omaksumamme tiedot puolestaan järjestäytyvät mielessämme *skeemoiksi*, eli mentaaliksi malleiksi, jotka jäsentävät ymmärrystämme. Näiden lähtökohtien pohjalta omaamme aina jonkinlaisia ennako-odotuksia havaintojemme suhteen ja havainnoinnista muodostuukin näin ollen eräänlainen hypoteesien tekemis- ja tarkistusprosessi, jossa tehdyt havainnot osoittautuvat odotusten mukaisiksi tai vaativat mallin tarkentamista tai muokkaamista. Elokuva seurattaessa meneillään on aina kaksi tällaista prosessia: visuaalinen havaitseminen ja tarinan seuraaminen. (Bacon 2000, 47-49.)

Juuri jatkuva hypoteesien tekeminen ja tarinan herättämien kysymysten ratkaisujen viivyttäminen ovatkin Baconin (2000, 50-51) mukaan ne elementit, jotka meitä elokuvissa kiehtovat. Tämä ei kuitenkaan yksinään riitä selitykseksi, sillä ensinnäkin elokuvien tarinat ovat usein ennalta arvattavia, ja vaikka saammekin nautintoa myös uudelleenkatselelusta ymmärtäessämme yksityiskohdat uudessa valossa, on jännitystä ylläpitävä logiikka Baconin (2000, 51) mukaan ”kuin kaava, joka ohjelmoi mieleemme reagoimaan tietyllä tavalla miltei riippumatta siitä kuinka ennalta arvattava loppuratkaisu on.” Bacon myös vertaa tätä kaavaa tonaalisen musiikin IV-V-I -täyslopukkeeseen, jonka mieleemme haluaa automaattisesti täydentää huolimatta siitä, että kyseessä on eräs länsimaiden käytetyimpiä musiikillisia rakenteita.

Äänen tulo elokuvaan voidaan Alberto Cavalcantin (1939) mukaan jakaa kolmeen vaiheeseen. Toisin kuin usein ajatellaan, Cavalcantin mukaan äänetöntä

elokuva ei ole, sillä edes vanhimpia liikkuvan kuvan esityksiä ei oltu tarkoitettu näytettäväksi ilman minkäänlaista säestystä. Aluksi tästä vastasivat fonografit ja tapahtumia kommentoivat tai esittivät huutajat (barkers), kun taas elokuvan siirtyessä sitä varten suunniteltuihin teattereihin huutajan korvasi ensin piano ja lopulta elokuvaa saattoi säestää kokonainen orkesteri, jonka tarjoaman musiikin ohella erityisesti elokuvateattereita varten suunnitelluilla uruilla kyettiin tuottamaan myös ääniefektejä. Tämä kaikki jäi kuitenkin syrjään äänielokuvan myötä, sillä ensimmäisessä vaiheessa elokuvat vastasivat Cavalcantin mukaan käytännössä kuvattuja teatteriesityksiä, ja sisälsivät niin paljon dialogia, ettei muille äänille yksinkertaisesti ollut tilaa.

Myös musiikki tuli mukaan elokuvaan suhteellisen pian äänielokuvan keksimisen jälkeen. Kehitys oli osittain samanlaista kuin puheenkin osalta, sillä alkuun musiikkia käytettiin lähinnä musikaaleissa, jotka jälleen olivat lähinnä kuvattua teatteria. Pikku hiljaa elokuvantekijät kuitenkin huomasivat, että kunnollinen juoni ja musiikkinumeroiden suhteuttaminen kokonaisuuteen toivat parempia lipputuloja ja samoin kuin puheen tapauksessa, myös tämän elementin käyttöä alettiin harkita aiempaa tarkemmin. Luonnollinen ääni, josta Cavalcanti (1939) käyttää termiä *noise*, ja ääniefektit puolestaan olivat kehityksen viimeinen askel kohti elokuvan nykyisiä äänenkäytön konventioita. Cavalcanti myös painottaa vapaan äänenkäytön merkitystä sen sijaan, että kuvan tapahtumia kaksinnettaisiin tiukasti synkronoidulla äänellä. Hänen mukaansa äänen tulisikin pyrkiä olemaan vihjausten ja ehdotusten (suggestions) media, kun taas kuvan luonnollista aluetta ovat selkeät kuvaukset ja lausunnot (statements).

Siegfried Kracauer (1960) taas mainitsee kolme tapaa, joilla dialogia voidaan onnistuneesti käyttää elokuvassa, ilman että sorrutaan äänielokuvan alkuaikoja vaivanneeseen dialogin ylikorostamiseen teatterin konventioiden hengessä. Ensimmäinen näistä on puheen korostamisen välttäminen. Dialogin tulee Kracauerin mukaan olla luonnollista ja elävää, ja sen tulee pikemminkin myötäillä visuaalista ilmaisua kuin pyrkiä ohjaamaan sitä. Toinen keino puolestaan on puheen merkityksen heikentäminen sisältä päin, esimerkiksi parodian keinoin. Esimerkkinä tästä Kracauer mainitsee kohtauksen Chaplinin elokuvasta *Kaupungin valot*, jossa patsaan julkistusta juhlistavien puhujien puhe koostuu merkityksettömistä ääniteistä, mutta intonaatio ja maneerit vastaavat tilanteen vaatimuksia, mikä puolestaan mahdollistaa katsojan keskittymisen visuaalisen materiaalin seuraamiseen kielellisten merkitysten sijaan. Kolmas tapa puolestaan on painopisteen siirtäminen puheen merkityksistä sen materiaaliin ominaisuuksiin, kuten äänensävyyn, murteeseen, kieleen tai esitystapaan.

Kracauer painottaakin, että siinä missä dialogin hallitsevuus sumentaa visuaalista ilmaisua, äänillä ei ole kuvan seuraamiseen juurikaan tällaista vaikutusta, pikemminkin päinvastoin.

Gianluca Sergi (2005) taas pohtii ääniefektien asemaa elokuvassa. Verrattuna musiikkiin ja dialogiin ääniefektit koetaan Sergin mielestä usein vähempiarvoisina, vaikeammin lähestyttävänä ja jopa rahvaanomaisina. Tämä johtuu hänen mukaansa siitä, että toisin kuin musiikilla ja dialogilla, joiden taustalla on pitkä traditio esimerkiksi taidemusiikin ja kirjallisuuden muodossa, ääniefektien alkuperä ei ole samalla tavoin selvä, eivätkä äänisuunnittelijat tästä syystä voi säveltäjien tai käsikirjoittajien tapaan oikeuttaa työtään pohjaamalla sitä yleisesti arvostettuun traditioon. Tästä syystä ääniefektit eivät myöskään kriitikoiden taholta saa samanlaista tunnustusta kuin dialogi tai musiikki. Arvostuksen puutetta aiheuttaa edellä mainittujen seikkojen ohella myös äänisuunnittelun toteutus, joka tapahtuu usein useamman ihmisen yhteistyönä, eikä yksittäisiä keulakuvia tai taiteilijapersoonia tämän vuoksi nouse samalla tavoin esiin kuin esimerkiksi elokuvasäveltäjien joukosta.

Ääniefektien arvostusta laskevat Sergin (2005) mukaan myös mielikuva siitä, että äänisuunnittelu on pikemminkin tekninen kuin taiteellinen prosessi, toisin kuin säveltäminen tai kirjoittaminen. Dialogi puolestaan kuuluu selkeästi verbaalisen kommunikaation piiriin ja musiikillakin voidaan yleisesti ajatella olevan kyky erilaisten merkitysten välittämiseen siihen sisältyvien rakenteiden ja konventioiden kautta, mutta ääniefektejä ei kommunikaatioksi tulkita, vaan niiden tehtäväksi jää yleisen käsityksen mukaan lähinnä tunteiden herättäminen. Pahimmillaan ääniefektit koetaan yhdentekeviksi niiden jokapäiväisen luonteen vuoksi, vaikka kyse on kaikkea muuta kuin tavallisista äänistä. Eräs syy siihen, miksi elokuvat koetaan nimenomaan visuaaliseksi mediaksi, ei Sergin mukaan ole niinkään visuaalisuuden universaali luonne, vaan yksinkertaisesti se, että visuaaliseen ilmaisuun liittyvät termit, kuten panorointi, lähikuva ja ruutu (frame), ovat onnistuneet juurruttamaan itsensä osaksi jokapäiväistä kielenkäyttöämme. Sen sijaan musiikkia lukuun ottamatta edes tutkijat ja kriitikot eivät aina tiedä, miten äänestä tulisi puhua, ja kun tähän yhdistetään vähäinen tietämys äänen vaikutuksista ja toimintatavoista, on seurauksena usein äänen merkitysten täydellinen aliarviointi.

Anahid Kassabian (2001, 2-3) puolestaan on tutkinut musiikin roolia nykyelokuvassa ja hänen mukaansa musiikkia ei voida jättää huomiotta tutkittaessa katsojan samastumista elokuvan tilanteisiin. Kassabian mainitseekin erityisesti kaksi

kiinteästi musiikkiin liittyvää strategiaa, joita elokuvantekijät voivat käyttää erilaisten samastumiskokemusten aikaansaamiseksi. Ensimmäinen näistä, josta Kassabian käyttää termiä *assimilating identification*, liittyy kiinteästi yhteen perinteisen, elokuvaa varten sävelletyn ääniraidan kanssa. Tällaisen elokuvamusiikin tehtävä on madaltaa esimerkiksi ajallisia, maantieteellisiä ja kokemuksellisia raja-aitoja katsojan ja kuvatuun kohteen välillä, ja saada katsoja täten samastumaan hyvinkin erilaisiin tilanteisiin, hahmoihin ja kohtaloihin. Tällainen ääniraita pyrkii Kassabianin mukaan myös kontrolloimaan samastumisen prosesseja varsin tarkkaan. Toinen lähestymistapa, *affiliating identification*, puolestaan nojaa valmiista kappaleista kootun ääniraidan käyttöön, mikä puolestaan johtaa pikemminkin tulkintojen laajenemiseen, sillä ihmiset ovat usein kuulleet kyseisiä kappaleita aiemmin ja niihin voi sitä kautta liittyä hyvinkin yksilöllisiä merkityksiä.

Kassabian (2001, 6-9) haluaa myös korostaa, ettei musiikki ole yhtä itsestään selvästi vapaa merkityksistä kuin musiikkitiede usein haluaa ymmärtää. Tämä johtuu hänen mukaansa siitä, että johtopäätöksiä on usein tehty jo alun alkaenkin absoluuttiseksi tarkoitetun musiikin pohjalta ja näistä lähtökohdista yleistetty koskemaan varsin erilaisia musiikkityylejä ja kulttuureja. Kaikilla tyyleillä, myös ns. absoluuttisella musiikilla, on kuitenkin juurensa erilaisissa historiallisissa ja sosiaalisissa seikoissa, kuten ajankohdassa ja kohdeyleisössä, jotka Kassabianin mukaan tekevät musiikista aina jossain määrin poliittista. Merkitysten välittämistä musiikin avulla helpottaa osaltaan myös USA:n johtava asema elokuva-, televisio- ja populaarimusiikkituotannossa, joka Kassabianin mukaan on johtanut tilanteeseen, jossa lähes jokaisella meistä on ainakin jonkinlainen ymmärrys kyseisten populaarikulttuurin muotojen ”kielestä”. Kassabian myös muistuttaa, että erilaiset musiikkityylit on tarkoitettu kuunneltaviksi eri tavoin ja ne eroavat toisistaan myös siinä, miten ne saavat kuulijan mukaansa. Edellä mainittujen syiden vuoksi tutkimuksessa tulisikin aina ottaa mediatekstien ohella huomioon myös niiden vastaanotto ja tulkinnat.

Tomlinson Holman (2002) taas keskittyy kuvaamaan äänisuunnitteluprosessia ja äänituotantoa ylipäätään vaihe vaiheelta. Holman (2002, xvii) muistuttaakin äänikerronnan olevan yleensä läpikotaisin suunniteltu rakennelma, joka koostuu useista yksittäisistä äänistä. Näihin voi kuulua kuvauspaikalta nauhoitettuja efektejä, äänikirjastoista lainattuja ääniä tai studiossa varta vasten luotuja tehosteita, samaan tapaan kuin musiikkikin voi olla joko tuotantoa varten varta vasten sävellettyä tai valmista. Jälkituotantovaiheessa yksittäisistä osista muokataan yhtenäinen kokonaisuus,

jonka tarkoitus on sitoa yhteen useita audiovisuaalisen kerronnan elementtejä ja pysyä samaan aikaan suhteellisen huomaamattomana. Kerronnan suhteen äänen ja kuvan roolit ja merkitys voivat vaihdella kohtauksittain, ja ääni puolestaan voi Holmanin (2002, xviii) mukaan olla joko suoraan kertovaa, kuten dialogin tai kertojaäänen tapauksessa, tai huomaamattomampaa. Holman nimittäin korostaa, että toisin kuin visuaaliset elementit, äänimaailma koetaan sen palapelimäisestä luonteesta huolimatta yhtenä kokonaisuutena, minkä vuoksi äänillä on huomattavan helppo vaikuttaa kuulijaan alitajuisesti. Esimerkkeinä tästä hän mainitsee mm. elokuvamusiikin, joka harvoin aukeaa kuulijalle sellaisenaan, mutta herättää yhdessä kuvan kanssa voimakkaita tunteita.

1.3.3. Pelitutkimus

Pelin ja leikin suhde on ollut eräs pelitutkimuksen keskeisistä kysymyksistä jo ennen digitaalisten pelien keksimistä. Aki Järvinen (2003) lähestyy kysymystä analysoimalla sääntöjen merkitystä peleille. Hänen mukaansa säännöt ovat juuri se piirre, joka erottaa toisistaan pelin ja leikin, sillä ilman sääntöjä ei ole peliä, ja ilman sääntöjä pelillä ei myöskään olisi päämäärää, eli se ei etenisi mihinkään. Gonzalo Frasca (1999) puolestaan tarkentaa Daniel Vidartia mukailleen, että myös leikeissä on sääntöjä: esimerkiksi lentäjää leikkivän lapsen tulee pyrkiä käyttäytymään kuin lentäjä, eikä kuten vaikkapa lääkäri. Frasca myös ehdottaa termejä *paidea* ja *ludus* kuvaamaan leikkiä ja peliä. Näistä ensimmäisen hän määrittelee fyysiseksi tai mentaaliseksi toiminnaksi, jolla ei ole välitöntä hyödyllistä tai määriteltyä tavoitetta, ja joka perustuu vain leikkijälleen tuottamaan mielihyvään. Ludus puolestaan on tietynlainen, tarkoin määritelty osa paideaa, jossa toimintaa ohjaavat voittoa ja tappiota sekä hyötyä ja haittaa määrittelevät säännöt.

Järvinen (2003) puolestaan määrittelee pelit dynaamisiksi systeemeiksi, jotka toimiessaan tuottavat erilaisia asiantiloja. Pelaajan tehtävä on pyrkiä muuttamaan pelitilaa ennalta määrättyyn suuntaan ja säännöt määrittävät sekä pelaajan että pelisysteemin toimintaa siirryttäessä tilasta toiseen. Säännöt myös sanelevat pelin tavoitteet määrittelemällä mitä on mahdollista, suotavaa tai mahdotonta tehdä pelissä. Samoin mahdolliset lopputulokset ovat sääntöjen määrittelemiä. Järvisen mukaan pelien viehätys perustuu juuri siihen, että säännöt rajoittavat pelaajan toimintaa ja näiden

rajojen sisällä pelaaminen on se elementti, joka tekee peleistä ainakin potentiaalisesti nautittavia. (Järvinen, 2003.)

Greg Costikyan (2002) puhuu samasta asiasta käyttäessään termiä *rakenne* (structure). Peleissä rakenne määrittelee, miten peli ohjaa pelaajan käytöstä. Erona perinteisen, lineaarisen kerronnan rakenteeseen on kuitenkin se, että peleissä rakenne ohjaa pelaajan käytöstä, eikä määrää sitä. Lineaarisen kerronnan rakenne on yksiulotteinen ja kerta kerralta sama, kun taas hyvässä pelissä mahdollisia ratkaisuja ja toimintatapoja on useita ja rakenne näin ollen moniulotteinen. Costikyanin mukaan pelit erottaa leluista interaktiivisuuden tarkoituksenmukaisuus ja päämäärätietoisuus. Peleissä on oltava tavoitteita tai jonkinlainen voittoehto, kun taas hyvä lelu saattaa sisältää potentiaalia useanlaiseen käyttöön, esimerkiksi pelivälineenä (vrt. pallo), muttei sisällä sääntöjä tai käyttötarkoitusta itsessään. Toinen Costikyanin mukaan peleihin keskeisesti liittyvä ominaisuus on kamppailu, joko toisia pelaajia vastaan tai yhdessä jonkin tietyn tavoitteen saavuttamiseksi. Hänen mukaansa pelien nautinnollisuus perustuu juuri näiden pelien asettamien haasteiden selvittämiseen. Pelisuunnittelun kannalta haasteet ovat kuitenkin itsessäänkin jo haaste: toisaalta liian vaikea peli turhauttaa, kun taas liian helppo kyllästyttää. Kolmas peleille tyypillinen piirre Costikyanin mukaan on pelien rakenteen tapa luoda merkityksiä. Esimerkiksi Monopolyn rahalla ei ole merkitystä eikä arvoa reaali maailmassa, vaan ainoastaan pelin sisällä.

Frasca (2001) puolestaan korostaa, että pelit eivät ole perinteisen kerronnan (elokuva, teatteri, kirjallisuus) uusi ilmentymä tai laajentuma, vaikka monet tutkijat eivät tällaista ajatusmaailmaa näekään ongelmallisena ja useat pelit jopa pyrkivät käyttäytymään interaktiivisten elokuvien tavoin. Vastapainoksi kerrontaa, sen rakenteita ja niiden vaikutuksia tutkivalle *narratologialle* Frasca (1999) ehdottaakin, että pelitutkimusta tulisi kutsua *ludologiaksi*. Luduksella ja narratiivilla on Frasca mukaan kyllä yhtäläisyyksiä, mutta myös merkittäviä eroja. Ludus nimittäin koostuu vaihtoehtoista ja sen tuloksena (esimerkiksi peliä vierestä seuraavalle) voi syntyä narratiivi, mutta tämä lopputulos ei itsessään ole ludus, sillä ludukseen liittyy olennaisena osana aktiivinen toiminta, ja narratiivi puolestaan muodostuu valmiiden (esimerkiksi kirjailijan tekemien) valintojen sarjasta.

Frasca (2001) puhuukin pääpiirteittäin samasta asiasta painottaessaan pelien tapauksessa eroa representaation ja simulaation välillä. Ensin mainittu vastaa perinteistä kerrontaa kuvaamalla jotakin asiaa, esinettä tai tapahtumaa tietyllä tarkkuudella (esimerkiksi kirjallinen kuvaus vaikkapa piipun toiminnasta tai maalaus piipusta).

Simulaatio sen sijaan mallintaa kuvaamisen sijaan myös kyseisen objektin käytöstä (piipun polttaminen ja siihen vaikuttavat tekijät, kuten vaikkapa sisäänhengityksen pituus), sisältäen pelien tapauksessa lukuisia mahdollisia tarinoita. Simulaation lopputulos, erityisesti ulkoisen tarkkailijan näkökulmasta, on narratiivi, mutta simulaatio itsessään on jotain laajempaa. Frasca määrittelee simulaation jonkin järjestelmän mallintamiseksi yksinkertaisemmalla järjestelmällä, joka sisältää joitain alkuperäisen järjestelmän ominaisuuksia.

Järvinen (2003) puolestaan jakaa pelien elementit viiteen kategoriaan: komponentteihin, prosedureihin, ympäristöihin, teemoihin ja käyttöliittymään. Komponentit ovat pelaajan työkaluja, joihin sisältyvät mm. pelihahmo ja peliohjelmat. Shakissa nämä vastaisivat pelinappuloita. Proseduurit taas määrittelevät, kuinka komponentteja voidaan käyttää, tai kuinka niihin voidaan vaikuttaa. Proseduurit vaikuttavat komponenttien suhteeseen ja määrittelevät myös pelitilannetta ja lopputuloksia esimerkiksi erilaisin palkkioin tai rangaistuksin. Shakissa näitä vastaisivat säännöt, joiden mukaan nappuloita voi liikutella ja esimerkiksi tilanne, jossa sotilaasta voi tulla kuningatar, mikäli tämä saadaan kuljetettua pelilaudan toiseen pätyyn asti.

Ympäristö asettaa rajat pelaajan toiminnalle. Tämä ei kaikissa klassisissa peleissä ole välttämättömyys (esim. noppa- ja korttipelit) ja yksinkertaisimmillaan tällä tarkoitetaan pelilautaa. Digitaalisissa peleissä taas ympäristö on usein varsin keskeisessä roolissa. Näissä peleissä ympäristöt ovat usein joko rajattuja pelilaudan tai urheilukentän tapaan, tai vaihtoehtoisesti laajoja, saumattomia tai kenttiin jaettuun maailmoja. Teemalla Järvinen (2003) puolestaan tarkoittaa tapaa, jolla edellä mainitut elementit on tuotu esiin ja pelaajan ulottuville. Myöskään teema ei ole klassisille peleille välttämätön ominaisuus eikä se välttämättä vaikuta aiemmin esiteltyjen elementtien tapaan kontrolloida peliä. Toisin sanoen pelin teema voidaan vaihtaa muuttamatta pelin perusolemusta. Yleiset teemat ovat samoja kuin elokuvissakin käytettävät, kuten vaikkapa science fiction tai fantasia. Teemat kuitenkin vaikuttavat myös siihen, miten aiemmin mainittuja elementtejä pelissä tuodaan esille. Esimerkiksi siinä missä shakissa pelaajan tavoite on yksinkertaisesti päästä tilanteeseen, jossa vastustaja ei pääse siirtämään kuningastaan turvaan, voivat joidenkin digitaalisten pelien tavoitteet olla hyvinkin monimutkaisia ja ne voidaan tuoda julki esimerkiksi elokuvakerronnan kaltaisten retoristen keinojen avulla. Viidentenä, erityisesti digitaalisille peleille tyypillisenä elementtinä Järvinen mainitsee käyttöliittymän, jonka tarkoituksena on luoda pelaajalle pääsy joihinkin pelin elementteihin. Klassisissa

peleissä pelaajat manipuloivat usein suoraan komponentteja (nappuloita tms.), kun taas digitaalisissa peleissä tähän tarvitaan esimerkiksi peliohjainta.

