

**"It's turning into a horror story."
Intermediaalisuus ja lajitykökset pelin *Alan Wake* kertovissa
teksteissä**

Silja Korkeamäki
Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Suomen kirjallisuuden maisteriopinnot
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2017

Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Suomen kirjallisuuden maisteriopinnot

KORKEAMÄKI, SILJA: "It's turning into a horror story." Intermediaalisuus ja lajikytkökset pelin *Alan Wake* kertovissa teksteissä

Pro gradu -tutkielma, 93 s.
Huhtikuu 2017

Tutkielma käsittelee digitaalisen pelin *Alan Wake* (2010) sisältämien kertovien tekstien tapaa hyödyntää erilaisia lajiperinteitä ja luoda niiden kautta intermediaalisia illuusioita. Päämääränäni on kartoittaa, millaisia kirjallisuudelle, elokuvalle ja peleille ominaisia lajiperinteitä nämä tekstit yhdistelevät. Selvitän myös, kuinka useiden eri mediumien lajiperinteet toimivat limittäin ja vaikuttavat tekstien tulkintaan. Tarkastelen lopuksi myös digitaalisen pelin kertovien tekstien luonnetta peilaamalla niitä kirjallisuuden lajiteoriaan.

Lähestyn aihetta käsittelemällä kolmea erilaista kertovan tekstin tyyppiä pelissä: peliin siroteltuja romaanikäsikirjoituksen sivuja, pelimaailmassa katsottavissa olevaa televisio-ohjelmaa sekä pelihahmon kertojanääntä. Irina O. Rajewskyn teoria intermediaalisten viitteiden luokittelusta paljastaa, että kaikki kolme muotoa toimivat intermediaalisina systeemi-viitteinä. Ne siis luovat illuusioita kirjallisuuden tai televisiosarjojen läsnäolosta. Nämä illuusioiden tuotetaan paljolti lajiperinteiden avulla. Huomattava määrä *Alan Waken* teksteissä nähtävistä lajiperinteistä kytkeytyy gotiikkaan ja sen alalajiin, amerikkalaiseen gotiikkaan.

Alan Wakelle tyypillinen piirre on myös intertekstuaalisten viitteiden suuri määrä. Näiden viitteiden tapa kytkeä *Alan Wake* osaksi tiettyjen fiktiivisten teosten joukkoa muodostuukin keskeiseksi tulkinnalliseksi elementiksi. Tarkastelen tästä näkökulmasta kolmea intertekstuaalista ilmiötä: pastissia, alluusioita ja subtekstiä. Lähtökohtanani intertekstuaalisuudelle ovat Gérard Genetten luokitukset tekstienvälisille suhteille, joita täydennän kunkin käsitteen ympärillä käydyllä teoreettisella keskustelulla. Niiden avulla osoitan, miten *Alan Waken* kertovat tekstit osallistuvat kauhun klassikoiden piirteitä yhdistelemällä ja esikuvansa selkeästi ilmaisemalla erittäin "tyypillisen" kauhuteoksen luomiseen. Samalla peli toimii tutkielmana itse kauhugenrestä.

Pelin kertovien tekstien muoto ja suhde muihin kertoviin teksteihin on vähäisesti tutkittu aihe. Tarkastelen tutkielmassani lopuksi sitä, millä tavoin *Alan Waken* kertovat tekstit olisivat nähtävissä omana lajinaan ja millä tavoin ne lopulta väistävät kirjallisuustieteellistä määrittelyä. Pelin kertovilla teksteillä on rakenteellisia kaavamaisuuksia, mutta lopulta tekstien esiintyminen osana pelin ekonomiaa tekee niistä dynaamisia tavalla, jota kirjallisuustieteellinen luokittelu ei tavoita. Kirjallisuustieteellinen kehys on kuitenkin digitaalisissa peleissäkin perusteltu lähtökohta intertekstuaalisuuden ja intermediaalisuuden kaltaisten ilmiöiden tarkastelulle.