Järvinen (2002) tarkastelee myös pelien audiovisuaalisia elementtejä ja tyyliä. Tyylin suhteen pelit voidaan Järvisen mukaan jakaa kolmeen kategoriaan, jotka ovat *fotorealismi*, *karikatyrismi* ja *abstraktionismi*. Fotorealistiset pelit pyrkivät simuloimaan tapahtumia elokuvista, televisiosta ja todellisesta elämästä tuttuun tyyliin. Kyseiset pelit voidaan lisäksi jakaa kahteen alakategoriaan, jotka ovat *televisuaalisuus* ja *illusionismi*, joista ensimmäinen tarkoittaa esimerkiksi urheilupeleille tyypillistä tapaa kuvata tapahtumia mm. kamerakulmia ja äänimaailmaa myöten samaan tapaan kuin televisiossa, jälkimmäisen puolestaan viitattaessa kuvitteellisen aineksen kuvaamiseen fotorealistisessa hengessä, jota esimerkiksi monissa science fiction tai fantasiaelokuvissa harrastetaan.

Karikatyrismi puolestaan ammentaa ilmaisukeinonsa piirrettyjen elokuvien ja sarjakuvien maailmasta, mikä puolestaan tarkoittaa sitä, että esimerkiksi hahmot ja objektit esitetään pelkistettyinä siten, että vain niiden tyypillisimmät ja kuvaavimmat piirteet ovat esillä. Kyseinen tyyli oli peleissä pitkään yleinen teknisten rajoitusten vuoksi, mutta sittemmin se on kehittynyt omaksi ilmaisukeinokseen, jolla voidaan mm. vaikuttaa pelin kohdeyleisöön. Abstraktionismilla on niin ikään peleissä pitkät perinteet. Tässä tapauksessa kyse ei ole hahmoista tai tunnistettavista paikoista, vaan puhtaista muodoista, kuten vaikkapa Tetriksen tapauksessa.

Tyylit puolestaan muodostuvat Järvisen (2002) mukaan *peliympäristöstä* (esimerkiksi jalkapallokenttä), erilaisista *objekteista* (hahmot, esineet tms.) ja *symboleista* (käyttöliittymäelementit tms.). Edellä mainituista elementeistä Järvinen nostaa keskeisimmäksi peliympäristön, joka puolestaan rakentuu *ulottuvuudesta* (dimension), *näkökulmasta* (point of perception), *visuaalisesta tyylistä* (visual outlook), *äänimaisemasta* (soundscape) ja *sensomotorisuudesta* (senso-motority). Ulottuvuutensa puolesta pelit voivat olla joko kaksi- tai kolmiulotteisia ja näkökulma puolestaan tarkoittaa nimensä mukaisesti pelaajan näkökulmaa pelimaailmaan. Ensimmäisen persoonan peleissä pelaaja näkee tapahtumat ikään kuin pelihahmon silmien kautta, kun taas vaikkapa kolmannen persoonan peleissä kamera on hahmon ulkopuolella, ja joissain peleissä tapahtumia voidaan seurata vaikkapa yläviistosta. Edellä mainittujen elementtien varaan puolestaan rakentuu pelin visuaalinen tyyli, joka voi olla mitä tahansa mielikuvituksen ja todellisten paikkojen, esineiden ja henkilöiden kuvaamisen väliltä. Visuaalisia elementtejä myös lainataan usein toisista medioista,

kuten elokuvista. Näitä lainoja Järvinen kuvaa termillä *audiovisuaalinen motiivi* (audiovisual motif). Pelien äänimaisemat puolestaan koostuvat Järvisen mukaan diegeettisistä (pelin maailmaan kuuluvista) ja ei-diegeettisistä (pelimaailman ulkopuolisista) äänistä, pitkälti samaan tapaan kuin elokuvissakin, ja senso-motorisuus puolestaan kytkee pelaajan pelitapahtumiin esimerkiksi käyttöliittymän ja peliohjaimen käyttötapojen kautta.

Petri Lankoski (2005) taas pohtii pelihahmon persoonallisuuden luomista ja siihen liittyviä ongelmia. Pelihahmon persoona määrittyy Lankosken mukaan *tavoitteiden, mahdollisten ja mahdottomien toimintojen, etukäteen määriteltyjen funktioiden ja perinteisten kerronnan keinojen* kautta. Tavoitteet määrittävät niitä tehtäviä, joita pelaajan tulee suorittaa pelin etenemiseksi. Mahdolliset ja mahdottomat tehtävät taas tarkoittavat asioita, joihin pelaaja pystyy vaikuttamaan. Pelaajan toimintaa voidaan ohjailta myös esimerkiksi tekemällä joistain asioista vaikeita ja toisista helppoja. Ennakkoon määritellyt funktiot sisältävät pelaajan kontrollin ulottumattomissa olevia asioita, kuten esimerkiksi välanimaatiot, hahmojen eleet, valmiiksi kirjoitetun dialogin, kasvojen ilmeet ja liikkumistyylit (ja hahmoanimoinnin ylipäättään). Nämä lomittuvat osaltaan sekä audio-visuaalisen että perinteisen kerronnan kanssa, johon siis kuuluvat muun muassa hahmon vartalo, kasvot, ääni, nimet, taustatiedot, muiden hahmojen reagointi pelihahmoon ja tapa, jolla nämä häntä kuvailevat. Ennakkoon määritellyt funktiot taas vastaavat peleissä käytännössä samoja ominaisuuksia, joita elokuvien henkilöhahmoista tulee ilmi esimerkiksi käsikirjoitettujen vuorosanojen, näyttelijävalintojen, kehon kielen ja muiden vastaavien seikkojen kautta (kts. esimerkiksi Bacon 2000, 171-211).

Mark Grimshaw ja Gareth Schott (2007) puolestaan ovat tutkineet ensimmäisen persoonan ammuskelupelejä ja ehdottavat niissä esiintyvien äänten analysoimista äänimaisematutkimuksen ja akustisen ekologian näkökulmista. He myös korostavat äänisuunnittelun ja tuotannon ohella pelimoottorin ja tätä kautta yksittäisten äänten sijoittelun ja järjestämisen keskeisyyttä pelien äänikerronnassa, sillä äänikerronta voi vaihdella pelikerrasta toiseen niin pelaajan toiminnan kuin tiettyjen ennalta suunniteltujen mahdollisuuksienkin pohjalta. Äänet he puolestaan jakavat *symbolisiin, metaforisiin ja representoiiviin* tai *kausaalisiin ääni-ikoneihin* (auditory icons). Ensin mainitut liittyvät sellaisiin äänten ja kuvien yhdistelmiin, joilla ei ole mitään suoranaista tekemistä toistensa kanssa (esimerkiksi valikoissa liikkumista säestävät ääniefektit tai *Quake III* -pelissä onnistunutta lipunryöstöä symboloiva kitarasointu). Metaforiset

ikonit puolestaan sisältävät ainakin jonkinlaista samankaltaisuutta kuvaamansa objektin tai tapahtuman kanssa (esimerkiksi kuviteltuja esineitä tai tapahtumia, kuten teleportteja tai loitsuja havainnollistavat äänet) ja viimeisen ryhmän äänet puolestaan liittyvät varsin kiinteästi reaali maailmasta tuttuihin kohteisiinsa (aseiden laukaukset tms.). Viimeksi mainittujen äänten suhteesta pelin muihin ääniin voidaan heidän mielestään myös päätellä, missä määrin peli pyrkii simuloimaan todellista maailmaa.

Grimshaw ja Schott (2007) myös ehdottavat äänten jakamista *itsestään selviin* ja *yllättäviin* (perceptual sureties or surprises). Ensimmäiseen ryhmän kuuluvat äänet, joita osaamme odottaa esimerkiksi jonkin toiminnon seurauksena, kun taas toinen ryhmä voidaan jakaa edelleen kolmeen kategoriaan, jotka ovat *houkuttajat* (attractors), *yhdistäjät* (connectors) ja *viivyttäjät* (retainers). Houkuttajat pyrkivät saamaan pelaajan tekemään jotain, yhdistäjät puolestaan helpottavat pelimaailman ja pelaajan aseman hahmottamista ja viivyttäjien tehtävä on saada pelaaja viipymään jossain tietyssä paikassa.

Fares Kayali ja Martin Pichlmair (2007) taas ovat pyrkineet selvittämään äänen asemaa ja suhdetta interaktiivisuuteen musiikkiin perustuvissa videopeleissä. Aihe on mielenkiintoinen, sillä muutamat viime vuosina ilmestyneistä musiikkipeleistä (esim. *Guitar Hero* -sarja) ovat olleet valtavia myyntimenestyksiä ympäri maailmaa. Ensinnäkin musiikkiin perustuvat pelit voidaan Kayalin ja Pichlmairin mukaan jakaa *rytmi-* ja *instrumenttipeleihin*. Rytmipelit perustuvat esimerkiksi *Guitar Hero*:n tapauksessa kitaraohjaimen nappuloiden paineluun annetun rytmin mukaisesti. Pelaajan kehittyessä ja edetessä pelissä peli vaikeutuu ja kuviot muuttuvat jatkuvasti vaativammiksi. Rytmipelien tapauksessa kyse ei kuitenkaan ole varsinaisesta soittamisesta, vaan pikemminkin musiikin jatkumisen mahdollistamisesta pelaamalla peliä riittävän hyvin. Rytmipelit eivät myöskään kannusta pelaajaa luovaan toimintaan, kuten säveltämiseen, vaan niiden vetovoima perustuu tiettyjen, ennalta määrättyjen tavoitteiden (kuten pistemäärien) saavuttamiseen.

Instrumenttipelit, kuten *Sim Tunes* ja *Elektroplankton*, puolestaan toimivat pikemminkin kuin elektroniset instrumentit ja tarjoavat pelaajalle ainakin jonkinlaisen mahdollisuuden vapaaseen musisointiin (esimerkiksi tätä varten suunnitellun pelimoodin muodossa). Artikkelin keskeisin anti on kuitenkin musiikkipeleille tyypillisten interaktiivisuuden muotojen esittely. Näihin Kayali ja Pichlmair (2007) lukevat sellaiset ominaisuudet kuin *active score* (säveltäminen tai sävellyksen osien muokkaaminen lennosta pelin aikana), *rhythm action* (rytmipelien elementit),

quantisation (nuottien siirtäminen iskulle esimerkiksi annetun tempon mukaan, tyypillinen ominaisuus instrumenttipeleissä ja musiikkiin nojaavissa toimintapeleissä, kuten *Rez*), *synaesthesia* (*mickey mousing* -efekti, johon palaan teoriaosiossa), *play as performance* (pelitavan tai seuran aiheuttama peliin eläytyminen, jota itse pelissä eteneminen ei vaadi), *free-form play* (vapaamuotoinen, instrumentinomaisen musisointi) ja *sound agents* (kuvalliset elementit, jotka ovat olemassa vain tuottaakseen ääntä tai vaikuttaakseen siihen).

Juha Arrasvuori (2006, 203-204) puolestaan on tutkinut videopelien ja musiikinteko-ohjelmistojen yhtäläisyyksiä ja eroja. Musiikinteko-ohjelmistot muistuttavat hänen mukaansa avoimia simulaatioita, joiden päämääränä on selkeän voittoehdon sijaan luominen ja kokeileminen. Frasca (1999) määritelmän mukaan kyseessä on siis paidea-tyyppinen toiminta, eikä niinkään ludus. Arrasvuoren tutkimuksen tarkoituksena on kuitenkin löytää suunnitteluperiaatteita peleille, joissa musiikinteko-ohjelmistojen epälineaarinen moniraitasäveltäminen ja pelaaminen yhdistyvät. Tätä varten pelien säännöt tulee määritellä siten, että pelin lopputulos on mitattavissa ja arvotettavissa, mikä onnistuu Arrasvuoren mukaan esimerkiksi siten, että musiikin tekemisessä käytetyt välineet ja materiaalit määritellään resursseiksi, joiden käyttöä mitataan.

2. TEOREETTINEN TAUSTA

2.1. Äänen ja kuvan suhde

2.1.1. Kuuntelu

Elokuvassa äänen tärkein tehtävä on kerronnan tukeminen. Ääni auttaa katsojaa tulkitsemaan kuvaa ohjaajan haluamalla tavalla ja samalla se toimii eräänlaisena tunnetason siltana elokuvan maailmaan. Koska elokuvaa katsoessa keskitymme lähinnä katsomaan kuvaa emmekä yleensä tietoisesti kiinnitä erityistä huomiota ääneen, pääsee se vaikuttamaan tulkintaamme huomaamatta, jopa salakavalasti ja näin ollen äänimaailman välittämät viestit otetaan itsestäänselvyyksinä ja kyseenalaistamatta helpommin kuin kuvallinen sanoma.

Vaikka ihmiset kuulevat korvillaan kaiken elämänsä (korvia ei voi sulkea kuin silmiä) he eivät kuitenkaan ole tottuneet analysoimaan kuuntelemaansa. Ääni on niin konkreettinen ja jokapäiväinen elinympäristömme elementti. [...] Äänen arkipäiväinen olemus tekee äänikerronnasta ulkoisesti ongelmattoman ja tavallaan huomaamattoman. (Ari Koivumäki 2007.)

Michel Chion (1994, 25–28) jakaa kuuntelemisen tavat *kausaaliseen kuunteluun* (causal listening), *semanttiseen kuunteluun* (semantic listening) ja *äänien itsensä kuunteluun* (reduced listening). Näistä kaksi ensimmäistä ovat tavallisimpia viimeisen vaatiessa tietoista keskittymistä ja harjoittelua. Kausaalisella kuuntelulla Chion tarkoittaa syy-seuraus -suhteiden etsimistä äänestä ja kuvasta. Näitä ovat esimerkiksi askelten äänet ja aseiden paukaukset ammuttaessa. Tämän kaltainen kuuntelutapa on niin syvään juurtunut, että poikkeavuudet syy-seuraus -suhteissa havaitaan varsin helposti ja siitä syystä näitä poikkeamia voidaan käyttää tietoisina tehokeinoina, jolloin katsoja havaitsee omituisuuden, muttei välttämättä tiedä, mistä se johtuu.

Semanttinen kuuntelu taas tarkoittaa (erityisesti kielellisten) merkitysten erittelyä kuullusta. Ihmisen herkkyyttä ihmisäänille kuvaa hyvin se, että vaikka elokuvan kohtauksessa olisi suuri määrä erilaista ääni-informaatiota tarjolla,

keskitymme automaattisesti ensiksi puheeseen ja sen sisältöön. Muiden äänten huomiointi onnistuu yleensä vasta, kun sanoma on tuttu tai sitä ei jostain muusta syystä (vieras kieli tms.) haluta tai kyetä seuraamaan. Lisäksi huomionarvoista on kielen valta rajata näkemäämme. Esimerkiksi urheiluselostajan tulkinta jostain tietyistä tapahtumasta määrittelee varsin pitkälti omaa suhtautumistamme ja näkökulmaamme siihen. (Chion 1994, 28.)

Kolmannella kuuntelemisen tavalla Chion (1994, 29-33) tarkoittaa äänten kuuntelemista sinällään, unohtaen suhteet kuvaan tai mahdolliset semanttiset merkitykset ja keskittyen puhtaasti äänen fysiologisiin ominaisuuksiin. Tällainen analyyttinen kuuntelu on monille vierasta ja se vaatiikin runsaasti harjoittelua. Lisäksi huomioitujen asioiden kuvailu on äärimmäisen vaikeaa, etenkin ilman erityisesti tätä tarkoitusta varten luotuja termejä, sillä tapamme käyttää kieltä äänten kuvaamiseen perustuvat lähes täysin erilaisiin mielikuviin ja vastakohtapareihin.

David Sonnenschein (2001, 78) nostaa edellisten lisäksi esiin vielä neljännen kuuntelemisen tavan, josta hän käyttää termiä *viittaava kuuntelu* (referential listening). Tällä Sonnenschein haluaa korostaa, etteivät semanttiset tai kausaaliset merkitykset ole ainoita, joita äänistä haetaan, vaan äänillä voi olla myös vaistonvaraisia tai universaaleja (vaikkapa lapsen itku), kulttuurisia, sosiaalisia tai aikaan ja paikkaan sidoksissa olevia merkityksiä (esimerkiksi kulttuureille tyypilliset musiikilliset muodot, instrumentit ja tyylikeinot tai jollekin paikalle tai ajalle tyypillinen äänimaisema) ja elokuvalla itselleen ominaisia, sisäisiä merkityksiä (esimerkiksi hahmoon liitetyt musiikilliset teemat tai ääniefektit, kuten Darth Vaderin hengitys *Tähtien Sota* -elokuvissa).

Toinen kuunteluun keskeisesti liittyvä seikka kuuntelutapojen lisäksi on *kuuntelupositio*, joka voi Chionin (1994, 89–92) mukaan olla joko *spatiaalinen* tai *subjektiivinen* (spatial vs. subjective). Spatiaalisella hän tarkoittaa ulkopuolista kuunteluposiitiota, jossa katsoja voi kuulla enemmän kuin kuvan henkilöt, subjektiivisella positiolla taas tilannetta, jossa katsoja kuulee saman kuin jokin kuvan henkilöistä. Erityisiä subjektiivisia ääniä voivat olla vaikkapa henkilön mietteet ja vastaavia spatiaalisia ääniä vaikkapa kertojan ääni tai taustamusiikki. Peleissä tilanne on usein sikäli mielenkiintoinen, että pelaaja on samaan aikaan sekä ulkopuolinen tarkkailija että tarinamaailman toimija (pelihahmon kautta). Pelaaja siis kuulee ja näkee samaan aikaan sen, mitä pelihahmokin kuulee ja näkee (usein vielä varsin subjektiivisesta positiosta), mutta lisäksi myös paljon sellaista, joka on vain pelaajalle tarkoitettua informaatiota (käyttöliittymäelementit, taustamusiikki, kertojaaänet). Ääntä

voidaan Sonnenscheinin (2001, 181) mukaan käyttää myös tietoisesti kuvaamaan joko *ensisijaisia tunteita* (primary emotions), joilla hän tarkoittaa tarinan hahmon tunteita, tai *toissijaisia tunteita* (secondary emotions), joilla hän viittaa katsojan oletettuun tulkintaan tilanteesta. Esimerkiksi komedioista tuttu tilanne, jossa tarinan hahmo saa iskun päähänsä jostakin esineestä tuskin on tämän itsensä mielestä hauska, kun taas katsojalle tilanne näyttäytyy aivan erilaisessa valossa.

Peleissä pelityyppi vaikuttaa lisäksi huomattavasti siihen, pyritäänkö äänimaailmasta luomaan esimerkiksi pelihahmon kokema subjektiivinen vaikutelma vai tilannetta kuvaava, tiettyyn tarkkuuteen asti objektiivinen simulaatio. Täysin reaali maailmaa vastaavan äänimaailman luominen tuskin olisi mahdollista tai edes tarkoituksenmukaista, sillä ihmiset joka tapauksessa suodattavat kuulemastaan informaatiosta melkoisen osan ja keskittyvät vain joihinkin tiettyihin ääniin.

2.1.2. Äänikerronnan elementit

Koivumäen (2007) mukaan äänikerronta koostuu neljästä peruselementistä, jotka ovat *musiikki, tehosteäänet, puhe* ja *hiljaisuus*. Nämä puolestaan voidaan Chionin (1994, 73–75) mukaan joitain erityistapauksia lukuun ottamatta jakaa kolmeen luokkaan: ensinnäkin ääniin, joiden aiheuttaja on näkyvässä (onscreen), toiseksi ääniin, joiden aiheuttaja ei ole näkyvässä, mutta jotka kuuluvat elokuvan maailmaan ja jotka ovat sen hahmojen kuultavissa (offscreen) ja kolmanneksi ääniin, jotka ovat tuon maailman ulkopuolella, kuten taustamusiikki (non-diegetic).

Musiikin tärkeimpänä tehtävänä on tunnelman luominen. Musiikki liittyy kuvattun kohtauksen osaksi jotakin suurempaa kokonaisuutta (esimerkiksi sama visuaalisesti toteutettu kadunpätkä voidaan erilaisella taustamusiikilla sijoittaa eri puolille maailmaa), se voi pyrkiä herättämään tunteita, antaa vihjeitä kuvattun maailman tulkintaan tai viitata tulevaan. Kuten Jouni Kenttämies (2007) toteaa: ”Sävelet vievät mielikuvia erilaisiin maantieteellisiin paikkoihin: huilumusiikki Andeille, joikaaminen Lappiin, rummutus Afrikkaan. Musiikilla voi myös luonnehtia aikakausia - vaikkapa pianonpimputuksella iloista 20-lukua.” Joitain vastaavia stereotyyppioita musiikin käytöstä äänikerronnassa on listannut myös Sonnenschein (2001, 189).

Musiikin ja tehosteiden suurin ero Kenttämiehen mukaan on, että musiikki koetaan abstraktimmin kuin tehosteet. ”Tehosteita pyritään ymmärtämään, musiikkia

kuunnellaan ja tulkitaan” (Kenttämies 2007). Musiikilla pystytään lisäksi hänen mukaansa synnyttämään universaalimpia mielikuvia niiden konventioiden vuoksi, joiden pohjalta musiikkia on totuttu tulkitsemaan, kun taas tehosteäänien tulkinta pohjautuu pitkälti henkilökohtaisiin kokemuksiin ja mielikuviin. Sonnenschein (2001, 105) korostaakin tässä yhteydessä musiikin merkitystä katsojan psykologisten muurien laskijana. Ilman tätä musiikin mahdollistamaa vastaanottavaisuutta monet elokuville tyypilliset piirteet, kuten yliluonnolliset tapahtumat, kauhuelokuvien hirviöt, tieteiselokuvien tulevaisuuden visiot ja ylipäättään kaikki arkielämästä poikkeava olisi helppo sivuuttaa olankohautuksella. Elokuvista kuitenkin haetaan nimenomaan elämyksiä ja näiden saavuttamisessa musiikilla on kerronnassa olennainen rooli. Musiikki on lisäksi muita äänielementtejä vapaampaa liikkumaan ei-diegeettiseltä alueelta ruudulle (onscreen) tai päinvastoin (Chion 1994, 80–82). Tällä tavoin on mahdollista muodostaa erilaisia siltoja yleisestä yksittäiseen tai yksittäisestä yleiseen. Ei-diegeettisen äänen yleisin tehtävä onkin toimia kerronnan tulkitsijana ja samalla ohjata katsojan tulkintaa tapahtumista haluttuun suuntaan (Sonnenschein 2001, 154).

Musiikin sävy ja suhde muuhun kerrontaan voidaan Baconin (2000, 234-236) mukaan jakaa kolmeen luokkaan, jotka ovat *parafraasi*, *kontrapunkti* ja *polarointi*. Ensimmäinen tarkoittaa esimerkiksi tarinan tapahtumien tai henkilöiden tunteiden alleviivaamista ja toistoa, jonka ääriesimerkkinä voidaan pitää erityisesti piirretyistä tuttua mickey mousing -tekniikkaa, jossa musiikki ja kuva seuraavat suoraan toisiaan, esimerkiksi siten, että sankarin kiivetessä ylöspäin myös musiikin melodia nousee. Toisessa tapauksessa puolestaan on kyse vastakohtien, poikkeavien näkökulmien tai kommentaarin esittämisestä tapahtumista ja kolmas taas kuvaa kokonaan omanlaisensa tunnelmallis-kerronnallisen elementin luomista kuvaan ja tarinaan nähden. Erityisesti valtavirtaelokuvissa tyypillisiä ovat myös esimerkiksi tiettyihin henkilöihin, esineisiin tai asioihin liitetyt musiikilliset teemat. Tätä *johtoaihetekniikkaa* käytetään tosin usein vain kohteensa luonnehtimiseen, mutta parhaassa tapauksessa tekniikka voi teemojen kehittelyn ja vuorovaikutuksen kautta kuvata niin tapahtumia kuin tilanteitakin, sekä toimia tärkeänä dramaturgian osatekijänä ja tapahtumien kommentaarina (Bacon 2000, 241, kts. myös Kenttämies 2007).

Jerrold Levinson (1996, 257) puolestaan jakaa elokuvamusiikin edelleen kerronnalliseen ja ei-kerronnalliseen musiikkiin. Ero ei aina ole selvästi hahmotettavissa, sillä ei-kerronnallinen musiikki voi hänen mukaansa kommentoida tapahtumia vaikkapa ironiseen sävyyn, kun taas kertovan musiikin erottaa ei-kertovasta

se, että se tuo kokonaisuuteen jotain sellaista, mitä siinä ei ilman musiikkia olisi ollut. Tällaisessa tilanteessa musiikki voi esimerkiksi tuoda esiin asioita henkilöiden luonteista tai tunnetiloista, joista emme ilman musiikkia olisi olleet tietoisia, tai jotka ilman sitä eivät olisi olleet riittävän selviä.

Tehosteääniin puolestaan kuuluvat *ambient-* eli tiläänet ja *piste-efektit*. Ambient-äännet koostuvat erilaisille tiloille ja ympäristöille tyypillisistä äänistä. Metsässä tällaiseen voisi kuulua lintujen laulua, tuulen huminaa ja lehtien rapinaa. Näiden tarkoitus ei ole niinkään nousta esiin, vaan yksinkertaisesti elävöittää kuvattua maailmaa ja syventää pelaajan tai katsojan *immersiota*, läsnäolon tuntua siellä. Ambient-äännet ovat etenkin peleissä siinä mielessä tärkeitä, että niitä voidaan käyttää paikkaamaan muiden ilmaisukeinojen teknisiä rajoituksia. Elokuviissa taas ambient-äänillä voidaan liittää esimerkiksi studiossa kuvattu kohta aivan toisenlaiseen ympäristöön, kuten vilkkaalle torille tai keskelle metsää. Lisäksi niin elokuvissa kuin peleissäkin ambient-äänillä voidaan mm. tehdä kuvakulmien vaihdoista ymmärrettävämpiä rakentamalla jatkuvuutta kuvien välille. Piste-efektit puolestaan koostuvat yksittäisistä äänistä, joiden aiheuttaja on paikallistettavissa. Näitä voivat olla laukaukset, räjähdykset, askeleet tms. Sen lisäksi, että piste-efektit ovat tärkeitä syy-seuraus -suhteiden havainnollistajina, niitä voidaan myös käyttää esimerkiksi rytmittämään dialogia.

Puhe koostuu pääosin henkilöiden välisestä dialogista, mutta siihen voidaan laskea ylipäätään lähes kaikki inhimilliset äännet, kuten itku, nauru, huuto, yskiminen, tai ulkopuolisen kertojan ääni. Puhe on yleensä niin peleissä kuin elokuvissakin keskeisessä osassa tarinan kuljetuksen kannalta ja siten myös *äänihierarkiassa* ylimpänä. Lisäksi, kuten jo aiemmin on tullut ilmi, puheella on valtava potentiaali rajata katsojan tulkintaa kuvasta, oli kyse sitten elokuvan dialogista, urheilutapahtuman selostuksesta tai pelin kertojaäänestä.

Neljäs äänikerronnan elementeistä on hiljaisuus. Toisin kuin voisi kuvitella, audiovisuaalisissa medioissa hiljaisuus on hyvin harvoin äänten puutetta, ainakaan täydellistä sellaista. Täydellinen hiljaisuus nimittäin on elävässä elämässäkin hyvin harvinaista ja tästä syystä se, mikä yleensä koetaan hiljaisuudeksi, on pääasiassa sellaisten äänten kuulemista, joihin normaalisti ei muiden äänten vuoksi kiinnittäisi huomiota (Chion 1994, 56–58). Tällaisena hiljaisuuden ilmentymänä voidaan pitää vaikkapa kellon raksutusta asunnossa tai askelten kaiun kuulemista kaupungilla

käveltäessä. Hiljaisuuden tärkeimmät tehtävät äänikerronnan kannalta ovat kontrastien luominen ja muiden elementtien rytmitys. (Kts. myös Sonnenschein 2001, 124-127.)

Äänisuunnittelun onnistuminen halutulla tavalla vaatii tietenkin kohderyhmän tarkkaa tuntemista. Se, miten ääni tulkitaan, riippuu täysin kuulijan kokemustautasta. Tämä selittänee osittain elokuvasta lainattujen äänikerronnan keinojen yleisyyden muissakin audiovisuaalisissa medioissa, ne kun ovat monille länsimaisten kulttuurivaikutteiden piirissä eläneille ennestään tuttuja, jopa siihen pisteeseen, että niitä usein pidetään itsestään selvinä.

Ääni voi pelikokemuksen syventämisen ja kuvan täydentämisen ohella tietenkin myös sotkea sitä. Useiden jo klassikoiksi muodostuneiden pelien (*Wolfenstein 3d*, *Doom*, *Duke Nukem*) äänisuunnittelijana toiminut Bobby Prince (1997) korostaakin hierarkian merkitystä onnistuneen lopputuloksen kannalta. Hänen mukaansa aivomme toimivat siten, että ympäröivistä äänistä havaitaan vain tilanteen kannalta tärkeät ja muut jätetään huomiotta. Peleissä on kuitenkin vaarana, että aivomme eivät tiedä, mitkä äänet ovat tilanteen kannalta keskeisiä eivätkä näin ollen osaa toimia totutulla tavalla, mikä taas hämmentää pelaajaa. Tämä vaatiikin pelin äänisuunnittelijalta (samoin kuin elokuvissa) paneutumista kohtauksen tai tilanteen äänihierarkiaan. Tilanteen kannalta tärkeiden äänten ja toisaalta tunnelmaa luovien taustäänten tulee erottua selvästi toisistaan. Tähän voidaan käyttää esimerkiksi elokuvissa hyväksi havaittuja keinoja, kuten dynamiikan vaihteluita tai joidenkin äänten ylikorostamista. (Prince 1997. Kts. myös Sonnenschein 2001, 195-198.)

2.1.3. Ääni ajan ja tilan hahmottamisen välineenä

Äänen tulo elokuvaan teki mahdolliseksi ajan hahmottamisen elokuvassa. Mykkäfilmeissä absoluuttista aikaa ei ollut olemassa jo siitäkään syystä, että projektorien nopeudet eivät olleet vakioita, minkä lisäksi mikään ei pakottanut tulkitsemaan peräkkäisiä otoksia lineaarisiksi kokonaisuudeksi. Ääni kuitenkin muutti kaiken tämän. Tämä johtuu Chionin (1994, 18–20) mukaan siitä, että suuri osa kuvamateriaalista ei ole alkuunkaan niin selvästi suuntautunutta (vectorized) kuin pääosa äänestä. Monenlaisia kohtauksia voitaisiinkin siis kuvan puolesta projisoida aivan yhtä hyvin lopusta alkuun merkitysten muuttumatta, kun taas äänen osalta ero tulisi varsin selväksi.

Chion (1994, 13–14) mainitseekin kolme tapaa, joilla ääni vaikuttaa ajan havaitsemiseen elokuvassa. Ensinnäkin äänellä voidaan, riippuen mm. äänten tiheydestä ja rytmistä, tuoda ajan kulku joko hyvin selkeästi katsojan tietoisuuteen tai vastaavasti hämärtää sitä. Toisekseen ääni yhdistää irtonaiset otokset yhdeksi lineaariseksi jatkumoksi ja kolmanneksi äänellä voidaan pyrkiä ohjaamaan kohtausta kohti tulevaa ja luoda odotuksia mahdollisista ratkaisuista.

Tilan hahmottamisessa äänillä on merkitystä paitsi tietenkin tilan luomisen kannalta (esim. tunnelma ja materiaalit), myös sen laajuuden kuvailussa. Tämän akselin ääripäitä ovat toisaalta sisäänpäin kääntynyt äänimaailma, jossa pääosassa ovat hahmon sisäiset äänet, kuten ajatukset, ja toisaalta laajentunut äänimaailma, jossa ympäröivää maailmaa korostetaan, esimerkiksi siten, että ympäröivän kaupungin äänet kuuluvat sisälle huoneeseen asti (Chion 1994, 86–89).

Äänet kertovat myös lähteensä sijainnista tilassa. Esimerkiksi lähellä olevan henkilön äänessä on isossa, kaikuisassa tilassa enemmän ylätaajuuksia ja vähemmän kaikua kuin kauempana olevan henkilön äänessä. Erilaisia tilavaikutelmia voidaan lisäksi hyödyntää myös ensisijaisesti kerronnan, eikä niinkään realismin, lähtökohdista. Katedraalimainen kaiku voi luoda kohtaukseen henkisyttä kun taas rytmisesti monimutkaisempi kaiku aiheuttaa vaikutelman sekavasta, labyrintin omaisesta tilasta. Tilavaikutelmalla on merkitystä myös kohtauksen rytmityksen kannalta, joka voi vaihdella hitaasta ja rauhallisesta skitsofreenisen nopeaan (Sonnenschein 2001, 160–161).

Sekä elokuvissa että peleissä yhä suurempi rooli tilavaikutelman luomisessa on monikanavaisella äänellä ja sen toistoon tarvittavien laitteiden ja kaiutinjärjestelmien yleistymisellä. Useilla kaiuttimilla ja matalien taajuuksien toistoon tarkoitettulla subwooferilla² voidaan luoda kolmiulotteinen, kuulijan kaikilta suunnilta ympäröivä äänikenttä, joka omalta osaltaan auttaa murtamaan myös kuvan kaksiulotteisuutta. Siinä missä elokuvien tilääni on useimmiten enemmänkin mauste kuin kerronnan kannalta keskeinen elementti, on sen merkitys peleissä, joissa pelaaja ohjaa tapahtumia ja monesti myös kuvakulmaa pelimaailmaan, huomattavasti suurempi. Äänillä pystytään monissa tilanteissa kertomaan paljon kuvaa tehokkaammin mitä tapahtuu ja tiläänillä vielä erityisesti missä tapahtuu. Elokuvien tapauksessa Bacon (2000, 148) on sitä mieltä, että visuaalinen vaikutelma on hallitsevassa roolissa tilan hahmottamisen osalta,

² Yleisin monikavaäänien luomiseen käytettävä kokoonpano on viisi kaiutinta ja subwoofer.

mutta peleissä asiat eivät ole aivan yhtä selkeitä. Pelaajan kuvakulma pelimaailmaan ei nimittäin välttämättä ole samalla tavoin ennalta rajattu kuin elokuvissa ja sen sijaan, että pelaajaa vietäisiin kuin pässiä narussa ennalta suunnitellun käsikirjoituksen mukaan, tulee hänet kyetä houkuttelemaan tiettyjen, ennalta valikoitujen ratkaisujen tekoon enemmän tai vähemmän itsenäisesti, mikä on omiaan korostamaan äänten merkitystä peleissä.

Ääni ja kuva eivät kuitenkaan mitenkään itsestään selvästi ole yhteneväisiä ja voivat äärimmäisissä tapauksissa kuvata jopa täysin eri maailmoja. Chion (1994, 125–126) käyttää tällaisista rinnakkaismaailmoista termiä *kummitus* (ghost). Tällainen tilanne syntyy, kun esimerkiksi rantakohtauksessa äänimaailma on täynnä leikkivien lasten huutoja ja naurua sekä iloisia kommentteja, jotka tuntuvat luonnollisesti tuollaiseen maisemaan kuuluvan, mutta joiden aiheuttajia ei kuvassa ole näkyvillä, vaan kuvan hahmot päinvastoin eivät näytä nauttivan olostaan. Bacon (2000, 209) ehdottaakin *näkökulma*-termin rinnalle käsitettä *kuulokulma*, jonka merkitysulottuvuudet olisivat hyvin pitkälti samat kuin visuaalisella vastineellaan. Kuulokulman merkitys erityisesti etäisyyksien, tilojen koon ja materiaalien, samoin kuin henkilöiden subjektiivisten tuntojen ilmentäjänä on nimittäin hyvinkin samaa luokkaa kuin näkökulman (eli elokuvien ja pelien tapauksessa käytännössä kamerakulman) merkitys, myös silloin, kun kuva ja ääni ovat toisistaan irrallaan, kuten Chionin kuvaamassa tapauksessa.

2.1.4. Lisäarvo

Termillä *lisäarvo* (added value) Chion (1994, 21) tarkoittaa äänen vaikutusta siihen, miten tulkitsemme kuvaa, joka puolestaan omalta osaltaan vaikuttaa jälleen tulkintaamme äänestä. Eräs esimerkki tästä on nopeiden kohtausten havainnointi nimenomaan äänten kautta. Esimerkiksi joidenkin martial arts -elokuvien seuraaminen ilman ääntä olisi lähes mahdotonta, sillä silmä ei kerta kaikkiaan pysy mukana nopeimmissa liikkeissä. Äänet sen sijaan pystytään tulkitsemaan huomattavasti nopeammin ja niiden avulla katsojan huomio voidaan ohjata kerronnan kannalta keskeisiin elementteihin.

Toisena esimerkkinä toimivat järkyttävät tai kauhistuttavat äänet. Äänet itsessään eivät yksiselitteisesti sisällä kumpaakaan edellä mainituista ominaisuuksista,

vaan vasta kuva liittää nämä ominaisuudet ääneen. Esimerkiksi vesimelonin murskaamisesta syntyvässä äänessä yksinään ei ole mitään ihmeellistä, mutta kun se liitetään kuvaan, jossa ihmistä lyödään päähän pesäpallomailalla, saa se aivan uudenlaisia merkityksiä. Samoja ääniä voidaan näin ollen kontekstista riippuen käyttää kuvaamaan hyvinkin erilaisia asioita. Tämän ilmiön kuvaamiseen Chion (1994, 63–64) käyttää termiä *synchresis*. Sillä hän tarkoittaa samaan aikaan toistetun kuvan ja äänen vastustamatonta yhtymistä, jonka tulokset eivät ole rationaalisella logiikalla pääteltävissä, kuten yllä kerrottu esimerkki hyvin kuvaa. Juuri tämä ilmiö mahdollistaa mm. jälkiäänityksen ja ylipäättään lukemattomien eri äänten käyttämisen saman asian kuvaamiseen. Synchresis ei myöskään toimi ”kaikki tai ei mitään” -periaatteella, vaan pikemminkin vapaampi, ei niin tarkka synkronointi (esimerkiksi puheen ja huulten liikkeiden osalta) luo runollisemman ja epätodellisemman vaikutelman tiukan synkronoinnin taas vaikuttaessa juuri päinvastoin (Chion 1994, 64–65).

Samalla tavoin kuin kuva tietyissä tilanteissa antaa tulkintakehyksen ja sitä kautta luonteen äänelle, myös ääni vaikuttaa siihen miten kuva tulkitaan. Juuri tässä onkin Chionin (1994, 5) mielestä syy siihen yleiseen väärinkäsitykseen, että se mitä nähdään ja kuullaan sisältyy luonnollisesti juuri kuvaan, jolloin ääni on vain kuvainformaation turha toisinnus, kun itse asiassa ääni yksinään tai yhdessä kuvan kanssa luo tuon informaation, joka niin helposti pelkän kuvan meriitiksi lasketaan.

2.1.5. Äänen aitous ja äänentoisto

Kuten edellisessä kappaleessa todettiin, ei todellisen ja varta vasten luodun äänen suhde ole audiovisuaalisissa medioissa mitenkään yksiselitteinen. Se, mikä kuulostaa aidolta on seurausta sekä tottumuksesta tietynlaisiin äänikerronnan konventioihin, että äänen ja kuvan keskinäisestä vaikutuksesta toistensa tulkintaan. Myös äänentoistolla ja vallalla olevilla ihanteilla on oma osansa siinä, mitä ihmiset pitävät aitona äänenä. Esimerkiksi tällä hetkellä vallitseva ideologia pyrkii varsin puhtaaseen ja värityttömään äänentoistoon, jossa ääni ei esimerkiksi säröydy suurillakaan voimakkuuksilla, toisin kuin monesti todellisessa elämässä (Chion 1994, 99–101).

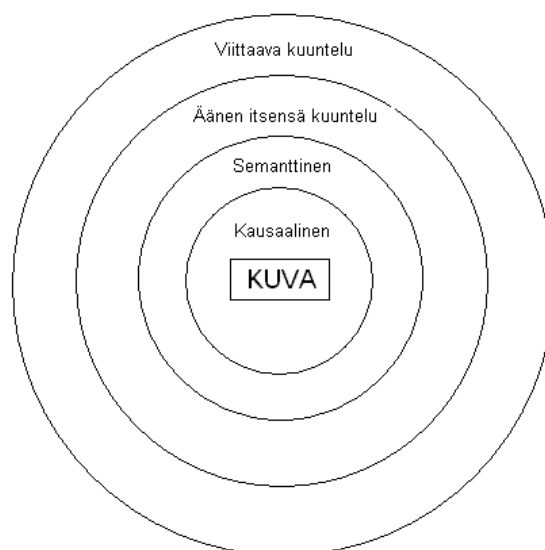
Toista merkittävää eroa todellisen äänen ja tyypillisen äänikerronnan välillä Chion (1994, 109–114) kuvaa termillä *renderöinti* (rendering). Todellisessa elämässä erilaiset elämykset ovat usein useiden erilaisten aistiärsykkeiden summa, jota on vaikea

pilkkoa osiin. Elokuvasssa vastaavat elämykset täytyisi kuitenkin saada välittymään vain kahden aistin, näön ja kuulon kautta, minkä vuoksi vaikkapa putoamista korkealta, joka todellisessa elämässä ei välttämättä suuremmin ääntä aiheuta (riippuen tietysti minkä päälle putoaa), säestetään elokuvissa usein varsin runsailla efekteillä.

2.1.6. Yhteenveto

Edellä kuvatun pohjalta olen tiivistänyt analyysin kannalta olennaiset asiat neljään kaavioon, jotka kuvaavat äänen ja kuvan suhdetta toisiinsa. Kaavioita tulee tulkita siten, että keskellä oleva ”kuva” -kenttä vastaa valkokangasta tai vaikkapa televisioruutua, jota ääni ympäröi joka puolelta. Tätä äänen muodostamaa aluetta olen puolestaan jakanut osiin sen mukaan, miten itsenäisestä äänestä suhteessa kuvaan on kysymys. Mitä lähempänä kuvaa mainittu äänikerronnan elementti, kuuntelemisen tapa tms. siis sijaitsee, sitä keskeisemmin se on yhteydessä kuvalliseen informaatioon. Koska kuvassa esitetyt tapahtumat (joitain harvinaislaatuksia poikkeuksia ehkä lukuun ottamatta) kuuluvat elokuvan tarinamaailmaan, olen sijoittanut lähimmäksi kuvaa diegeettiset äänet. Ei-diegeettiset äänet, kuten kertojanääni ja taustamusiikki puolestaan ovat uloimmalla kehällä, sillä vaikka ne voivatkin olla varsin vahvassa yhteydessä kuvan tapahtumiin, eivät ne kuulu kuvattuun maailmaan vaan kommentoivat tai selittävät tapahtumia sen ulkopuolelta.

Oheisessa kuuntelemisen tapoja kuvaavassa kaaviossa esimerkiksi lähemmäksi kuvaa sijoittuu syy-seuraus-suhteiden etsiminen äänestä ja kuvasta. Semanttinen kuuntelu sen sijaan ei aina ole samassa määrin sidoksissa kuvaan, sillä esimerkiksi dialogin kuunteleminen ja ymmärtäminen eivät välttämättä edellytä, että näkisimme samaan aikaan keskustelevat hahmot ruudulla. Ääneen itseensä sisältyvien ominaisuuksien kuuntelulla ei puolestaan ole kuvan



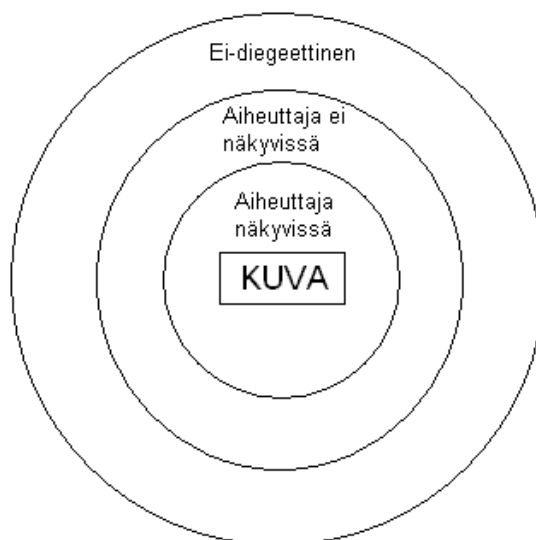
Kaavio 1: Kuuntelemisen tavat

kanssa enää mitään tekemistä, ja yleisten, kulttuurisidonnaisten tms. merkitysten etsiminen äänestä taas viittaa jo pikemminkin elokuvan esittämän maailman ulkopuolella.