Avainsanat: Intermediaalisuus, digitaalinen peli, intertekstuaalisuus, laji, kauhu

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Kohdeteos	4
1.2	Teoreettiset lähtökohdat ja keskeiset käsitteet	7
1.2.1	Laji	7
1.2.2	Intertekstuaalisuus	9
1.2.3	Intermediaalisuus	12
2	Intermediaalisuus ja genre	14
2.1	Romaanikäsikirjoitus Departure	14
2.2	Waken kertojanääni	22
2.3	Televisiosarja Night Springs	31
3	Intertekstuaaliset ilmiöt	38
3.1	Hämärän rajamaat	38
3.2	Lintuparvi katonharjalla	46
3.3	Pikkukaupunki vuorten keskellä	56
4	Digitaalisen pelin kertova teksti ja laji	67
4.1	Lajillisuus	67
4.2	Mediaalisuus	74
5	Lopuksi	82
	Lähteet	88

1 Johdanto

Somehow, the world had changed. Like the channel had been switched without a warning. You think you're watching a sitcom and you're really watching a horror show. (AW, episodi 2: Taken, sivu 15: Barry in the Elderwood.)

Katkelmassa digitaalisen pelin *Alan Wake* (= AW, 2010) hahmo Barry Wheeler pohtii maailmaa ympärillään – maailmaa, joka on pyörähtänyt aivan ylösalaisin sen jälkeen, kun hän saapui Bright Falls -nimiseen pikkukaupunkiin ja yliluonnolliset kauhut olivat yhtäkkiä osa hänen todellisuuttaan. Siihen nähden, että *Alan Wake* on alaotsikkonsa mukaan lajityypiltään ”psykologinen toimintatrilleri”, se viittaa kerronnassaan huomattavan usein kauhun lajityyppiin. Genren rakentuminen on luonnollisesti kaikkea muuta kuin yksioikoista ja selvärajaista. Riittämättömäksi osoittautuu myös pysähtyminen teoksen omaan sanalliseen määritelmään itsestään. Pelaajalle käy hyvin pian selväksi, että *Alan Wake* on erittäin intertekstuaalinen kokonaisuus, joka ammentaa paitsi monesta lajista, myös monen eri taidemuodon lajitradiioista. Digitaalinen peli esitysmuotona mahdollistaa muun muassa tekstin, äänen ja liikkuvan kuvan yhdistämisen tilallisiin elementteihin. Tässä tutkielmassa tarkastelen *Alan Wakea* kirjoittamalla, millaisiin lajitradiioihin sen kertovat tekstit kiinnittyvät ja miten moninaisten traditioiden läsnäolo vaikuttaa tekstien tulkintaan sekä niiden intermediaaliseen rakentamiseen. Hahmottelen näiden havaintojen pohjalta myös digitaalisten pelien kertovien tekstien monisyistä suhdetta kirjallisuustieteellisiin lajiteorioihin.

Digitaaliset pelit ovat olleet jo useampia vuosikymmeniä kulttuurillista valtavirtaa länsimaissa. Pelialan arvo on maailmanlaajuisesti jo ohittanut esimerkiksi elokuvateollisuuden. *Pelajakbarometri 2015* (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 2) kertoo, että suomalaisista 10–75-vuotiaista 60,1 % pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa. Erilaisia digitaalisten pelien tyyppejä on enemmän kuin koskaan, ja vaikka kerronnalliset ominaisuudet jäävät monissa peleissä sivuosaan, herättää taidokas tarinankerronta pääosin myönteisiä reaktioita pelaajissa ja peliarvioissa. Digitaaliset pelit ovatkin nousseet kuin varkain hyvin keskeiseksi kulttuurilliseksi tarinankerronnan tavaksi. Silti ne – ja erityisesti niiden sisältämät kertovat tekstit – varsin usein jäävät kerronnan tutkimuksessa sivuhuomion osaan tai tulevat

ohitetuiksi tyystin. Vaikka keskustelu on viime aikoina alkanut laajeta (ks. Roine 2015), digitaaliset pelit ovat kirjallisuudentutkimuksessa edelleen melko marginaalinen tutkimuskohde.

Yksi syy tutkimusalueen ohittamiseen lienee, että digitaalisten pelien kerronnallisuutta tutkitaan lähinnä kirjallisuustieteen tai pelitutkimuksen laitamilla ilman yhtenäistä tutkimustraditiota, mikä tekee aiheen lähestymisestä monimutkaista. Kuten Britta Neitzel (2014) summaa, pelitutkimuksen puolella kerronnan teoriaa ei usein tunneta tarpeeksi syvällisesti, kun taas kirjallisuudentutkijoille pelit mediumina jäävät etäiseksi. Kumpikin lähtökohta luonnollisesti altistaa päättelyvirheille ja hidastaa yhteisen tradition syntymistä, kuten väärinkäsitysten leimaamat ”ludologien” ja ”narratologien” – tai myöhemmin ”narrativistien” – väliset näkemuserot osoittavat. Ludologinen näkökulma vastusti pelien tarkastelun typistämistä pelkäämään kerronnallisiin ominaisuuksiin, kun taas narrativistinen lähestymistapa näki pelien ja muiden kertovien taidemuotojen yhtymäkohtien olevan kiistämättömän merkityksellisiä. Narrativistisessa lähestymistavassa suhteet muiden taidemuotojen kerronnallisiin ominaisuuksiin korostuivat paikoin yli pelimekaanisten sisältöjen.

Näkökulmat ovat hyvinkin yhteensovitettavissa huomioimalla molempien lähestymistapojen rajoitteet ja vahvuudet (ks. Kokonis 2014). Käytännössä tulisi siis tunnustaa digitaalisten pelien mediumin ainutlaatuiset erityispiirteet sääntöpohjaisina ja interaktion kautta immersiota rakentavina teoksina, joiden kokonaisvaltaisessa tulkinnessa tulisi aina huomioida myös pelimekaaniset ominaisuudet audiovisuaalisten ja mahdollisten kerronnallisten elementtien lisäksi. Samalla tulisi huomioida käsitteen ”digitaalinen peli” alle lukeutuvien teosten valtava heterogeenisyys ja siten yksinkertaistenkin mallien rajallinen yleistettävyyys, mutta toisaalta myöntää ilmeiset yhtymäkohdat toisiin taidemuotoihin. Tutkielmassani aionkin soveltaa juuri tällaista joustavaa lähestymistapaa.

Aiempi *Alan Wakea* käsittelevä tutkimus on suhteellisen harvalukuista ja hajanaista. Pelistä tehtyjä tutkimuksia kuitenkin yhdistävät intertekstuaalisuuteen tavalla tai toisella kytkeytyvät näkökulmat. Pelitutkija Tanya Krzywinska (2013) on osoittanut pelissä yhtymäkohtia amerikkalaisen gotiikan (*American Gothic*) perinteisiin. Niin ikään pelitutkimuksen puolella toimiva Aino Harvola (2010) on puolestaan kartoittanut *Alan Waken* runsasta intertekstuaalisuutta osana pelin julkisuuskuvaa. Stefan Brasse (2014) tarkastelee englanninkielisen kirjallisuudentutkimuksen

lisuuden ja kulttuurin näkökulmasta *Alan Waken* kerrontaa ”psykologisen trauman” troopin valossa. Brasse kuljettaa rinnalla myös elokuvan *Inception* (2010) kerrontaa ja argumentoi, että näiden teosten traumaattisen prosessin muotoon rakennettu kerronta vangitsee trauman olemuksen epäonnistumalla mysteerinsä ytimeen pääsemisessä. Nämä tutkimukset ovat kaikki yksittäisiä tarkasteluja *Alan Wakesta* tiettyjen ilmiöiden – amerikkalaisen gootikan, pelien markkinoinnissa hyödynnetyn intertekstuaalisuuden tai trauman troopin – hyödyntäjänä, eivätkä ne siten esitä laajempia tulkintoja pelin kerronnallisesta rakenteesta. Olen itse tarkastellut artikkelissani *Alan Waken* kerronnallisten tasojen suhteutumista toisiinsa peliympäristössä (Isosomppi 2016).

Alan Wakeen on tutkimuksessaan syventynyt erityisen monipuolisesti englanninkielisen kulttuurin ja kirjallisuuden tutkija Michael Fuchs, joka muun muassa erittelee pelin transmediaalisen kerronnan ulottuvuuksia (Fuchs 2013a), sen metaleptisten rakenteiden luomia ontologisesti kammottavia (*uncanny*) tiloja – todellisia ja fiktiivisiä – (Fuchs 2013b) sekä myös *Alan Waken* linkittymistä goottilaiseen genretraditioon (Fuchs 2012; Fuchs 2016). Artikkelissaan vuodelta 2012 hän tarkastelee goottilaisen kaksosen motiivia transmediaalisen metatekstuaalisuuden ilmentäjänä *Alan Wakessa* ja televisiosarja *Supernaturalissa* (2005–). Vuoden 2016 artikkelissaan Fuchs puolestaan esittelee *Alan Waken* yhtymäkohtia goottilaiseen traditioon niin kirjallisuudessa, elokuvissa kuin laajemminkin kulttuurissa. Hän osoittaa goottilaisen kerronnan ominaisuuksia pelin rakenteessa, miljöössä, juonessa ja hahmoissa ja päätyy korostamaan *Alan Waken* monimediaalista kerrontaa yhtenä goottilaisen kerronnan piirteenä: kerronnan monikanavaisuus tuottaa ”tekstuaalista hirviömäisyyttä” (*textual monstrosity*). Fuchs luonnollisesti viittaa ”tekstillä” laajemmin koko *Alan Waken* merkitysten kokonaisuuteen pikemminkin kuin konkreettisiin teksteihin.