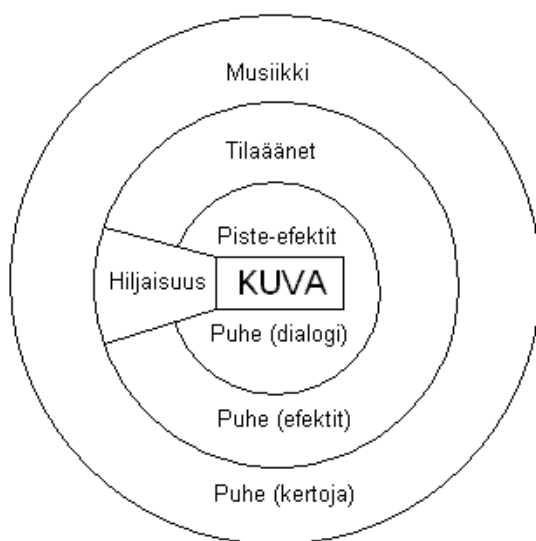
Vielä selvemmin sama asia käy ilmi tarkasteltaessa äänen ja kuvan suhteita esittävää kaaviota. Tiukimmin sidoksissa kuvaan ovat luonnollisestikin ne äänet, joiden aiheuttaja on näkyvillä. Offscreen-äänet puolestaan liittyvät kiinteästi elokuvan maailmaan, mutta niiden aiheuttaja ei ole näkyvissä ja ei-diegeettiset äänet taas eivät elokuvan maailmaan kuulu.

Äänikerronnan elementeistä puolestaan selkein yhteys kuvaan on piste-efekteillä ja dialogilla, jotka molemmat liittyvät usein varsin kiinteästi ruudulla tai valkokankaalla esitettyihin tapahtumiin. Tilaäänet ja puhe, silloin kun sitä käytetään esimerkiksi tehosteena (vaikkapa ihmisten hälinä julkisessa tilassa, josta puheen sisältöä ei erota), puolestaan kuuluvat tarinamaailmaan, mutta eivät useinkaan ole samalla tavoin suorassa yhteydessä kuvaan kuin vaikkapa piste-efektit. Tällaisten äänten tehtävänä onkin yleensä joko tilanteen elävöittäminen tai kuvatun kohtauksen liittäminen osaksi jotain suurempaa kokonaisuutta.

Taustamusiikki ja kertojanääni taas kuuluvat tässä tapauksessa jälleen uloimmalle kehälle, sillä esitettyyn maailmaan kuulumisen sijaan ne pikemminkin kommentoivat ja selittävät sitä ulkopuolelta. Hiljaisuus sen sijaan liittyy kyllä kiinteästi elokuvan maailmaan, mutta sen sijainti kuvaan nähden riippuu äänistä, joilla vaikutelma



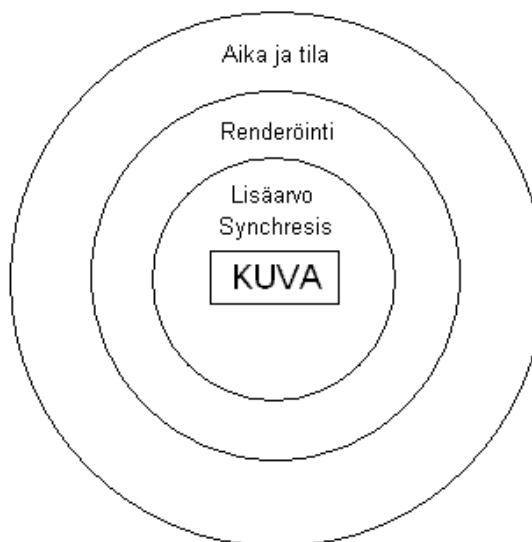
Kaavio 2: Äänen suhde kuvaan



Kaavio 3: Äänikerronnan elementit

hiljaisuudesta on toteutettu. Täydellisen hiljaisuuden sijoittaminen suhteessa kuvaan ei myöskään käytännössä ole mahdollista, joten olen päättänyt kuvaamaan sitä omana, diegeettiseen kerrontaan kuuluvana osanaan kaaviossa.

Äänen mukanaan tuomasta lisäarvosta selkein yhteys valkokankaan sen hetkisiin tapahtumiin on puolestaan synchresiksellä, kuvan ja äänen yhdistymisellä ja sen mukanaan tuomilla ilmiöillä. Myös renderöinti voi olla kiinteästi yhteydessä kuvaan, mutta joissain tapauksissa siihen voidaan käyttää pelkkää ääntäkin. Ajan ja tilan kuvaaminen eivät nekään ole kuvasta ja tarinamaailmasta irrallisia ominaisuuksia, mutta kuuluvat usein selkeämmin äänen kuin kuvan tehtäviin.



Kaavio 4: Lisäarvo

Kaavioita tarkastellessa on hyvä huomata, että ne eivät ole yhteismitallisia. Ajan ja tilan kuvaaminen esimerkiksi kuuluu olennaisena osana tarinamaailmaan, vaikka se vertailussa renderöintiin ja synchresikseen sijoittuukin kauimmaksi kuvasta. Lisäksi on syytä muistaa, että todellisessa elämässä kuvatun kaltainen äänen selkeä lokerointi on usein mahdotonta, jo siitäkin syystä, että äänillä voi olla useita päällekkäisiä funktioita äänikerronnassa.

2.2. Peliäänien erityispiirteiden tarkastelua musiikin näkökulmasta

2.2.1. Musiikin rooli ja tehtävät peleissä

Äänimaailman merkitystä peleissä korostaa ennen kaikkea kaksi seikkaa: toisaalta pelaaja on todellisen elämän monimutkaisten aistiärsykkeiden (näkö, kuulo, haju, tunto, maku) sijaan vain näön ja kuulon varassa³ ja toisaalta, verrattuna elokuvaan, pelaajan tulisi pystyä paitsi tulkitsemaan tapahtumia vain näiden aistien kautta, myös reagoimaan

³ Jotkin pelit tosin hyödyntävät myös erilaisia tuntoefektejä peliohjainten force feedback –ominaisuuden avulla.

niihin. Kuuloaistimusten lisäksi äänimaailman tehtäväksi jää kaiken muun informaation, erityisesti tunteiden ja tunnelmien välittäminen. Tätä korostavat myös pelien tekniset rajoitukset, jotka erityisesti visuaalisuuden osalta rajoittavat esitettävän informaation määrää ja käyttömahdollisuuksia verrattuna esimerkiksi asioihin, joita elokuvissa voidaan tuoda julki vaikkapa näyttelijäntyön kautta.

Musiikin ja äänen avulla voidaan paitsi paikata visuaalisen ilmaisun puutteita, myös kuvata erilaisia siirtymiä. Ääni voi viestiä edessä olevasta tilan tai tilanteen muutoksesta, joko visuaalista ilmiantia tukien tai itsenäisesti, erityisesti jos kyse on tunnelmista. Kuten elokuvassakin, äänellä on suuri vaikutus kuvan tulkintaan. Toisin kuin elokuvassa, jossa tapahtumien kulku on ennalta määritelty, voidaan peleissä ääntä käyttää paitsi tulkinnan apuna, myös ohjaamaan tai houkuttelemaan pelaajaa haluttuun suuntaan. Guy Whitmoren (2003) mukaan toimiva äänimaailma vahvistaa pelin tunnelmaa ja korostaa tärkeitä pelitapahtumia. Musiikin keskeisimmiksi tehtäviksi Whitmore luettelee pelitahdin määrittämisen, pelitilanteiden intensiivisyyden korostamisen, tarinan tunnelmien välittämisen ja jatkuvuuden luomisen tunnelmaltaan ja intensiivisyydeltään vaihtelevien pelijaksojen välille.

Elokuvien tapaan myös peleissä eräs musiikin keskeisistä tehtävistä on toimia samastumisen apuna. Musiikki voi kuitenkin väärin käytettynä toimia myös vieraannuttavana elementtinä. Scott Morton (2005), samoin kuin James Hannigan (2004), korostavat, että musiikin tulisi aina merkitä jotain, eikä sitä pitäisi käyttää vain sen itsensä tai tottumuksen vuoksi. Jos musiikki ei liity millään tavalla pelitapahtumiin, sillä ei ole mitään sanottavaa eikä se reagoi juurikaan pelaajan tekemisiin (pahimmassa tapauksessa kyseessä voi olla muutaman minuutin mittainen musiikinpätkä, joka toistuu taustalla niin kauan kuin pelaaja on tietyllä alueella), se menettää merkityksensä tai alkaa ärsyttää. Juuri tästä johtuen peleissä yhä on mahdollisuus poistaa musiikki käytöstä, vaihtoehto, joka elokuvaa katsoessa tuskin kovin monelle tulisi edes mieleen. Mortonin mukaan immersion luomiseen elävästä pelimaailmasta tulisikin käyttää erilaisia ambient-ääniä ja säästää musiikki kohtauksiin, joissa nimenomaan halutaan herättää tunteita ja syventää pelikokemusta.

Toisaalta elokuviin verrattuna monet pelit antavat enemmän tilaa ja mahdollisuuksia musiikin käytölle. Harvoissa peleissä (seikkailu- ja jotkin roolipelit pois lukien) dialogia on yhtä tiheässä kuin elokuvissa, vaikka se onkin juonen kuljettamisen suhteen usein yhtä keskeisessä roolissa. Joissain peleissä, kuten vaikkapa urheilu- tai autopeleissä, sitä ei välttämättä ole ollenkaan ja useissa peleissä enemmän

puhetta sisältävät ja toiminnallisemmat jaksot on vielä jaoteltu erikseen. Näin ollen musiikin määrää ja merkitystä voidaan joissain tilanteissa korostaa tavalla, joka elokuvassa ei välttämättä ole mahdollista. Kokonaan oma lukunsa ovat tämän lisäksi tietenkin erilaiset puhtaasti musiikkiin perustuvat pelit.

2.2.2. Pelien interaktiivisuus musiikin haasteena

Toisin kuin elokuvissa, jotka ovat tarkoin ennalta suunniteltuja lineaarisia kokonaisuuksia, pelisuunnittelijat eivät koskaan voi tarkkaan ottaen ennustaa pelaajan tekemisiä. Pelaajan toimia voidaan toki pyrkiä ohjaamaan tiettyyn suuntaan ja jotkin pelit ovat vieneet tämän äärimmilleen ns. ”putkimaisessa” kenttäsuunnittelussa, jossa vaihtoehtoisia etenemistapoja ja ratkaisumalleja ei yksinkertaisesti tarjota, mutta silti pelikokemus vaihtelee pelaajakohtaisesti jo senkin mukaan, kauanko reitin hahmottamiseen, ongelmien ratkomiseen tai vihollisten tuhoamiseen kuluu aikaa, puhumattakaan juoneltaan haarautuvista, laajoja, vapaasti tutkittavia alueita sisältävistä peleistä ja niiden pelaajalle tarjoamista mahdollisuuksista.

Andrew Clarkin (2001) mukaan etukäteen tarkasti suunniteltu ja läpisävelletty äänimaisema ei näin ollen riitä, vaan pelin äänimaailman on kyettävä reagoimaan pelaajan toimintaan (samoilla linjoilla ovat myös Daniel Bernstein 1997, Eric Pidkameny 2002, Rob Ross 2001 ja Guy Whitmore 2003). Tämä asettaa melkoisen haasteen erityisesti säveltäjälle, sillä musiikin tulisi kyetä vaihtumaan tilanteen mukaan melko lyhyelläkin varoitusajalla. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että musiikin tulisi koostua pienistä, yhteensopivista osista, joista voidaan siirtyä toisiin tilanteen mukaan. Tämä tapahtuu pääasiassa erilaisten tapahtumien tai kiinnekohtien kautta, esimerkiksi pelaajan siirtyessä uudelle alueelle tai vihollisen tullessa näkyviin. Joissakin peleissä (pääasiassa kauhupelit) tosin on käytetty myös tiettyä satunnaisuutta äänten ja musiikin esiintymisen suhteen, mutta tarkoituksena on tällöin ollut konventioita rikkomalla herättää pelaajassa epävarmuutta pelin tapahtumista ja toimia pelotteluelementtinä.

Lähimmäksi elokuvaa peleissä pääsevät erilaiset välianimaatiot tai –videot, joita monesti käytetäänkin juonen kuljetukseen. Näiltä osin pelinkehittäjät ovatkin ottaneet elokuvan kerronnan keinot haltuun sellaisinaan, mikä tietenkin on luontevaa. Itse peleissä näiden keinojen suora hyödyntäminen sellaisinaan on kuitenkin mahdollista vain harvoin, lähinnä erilaisten valmiiksi käsikirjoitettujen tapahtumien yhteydessä.

Toisaalta nämä ennalta määrätyt tapahtumat entisestään vähentävät pelien interaktiivisuutta ja siten osaltaan tuovat pelejä lähemmäs elokuvakerrontaa.

David Bessell (2002, 142-143) ehdottaa lähtökohdaksi pelimusiikin suunnitteluun 1900-luvun orkesterimusiikin avantgardistien, kuten Lutoslawskin ja Boulezin, oppeja. Heidän teoksensa antoivat soittajille vapauksia mm. osien pituuden, tempon, järjestyksen ja toiston suhteen, säilyttäen silti olennaisimman luonteensa tulkinnasta toiseen. Musiikillisesti kyseisten teosten kaltaista ääntä tuskin tullaan ainakaan valtavirtapeleissä kuulemaan, sen verran pitkälle erikoistuneesta ja vaikeasti lähestyttävästä taiteenlajista on kysymys, mutta rakenteen kannalta tätä ajattelua on jo jossain määrin sovellettu. Tekniikka soveltuukin sellaisenaan erilaisten ambient-ääniin pohjautuvien äänimattojen luomiseen, samoin kuin perkussiivisten elementtien ja ylipäättään useiden elektronisen musiikin estetiikkaan nojaavien elementtien yhdistelyyn. Säveltäjän työ kuitenkin vaikeutuu sitä mukaa, mitä lähemmäs perinteistä, orkestraalista elokuvaääntä pyritään.

Ei kuitenkaan vielä riitä, että musiikki on hyvää ja että sillä on jotain sanottavaa, vaan se on vielä sijoitettava ja ohjelmoitava (tätä kutsutaan *implementoinniksi*) toimimaan halutulla tavalla pelissä. Tämä on jotakuinkin yhtä tärkeä työvaihe lopputuloksen kannalta kuin itse säveltäminenkin, sillä hyvänkin musiikin teho voidaan hukata täysin, jos se asetetaan esimerkiksi yksinkertaisesti pyörimään jatkuvalla toistolla pelin taustalla ilman minkäänlaista reagointia pelin tapahtumiin. Toisaalta hyvin tehty implementointikaan ei pelasta peliä huonolta musiikilta. Kyse on siis simulaation sääntöjen muokkaamisesta äänikerronnan osalta sellaisiksi, että simulaation, eli pelatun pelin, lopputuloksena on looginen tarina.

Mark Miller (1997) vertaa interaktiivista musiikkia kolmiulotteiseen pelimaailmaan, joka pohjimmiltaan on tietokanta ympäristöistä, objekteista, animaatioista, objektien käytöksestä ja niiden keskinäisistä suhteista. Samalla tavoin hänen mukaansa musiikin tulisi olla tietokanta musiikillisista ideoista, äänistä, instrumenteista ja niistä suhteista, joilla nämä voivat liittyä toisiinsa, varustettuna tietoisuudella pelimaailman tapahtumista ja ohjelmoituna siten, että se pystyy reagoimaan näihin.

2.2.3. Interaktiivisen musiikin ilmaisukeinoja

Millaista sitten ylipäättään on interaktiivinen musiikki? Määritelmiä on useita. Punaisena lankana näissä on kuitenkin kaikissa se, että musiikki reagoi jollain tapaa pelaajan tekemisiin pelimaailmassa (Bernstein 1997, Clark 2001, Pidkameny 2002, Ross 2001, Whitmore 2003). Esimerkiksi taistelun alkaessa musiikki voi muuttua kiihkeämmäksi, tai tutkittaessa outoa paikkaa musiikki voi vihjata, onko se turvallinen vai ei. Liikuttaessa alueilta toisille musiikki vaihtuu huomaamatta mukana, tai sotapelissä musiikki voi muuttua vaikkapa sen mukaan, kuka milloinkin on voitolla.

Näiden muutosten aikaansaamiseen käytetään erilaisia keinoja. Yksinkertaisimmillaan ne voivat olla häivytyksiä sisään tai ulos, joko kanava (eli ääni, soitin tms.) kerrallaan tai kappaletasolla. Tällä keinolla esimerkiksi samasta kappaleesta saadaan useita variaatioita määrittelemällä, mitkä osat tai soittimet milloinkin ovat äänessä yhtä aikaa. Kappaleiden vaihtoon tapa on kuitenkin kömpelö, ellei haeta nimenomaan radion kuuntelua muistuttavaa tunnelmaa (mikä joissain auto- tai urheilupeleissä onkin tavoitteena). Ääniä voidaan myös muokata reaaliaikaisesti erilaisilla efekteillä, joita yleisemmin käytetään esimerkiksi studioissa nauhoitetun digitaalisen äänen käsittelyyn.

Säveltäjän kannalta vaativampia ovat erilaiset siirtymät ja interaktiivisuus nimenomaan musiikillisten elementtien välillä. Tällöin pelimusiikin tulee koostua lyhyistä segmenteistä, jotka ovat keskenään yhteensopivia sekä horisontaalisesti (niitä voidaan soittaa erilaisissa järjestyksissä ja niistä voidaan siirtyä sujuvasti toisiin), että vertikaalisesti (pällekkäisiä elementtejä voidaan vaihtaa, esimerkiksi saman bassolinjan päälle voidaan soittaa toinen melodia). (Bernstein 1997.)

2.2.4. Pelien tekniset mahdollisuudet ja rajoitukset

Äänenkäytön mahdollisuuksia peleissä ovat pitkään rajoittaneet hyvälaatuisen äänen vaatimukset laitteistolta. Minuutti cd-tasoista ääntä vaatii pakkaamattomana noin 10 megatavua tilaa, mikä oli vielä jokin aika sitten silloisten kiintolevyjen ja tallennusmedioiden mittapuulla paljon. Viime aikoina rajusti kasvaneet kiintolevyjen koot, dvd-levyt (ja nyt myös niiden seuraajat) levitysmedia ja tietokoneiden tehon moninkertaistuminen ovat kuitenkin avanneet uusia mahdollisuuksia laadukkaaseen äänen

käytölle peleissä. Osaltaan tähän ovat vaikuttaneet myös tehokkaammat pakkausmenetelmät, kuten mp3, jolla ääni saadaan pakattua jopa kymmenesosaan alkuperäisestä koostaan laadun kärsimättä liikaa, sekä kehittyneet streaming-teknologiat, joiden avulla ääntä ei tarvitse ladata kokonaan tallennusmedialta koneen muistiin, vaan sitä voidaan toistaa jo lataamisen yhteydessä.

Interaktiivisen äänimaailman tuottaminen on silti melkoinen haaste nimenomaan teknologian kannalta. Laitteistoresurssien tehokkaamman käytön oppiminen esimerkiksi johtaa usein äänen käytössä olevien teknologisten resurssien vähenemiseen, mistä kertoo mm. se, ettei cd-levyltä peleissä, etenkin konsolipeleissä, juurikaan soiteta musiikkia, sillä sen rajallinen tiedonsiirtokapasiteetti on varattu muuhun käyttöön. Alexander Brandonin (1998) mukaan interaktiivista musiikkia voidaan käytännössä toteuttaa kolmella tekniikalla, jotka ovat MIDI, MOD ja redbook audio. MIDI-tekniikan etuna ovat pienet tiedostokoot ja kattavat mahdollisuudet muokata musiikkia kanavakohtaisesti esimerkiksi erilaisilla efekteillä, haittana taas se, että käytännössä säveltäjä joutuu luomaan oman äänipankkinsa (soundbank) soitinäänistä, jotta musiikki toistuu kaikilla laitteilla samanlaisena ja riittävän hyvätasoisena.

MOD:it (Digital Modules) ovat nykyään yhä harvinaisempaa tekniikkaa, ja niitä voidaankin pitää lähinnä eräänlaisena siirtymävaiheena MIDI:n ja digitaalisen äänen välillä. Käytännössä MOD:it yhdistävät MIDI:n helpon muokattavuuden digitaalisiin sampleihin⁴. Tekniikan suurin heikkous on kuitenkin säveltämisen hankaluus. Kovin pitkälle kehitettyjä ohjelmistoja ei ole ja olemassa olevien hallitseminen on usein suhteettoman suuren työn takana.

Redbook audion kiistattomiin etuihin taas kuuluu äänen laatu, joka ei teknisesti häviä millään tavalla elokuville ja musiikille. Ongelmana on kuitenkin interaktiivisuuden kannalta juuri muokattavuus, ääni kun on jo soitettu ja nauhoitettu. Redbook audiota käytettäessä musiikki joudutaankin pilkkomaan pieniin segmentteihin ja logiikan ohjelmointi, jolla tätä tiedostomäärää hallitaan, nousee keskeiseen rooliin. Käytännössä interaktiivinen ääni on jo pitkään ollut ja on monessa tapauksessa edelleen yhdistelmä erilaisia tekniikoita, useimmiten MIDI:ä ja redbook audiota. Yhtä yhteistä standardia ei etenkin pc-puolella ole, siitä pitävät huolen jatkuvasti muuttuvat laitteistot ja tekniikan kehitys.

⁴ Sample on lyhyt ääninäyte, esimerkiksi yksi soitettu ääni jostakin instrumentista.