Vaikka *Alan Wakesta* osoitettavissa olevien genretraditioiden tutkimusta on siten tehty jonkin verran, lähestymiskulmani uutuudeksi nousee keskittyminen kertoviin teksteihin ja korostuneen tekstianalyttinen ote. Mainitsemissani tutkimuksissa ote on ollut transmediaaliin ominaisuuksiin keskittyvä ja siten niissä on yhdistelty eri mediumien tarjoamia esityksiä melko yhteismitalliseen tapaan. Usein myös erityistä painoarvoa ovat aiemmissä tutkimuksissa saaneet kerronnan tapahtumat sen rakenteen sijaan. Intertekstuaalisuutta on tarkasteltu joko sosiaalisesta näkökulmasta tai yksittäisten intertekstuaalisten motiivien tai käytäntö-

jen kautta. Omassa tutkielmassani pyrin myös huomioimaan eri mediumien kautta toteutettujen kerronnallisten elementtien merkityksen pelikokemukselle ja sitä kautta myös tulkinnalle. Intertekstuaalisuus tulee toimimaan tässäkin tutkielmassa yhtenä keskeisimmistä teoreettisista työkaluista. Ennen teoreettisten kehysten laajempaa esittelyä on kuitenkin syytä asettaa *Alan Wake* kulttuurilliseen kontekstiinsa runsaasta intertekstuaalisista viittauksistaan tunnetun Remedy Entertainment -pelistudion luomuksena.

1.1 Kohdeteos

It's true what they say about the fall and the sudden stop at the end. (AW, episodi 2: Taken, sivu 1: The Sudden Stop 1.)

Alan Wakessa esiintyvä katkelma on ilmeinen viittaus Remedy Entertainmentin aiempaan pelisarjaan, *Max Payneen*. Sarjan toisen osan *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003) jälkeen Remedy siirtyi työstämään *Alan Wakea*. Remedyllä on hyvin tunnettu profiili sekä Suomessa että kansainvälisesti. Se on Suomen pitkäikäisimpiä pelitaloja, jonka läpimurto *Max Payne* (2001) ja jatko-osa *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* varmistivat suunnan tarinavetoisten, synkkäsävyisten ja popkulttuuriviittauksia vilisevien AAA-pelien¹ valmistajana. *Max Paynea* seurasivat *Alan Wake* (2010) ja sen spin-off *Alan Wake's American Nightmare* (2012). Remedy tunnetaan speaktaakkelimaisten ja paljon elokuvallisuutta hyödyntävien pelien valmistajana, ja sen viimeisimmän pelin *Quantum Break* (2016) arvioitiin olleen Suomen kaikkien aikojen kallein viihdetuotanto (mm. Yle Uutiset 2016). Remedyn peleissä on usein runsaasti viitteitä studion aiempiin peleihin, mikä tekee mielekkääksi niiden tarkastelun myös suhteessa toisiinsa.

Alan Waken vastaanotto oli aikanaan kaksijakoinen: toisaalta sen kerronnallisia ja tunnelmallisia ominaisuuksia ylistettiin, mutta sitä on myös kritisoitu itseään toistavista ja paikoin kömpelöistä pelimekaniikoista (ks. Kauppinen 2010; Pärssinen 2010; Fuchs 2016, 43). *Alan Wakeen* valmistettiin myös ladattavia lisäosia, jotka jatkoivat pelin juonta. Alkuperäisen pelin kerronnallisen laajuuden vuoksi jätän kuitenkin tämän tutkielman ulkopuolelle *Alan Wa-*

¹ Nimitys "AAA" viittaa pelialan kontekstissa niihin peleihin, joiden tuotantoarvot ovat alan korkeimpia ja joita myös markkinoidaan näkyvimmin. Remedy on toistaiseksi ainoa suomalainen pelinkehittäjä, jonka pelit voidaan kiistatta lukea tähän kategoriaan.

ken lisäosien *The Signal* (2010) ja *The Writer* (2010) tarjoaman laajentavan sisällön, kuten myös spin-off -pelin *Alan Wake's American Nightmare*. Pelinä *Alan Wake* on kerronnallinen kokonaisuus, josta tehtävät tulkinnat voisivat tarkentua ja muuttua lisäosien myötä, mutta joka on myös perustellusti tulkittavissa täysin itsenäisenä teoksena.

Suuren profiilin digitaalisia pelejä tarkasteltaessa eteen tulee usein myös kieliversion valinta. Alkuvuodesta 2017 *Alan Waken* PC-versiosta oli saatavilla täysi lokalisaatio kuudella eri kielellä ja osittainen lokalisaatio neljällä kielellä. Yksikään näistä ei kuitenkaan ollut suomen kieli, joka on kansainvälisissä korkean profiilin peleissä vielä suhteellisen harvinainen – vaikkakin viime vuosina yleistynyt – vaihtoehto. Käytän aineistonani *Alan Waken* täyttä englanninkielistä lokalisaatiota, sillä peli kytkeytyy korostetusti juuri angloamerikkalaiseen kulttuuripiiriin ja merkittävä osa sen viittauksista kohdistuu englanninkielisiin teoksiin.

Alan Wake kertoo menestyskirjailija Alan Wakesta, joka ei ole pitkään aikaan saanut kirjoitettua mitään. Hänen vaimonsa Alice Wake vie hänet lomalle Bright Falls -nimiseen pikkukaupunkiin, jossa alkaa pian tapahtua kummia. Alice katoaa, minkä jälkeen unet alkavat sekoittua todellisuuteen ja menneisyys tulevaisuuteen. Alan menettää muistinsa, minkä jälkeen hän saa huomata salaperäisen ja synkän voiman olevan hänen kannoillaan. Lopulta käy ilmi, että pimeys oli siepannut Alicen saadakseen Alan Waken kirjoittamaan kauhuromaanin, jossa pimeys valtaa kaiken. Romaanin tapahtumat alkavat käydä toteen, mikä onkin pimeyden tavoite. Saadessaan muistinsa takaisin Wake tajuaa, että on onnistunut pakenemaan kesken kirjoittamisen ja että romaanista puuttuu vielä loppuratkaisu. Sen mieleisekseen kirjoittamalla Wake voisi muuttaa tapahtumien suunnan, missä hän lopulta onnistuukin, joskin onnistumisella on hintansa. Pelimekaniikoiltaan *Alan Wake* hyödyntää muun muassa toiminnan ja selviytymiskauhun lajityyppien perinteitä. Audiovisuaalinen ilme taas ammentaa kauhun, mysteerin ja trillerin traditioista. Rakenteeltaan peli jakautuu kuuteen episodiin.

Alan Wakessa myös kielellisen kerronnan läsnäolo on poikkeuksellisen vahva – aina siihen pisteeseen asti, että kerronnan ja maailmojen luomisen kysymykset tematisoituvat Alan Waken hahmossa. Kirjoittamisen kautta konkretisoituva maailman luominen saa kauhusävyjä, kun Wake huomaa elävänsä itse kirjoittamassaan kauhutarinassa. Esittelemällä toisen, ”kaikkivoivan” kirjoittajahahmon, Thomas Zanen, peli jättää pelaajansa tulkittavaksi, onko myös

Wake loppujen lopuksi vain Zanen luoma fiktiivinen hahmo. Kirjallisen tradition esillä pitäminen kirjailijan ja kirjoittamisen motiivien kautta on ilmeisen tarkoituksellista: peli alkaa sitaattilla Stephen Kingiltä ja päättyy mustaan ruutuun, jonka keskelle ilmestyy kirjoituskoneesta lyötyjä pisteitä.

Olen valinnut kohdeteoksestani tarkasteltaviksi kolme erilaista kertovan tekstin muotoa. Ensimmäinen huomioni kohde on *Departure*-niminen romaanikäsitelmä, joka on Waken kirjoittama, toiseksi muuttuva romaani. Se esiintyy pelimaailmasta kerättävinä yksittäisinä sivuina, joita pelaajan ei ole pakko lukea eikä välttämättä edes etsiä. Jokainen sivu on kuitenkin luettavissa ja sisältää kertovan tekstin muodossa esitettyjä kohtauksia pelin juonen varrelta. Ne sijoittuvat pelimaailman menneisyyteen tai tulevaisuuteen ja saattavat siten ennakoita tulevia käännteitä. Sivuja on noin sata kappaletta, mutta ne eivät käytännössä muodosta yhtenäistä kertomusta, vaan ovat lyhyitä fragmentteja. Ne ovat epäkronologisessa järjestyksessä, eikä ”oikeaa” järjestystä ole käytännössä mahdollista edes konstruoida. Sivut kertovat joko Waken seikkailuista ensimmäisessä persoonassa tai toisten hahmojen toimista ja ajatuksista kolmannessa persoonassa. Sivuihin lukeutuu myös muutamia profetiankaltaisia runotekstejä sekä kaksi sivua, jotka viittaavat enemmän tai vähemmän verhotusti Remedyn aikaisempaan pelisarjaan *Max Payneen*.