Kotiteatterilaitteiden yleistymisen myötä ovat myös pelikäytössä yleistyneet erilaiset surround-äänijärjestelmät ja tiläänen käyttö alkaakin olla vakiotavaraa tämän päivän peleissä. Erityisesti kehittyneissä, laajoihin, vapaasti tutkittaviin 3d-ympäristöihin sijoittuvissa peleissä oikeista suunnista tulevat äänet auttavat osaltaan hahmottamaan pelimaailmaa ja syventämään pelaajan immersiota. Tietyssä mielessä ääni-ilmaisu onkin nimenomaan tiläänen osalta mennyt jopa visuaalisuuden edelle, sillä vaikka grafiikka peleissä kehittyikin jatkuvasti, on se yhä vangittu näyttöpäätteelle, oli se sitten televisio tai monitori. Virtuaalitodellisuuden ihanteesta ollaan visuaalisuuden puolella vielä kaukana, mutta äänen osalta se on jo todellisuutta.

2.2.5. Elokuva- ja pelimusiikin suhde

Liam Byrne Creative Labs -yhtiöstä (joka on tehnyt pitkän uran pc-koneiden äänikorttien valmistajana), korostaa Matthew Belinkien (1999) haastattelussa, että elokuvamusiikin tuottama elämys, ei niinkään elokuvien musiikki itsessään, pitäisi olla pelimusiikin päämäärä. Tavoitteena on siis luoda interaktiivinen soundtrack, joka reagoi pelaajan toimintaan siten, että lopputulos muistuttaa elokuvan ääniraitaa ja antaa pelaajalle samanlaisia elämyksiä.

Hanniganin (2004) mukaan pelien kehitys kohti elokuvallista ilmaisua saattaa osittain johtua useiden alalla työskentelevien ihmisten pyrkimyksestä päästä elokuvien pariin töihin. On vaikea näin ulkoapäin arvioida, missä määrin tämä pitää paikkansa, mutta nähdäkseni kyse on ennemminkin konventioista, joilla tietyt asiat on totuttu ilmaisemaan. Televisio ja elokuvat ovat pitkään olleet vallitsevat ja myös ainoat audiovisuaaliset mediat, joten uuden mediamuodon, pelien, vähitellen yleistyessä, on vain luonnollista, että ennen oman ilmaisun löytämistä vaikutteita ja ilmaisun tapoja haetaan vanhasta. Ihmiset myös eittämättä haluavat kokea elokuvallisia elämyksiä myös toimijan roolissa perinteisen katsoja-position sijaan ja toisaalta tekniikka on vasta viime aikoina todella alkanut mahdollistaa elokuvamaiset elementit peleissä, joten osaltaan elokuvallisten keinojen käyttöön saattaa vaikuttaa myös uutuudenviehätys, pelialan kasvusta johtuvat suuremmat tuotantobudjetit ja ylipäättään mahdollisuus tehdä jotain sellaista, joka aiemmalla teknologialla ei onnistunut. Vastaavaa teknologiakeskeisyyttä ja tietynlaista suorittamista voidaankin pitää pelialalle ominaisena ilmiönä, joka ilmenee pelien jatkuvana teknisenä kehityksenä ja esimerkiksi urheilupeleille tyypillisinä

vuosipäivityksinä, joissa suurimmat muutokset usein rajoittuvat muutamien uusien ominaisuuksien ohella joukkueiden kokoonpanojen päivityksiin ja paranneltuun ulkoasuun.

Hanniganin (2004) mukaan merkittävin ero musiikin käytössä peleissä ja elokuvissa on katsojan asema. Elokuvissa katsoja on passiivinen vastaanottaja, peleissä taas pelaaja on sekä toimija että katsoja samaan aikaan. Tämä muuttaa taustamusiikin roolia merkittävästi. Elokuvan henkilöt eivät taustamusiikkia kuule, yleisö sen sijaan kyllä. Peleissä taas sekä yleisö että pelihahmo ovat nimenomaan pelaajan kautta musiikin ulottuvilla. Musiikki on siis osaltaan ratkaisevassa osassa immersion muodostumisen kannalta. Näin ollen vääränlainen musiikin käyttö voi siis pikemminkin kasvattaa kuilua pelaajan ja pelihahmon välillä kuin kutistaa sitä.

Hannigan (2004) korostaakin, että pelimusiikki tulisi tunnistaa omaksi, ainutlaatuiseksi taiteenlajikseen ja musiikintekijät ottaa osaksi pelinkehitysprosessia jo huomattavasti varhaisemmassa vaiheessa. Samaa mieltä on myös Morton (2005), jonka mukaan pelit ovat huomattavasti elokuvia monimutkaisempia ja vaativat siten syvällisempää ymmärrystä kaikilta taiteellisten valintojen tekoon osallistuvilta henkilöiltä. Elokuvamusiikkia voidaan toki käyttää esikuvana pelimusiikin suunnittelussa, mutta silloin ei pitäisi keskittyä orjallisesti musiikkiin itseensä, vaan sen vaikutuksiin ja käyttötarkoituksiin. Elokuvallisten elämysten luomisessa peleihin ei siis sinällään ole mitään väärää, mutta kriittistä on musiikin roolin uudelleenarviointi tässä pyrkimyksessä. Tavoitteet voivat olla samat, mutta interaktiivisuus pakottaa muokkaamaan käytettävissä olevia keinoja ja työtapoja mediaan sopiviksi.

Pelejä ja elokuvia ylipäätään arvioidaan eri asteikoilla ja monista hyvän elokuvan ominaisuuksista syntyisi huono peli ja päinvastoin. Molemmat ovat myös omanlaisiaan medioita, eivätkä niiden kehittämiseen tarvittavat taidot ole yhteensopivia toistensa kanssa. Pelien ja elokuvien ilmaisukeinot ovat kuitenkin lähenemässä toisiaan ja vaikutteita otetaan puolin ja toisin. Enää ei esimerkiksi tehdä vain pelejä elokuvista, vaan myös pelihahmot ovat useammin kuin kerran päätyneet valkokankaalle.

Pelinkehittäjien kannalta haastetta lisää se, että pelien ja elokuvien yleisö koostuu pitkälti samoista ihmisistä, eivätkä he ole yleensä kovinkaan kiinnostuneita teknisistä rajoituksista tai siitä, miten jotkin asiat on toteutettu, kunhan ne toimivat. Yleisölle tärkeintä on pelin tai elokuvan ääniraidan herättämä tunnelma, tuntuma siitä, että musiikki ja tehosteet ovat sitä mitä pitääkin. Tämä muodostaa melkoisen haasteen

pelien äänisuunnittelijoille, joiden budjetit ja tekniset rajoitukset ovat usein vielä tänäkin päivänä huomattavasti elokuvan vastaavia tiukemmat. (Andrew Boyd 2003.)

3. ANALYYSI

3.1. Max Payne 2

Max Payne 2: The Fall of Max Payne on suomalaisen Remedy Entertainmentin kehittämä ja Rockstar Gamesin vuonna 2003 PC:lle, PlayStation 2:lle ja XBOX:lle julkaisema toimintapeli. Pelaaja ohjaa Max Payneä, New Yorkissa toimivaa murharyhmän etsivää, jonka vaimo ja lapset ovat saaneet surmansa pelin aiemmassa osassa. Pelin alkaessa Max on juuri vapautettu murhasyytteistä, jotka olivat seurausta kyseisten tapahtumien aiheuttamasta kostoretkestä, ja nyt hän pyrkii hukuttamaan surunsa työhön. Rutiininomaisen murhatutkimuksen yhteydessä Max tulee paljastaneeksi salaliiton, joka ulottuu aina kaupungin johtaviin virkamiehiin asti ja joutuu tätä kautta useiden eri tahojen takaa-ajamaksi. Yrityksessään selvittää salaliiton laajuus ja sen takana olevat henkilöt Max saa apua yllättävältä taholta, palkkatappaja Monalta, jonka kanssa Maxille kehittyy pelin edetessä suhde. Tarinan osalta peli ei siis juurikaan eroa tyypillisistä Hollywoodin toimintaelokuvista, ja itse asiasta pelistä suunnitellaan parhaillaan elokuvaa.

Tyylillisesti peli yhdistää elementtejä niin edellä mainituista toimintaelokuvista, film noirista kuin sarjakuvistakin. Pelin tapahtumapaikkana on New York ja ajallisesti se sijoittuu todennäköisesti 1980–1990-luvuille. Tarkkaa tapahtuma-aikaa ei kerrota, mutta graafisesta tyylistä ja kentissä näkyvistä esineistä voi päätellä lähimenneisyyden olevan kyseessä. Toisaalta pelin luoma kuva kaupungista ja tapahtumapaikoista on vahvasti film noirin henkeen tyylielty. Kontrastit ovat isoja (ympäristöt ovat joko synkkiä ja ränsistyneitä tai loisteliaan kalliita), kun taas tarinan henkilöt ovat karikatyyrimäisyydessään jostain sarjakuvien ja toimintaelokuvien välimaastosta. Sarjakuvaa käytetään kerronnan välineenä myös sellaisenaan, sillä pelikenttien väliset animaatiot koostuvat Maxin kertojaäänien ja kerronnan mukaan reaaliaikaisesti etenevän äänimaailman lisäksi ruutu kerrallaan esiin piirtyvästä sarjakuvasta. Pelikentissä kerronta sen sijaan keskittyy pelimoottorilla toteutettuihin välivideoihin, joissa elokuvista tutut kerronnan keinot niin kuvan kuin äänenkin osalta ovat vahvasti läsnä.

Pelillisesti kyseessä on suhteellisen yksinkertainen toimintapeli. Pelaajalla ei ole valinnanvaraa etenemisen tai pelihahmon valintojen suhteen ja tarina kerrotaan täysin välianimaatioilla, kenttien välisillä sarjakuvanpätkillä ja kertojaäänien kommentteilla.

Käytännössä pelaajan tehtäväksi jää ainoastaan kenttien läpikäyminen ja vastaan tulevien vihollisten kanssa taistelu. Taistelua varten pelaajalla on käytössään laaja valikoima erilaista aseistusta kranaateista ja polttopulloista konetuliaseisiin, sekä muutamia, toimintaelokuvien tai sarjakuvien sankareiden ylivertaisuuteen verrattavissa olevia kykyjä, kuten hidastettu heittäytyminen, joka mahdollistaa tähtäämisen ja ampumisen ilmalennon aikana, ja Bullet Time -tila, jossa aika hidastuu hetkellisesti pelaajan ympäriltä Matrix-elokuvien tyyliin.

3.2. Äänikerronnan elementit

3.2.1. Musiikki

Peleille tyypilliseen tapaan Max Payne 2:ssa musiikin käyttö vaihtelee pääasiassa ensinnäkin kenttien ja toisekseen toiminta- ja tutkimusjaksojen välillä. Pelistä löytyy joitain selkeästi kenttäkohtaisia teemoja, mutta musiikkia ei käytetä taustalla jatkuvasti, ja kenttäkohtaisista teemoistakin osa on samojen aiheiden kierrätystä uudelleen sovitetussa muodossa, mikä niin ikään on peleissä tavallista. Osaltaan tähän vaikuttavat varmasti sekä pyrkimys jatkuvuuteen äänikerronnassa, että pelien elokuvia moninkertaisesti pidempi kesto, jonka vuoksi hyvin vähän kertausta sisältävän ääniraidan tuottaminen koko pelin mitalle tulisi valtavan kalliiksi. Teemojen kierrätyksessä mallia on jälleen kerran otettu elokuvista, mutta edellä mainituista syistä tiettyjä musiikinpätkiä (esim. toimintakohtauksien taustoja) joudutaan kierrättämään melko runsaastikin. Teemojen kierrätykseen vaikuttaa edellä mainittujen syiden lisäksi myös pelien rakenne, jossa pelityypistä riippuen tietty toiminta hallitsee valtaosaa peliajasta. Max Paynen (ja usean muun toimintapelin) tapauksessa tätä toimintaa on taistelu.

Toimintapeleille tyypilliseen tapaan taistelukohtauksia säestetään nopeatempoisella ja aggressiivisella musiikilla, joka toiminnan loputtua häivytetään pois taustalta, jolloin tilalle pääsääntöisesti palaavat ambient-äänit. Muutos omalta osaltaan rytmittää peliä ja helpottaa pelaajaa etenkin alussa ensimmäisiä vihollisia kohdatessa hahmottamaan, milloin suhteellisen rauhallisesta tutkimisesta siirrytään taisteluun. Myöhemmin taistelut käyvät siinä määrin tavallisiksi, ettei niitä kaikkia pyritä korostamaan musiikilla. Tietyt jaksot tietyissä kentissä sen sijaan laukaisevat

erilaisia taustamusiikkeja, joiden tarkoituksena voi olla viestittää pelaajalle esimerkiksi kiirettä tai erityisen tukalaa tilannetta.

Kenttäkohtaisia teemoja ja muita pelin musiikkiaihteita, kuten pelin valikoissakin soivaa selloteemaa, taas käytetään yleensä pelaajan lähestyessä jotain tiettyä paikkaa, joka laukaisee kerrontaa eteenpäin kuljettavan välianimaation. Näissä tilanteissa musiikki antaa pelaajalle viitteitä tulevasta säestämällä mm. Maxin ja Monan ensimmäistä kohtaamista pelissä romanttisin sävyin. Tämäkin teema kuitenkin enteilee hienoisella melankolisuuudellaan suhteen (ja samalla myös koko pelin) traagista loppuratkaisua. Pelin tunnusmusiikkina toimivaa selloteemaa puolestaan käytetään useissa kohdin peliä luomaan kohtalokasta, jopa fatalistista tunnelmaa. Pelaajalle halutaan kertoa, että tekipä hän mitä tahansa, hän ei voi välttää kerronnan vihjaamaa, edessäpäin odottavaa tragediaa, johon musiikilla alleviivatut tapahtumat viittaavat.

Adaptiivisuuden ei pelin äänisuunnittelussa musiikin osalta kuitenkaan ole pyrittä, sillä musiikki on kauttaaltaan lineaarista ja sen teho perustuu täysin oikea-aikaiseen implementointiin. Max Payne 2:ssa adaptiiviselle musiikille ei tosin olisi erityisen suurta tarvetta ollutkaan, sillä peli ei tarjoa pelaajalle kovinkaan merkittävästi vaihtoehtoja etenemisen tai päätösten suhteen. Ennalta määrättyjä juonenkäänteitä on tällöin suhteellisen helppo alleviivata tai kommentoida valmiiksi sävelletyllä musiikilla, kunhan musiikin käyttöä pelissä muutoin harkitaan tarkkaan.

Kokonaan oma lukunsa Max Payne 2:n kohdalla on kuitenkin pelin tapa käyttää sen toista teemakappaletta (Poets of the Fall -yhtyeen *Late Goodbye*) lopputekstien säestämisen ohella osana pelin diegeettistä äänimaailmaa. Ennen lopputekstejä kappale nimittäin nousee useammankin kerran esiin pelissä, milloin korvalappustereoitaa kuuntelevan talonmiehen hyräilemänä, Monan suihkussa laulamana tai asuntoon murtautuneiden tappajien pianolla soittamana. Pelien ja musiikkiteollisuuden lähentyminen olisi kokonaan oma tutkimusaiheensa, mutta on mielenkiintoista huomata, että yhtye tuli maailmanlaajuisesti tunnetuksi juuri tämän esiintymisensä myötä.

3.2.2. Puhe

Elokuvien tapaan puheen tärkein ja samalla yleisin tehtävä peleissä on kuljettaa juonta eteenpäin ja antaa tietoa esimerkiksi pelimaailmasta ja hahmoista. Max Paynessa esimerkiksi toisen pelikentän tarinankerronta on rakennettu pääosin radiopuhelimesta

niin pelaamisen kuin kentänsisäisten välianimaatioidenkin aikana pelaajalle kuuluvien kommenttien varaan. Pelaajan tehtävä on pelastaa venäläinen liikemies Vlad, jota viholliset piirittävät tämän omistaman yökerhon baarissa. Kommenteilla paitsi selitetään tilannetta ja Maxin ja Vladin suhdetta pelaajalle, myös luodaan kiireen tuntua tehtävään, jossa ei kuitenkaan ole mitään varsinaista aikarajaa. Tämä on peleissä äänikerronnalle tyypillinen muoto. Pelaajat eivät välttämättä erityisesti nauti aikarajallisista tehtävistä peleissä, joten tilanteissa, joissa aikarajoitukselle ei ole välttämätöntä tarvetta, voidaan pitkälti samanlaista tunnelmaa pyrkiä luomaan puhtaasti kerronnan, ja usein erityisesti juuri äänikerronnan kautta.

Max Payne 2:n tapauksessa puhe on niin ikään keskeisessä roolissa hahmojen elävöittäjänä. Pelaajalle tarjottujen toimintamahdollisuuksien puolesta erityisesti pelin sankari näyttäytyy hyvinkin yksinkertaisena, jopa karikatyyrisiä piirteitä omaavana hahmona, jonka ainut ratkaisu ongelmatilanteissa on väkivaltaan turvautuminen. Tilannetta kuitenkin paikataan käyttämällä hahmon kommentteja selittämään tämän motivaatioita, tunteita ja muita sellaisia seikkoja, jotka johtavat hahmon tarinassa tilanteisiin, jotka pelaaja puolestaan saa pelata. Puhetta myös käytetään useissa kohdin peliä pelimaailman kulussien ylläpitoon. Putkimaisten kenttien yksitoikkoisuutta voidaan kerronnan keinoin jossain määrin häivyttää, kuten esimerkiksi pelaajan koettaessa avata vain kulissiksi suunniteltua hissien ovea, jolloin Max toteaa vihollisten rikkoneen hissien, tai vaikkapa kerrostalon käytävässä suljetun oven takaa kuuluvalla koiran haukunnalla ja uhkauksella soittaa poliisi paikalle.

3.2.3. Efektit

Myös efektien rooli ja tehtävät peleissä vaikuttaisivat olevan pitkälti samat kuin elokuvissakin. Tausta-ambiensseilla tai erilaisilla äänimatoilla pyritään elävöittämään tilaa ja piste-efektit puolestaan selventävät tapahtumia, alleviivaavat toimintaa tai ohjaavat pelaajaa tiettyyn suuntaan. Erilaisten tilojen ambienssit ovat Max Payne 2:ssa ensisijaisesti kenttäkohtaisia ja toissijaisesti pelaajan sen hetkistä ympäristöä mukailevia. Joissain kentissä esimerkiksi ulkoa kuuluvat sateen, ukkosen ja sireenien äänet seuraavat pelaajaa varsin selkeinä läpi kentän, kun taas joissain kentissä ne kuuluvat vain tiloissa, joista on yhteys ulkomaailmaan esimerkiksi ikkunoiden kautta.

Ambienseja koskevat myös pitkälti samat tekniset ja taloudelliset rajoitukset kuin musiikkiakin, ja tyypillistä niin Max Payne 2:lle kuin peleille ylipäätään on samojen äänileikkeiden jatkuva toistaminen esimerkiksi tietyn tilan tai jopa kokonaisen kentän taustalla. Ilman aktiivista kuuntelua pelaaja ei tätä kuitenkaan välttämättä huomaa, sillä kyseiset leikkeet ovat yleensä melko yksinkertaisia ja vähäeleisiä (esimerkiksi juuri sateenropinaa, tai rakennusten kohdalla ilmastoinnista yms. johtuva matalaa taustahuminaa).

Piste-efektit puolestaan liittyvät yleensä suoraan pelimaailman tapahtumiin ja pelaajan sekä muiden pelihahmojen toimintaan. Tällaisia efektejä ovat esimerkiksi askelten äänet, ovien narahdukset niitä avattaessa ja tulitaistelun synnyttämät laukausten äänet. Samoja ääniä voidaan elokuvien tapaan käyttää myös ohjaamaan pelaajan huomiota haluttuun suuntaan: hissien piippaus ja askeleet voivat esimerkiksi kertoa saapuvista vihollisista ja lukittujen ovien kolina puolestaan kannustaa pelaajaa etsimään sen ainoan aukinaisen oven, jonka kautta kentässä pääsee etenemään. Peleissä usein juuri efekteillä on kuitenkin elokuvista poiketen toinenkin merkitys käyttöliittymän palauteääninä. Koska kyseiset äänet ovat peleissä usein varsin keskeisessä asemassa, eivätkä ne aina kuulu samalla tavoin pelin maailmaan kuin pelkät efektit (vaikka usein sama efekti toimiikin kahdessa tehtävässä), olen erottanut kyseiset äänet tässä analyysissä omaksi ryhmäkseen.

3.2.4. Hiljaisuus

Elokuvista tuttuun tapaan hiljaisuus on peleissäkin harvoin täydellistä äänten puutetta, vaan pikemminkin normaalisti harvoin kuultujen äänten korostamista muitten äänten puutteella. Max Payne 2:ssa pelaaminen jakautuu varsin selvästi kahteen aktiviteettiin: alueiden tutkimiseen ja vihollisten kanssa taisteluun, joiden väliin on siellä täällä sijoiteltu kerrontaa eteenpäin kuljettavia välianimaatioita. Tyypillinen pelillisen hiljaisuuden ilmentymä Max Payne 2:ssa onkin tulitaistelun jälkeen kuuluva, yksittäisen hylsyn kilahdus sen pudotessa lattialle. Ääni on sellainen, jota taistelun melussa ei kuulisi, ja toisaalta se tuodaan esille korostetun selkeästi myös normaaleihin taustääniin tai muihin efekteihin nähden, jolloin sen tarkoitus on nimenomaan synnyttää kontrasti tulitaistelun kakofonian ja sitä seuraavan, ambienseista koostuvan hiljaisuuden välille.

3.2.5. Käyttöliittymän palauteäänet

Elokuvaäänen elementtien lisäksi Max Paynesta löytyy peleille tyypilliseen tapaan viideskin ryhmä: käyttöliittymän palauteäänet. Näitä ovat selkeimmillään valikoissa liikkumista säästävät, aseiden iskurin napsahdusta muistuttavat klikkaukset tai pelissä asetta valitessa kuuluvat rasahdukset, joiden tavoitteena on yksinkertaisesti viestiä pelaajalle, että hänen tekemänsä toiminto on mennyt perille. Kuten jo edellä on tullut ilmi, useilla efekteillä pelissä on kuitenkin myös kaksoismerkitys palauteääninä immersion luomisen ohella. Tällaisia efektejä ovat Max Payne 2:ssa mm. kranaatin heitosta kuuluva takin kahahdus (jota korostetaan melkoisesti suhteessa tosielämään) ja vihollisten huudahdukset ("Kill him!" tms.) aina näiden nähdessä pelaajan.