Toinen tarkastelemani elementti on voice-over-kerronta, joka on läsnä pelattavissa jaksoissa ja elokuvallisissa siirtymissä (*cut-scene*)². Voice-over-kerronnassa Waken ääni jatkuvasti kielellistää tapahtuvia asioita sekä pelihahmon tunteita ja ajatuksia. Nämä osuudet ovat niin sanotusti laukaistavia (*event trigger*)³, eli ne käynnistyvät, kun pelaaja ohjaa hahmon tiettyyn kohtaan tai tekee tietyn interaktion. Kolmas elementti on televisiosarja *Night Springs*, jonka jaksoja peli sisältää kuusi kappaletta. Juonen mukaan Wake on käsikirjoittanut sarjan vuosia sitten aloittelevana kirjoittajana. Jaksojen katseluun pelaajan täytyy aktiivisesti myötävaikuttaa avaamalla televisio sellaisen nähdessään ja pysähtyä katsomaan sarjaa. Television voi

² Peliteollisuudesta ja -kulttuurista juontuvan käsitteen *cut-scene* suomennoksena on käytetty muun muassa sanaa *välivideo* (mm. Kuorikoski 2012). Vaikka suomennosta näkee käytettävän paljon esimerkiksi pelimedioissa, itse suosin käännöstä *elokuvallinen siirtymä*, joka korostaa näillä osuuksilla olevaa tarinallista tai dramaattista funktiota.

³ Myös käsite *event trigger* on tullut osaksi pelitutkimuksellista käsitteistöä peliteollisuuden ja -kulttuurin kautta. Yleinen suomennos puhekielisen väännöksen *triggeri* ohella lienee jonkinlaisesta ”laukaisusta” puhuminen. Sekä *cut-scene* että *event trigger* ovat pelien kerronnallisia elementtejä, joita on eritellyt muun muassa Sebastian Domsch (2013).

myös jättää avaamatta tai kävellä pois sen luota kesken ohjelman. Night Springs tuo kiinnostavia vivahteita pelin lajityyppien kirjoon, sillä se on ilmeinen pastissi kulttisarjasta *The Twilight Zone* (1959–1964).

Alan Wake sisältää myös ei-kertovia tekstejä, kuten käyttöliittymätekstejä tai ohjetekstejä, mutta rajaan ne tämän tarkastelun ulkopuolelle. En keskity tutkielmassani avaamaan *Alan Waken* monitulkintaista ja arvoituksellista kerrontaa ainoastaan teemojen kannalta, vaikka tulkinnalliset seikat näkökulmaani väistämättä kytkeytyvätkin. Päämääränäni on ensisijaisesti tarkastella digitaalisen pelin, kirjallisuuden ja audiovisuaalisen kerronnan perinteitä hyödyntävän tekstuaalisen kerronnan rakentumista genretraditioiden ristipaineessa. Luvussa 2 siirryn tarkastelemaan kutakin kertovan tekstin tyyppiä ja niissä rinnakkain toimivia genretraditioita sekä niiden suhdetta kerronnalliseen kokonaisuuteen. Erityisesti kiinnitän huomiota niiden olemukseen juuri digitaalisen pelin kertovana tekstinä. Luvussa 3 siirryn tarkastelemaan erilaisia intertekstuaalisia ilmiöitä, jotka ohjaavat genreluentaa, sekä tapoja, joilla ne tarjoavat myös tulkinnallisia аспектеja. Lopuksi luvussa 4 pohdin esiin nousseita muotoseikkoja, jotka pelin tekstuaalisessa kerronnassa kiinnittyvät lajiin. Luonnostelen myös, miten nämä kertovat tekstit lopulta voisivat olla suhteutettavissa kirjallisuustieteelliseen lajijäsenykseen.

1.2 Teorettiset lähtökohdat ja keskeiset käsitteet

Tutkielmani teorettiset lähtökohdat koostuvat kolmesta eri teoriakehyksestä: lajiteoriasta, intertekstuaalisuudesta ja intermediaalisuudesta. Nämä kaikki ovat hyvin laajasti käytettyjä käsitteitä, jotka ovat pikemminkin sateenvarjotermejä kuin tarkkoja metodisia työkaluja. Selvitän siis aluksi, millä tavoin määrittelen kunkin käsitteen tämän tutkielman puitteissa sekä kuinka tulen käyttämään niitä kohdeteokseni analyysissa.

1.2.1 Laji

The story I had written in the cabin had come true. Touched by the Dark Presence, I had written a horror story, but the end was still missing. The story was incomplete and the last unfinished page of the manuscript still sat in the typewriter in the cabin study. (AW, episodi 5: The Clicker, sivu 9: Wake's Plan.)

Wake tiivistää Departuren katkelmassa varsin metafiktiivisesti juonen tapahtumat ”kauhutarinaksi”, mikä suorastaan kutsuu luentaa lajin näkökulmasta. Pirjo Lyytikäinen (2005, 7) toteaaakin teoksen tulkinnan edellyttävän sen lajin tunnistamista. Hän viittaa edelleen Alastair Fowleriin (2000, 20), jonka sanoin jokainen kirjallinen teos hyödyntää lajikonventioita. Vaikka digitaalisen pelin määrittelemisen kirjalliseksi teokseksi olisikin ongelmallista, pidän genren tunnistamista keskeisenä myös muiden taidemuotojen tulkinnalle. Huomattava osa tämän tutkielman tekstianalyysistä keskittyykin tunnistamaan erilaisten genretraditioiden piirteitä, jotka ovat läsnä aineistossani.

Lajiteoreettisesti nojaudun pitkälti Fowlerin (2000) malliin, jossa lajit ovat tarkkarajaisen määrittelyn sijaan kokoelmia tiettyyn tai tiettyihin repertoareihin kuuluvia piirteitä. Vaikka huomioin myös Fowlerin teoriasta esitettyjä kriittisiä puheenvuoroja, se on lähtökohtaani nähden tarkoituksenmukainen työkalu, sillä repertoarin käsite on lähtökohdaltaan yhteensovitettavissa elokuvan ja digitaalisen pelin genretraditioiden jäsennysten kanssa. Fowler (mt., 55) esittää historiallisten lajien olevan alalajien, moodien ja rakennetyyppien ohella repertoaria ohjaavia genren ominaisuuksia. Syvennyn tarkemmin Fowlerin luokitukseen pohiessani luvussa 4 aineistoni suhteutumista tähän malliin.

Digitaalista mediaa tutkineet Diane Carr ja Andrew Burn (2006, 16) esittävät, että digitaaliset pelit ovat luontaisesti hybridimuotoja, joissa genren määräytymiseen liittyvät representatiivisten eli miljööseen, hahmoihin, kerrontaan ja teemoihin liittyvien seikkojen lisäksi myös pelialusta, vaadittu pelityyli, pelaajapositio sekä säännöt. Kuten Lyytikäinen (2005, 11) huomauttaa, myös kirjallisuudessa ”puhtaat” lajit ovat abstraktioita ja konkreettiset teokset enemmän tai vähemmän lajeiltaan sekoittuneita. Digitaalisten pelien lajihybridien korostaminen voi tätä taustaa vasten näyttäytyä tarpeettomana.

Digitaalisen pelin genrestä puhuttaessa on kuitenkin keskeistä tiedostaa, että pelin eri ominaisuuksiin viittaavia genremääritteitä käytetään yleisesti rinnakkain (Carr & Burn 2006, 19). Esimerkiksi kauppapaikka ja verkkopelialusta Steamin käyttäjät ovat luokitelleet *Alan Waken* muun muassa määritteillä ”toiminta”, ”kauhu”, ”3. persoonasta pelattava”, ”yksinpeli”, ”selviytymiskauhu” sekä ”tarinaperustainen”. Näistä ”toiminta”, ”kauhu” ja sen alakategoria

”selviytymiskauhu” viittaavat sääntöihin, ”3. persoonasta pelattava” taas pelaajaposition. ”Yksinpeli” kertoo pelityylistä, ”tarinaperustainen” puolestaan kerronnallisen sisällön laadusta. Myös luokituksen ”kauhu” voi ajatella liittyvän representatiiviseen ilmeeseen, mutta se on ehdottomasti myös pelin sääntöihin liittyvä piirre. Kauhupeleillä on omat pelimekaaniset konventionsa, joita on kuvannut muun muassa Tanya Krzywinska (2002; 2013; 2015). *Alan Wake* mukailee osittain näitä konventioita, mihin palaan myöhemmin tässä tutkielmassa.