Jatkuvasta, monin paikoin jopa varsin epärealistisesta äänen käytöstä (vihollisten huudot) ja ylikorostetuista efekteistä (kranaatin heitto) voidaan päätellä, että pelien äänikerronnassa joudutaan tasapainoilemaan huomattavasti elokuvia enemmän ymmärrettävyyden, renderöinnin, pelattavuuden ja realismin välillä. Pelin äänihierarkia korostaa samaa ilmiötä: juonta kuljettavien kertojan kommenttien kohdalla muiden äänten tasoa pudotetaan ja esimerkiksi kaikissa ulkotiloihin sijoittuvissa kentissä ei kaupungin ääniä taustalta kuulu, vaikka kentät selvästi kaupunkimiljööseen sijoittuvatkin. Sen sijaan pelin film noir -tunnelman kannalta tärkeät sateen ja myrskyn äänet on näissäkin kentissä säilytetty.

3.3. Äänen suhde kuvaan

Pelien tapauksessa Chionin (1994, 73–75) jakoa ääniin, joiden aiheuttaja on näkyvissä ja ääniin, joiden aiheuttaja ei ole näkyvissä joudutaan tulkitsemaan hieman toisella tavoin. Erityisesti sellaisissa peleissä, joissa pelaaja pääsee ohjaamaan pelin kuvakulmaa, eivät ruudun ulkopuolelle jäävät äänet välttämättä vastaa elokuvakerronnan offscreen-ääniä. Käsittääkseni Chion kuitenkin tarkoittaa jaolla äänten tietoista sijoittamista joko kuvan tai sen ulkopuolella olevien tapahtumien yhteyteen, jolloin pelien tapauksessa offscreen-ääniksi voidaan ymmärtää sellaiset äänet, jotka tekijät ovat tarkoituksella jättäneet ruudun ulkopuolelle ja joiden aiheuttajaa pelaajalla ei sen hetkessä tilanteessa ole ylipäättäen mahdollista nähdä. Tällaisia ääniä voivat olla sekä selkeät taustaäänet (metsissä kuuluu linnunlaulua, vaikkei yhtään lintua

varsinaisesti olisi mallinnettu peliin), että erilaiset pelitapahtumiin kytketyt äänet, joilla pyritään herättämään pelaajan huomio ja mahdollisesti ohjaamaan tätä haluttuun suuntaan. Max Payne 2:n tapauksessa vaikkapa vihollisten saapumisesta kertova hissien oven piippaus pelaajan tullessa tiettyyn kohtaan pelikenttää, josta hissille ei vielä voi nähdä, on tyypillinen esimerkki offscreen-äänten käytöstä peleissä.

Käytännössä kenttien taustääniksi laskettavia ambiensseja ja äänimattoja lukuun ottamatta kaikki pelin varsinaiset offscreen-äänet (jotka eivät siis ole ruudun ulkopuolella vain siksi, että pelaaja sattuisi juuri silloin katsomaan toiseen suuntaan) ovat sellaisia, joiden tarkoitus on pelaajan huomion herättäminen. Tämä voi tarkoittaa joko edellisen esimerkin tapaista varoitusta tulossa olevista vihollisista, tai vaihtoehtoisesti jännityksen nostamista pelaajaa hämäämällä (esimerkiksi Max Payne 2:ssa tulitaistelun äänet, jotka kuuluvatkin tv:stä).

Jako pelin maailmaan kuuluviin ja toisaalta ei-diegeettisiin ääniin on sen sijaan varsin selkeä. Kertojanääntä ja taustamusiikkia lukuun ottamatta muut äänet kuuluvat selkeästi diegeettisiin ääniin, eikä liikkumista diegeettiseltä alueelta ei-diegeettiselle tapahdu kuin muutamissa kohdin, joissa esimerkiksi taustamusiikiksi kuviteltu musiikinpätkä kuuluu pelissä radiosta tai televisiosta. Rajatapauksena diegeettisten ja ei-diegeettisten äänten välillä voidaan pitää joitakin käyttöliittymän palauteääniä, joista ei kaikissa tapauksissa voi varmasti päätellä, ovatko ne tarkoitettu pelimaailmaan kuuluviksi vai vain pelaajalle toiminnan selkeyttämiseksi.

3.4. Aika ja tila

Ajan ja tilan merkitys kerronnan kannalta vaihtelee varsin reilusti pelityyppien välillä. Keskeisimmässä roolissa ne ovat perinteiseen tarinankerrontaan nojaavissa peleissä, kun taas esimerkiksi joissain ongelmanratkaisupeleissä niiden merkitys voi olla poikkeuksellinen tai hyvin vähäinen. Max Payne 2:n tapauksessa elokuvamainen tarinankerronta yhdistettynä kohtalaiseen realismiin pyrkivään ja pelaajan suhteellisen vapaasti tutkittavissa olevaan kolmiulotteiseen maailmaan nostavat ajan ja tilan kuvaukset kerronnan ja pelikokemuksen kannalta varsin merkittävään asemaan.

Äänihierarkia ja selvyuden tavoittelu vaikuttavat kuitenkin olennaisesti myös ajan ja tilan kuvaamiseen. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että erilaiset tilat (esimerkiksi alun sairaala tai myöhempien kenttien kerrostaloympäristöt) on kuvattu

varsin vähäeleisesti, jotteivät lähinnä tunnelman ja immersion luojiksi tarkoitetut ambienssit peittäisi alleen kerronnan kannalta keskeisiä ääniä. Tilojen kuvauksissa on selvyyden tavoittelun ohella huomattavissa priorisointia myös esimerkiksi sen suhteen, miten tarkasti erilaisten tilojen laajuutta tai ominaisuuksia äänillä pyritään kuvaamaan. Käytännössä tilojen kokoeroja ei juurikaan tuoda esiin esimerkiksi efekteihin liitetyillä kaiuilla (efektit ovat samoja sekä kaikuisissa tiloissa, kuten halleissa ja portaikoissa, että pienissä huoneissa) ja materiaalien vaikutukset ääneen ovat niin ikään vähäisiä (laukausten äänet eivät muutu tilan mukaan, askelten ääniin lattian materiaalit puolestaan vaikuttavat jossain määrin). Tila-ambienssit ylipäätään viittaavat kohtuullisen isoihin ja autioihin tiloihin, mikä puolestaan voi johtua halusta luoda kontrasti tulitaisteluiden ja tutkimisen välille. Pelihahmon sijainti ympäristöön nähden sen sijaan tuodaan selkeästi esiin esimerkiksi katseen suunnan mukaan panoroituvilla äänillä ja piste-efektien, kuten television äänten, voimistumisella pelaajan lähestyessä niitä. Panorointi koskee myös pelin aikana puhuttua dialogia, mutta voimakkuuden vaihtelut sen sijaan eivät, mikä on jälleen selvä merkki äänihierarkian tarkasta noudattamisesta, jopa realistisuuden kustannuksella.

Mahdollisesti film noir -tunnelman maksimoimiseksi, pelin rytmittämiseksi, kontrastien luomiseksi tai yksinkertaisesti teknisistä syistä joitain siirtymisiä tilojen välillä korostetaan myös varsin selkeästi. Esimerkiksi siirryttäessä ulkoa sisään myrskyn ja kaupungin äänet vaimenevat ja sade muuttuu kuivaksi ropinaksi katolla. Sisältä ulos liikuttaessa efekti on joskus vieläkin jyrkempi, sillä avoimen ikkunan ääressä sisällä ulkoa kuuluvat äänet ovat vielä varsin hillittyjä, mutta astuttaessa ulkopuolelle ero on melkoinen. Tässä tapauksessa kyse voi toki olla harkitusta renderöinnistäkin.

Bullet time -kyvyn pelillisen merkityksen vuoksi aika näyttölee keskeistä roolia Max Paynessa. Ei kuitenkaan niin keskeistä, että ajan hidastumista kuvattaisiin selvyyden kustannuksella, sillä muista äänistä poiketen meneillään oleva dialogi ei hidastu eikä sitä muokata taajuuksiltaan samalla tavoin kuin muita ääniä siirryttäessä bullet time -tilaan. Äänten harventumisen ja yksittäisten efektien esiintuomisen (esimerkiksi pelkkien laukausten sijaan pelaaja kuulee myös hylsyjen putoamiset) ohella äänimaailma muuttuu samalla tavoin kuin ääninauhaa hitaammin toistettaessa, eli taajuudet laskevat. Myös siirtymät bullet timeen ja takaisin toteutetaan efektillä, joka kuulostaa ääninauhan hidastamiselta tai nopeuttamiselta.

Musiikin osalta taas esimerkiksi selloteema film noir -tunnelmaan perinteisemmin kuuluvan jazzin sijaan kertoo joidenkin visuaalisten viitteiden ohella

pelin sijoittuvan jotakuinkin nykyaikaan. Samanlaisia viitteitä antavat myös toimintakohtausten konemusiikki ja Poets of the Fall -yhtyeen pelissä käytetty kappale, jotka kaikki ovat niin tyyliiltään kuin sointisävyiltäänkin varsin moderneja. Joissain kohdin aikaa pyritään tuomaan esiin myös esimerkiksi puheen avulla, kuten tehtävässä, jossa Maxin tulee pelastaa vihollisten saartama Vlad ravintolasta. Tehtävässä ei ole aikarajaa, mutta pelihahmojen radiokommenteilla pyritään luomaan kiireen tuntua tehtävään ja nostamaan ajan kulumisen pelaajan tietoisuuteen. Kyseinen tapa on peleissä suhteellisen yleisesti käytetty, etenkin silloin, kun todellisen aikarajan asettamiselle ei ole tarvetta.

3.5. Lisäarvo

Synchresis ja äänten tuottama lisäarvo toimivat peleissä käytännössä samoin kuin elokuvissakin. Lisäarvon hakeminen on usein tarkoituksellista, jolloin toimintapelien tapauksessa esimerkiksi laukausten tai osumien ääniä tehostetaan yhdistämällä niihin ääniä, joita reaali maailmassa emme vastaavassa tilanteessa kuulisi, mutta joita Hollywoodin luomat konventiot ovat opettaneet meidät odottamaan. Se voi kuitenkin olla myös tahatonta, esimerkiksi käytössä olevista resursseista johtuvaa, jolloin synchresiksen vaikutuksesta esimerkiksi lähes millainen naputus tahansa voidaan tulkita vaikkapa askelten ääniksi, kunhan ääni ja kuva vain esitetään samanaikaisesti. Max Payne 2:n tapauksessa tarkoituksellinen lisäarvo on toteutettu hyvin pitkälti elokuville ja televisiosarjoille uskollisilla tavoilla, mutta samaan aikaan havaittavissa on myös lisäarvon tahattomia vaikutuksia, esimerkiksi juuri luonnottomien askelten äänten muodossa. Synchresiksen mahdollistamaa epätodellista tunnelmaa puolestaan hyödynnetään pelin muutamissa hallusinaatio- ja unijaksoissa, joissa kuvasuhteiden epänormaaleiden muutosten ohella äänten ja kuvan muusta pelistä poikkeava löysä synchresis aiheuttaa unenomaisen tunnelman.

Renderöinnillä puolestaan on peleissä merkitystä paitsi erilaisten elämysten muodostajana, myös selvyuden lisääjänä. Toimintapeleissä esimerkiksi tavaroiden, kuten lääkepakkausten, aseiden ja ammusten kerääminen tapahtuu usein yksinkertaisesti kulkemalla hahmolla niiden päältä, jolloin tavarat poimitaan automaattisesti mukaan. Tämä ei käy useinkaan ilmi esimerkiksi pelihahmon animoinnista, vaan pelaajalle viestitetään tapahtumasta ainoastaan äänillä. Max Paynessa tällaisia ääniä ovat mm.

pilleriapurkin rapina ja ammuslippaan loksahdus, jotka siis toimivat samaan aikaan sekä renderöityinä efekteinä, että käyttöliittymän palauteääninä.

Renderöinti toteutetaan peleissä usein samaan tapaan kuin elokuvissa, eli korostamalla joskus varsin voimakkaastikin sellaisia tilanteeseen tai toimintaan liittyviä ääniä, joihin normaalissa elämässä emme kiinnittäisi juurikaan huomiota. Max Payne 2:ssa esimerkkejä tällaisesta ovat mm. ovien saranoiden vinkuminen (joka voi myös varoittaa pelaajaa kimppuun käyvistä vihollisista) ja vaatteiden kahahdus kranaattia heitettäessä. Elokuvamaailman eräs tunnetuimmista kliseistä, auton renkaiden ulvominen jokaisessa tiukemmassa mutkassa tai liikkeelle lähdetessä, kuuluu edellä mainittujen esimerkkien kanssa samaan kategoriaan. Peleissä renderöinti on kuitenkin usein elokuvia korostetumpaa, mikä puolestaan johtuu kahdesta seikasta. Ensinnäkin elokuvat ovat selvästi pelejä vanhempi audiovisuaalisen median muoto, jolle on ajan kuluessa ehtinyt kehittyä selkeitä kerronnallisia konventioita. Peleissäkin tällaisia konventioita toki on havaittavissa, mutta ne eivät välttämättä ole yhtä vahvoja ja vakiintuneita kuin elokuvissa. Toisekseen peleissä pelaaja ei ole vain passiivinen sivustakatsoja, vaan osallistuu toimintaan jatkuvasti. Molempien mainittujen syiden vuoksi renderöintiä joudutaan peleissä korostamaan entisestään, mikäli sillä halutaan herättää pelaajan huomio. Esimerkkinä voidaan pitää vaikkapa pelaajan ampumien laukausten ääntä, joka on aina voimakkuudeltaan vihollisen vastaavaa lujempaa, vaikka vihollinen seisoo pelaajan vieressä. Näin siksi, että pelaajalle tulee viestittää tunne pelkän pamauksen ohella myös rekyylistä ja monista muista tulitaisteluun liittyvistä tuntemuksista, tässä tapauksessa ainoastaan äänen keinoin.

3.6. Kuuntelemisen tavat ja kuuntelupositio

Pelaajan paikka toiminnan keskipisteessä tekee pelien äänikerronnan kuuntelupositioista ja kuuntelemisen tavoista mielenkiintoista pohdittavaa. Yksinkertaistaen voidaan todeta, että elokuvissa kuuntelupositio määräytyy pääasiassa tekijöiden taiteellisten tavoitteiden mukaan, kun taas peleissä kuuntelupositio on alisteinen käytettävyydelle. Poikkeuksia toki löytyy molemmista, mutta perustasolla asetelma tuskin tulee juurikaan muuttumaan. Elokuvat eivät nimittäin ole samalla tavalla sidoksissa katsojan ymmärrykseen, vaan tapahtumat etenevät katsojasta riippumatta. Peleissä taas on

ensisijaisen tärkeää saada pelaaja toimimaan, jolloin lähes kaikki pelin elementit ovat ainakin jossain määrin alisteisia tälle lähtökohdalle.

Kuunteluposition osalta toinen pelien kannalta merkittävä piirre on pelaajan asema sekä pelihahmona, että pelin ulkopuolisena toimijana ja tarkkailijana. Monissa peleissä pelaaja pyritään hyvinkin subjektiivisella kuunteluposiitiolla samastamaan pelihahmoon. Samaan aikaan pelaajalle kuitenkin tarjotaan paljon sellaista ei-diegeettistä informaatiota, josta pelihahmo ei ole tietoinen (kertojaääni, taustamusiikki, erilaiset palauteäänet). Lisäksi kuuntelupositioiden rajoja joudutaan peleissä jatkuvasti rikkomaan käytettävyyden nimissä. Tiettyjä ääniä korostetaan ja toisia jätetään äänikerronnasta kokonaan pois riippumatta siitä, millainen kuuntelupositio kyseisessä tilanteessa olisi taiteellisista lähtökohdista tarkoitus rakentaa.

Edellä mainituista syistä spatiaalinen ja subjektiivinen kuuntelupositio esiintyvät peleissä elokuvia huomattavasti harvemmin puhtaassa muodossaan, ja useimmiten kyse on lähinnä erilaisista painotuksista suuntaan tai toiseen, vaikka molempien elementtejä äänikuvassa olisikin läsnä. Sama pätee myös ulos- ja sisäänpäin kääntyneisyyden suhteen: äänimaailma voi olla pääasiassa ulospäin suuntautunut, mutta tiettyjen efektien, kuten pelihahmon hengästyksen tai sydämensykkeen, käyttäminen käyttöliittymä-ääninä kuvaamaan pelihahmon tilaa saattaa tuoda mukaan hyvinkin subjektiivisia elementtejä.

Max Payne 2:n tapauksessa kuuntelupositio on pääasiassa melkoisen ulospäin suuntautunut, mistä kertovat muun muassa selvästi pitkällä sisätiloissakin kuuluvat suurkaupungin äänet. Monissa kohdin myös vihollisten aiheuttamia ääniä (esimerkiksi puhetta) on selvästi korostettu, mikä johtuu varmasti pitkälti tavoitteesta ohjata pelaaja tiettyyn suuntaan. Esimerkkejä selkeästi subjektiivisemmän kuunteluposition käytöstä pelissä tarjoavat ensinnäkin unijaksot, joissa ympäristön äänet toistuvat hitaina ja etäännytettyinä, mutta pelihahmojen äänet Maxin päässä sen sijaan nousevat päärooliin, ja itse pelissä pelaajan käytössä oleva bullet time -tila, jolloin ulkomaailman äänet hidastuvat ja vaimenevat, ja tilalle nousevat äänet, joiden voidaan tulkita kuvaavan Maxin sydämensykkettä ja veren kohinaa. Kuunteluposition muutoksilla voidaan myös alleviivata pelin tapahtumia tai juonenkäänteitä, kuten käy esimerkiksi ensimmäisen tulitaistelun kohdalla, jolloin ympäristön äänet vaimenevat ja tilalle nousee jännitystä nostattava musiikki.

Havainnoimalla Max Payne 2:n äänimaailmaa Chionin (1994, 25–33) ja Sonnencheinin (2001, 78) esittelemillä kuuntelemisen tavoilla saadaan mielenkiintoista

perustietoa ensinnäkin kyseisestä pelistä ja toisekseen jossain määrin myös tämän tyyppisille peleille tavallisista äänikerronnan keinoista. Syy-seuraus -suhteiden ja semanttisen kuuntelun osalta nämä keinot eivät käytännössä elokuvista juurikaan eroa, ja aiemmin esitetyt asiat tuntuvat pätevän sellaisinaan myös peleihin. Äänen itsensä kuuntelu puolestaan herättää pohtimaan äänen aitoutta ja pelien tapauksissa teknisten lähtökohtien rajoitteita verrattuna elokuviin. Peleissä äänisuunnittelun budjetti voi ensinnäkin olla elokuvia pienempi, jonka lisäksi laitteiden teho- ja muistikapasiteetti voivat aiheuttaa rajoituksia äänen laadulle ja samanaikaisesti toistettavien äänten määrälle. Toisin kuin elokuvissa, äänikerronnan tulee myös pyrkiä ohjaamaan pelaajaa eteenpäin, jolloin äänihierarkian selkeys saattaa mennä äänentoiston aitouden edelle. Esimerkiksi kohtauksissa, joissa pelaajalle halutaan antaa dialogin keinoin tärkeää tietoa, ei samaan aikaan kuuluvien äänten tule ihmisäänelle tyypillisiä taajuuksia liiaksi sotkea. Samat lähtökohdat koskevat toki myös elokuvia, mutta niiden tapauksessa äänen paikka äänikuvassa voidaan määrittellä etukäteen sekunnin murto-osien tarkkuudella, kun taas peleissä pelaajan toiminta hankaloittaa vastaavaa operaatiota. Varsin yleinen ja usein käytetty keino tällaisissa tilanteissa onkin yksinkertaisesti hiljentää kaikkia muita ääniä pelitilanteeseen liitetyn dialogin ajaksi, jolloin pelaaja ei omalla toiminnallaan pysty vahingossakaan sekoittamaan hänelle tarkoitettua viestiä. Samoin monet jatkuvat äänet, kuten esimerkiksi pelihahmon askeleet, voidaan alun alkaenkin suunnitella siten, että ne eivät äänikuvan selkeyttä missään tilanteessa sekoita.

Sonnenscheinin (2001, 78) kuvaama viittaava kuuntelu puolestaan viittaa erilaisiin konventioihin ja stereotyyppioihin, joita tiettyihin ääniin liitämme. Max Paynen tapauksessa esimerkkejä tällaisesta äänenkäytöstä ovat mm. film noir -teemalle tyypilliset jatkuvat sateen ja ukkosen äänet, sekä suurkaupungin kuvaaminen taustalla lähes jatkuvasti kuuluvilla hälytysajoneuvojen sireeneillä.

3.7. Äänet kulisseinä

Kuten elokuvissakin, myös peleissä äänet toimivat usein puhtaasti kulisseinä. Peleissä pelaajalla on kuitenkin huomattavasti elokuvan katsojaa paremmat mahdollisuudet tutkia ympäristöään ja tätä kautta törmätä pelialueen rajoihin. Pelaajan toimien ja etenemissuunnan määrittely ja rajoittaminen on useissa peleissä dramatiikan kannalta tärkeää, mutta ilman oikeanlaista toteutusta tästä seuraa helposti immersion särkyminen.

Max Payne 2:ssa pelaajan etenemistä rajoitetaan esimerkiksi kenttäsuunnittelun kautta. Pelialueet koostuvat pääosin sisätiloista, joissa kaikki paitsi etenemisen kannalta oikeaan suuntaan vievät ovet ovat lukittuja. Tässä suhteessa pelin kenttäsuunnittelu edustaa varsin putkimaista linjaa. Pelaajan valintoja rajoitetaan niin ikään määrittelemällä, mitä Max voi tai ei voi tehdä. Vihollisille ei esimerkiksi voi puhua, tai heidän ohitseen ei voi hiipiä, jolloin ainut vaihtoehto on taistelu.

Hyvin yksipuolistakin pelimaailmaa voidaan kuitenkin tiettyyn pisteeseen asti elävöittää äänellä. Esimerkiksi rajoitetut sisätilat liitetään osaksi suurempaa kaupunkikokonaisuutta taustäänillä, jotka tämän pelin tapauksessa muodostuvat ulkoa kuuluvista myrskyn äänistä, liikenteen melusta ja hälytysajoneuvojen sireeneistä. Tämän yleisemmän kerroksen, joka siis kertoo pelaajalle pelin tapahtumien pysyvän suurin piirtein New Yorkin keskustan alueella, päälle tulevat eri kenttien omat tausta-ambienssit ja äänimatot. Alun sairaalajaksossa näihin kuuluvat esimerkiksi erilaisten laitteiden piipitykset ja puhelinten sointi. Immersio kolmiulotteisesta tilasta luodaan panoroimalla taustääniä pelaajan katseen suunnan mukaan ja voimistamalla ulkomaailman ääniä pelaajan siirtyessä lähemmäksi ikkunaa tai päinvastoin.

Kulissinomaisiksi piste-efekteiksi voisi puolestaan laskea esimerkiksi ovien kolahdukset, jotka kertovat pelaajalle tämän yrittäneen avata lukittua ovea (tässä merkityksessä ne tosin toimivat samalla käyttöliittymän palauteääninä), asuintaloon sijoittuvassa kentässä ihmisten huudot lukittujen ovien takaa pelaajan yrittäessä avata niitä (joissain kohdin vastaavia umpikujia selitetään myös Maxin kertojanäänellä, joka voi esimerkiksi selittää pelaajalle vihollisten jumiuttaneen hissini), sekä ylipäätään kaikki sellaiset efektit (mm. tavaroiden putoamisesta tai kaatumisesta syntyvät äänet), joilla ei suoranaisesti ole muuta funktiota kuin pyrkiä elävöittämään pelimaailmaa. Tämä puolestaan voi tapahtua joko yhdessä animaation kanssa, kuten kaatuvien tai putoilevien tavaroiden tapauksessa, tai yksinään, kuten auki olevien televisioiden kohdalla (televisiokuva on toteutettu muutamalla still-kuvalla, jotka vaihtuvat ruudulla hitaahkoon tahtiin, äänimaailma puolestaan on reaaliaikainen).

Äänen asemaa kulissina tukevat myös erilaiset tilasta kertovat efektit tai niiden ominaisuudet, kuten kaiku tai taajuusjakauma. Max Paynessa tilasta viestivät lähinnä pelaajan askeleet, joiden ääni muuttuu lattian pinnan mukaan. Kyseisessä pelissä ominaisuus ei kuitenkaan ole erityisen korostettu, kuten eivät tämänkaltaiset tiläänet muutenkaan. Esimerkiksi laukausten ääni ei muutu tilan mukaan, vaikka todellisessa elämässä sen kaltainen lyhyt ja terävä ääni olisi erilaisissa tiloissa hyvinkin erilainen.

Kyseessä lienee joko halu pitää äänimaailma selkeänä ja helposti ymmärrettävänä (vrt. äänen aitous ja äänentoisto), tai vaihtoehtoisesti pyrkimys sekä äänten vaatiman tallennustilan että äänimoottorin tarvitseman prosessoritehon minimoimiseen.

Yhden mielenkiintoisen esimerkin kulissien käytöstä tarjoaa Funhouse-kenttä, jossa vierailaan pelin kuluessa kahdesti. Kyseessä on huvipuistotyylinen, suljettu kauhutalo, jossa Mona pitää majaansa. Mielenkiintoiseksi kentän tekee näkyvien ja näkymättömien kulissien suhde niin kuvien kuin ääntenkin puolella, sillä kenttä on yhdistelmä kömpelöitä kummitusjunaefektejä ja kauhuelokuvien äänikerrontaa. Vaikka visuaalinen tyyli onkin selvän parodinen ja kyseessä lienee jälleen kerran kumarrus sarjakuvien suuntaan, pitävät äänet pelaajan ensimmäisellä kerralla varpaillaan, sillä pelaaja ei tiedä, mitkä niistä ovat pelin kannalta merkittäviä ja mitkä pelkkää kulissia. Kentän puolen välin jälkeen mukaan tuleva hieman jazzahtava musiikki vielä entisestään korostaa karnevalistista tunnelmaa ja toisaalta luo pohjaa film noir - elokuvien keskeiselle kohtaamiselle, jossa Monalle on annettu kohtalokkaan naisen rooli. Vaikka musiikki soi taustalla hieman pidempäänkin, ei pelaaja välttämättä kiinnitä siihen huomiota ennen muiden äänten ilotulituksen hiljentymistä siirryttäessä kulissien taakse kohti Monan asuntoa, mikä puolestaan entisestään korostaa edessä olevan tapaamisen merkittävyyttä tarinan kannalta.

3.8. Äänet kerrontana

Kuten jo aiemmin totesin, kerronta Max Paynessa tapahtuu pääasiassa varsinaisten peliosioiden ulkopuolella, joko välianimaatioiden tai sarjakuvanpätkien avulla. Pelitapahtumiin liittyvää kerrontaakin käytetään, mutta huomattavasti vähäeleisemmin. Esimerkiksi pelaajalle tarjottavien mahdollisuuksien ja rajoitusten luomaa kuvaa pelihahmosta korostetaan tämän kommentteilla, joita kertojanääni (joka siis on pelin päähenkilö) silloin tällöin lausuu. Esimerkkinä tällaisesta voidaan mainita Maxin kommentti useita uhreja vaatineen tulitaistelun jälkeen: ”Winterson [Maxin kollega] would have found a way to do this nice, neat and clean”. Tämänkaltaiset kommentit yhdessä pelaajalle tarjottavien vaihtoehtojen kanssa (mm. vihollisten kanssa ei voi neuvotella, eikä heitä voi kiertää, joten taistelu on ainut vaihtoehto) vahvistavat kuvaa Maxista suoran toiminnan miehenä, joka kuitenkin osoittaa jonkinlaista moraalintajua katuessaan toimintaansa. Vastaavanlainen kerrontatilanne syntyy, kun Max

radiokeskustelun jälkeen toteaa: ”I’m going in!”, ja pelaajalle ei tämän jälkeen anneta muuta vaihtoehtoa, kuin edetä tiettyyn suuntaan, eli tässä tapauksessa vihollisia täynnä olevaan huoneeseen.

Maxin toimiminen pelin kertojana ja pääosin menneessä aikamuodossa tapahtuva kerronta selittävät osaltaan pelaajalle pelin lineaarisuutta ja valinnanvapauden vähäisyyttä: kaikki on jo tapahtunut, pelaaja vain ikään kuin elää tapahtumat Maxin muistoissa uudelleen. Tämä mahdollistaa sekä odotusten nostamisen tulevien tapahtumien vihjailulla, että pelaajan ohjaamisen oikeaan suuntaan. Vastaavanlaisia elementtejä käytetään muuallakin pelissä. Esimerkiksi alun sairaalaan sijoittuvaa hallusinaatiojaksoa taustoittavat Maxin päässä kuuluvat äänet, jotka ovat pelin hahmojen kommentteja myöhemmistä vaiheista peliä ja useissa kentissä pelaaja voi puhelinvastaajista löytää viestejä, jotka joko taustoittavat tapahtumia, kertovat lisää hahmoista tai vihjaavat jo tapahtuneista asioista, joista pelaaja ei kuitenkaan ole vielä tietoinen. Liian determinististä pelistä ei kuitenkaan ilmeisesti ole haluttu tehdä, sillä aivan kaikki Maxin kommentit eivät ole menneessä aikamuodossa. Tämä pieni muutos lienee tarkoitettu herättämään pelaajassa tunne, että hän voi sittenkin vaikuttaa pelin tapahtumiin, tosin tässä tapauksessa lähinnä vain epäonnistumalla, minkä olisi tarkoitus kannustaa pelaajaa yrittämään parhaansa. Maxin kommentteilla pyritään myös tilanteen toisintamisen ja selittämisen ohella luomaan tapahtumille vastapainoa esimerkiksi ironisten kommenttien tai pelin henkeen sopivan mustan huumorin keinoin.

Kenttien välisissä, tarinaa eteenpäin kuljettavissa videonpätkissä äänikerronta nousee merkittävään rooliin. Videot noudattavat visuaalisuudeltaan sarjakuvakirjamaista kerrontaa, jossa kulloisenkin sivun (eli näytölle mahtuvan kuva- alan) staattiset, piirretyt ruudut ilmestyvät kerronnan mukaan näkyviin. Kerrontaa seuraavat myös ruutuihin liittyvät puhekuplat, jotka samalla toimivat tekstityksenä kertojaäänelle, toisintaen sen sanomiset. Menneessä aikamuodossa tapahtuvan, pelihahmon tunteita ja taustoja selittävän ei-diegeettisen kerronnan ohella videoiden muu äänimaailma sen sijaan koostuu tiiviisti kuvien tapahtumiin liittyvistä diegeettisistä äänistä, joiden kautta kerronta pysyy jatkuvana, eikä pysähdy sarjakuvaruutujen diaesitykseksi. Aukkojen paikkaamisen ohella äänillä myös alleviivataan ja selitetään kuvan tapahtumia.

Edellä kuvattujen videoiden ohella pelissä on myös useita pelin omalla grafiikkamoottorilla toteutettuja välianimaatioita. Nämä animaatiot ovat yleensä selvästi edellä kuvattuja välivideoita lyhyempiä, ja ne on sijoitettu kenttien alkuun tai erilaisiin

käännekohtiin kenttien sisällä. Kerrontansa osalta nämä välianimaatiot ovat käytännössä identtisiä elokuvien kanssa. Visuaalisella puolella hyödynnetään mm. kuvakulmia selkeästi juuri elokuville eikä niinkään peleille tyypilliseen tapaan ja lineaarisuutensa ja ennalta suunnitellun rakenteensa vuoksi niiden äänikerronta voidaan niin ikään toteuttaa elokuvista tuttuja keinoja suoraan hyödyntämällä. Todennäköisesti juuri tuttujen kerronnan tapojen käytön helppouden vuoksi tällaisten välianimaatioiden tai videopätkien käyttö pelien pääasiallisena tarinankuljetustapana on hyvin yleistä verrattuna esimerkiksi pelitapahtumien keskelle sijoittuvaan kerrontaan, joka puolestaan vaatisi melko erilaista lähestymistapaa.

Nämä pelitilanteiden lomaan sijoitetut animaationpätkät erotetaan itse pelistä siirtymillä, joissa äänet ovat keskeisessä roolissa. Esimerkiksi Maxin tullessa ruumishuoneelle ja löytäessä tappamansa kollegan ruumiin siirtymä-äänenä toimii sydämenlyönti, joka yhdistettynä elokuvamaiseen leikkaukseen muodostaa renderöinnin tapahtuman koko karmeuden tajuamisesta. Toisin kuin esimerkiksi bullet time -tilaan siirryttäessä, ei välianimaatio-siirtymissä käytetä jatkuvasti samaa efektiä, vaan siirtymät on toteutettu selvästi suunnitelmallisemmin ja tilanteen mukaan niin musiikkia, efektejä kuin hiljaisuuttakin hyväksi käyttäen.

Itse pelissä äänikerronta keskittyy pääasiassa ohjaamaan pelaajaa eteenpäin, vihjaamaan tulevista tapahtumista ja syventämään pelin kerrontaa ja hahmoja taustatiedoilla, jotka kuitenkin ovat etenemisen kannalta pääosin merkityksettömiä. Pelihahmojen esimerkiksi radion välityksellä kesken pelitapahtumien käymät keskustelun muun muassa ohjaavat pelaajaa jopa kädestä pitäen oikeaan suuntaan, vaikka etenemisen mahdollistavia reittejä ei usein ole tarjolla kuin yksi. Toisaalta tämän tarkoituksena voi pelin helpottamisen ohella olla myös kulissien peittäminen, jolloin ohjeiden mukaan etenevä pelaaja ei koskaan ehdi huomata vaihtoehtojen suppeaa määrää. Samalla tavoin esimerkiksi hissien piippausta tai oven kolahdusta käytetään usein merkinä saapuvasta vihollisesta tai vihjeenä etenemissuunnasta.

Tapahtumien ja pelihahmon taustoja puolestaan tuodaan esiin esimerkiksi puhelinvastaajaviestien muodossa, vihollisten jälkeensä jättämältä salakuuntelunauhalla tai muiden henkilöiden rupattelun kautta. Uni- ja hallusinaatiojaksoissa pelaaja puolestaan kuulee päässään muiden pelihahmojen kommentteja tapahtumista, joita pelin varsinaisissa kentissä ei vielä ole kohdattu. Eräässä unijaksossa puolestaan käytetään kerronnallisena keinona kahden eri televisiosarjan repliikkejä, joita myös itse pelissä kuullaan vähän väliä. Normaaleissa kentissä television äänillä puolestaan tämän tästä

lisätään jännitystä, sillä pelaaja ei aina voi tietää äänten lähdeä etukäteen. Pelihahmot puolestaan reagoivat pelaajaan varsin yksiselitteisesti. Viholliset paljastavat itsensä usein jo ennalta juttelemalla niitä näitä ja pelihahmon havaitessaan osoittavat aikeensa selvästi huutamalla esimerkiksi ”Kill him!”, tai jonkin muun vastaaventyylisen kommentin.

Pelin hahmot puolestaan on joko tietoisesti tai tiedostamatta jätetty suhteellisen ohuiksi, jopa karikatyyrimaisiksi. Tämä voi olla kumarrus niin sarjakuvien kuin toimintaelokuvienkin suuntaan, mutta yhtä lailla kyseessä voi olla mahdollisten kerronnan keinojen käyttämättä jättäminen. Maxista esimerkiksi korostetaan vahvasti lähinnä kahta puolta: toisaalta machoa toimintasankaria, joka ei epäile käyttää kovia otteita saavuttaakseen tavoitteensa, ja toisaalta traagista, epäonnistunutta miestä, joka ei toimintatavoistaan ja kyvyistään huolimatta ole pystynyt suojelemaan rakkaitaan.

Kaikki tämä annetaan pelaajalle valmiina, eikä hahmon valintoihin ja sitä kautta myöskään persoonaan pääse vaikuttamaan esimerkiksi vaihtoehtoisten toimintatapojen tai monivalintakeskusteluiden kautta. Juonenkuljetus tapahtuu pääosin välivideoissa, joissa Max itse toimii kertojana. Ratkaisu mahdollistaa hahmon tunteiden ja ajatusten esille tuomisen selvästi ulkoista kertojaa paremmin, mutta jostain syystä samanlaista vuorovaikutusta tapahtumien ja hahmon välillä ei pyritä luomaan itse pelitilanteessa, satunnaisia kertojan kommentteja lukuun ottamatta.

Pelimaailman tapahtumia ja juonenkäännteitä kyllä raotetaan esimerkiksi puhelinvastaajaviestien muodossa, mutta Max itse ei pelaajan ohjatessa häntä tunnu reagoivan ympäristön tapahtumiin mitenkään. Esimerkiksi loukkaantumisella ei ennen kuolemaa ole vaikutusta hahmon käyttäytymiseen, eikä juoksentelu pilvenpiirtäjän kapeilla ikkunaulokkeilla kymmenien kerrosten korkeudessa myöskään aiheuta hahmossa minkäänlaista reaktiota, vaikka välianimaatioissa pelihahmon ajatusmaailmaa ja tunnetiloja tuodaan (ainakin tietyiltä osin) jopa korostetusti esiin. Tämä ei sinällään ole peleissä poikkeus, vaan pikemminkin sääntö, mutta samalla kyse on asiasta, johon esimerkiksi hahmoanimaation ohella äänikerronnalla voitaisiin varsin helposti vaikuttaa.

4. ANALYYSIN TULOKSET

Silmiin pistävin ero elokuvien ja pelien äänikerronnassa on pelien äänimaailman alisteisuus pelattavuudelle ja ymmärrettävyydelle. Toisin kuin elokuvissa, peleissä ei (ainakaan tällä hetkellä yleisesti) voida jättää asioita liian tulkinnanvaraisiksi, etenkin kerronnan kannalta keskeisen äänimateriaalin osalta, sillä eräs äänten tyypillisistä funktioista vaikuttaisi olevan pelaajan houkuttelu ja ohjaaminen oikeaan suuntaan. Pelissä pelaajan huomiosta myös kilpailee samanaikaisesti monta seikkaa, eikä pelkästään äänimaailman tai edes puhuttujen kommenttien seuraamisen varaan voida liiaksi laskea. Ymmärrettävyyden ja haluttujen asioiden perille menon varmistamiseksi äänihierarkia muokkautuukin usein juuri kyseisten arvojen ehdoilla, jolloin esimerkiksi realismi, uskottavuus tai äänentoistolliset seikat eivät nouse yhtä merkittävään asemaan. Lähtökohdat ovat kuultavissa kaikilla äänikerronnan alueilla aina ajan ja tilojen kuvauksista kuuntelupositioon ja samasta priorisoinnista kertoo myös puheen elokuviakin korostetumpi rooli muihin äänikerronnan elementteihin nähden.

Vaikka peleihin onkin kiistatta muodostunut omanlaisiaan äänikerronnan konventioita, ovat ne ainakin jossain määrin sidotumpia genreihin ja pelityyppeihin kuin elokuvissa, minkä vuoksi tuttujen kerronnan keinojen lainaaminen toisesta mediasta on usein käytännöllinen vaihtoehto, silloin kun se ylipäätään on mahdollista. Kuvan ja äänen suhteita pohdittaessa pelit voidaan nimittäin kuvakulmansa puolesta jakaa karkeasti kahteen ryhmää: niihin, joissa pelaaja pystyy vaikuttamaan pelin kamerakulmaan, ja niihin, joissa tätä mahdollisuutta ei ole. Ensimmäiseen kategoriaan kuuluvat pelit, joissa kuvakulma sinänsä saattaa olla rajoitettu ensimmäiseen tai kolmanteen persoonaan, mutta joissa pelaaja saa itse ohjata pelihahmon katseen (ja sitä kautta kameran) suuntaa. Toisessa ryhmässä puolestaan pelaaja ei voi vaikuttaa kuvakulmaan eikä kameran paikkaan muutoin kuin esimerkiksi ohjaamalla hahmonsa ruudun ulkopuolelle, jolloin kuvakulma vaihtuu. Jotkin pelit, kuten *Silent Hill* -pelisarja, yhdistelevät edellä mainittuja lajityyppejä tarjoamalla pelaajalle mahdollisuuden käänellä kameraa joissain ympäristöissä ja rajoittamalla kuvakulmaa joskus hyvinkin elokuvamaisesti toisissa.

On sanomattakin selvää, että elokuvasta tuttujen äänikerronnan konventioiden soveltaminen on huomattavasti helpompaa sellaisissa peleissä, joissa kuvakulma ja kameran sijainti eivät ole pelaajan hallinnassa. Haasteen toki tällöinkin muodostaa pelien ajallisesti ei-lineaarinen luonne, jonka vuoksi esimerkiksi vihjaukset tulevaan

joudutaan toteuttamaan hieman toisin kuin elokuvissa, eikä ääniraita mm. musiikin osalta voi olla samalla tavoin kerronnan tapahtumia sekunti sekunnilta seuraava tai niitä kommentoiva kuin mihin elokuvissa olemme tottuneet, vaikka adaptiivisella musiikilla tämän kaltaiseen tilanteeseen on pyrittykin.

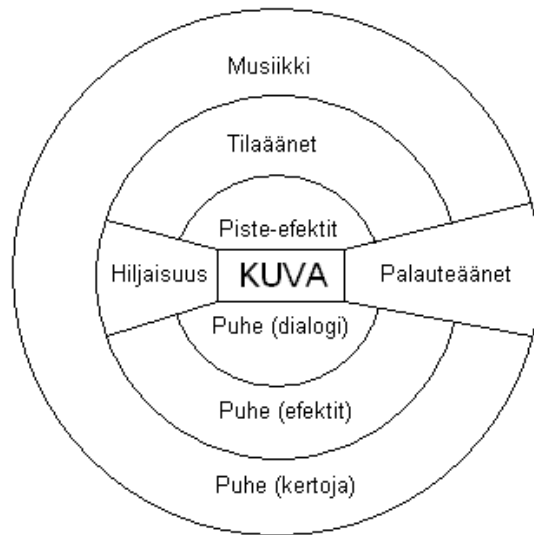
Samaa ei voi sanoa erilaisista välivideoista, joihin elokuvista tutut kerronnan keinot pätevät suoraan niin äänen kuin kuvankin osalta, mikä varmasti selittää kyseisen kerrontatavan yleisyyttä peleissä. Tämä johtaa usein myös mielenkiintoisiin ristiriitoihin esimerkiksi pelihahmoja kuvattaessa: välianimaatioissa elokuvan keinoin usein melko inhimillisinä esitetyt hahmot eivät pelaajan kontrollissa välttämättä reagoi juuri mihinkään ympäristön tapahtumiin. Syynä tähän voi olla tarkoitus jättää eläytyminen ja sitä kautta erilaiset tunnekokemukset pelaajan huoleksi, mutta miksi sitten ylipäättään esitellä hahmojen tätä puolta välianimaatioissa? Kaiken kaikkiaan kuvatun kaltainen tilanne tuntuisi peleissä olevan melko yleinen. Roolipeleissä, joiden painopiste on usein hahmon kehittämisessä ja siihen eläytymisessä, ei ongelma välttämättä ole erityisen merkittävä, mutta hahmojen osalta pitkälle käsikirjoitetuissa peleissä ristiriita voi toisinaan olla jopa kiusallisen selvä.

Äänikerronnan peruselementtien tehtävät peleissä ovat pääosin samat kuin elokuvissakin, mutta samankaltaiseen lopputulokseen ei päästä samoilla keinoilla, vaan äänisuunnittelussa on jatkuvasti otettava huomioon pelien erityispiirteet ja medioiden erot. Kuten todettua, musiikki esimerkiksi ei (ainakaan kovin helposti) voi seurata pelin tapahtumia sekunti sekunnilta ja pyrkiä kommentoimaan ja selventämään niitä kuten elokuvissa, mutta sitä kyllä käytetään samalla tavoin esimerkiksi tiettyjen tilanteiden alleviivaamiseen. Yleinen tapa onkin liittää musiikki osaksi jotain kerronnan kannalta keskeistä tilannetta pelissä, jolloin esimerkiksi pelaajan saapuminen tiettyyn paikkaan käynnistää taustamusiikin. Tyypillistä on myös musiikin käyttö hieman yleisemmällä tasolla, esimerkiksi jonkin pelialueen tunnelmaa kuvaavana ja kommentoivana tekijänä (kenttäkohtaiset teemat) tai kontrastien luojana ja toiminnan rytmittäjänä (musiikin käyttö vaikkapa taistelukohtausten taustalla).

Äänikerronnan elementeistä puheella on puolestaan kerrontaan nojaavissa peleissä vähintään yhtä keskeinen merkitys kuin elokuvissakin. Pelihahmojen kommentteja tai kertojaa voidaan käyttää niin tapahtumien, hahmojen kuin pelisuunnittelullisten rajoitteidenkin selittämiseen, ja äänihierarkiassa etenkin etenemisen kannalta tärkeitä viestejä priorisoidaan usein selvästi muun ääni-informaation kustannuksella esimerkiksi laskemalla kaikkien muiden äänten

voimakkuutta puheen ajaksi tai jättämällä puhe ennalleen, kun muu äänimaailma muuttuu (esim. Max Payne 2:n bullet time -tilaan siirryttäessä). Hiljaisuus taas ei elokuvien tapaan useinkaan ole todellista hiljaisuutta, vaan pikemminkin äänten vähäisyyttä ja sellaisten äänten nostamista esiin, joita emme tavallisesti kuulisi. Aivan kuten elokuvissakin, myös peleissä hiljaisuuden tärkein tehtävä lienee kontrastien luominen esimerkiksi jonkin tilan tutkimisen ja taistelutilanteen välille. Tehosteista puolestaan tilääniä käytetään samoin kuin elokuvissakin paitsi tilojen ominaisuuksien kuvaamiseen, myös yhtenäisyyden luomiseksi esimerkiksi pelikenttien tai kuvakulmavaihdosten välillä. Piste-efektien rooli puolestaan on ymmärrettävyyden lisääminen esimerkiksi syy-seuraus -suhteiden kautta ja usein myös pelaajan houkuttelu oikeaan suuntaan. Lisäksi piste-efekteillä voi usein olla kaksoismerkitys sekä diegeettisinä ääniä että käyttöliittymän palauteääninä.

Pelien interaktiivisen luonteen vuoksi olenkin nostanut käyttöliittymän palauteäänit viidenneksi äänikerronnan elementiksi pelejä analysoitaessa. Näin siksi, että etenkin digitaalisten pelien tapauksessa pelaaja ei pääse pelihahmoon käsiksi suoraan, vaan välissä on aina jonkinlaisia, niin fyysisiä (peliohjain, hiiri ja näppäimistö tms.) kuin ohjelmallisiakin (erilaiset valikot, inventaarioruudut, valintapainikkeet tms.) käyttöliittymiä. Vaikka käyttö



Kaavio 5: Pelien äänikerronnan elementit

pyritäänkin usein tekemään käyttäjälle mahdollisimman helpoksi suunnittelemalla käyttöliittymät niin yksinkertaisiksi kuin mahdollista ja hyödyntämällä vallalla olevia konventioita, joihin käyttäjät ovat tottuneet, löytyy pelien tapaisista monimutkaisista järjestelmistä aina sellaisia funktioita, joita käyttäjälle joudutaan tavalla tai toisella selventämään. Tämä johtuu mm. siitä, että lähes samanlaisetkaan pelit harvoin ovat täysin identtisiä, mikä heijastuu myös käyttöliittymiin, ja toisaalta esimerkiksi simulaation tarkkuus karsii väkisin pelistä pois joitain sellaisia asioita, joita tavallisessa elämässä pidämme itsestään selvinä. Kokonaan oma lukunsa ovat lisäksi pelit, joilla ei abstraktin luonteensa vuoksi ole

minkäänlaista kosketuspintaa reaali maailmaan ja sitä kautta pelaajalle tuttuun arkielämään.

Käyttöliittymän palauteäänten tehtävä on siis kertoa käyttäjälle, että hänen tekemänsä toiminto on rekisteröity. Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa esimerkiksi kuvan kaksintamista äänellä, josta tyypillisiä esimerkkejä ovat vaikkapa valikoissa liikkumista säästävät ääniefektit. Joissain tapauksissa äänillä kerrotaan myös sellaisia asioita, joita ei esimerkiksi resurssien vuoksi ole toteutettu visuaalisesti. Tyypillisiä esimerkkejä tällaisesta peleissä ovat tavaroiden kerääminen kulkemalla niiden päältä pelihahmolla, jolloin jonkinlainen tilanteeseen sopiva ääniefekti kertoo, että tavara on poimittu mukaan, vaikkei itse pelihahmo tähän mitenkään (esimerkiksi kumartamalla ja poimimalla kyseisen tavarana) reagoikaan. Toiminnon onnistumisen ohella palauteäänet voivat tietenkin viestiä myös epäonnistumisesta tai siitä, ettei jokin toiminto ole sillä hetkellä käytössä. Kuten jo aiemmin on todettu, on palauteäänten erotteleminen diegeettisistä äänistä monesti vaikeaa, sillä samalla efektillä voi usein olla kaksoismerkitys: esimerkiksi aseisen iskurin naksahdus yritettäessä ampua tyhjällä aseella on paitsi realistinen efekti itsessään, myös palauteääni pelaajalle panosten loppumisesta. Joissain peleissä kyseinen ääni voi myös olla ainoa panosten loppumisesta viestivä tekijä, kun taas toisissa peleissä samaa asiaa saatetaan kuvata myös visuaalisesti esimerkiksi ruudun alalaidassa näkyvillä mittareilla. Tämän vuoksi olen sijoittanut palauteäänet oheisessa kaaviossa hiljaisuuden tavoin omaksi sektorikseen, mutta toisin kuin hiljaisuus, palauteäänet voivat olla yhtä lailla diegeettisiä kuin ei-diegeettisiäkin.

Realistisuutta (tai pikemminkin sitä, mitä olemme tottuneet pitämään uskottavana äänentoistona) ja taiteellista ilmaisupeleissä rajoittavat elokuvia enemmän paitsi pelattavuuden ja ymmärrettävyyden asettamat vaatimukset, myös tekniset rajoitukset. Pelialustasta riippuen esimerkiksi käytössä olevat resurssit niin tallennus- kuin prosessointikapasiteetinkin suhteen joudutaan jakamaan usean osatekijän kesken, eikä ääni useinkaan ole näistä etusijalla. Lisäksi monet nimekkäät pelijulkaisut pyritään yhden pelialusta sijaan julkaisemaan mahdollisimman monelle laitteelle, mikä niin ikään asettaa omat rajoituksensa äänisuunnittelun teknisille lähtökohdille. Oman haasteensa tilanteeseen lisäävät myös pelien elokuvia selvästi pidempi kesto (tyypillisesti n. 10 tunnista 60 pelituntiin, tai massiivisten verkkoroolipelien tapauksessa jopa kuukausiin) ja kehitykseen käytettävissä olevat resurssit. Lähtökohdista johtuen äänimateriaalia joudutaan kierrättämään huomattavasti elokuvia enemmän, ja tyypillisiä

peleille ovat niin tilaäänistä kuin musiikistakin muokatut leikkeet, joita voidaan pyörittää esimerkiksi jonkin pelialueen taustalla jatkuvasti, ja säästää tällä tavoin niin tuotantokustannuksia kuin tehon- ja tallennuskapasiteetinkin tarvetta.

Leikkeet puolustavat paikkaansa myös pelien epälineaarisen rakenteen vuoksi: pelintekijät eivät voi tietää, kauanko pelaaja viettää aikaansa esimerkiksi jollain alueella, minkä ohella jokin toiminto, kuten vaikkapa taistelutilanne, voi toistua jopa tuhansia kertoja pelin aikana, jolloin esimerkiksi muutamien remix-versioiden tekeminen samasta taistelumusiikista on huomattavasti kustannustehokkaampi tapa luoda vaihtelua kuin useiden kokonaan uusien sävellysten toteuttaminen. Pelien epälineaarisuuden esittämään haasteeseen on pyritty vastaamaan myös erilaisilla adaptiivisilla järjestelmillä, jotka seuraavat pelitapahtumia ja muokkaavat musiikkia reaaliaikaisesti tilanteen mukaan. Toinen keino täysin adaptiivisten järjestelmien ohella elokuvallisten tehojen saavuttamiseksi musiikilla on musiikin liittäminen tiettyihin pelitilanteisiin, alueisiin, objekteihin ja juonenkäänteisiin. Säveltämisessä voidaan tällöin sivuuttaa monet adaptiivisen musiikin mukanaan tuomista haasteista, mutta käytännössä tämä edellyttää, että musiikki säästetään pelin käännekohtiin, eikä Hollywood-tyylistä, kerrontaa läpi koko elokuvan keston seuraavaa musiikkiraitaa edes yritetä toteuttaa. Äänien implementoinnin ja pelien simulaatioluonteen vuoksi niiden äänikerrontaa analysoitaessa on myös aina muistettava ottaa huomioon se tosiseikka, että esimerkiksi videoitaessa peliä nauhalle tarttuu vain yksi monista mahdollisista narratiiveista.

Jotkin äänikerronnan ilmiöt, kuten sychresis, myös helpottavat äänisuunnittelijoiden taistelua teknisiä rajoituksia vastaan. Kunhan ääni on riittävän samanaikainen kuvan kanssa, hyväksymme esimerkiksi askelten tai laukausten ääniksi varsin erilaisiakin vaihtoehtoja, mitä erityisesti tekniikaltaan rajoitettujen alustojen, kuten mobiililaitteiden ja käsikonsolien (tai vaikkapa internet-selaimessa pyörivien pikkupelien) tapauksessa yleisesti hyödynnetään. Ilmiön muutkin mahdollisuudet ovat kuitenkin pelien äänisuunnittelijoilla tiedossa, ja etenkin perinteiseen kerrontaan nojaavissa peleissä niitä myös yleisesti käytetään, mistä kertoo mm. Max Payne 2 unijaksojen löysä sychresis, jolla unenomaista tunnelmaa entisestään korostetaan. Tässäkin asiassa täysin oma lukunsa ovat kuitenkin abstraktit tai reaali maailmasta vahvasti poikkeavat pelit.

Peleissä myös pyritään hyödyntämään renderöintiä osin jopa elokuviakin tehokkaammin. Tähän ovat syynä samastumisen suuri merkitys pelikokemuksen

synnyttäjänä ja pyrkimys ymmärrettävyyteen, minkä vuoksi renderöinnillä on kiinteä suhde käyttöliittymän palauteääniin. Renderöintiä siis käytetään kokemusten välittämisen lisäksi myös entisestään selventämään pelin tapahtumia ja pelaajan tekemisiä tälle itselleen. Käytetyt keinot puolestaan ovat samanlaisia kuin elokuvissakin, tyypillisimmillään esimerkiksi joidenkin sellaisten äänten korostamista, jotka normaalisti eivät juuri herättäisi huomiotamme ja erilaisten efektien yhdistelemistä, jotta kokonaisvaikutelma tapahtuman fyysisyydestä välittyisi paremmin vain kahden aistin kautta.

Huolimatta siitä, onko pelaajan näkökulma pelimaailmaan ennalta rajattu vai vapaasti pelaajan ohjattavissa, eroavat pelit ja elokuvat ratkaisevasti toisistaan pelaajan vapaudessa tutkia pelimaailman rajoja. Mahdollisuus tähän voi toki joissain peleissä, joissa sekä pelaajan liikkumista että kuvakulmaa on ennalta rajattu, olla melkoisen vähäinen, kun taas toiset pelit antavat pelaajalla varsin vapaat kädet ”kulisseihin” tutustumisen suhteen. Pelimaailman rajat tulevatkin monesti varsin selvästi esiin, mutta näitä voidaan osaltaan pyrkiä peittelemään ja selittämään äänillä, jolloin immersio vahvistuu. Esimerkiksi ovet, joita pelaaja ei saa auki, tuntuvat helposti kulisseilta, mutta kun niihin liitetään lukitun oven riuhtomista muistuttava ääni pelaajan yrittäessä avata niitä, annetaan pelaajalle ainakin jonkinlainen looginen selitys siitä, miksi ovesta ei pääse. Max Payne 2:ssa pelimaailman rajoitusten selittämiseen käytetään edellä kuvatun efektin lisäksi mm. ovien takaa kuuluvia kommentteja, koiran haukuntaa ja kertojan esittämiä kommentteja. Samalla tavoin myös mahdollisuuksien ja niiden rajoitusten kautta tapahtuvaa kerrontaa voidaan selittää äänillä, kuten Max Payne 2:ssa on selitetty jatkuvaa väkivallan käyttöä kertojan kommentteilla Maxin luonteesta.

Äänen ja kuvan suhteisiin liittyen on vielä syytä tehdä eräs huomio. Suhdetta diegeettisten ja ei-diegeettisten äänten välillä hämärtävät peleissä elokuvia enemmän käyttöliittymän palauteäänet, joilla voi samaan aikaan olla sekä tarinan maailmaan kuuluvia että siitä täysin irrallaan olevia funktioita. Selkeitä, elokuville tyypillisiä siirtymiä alueelta toiselle käytetään tuki myös peleissä, mistä Poets of the Fall -yhtyeen pitkin peliä esiintyvä Late Goodbye -kappale on oiva esimerkki. Jako onscreen- ja offscreen-ääniin ei kuvakulman pelaajan kontrolliin jättävissä peleissä myöskään ole yhtä selvä kuin elokuvissa, sillä käytettäessä samaa määritelmää Chionin (1994, 73–75) kanssa monien efektien kategoria vaihtuisi puhtaasti pelaajan sen hetkisen kuvakulman mukaan. Hedelmällisempää onkin pelien tapauksessa tarkentaa määritelmää siten, että offscreen-äänet ovat sellaisia ääniä, joiden aiheuttajaa pelaajan ei ainakaan sen

hetkisestä olinpaikastaan ole edes mahdollista nähdä, oli hänen kuvakulmansa pelimaailmaan kyseisellä hetkellä sitten mikä tahansa.

5. PÄÄTELMÄT JA JATKOTUTKIMUKSEN TARVE

Analyysin tuloksia arvioitaessa tulee muistaa, että kyse on vain pienestä osasta totuutta, sillä erot pelityyppien ja sitä kautta myös kerronnan tapojen, kerronnan merkityksen ja äänten aseman välillä peleissä ovat elokuvia huomattavasti suurempia. Nyt esitetyn analyysin onkin tarkoitus tarjota lähinnä esimerkki ja lähtökohta jatkotutkimukselle, sillä tämän tutkimuksen puitteissa resurssit eivät mahdollistaneet elokuvaäänitutkimuksen pohjalta luodun mallin tarkempaa testausta erilaisilla peleillä. Tästä syystä monet seikat aina taiteellisista ratkaisuista teknisiin rajoituksiin Max Payne 2:ssa varmastikin vaikuttavat myös tämän analyysin tuloksiin, mutta olen koettanut ottaa tämän huomioon pitäytymällä analyysissa suhteellisen yleisellä tasolla.

On kuitenkin selvää, että ensisijaisesti tässä tutkimuksessa arvioimani malli soveltuu tarinankerrontaa suosivien pelien analysointiin. En kuitenkaan näe suoranaisia ongelmia mallin soveltamisessa myöskään hyvin erilaisten pelien, kuten simulaatioiden tai ongelmanratkaisupelien äänimaailmojen analysointiin, joskin jotkin osat siitä voivat tällöin saada erilaisia painotuksia, kaivata uudelleen arviointia tai puuttua analysoitavasta pelistä kokonaan. Erityisesti neljässä kaaviossa esittämäni analyysin peruslähtökohdat kuvaavat sellaisia äänikerronnan osa-alueita, elementtejä ja tapoja, jotka useimmista peleistä ainakin jossain muodossa löytyvät, ja vaikka näin ei jokaisen elementin tai käyttötavan kohdalla olisikaan, tarjoavat ne toivottavasti ainakin hyvän lähtökohdan pohdiskelulle siitä, miksi näin on. Elokuvatutkimuksen puolelta tutuissa käsitteissä pitäytyminen, silloin kun se vain järkevästi on mahdollista, puolustaa mielestäni paikkaansa myös siksi, ettei monitieteistä lähestymistapaa suotta suljettaisi pelitutkimuksen ulkopuolelle. Äänen tutkiminen niin elokuvissa kuin peleissäkin on jo lähtökohtaisesti siinä määrin harvinaista, ettei asiaa kannata suotta monimutkaistaa, ellei siihen ole hyviä perusteita. Pelit ja elokuvat eroavat monilta osin merkittävästi toisistaan, mitä tuskin kukaan voi kieltää, mutta samaan aikaan erilaisia kerronnan keinoja ja audiovisuaalisia motiiveja lainataan surutta puolin ja toisin. Koska sekä pelit että elokuvat ovat olennainen osa länsimaista populaarikulttuuria ja niiden yleisö on pitkälti samaa, hyötyy myös populaarikulttuurin tutkimus yhteisten käsitteiden arvioinnista, valinnasta ja käytöstä.

Tämän työn perusteella voidaan kuitenkin todeta, että elokuvatutkimuksen käsitteitä voidaan soveltaa ainakin tietynlaisten pelien äänikerronnan keinojen analysointiin. Mallin todelliset vahvuudet, heikkoudet ja kehittämisen tarpeet tulevat

kuitenkin esille vasta intensiivisen testauksen kautta. Jotta sen hyödyllisyyttä voitaisiin todella arvioida, tulisi sen soveltuvuutta pelianalyysiin arvioida mahdollisimman monia, tyyleiltään erilaisia pelejä analyysin kohteina käyttäen. On myös hyvin todennäköistä, että kaikilta osiltaan elokuvatutkimus ja sen menetelmät eivät parhaita mahdollisia työkaluja pelianalyysiin tarjoa, joten vaihtoehtoisten menetelmien arviointi on jatkossa vähintään yhtä tärkeä urakka. Erityisen hedelmällisen lähtökohdan peliäänen analysoimiseen tarjoaakin tässä suhteessa mielestäni äänimaisematutkimus, kuten Grimshaw ja Schott (2007) artikkelissaan osoittivat, ja tätä näkökulmaa tulisikin tulevaisuudessa ehdottomasti laajentaa.

6. LÄHTEET

Arrasvuori, Juha (2006) *Playing and Making Music. Exploring the Similarities Between Video Games and Music-Making Software.* Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Bacon, Henry (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria.* Helsinki: SKS.

Belinkie, Matthew (1999) Video game music: not just kid stuff.

<http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Bernstein, Daniel (1997) Creating an interactive audio environment.

http://www.gamasutra.com/features/19971114/bernstein_01.htm [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Bessell, David (2002) What's that funny noise? An examination of the role of music in Cool Boarders 2, Alien Trilogy and Medieval 2. Teoksessa King, G. & Krzywinska, T. (toim.) *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces.* Lontoo: Wallflower Press. s. 136-144.

Bordwell, David (1986) *Narration in the Fiction Film.* Lontoo: Routledge.

Boyd, Andrew (2003) When worlds collide: sound and music in film and games.

http://www.gamasutra.com/features/20030204/boyd_01.shtml [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Brandon, Alexander (1998) Interactive music: merging quality with effectiveness.

http://www.gamasutra.com/features/19980327/brandon_01.htm [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Cavalcanti, Alberto (1939) Sound in Films. *Films* vol. 1, no. 1, November, s. 25-39. Saatavana myös: <http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/sound-in-films.htm> [verkkolähde, viitattu 11.5.2008].

Chatman, Seymour Benjamin (1978) *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Lontoo: Cornell University Press.

Chion, Michel (1994) *Audio-Vision. Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.

Clark, Andrew (2001) Adaptive music.

http://www.gamasutra.com/resource_guide/20010515/clark_01.htm [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Costikyan, Greg (2002) I have no words & I must design: Toward a Critical Vocabulary for Games. <http://www.digra.org/dl/db/05164.51146> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Frasca, Gonzalo (1999) Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Frasca, Gonzalo (2002) Simulation 101: Simulation versus Representation. <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Grimshaw, Mark ja **Schott**, Gareth (2007) Situating Gaming as a Sonic Experience: The Acoustic Ecology of First-Person Shooters. <http://www.digra.org/dl/db/07311.06195.pdf> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Hannigan, James (2004) Changing our tune – part one. <http://www.jameshannigan.co.uk/changing.htm> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Holman, Tomlinson (2002) *Sound for Film and Television*. Boston: Focal Press.

Järvinen, Aki (2002) Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. <http://www.digra.org/dl/db/05164.35393.pdf> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Järvinen, Aki (2003) Making and breaking games: a typology of rules.

<http://www.digra.org/dl/db/05163.56503> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Kassabian, Anahid (2001) *Hearing Film. Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York & London: Routledge.

Kayali, Fares ja **Pichlmair**, Martin (2007) Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games. <http://www.digra.org/dl/db/07311.14286.pdf> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Kenttämies, Jouni ja **Koivumäki**, Ari (2007) *Äänipää*. <http://www.aanipaa.tamk.fi>. [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Kracauer, Siegfried (1960) Dialogue and Sound.

<http://lavender.fortunecity.com/hawkslane/575/dialogue-and-sound.htm> [verkkolähde, viitattu 11.5.2008].

Lankoski, Petri (2005) Building and reconstructing character: A case study of silent Hill 3 in Changing Views: World in Play. <http://mlab.taik.fi/~plankosk/sh3-digra2005.pdf> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Levinson, Jerrold (1996) Film Music and Narrative Agency. Teoksessa Bordwell, David & Carroll, Noel (toim.) *Narration in Fiction Film*. Lontoo: Routledge.

Miller, Mark (1997) Producing interactive audio: thoughts, tools and techniques.

http://www.gamasutra.com/features/19971114/miller_01.htm [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Morton, Scott (2005) Enhancing the impact of music in drama-oriented games.

http://www.gamasutra.com/features/20050124/morton_01.shtml [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Pidkameny, Eric (2002) Levels of sound.

<http://www.vgmusic.com/information/vgpaper2.html> [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Prince, Bobby (1997) Tricks and techniques for sound effect design. http://www.gamasutra.com/features/19960819/prince_01.htm [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Ross, Rob (2001) Interactive music...er, audio. http://www.gamasutra.com/resource_guide/20010515/ross_01.htm [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].

Sergi, Gianluca (2005) In Defence of Vulgarity: the Place of Sound Effects in the Cinema. <http://www.filmsound.org/articles/sergi/sound-effects-place.htm> [verkkolähde, viitattu 11.5.2008].

Sonnenschein, David (2001) *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michigan: Michael Wiese Productions.

Whitmore, Guy (2003) Design with music in mind: a guide to adaptive audio for game designers. http://www.gamasutra.com/resource_guide/20030528/whitmore_01.shtml [verkkolähde, viitattu 22.4.2008].