Tutkielmassani keskityn lähtökohtaisesti Carrin ja Burnin representaatioksi määrittelemiini ominaisuuksiin eli temaattisiin ja tyylillisiin seikkoihin. Käytännössä tämä tarkoittaa aineistossani tekstiä ja siihen liittyviä audiovisuaalisia ja interaktiivisia piirteitä. Mutta kuten Carr ja Burn (2006, 16) muistuttavat, mikä tahansa pelin genreen vaikuttava osa-alue tuottaa erillään tarkasteltuna vaillinaisen tulkinnan pelin genrestä. Tietoisena tästä suuntaan pelin kertovien tekstien tarkastelun päähuomion pois *Alan Waken* genreen tunnistamisesta. Keskityn lajitradiitioihin, jotka punoutuvat osaksi pelin kerrontaa valitsemieni tekstien rakenteellisten ja temaattisten merkitysten myötä. Hahmotellessani kertovien tekstien paikkaa *Alan Waken* kerronnan kokonaisuudessa nojaudun Sebastian Domschin (2013) luokitteluihin digitaalisten pelien kerronnallisista elementeistä.

Alan Waken analyttinen lähestyminen vaatii myös elokuvan ja televisiosarjojen genretraditioiden huomioimista. Tarkasteltaviksi valitsemissani aineiston osissa on hyvin keskeisiä audiovisuaalisia elementtejä, joiden sivuuttaminen olisi väistämättä puute. Elokuvan ja television genretraditioiden suhteen jätän tietoisesti tarkasteluni genretraditioiden yhteyksien osoittamisen tasolle. Syynä tähän on, että audiovisuaalinen osa-alue on jo hyvin kiinteästi osa digitaalisia pelejä ja siten väistämättä läsnä läpi analyysin. Elokuvan ja televisiosarjojen perinnettä lähestyn pääasiallisesti intertekstuaalisuuden näkökulmasta, sillä *Alan Wake* tekee monella tapaa kunniaa selvästi osoitettaville audiovisuaalisille teoksille.

1.2.2 Intertekstuaalisuus

I had to figure a way out of this. Any second now and Stucky would be knocking on the door with his axe like Nicholson in *The Shining*. (*AW*, episodi 1: *Nightmare*, voice over.)

Katkelman sanat lausuu Waken kertojanääni elokuvallisessa siirtymässä, jossa pimeyden korruptoima vuokramökkien isännöitsijä Carl Stucky lyö kirveensä Waken turvapaikan oven läpi Stanley Kubrickin ohjaaman elokuvan *The Shining* (1980) kuuluisaa kohtausta mukailleen. Sekä elokuvakohtausta toisintavan kamerakulman luoma visuaalinen viittaus että elokuvan ja näyttelijän nimien maininnan kautta läsnä oleva verbaalinen viittaus luovat yhdessä vahvan intertekstuaalisen siteen. Kuten Graham Allen (2011, 2) kuitenkin huomauttaa, intertekstuaalisuus eli tekstienvälisyys on yksi kirjallisuudentutkimuksen käytetyimpiä ja samalla väärinkäytetyimpiä termejä, jota uhkaa määritelmällinen hajoaminen joukoksi jokaisella käyttökeralla tarpeiden mukaan muuntuvia erilaisia rajauksia. Tommi Nieminen (2004, 51) tosin tarkentaa, että hajanaisuudesta huolimatta olemassa on intertekstuaalisuuteen liittyviä vakiintuneita käsitteitä, kuten allusio tai tyyli. Allen (2011, 58) muistuttaakin, että intertekstuaalisuuden käyttäminen työkaluna vaatii käsitteen moninaisuuden tiedostamista sekä sen hyväksymistä, että sitä hyödyntämällä saadut analyttiset tulokset eivät asetu yksiselitteiseen muottiin.

Valitakseni intertekstuaalisuuden määrittelylle kiintopisteen tämän tutkielman puitteissa käännyin Gérard Genetten (1997) strukturalistisen luokituksen puoleen. Vaikka intertekstuaalisuuden historia ylittää aina Aristoteleeseen asti, aloitan itse huomioimalla Julia Kristevan roolin termin *intertekstuaalisuus* luoja. Koska kuitenkin tutkielmani painopiste on ensisijaisesti lajin rakentumisessa ja sen systematiikassa, on Genetten käsitteistö esimerkiksi Kristevan tai Roland Barthesin lähestymiskulmaa mielekkäämpi tutkielmani kontekstissa. Puutteineenkin se on yhteensopivampi muun teoriakehyksen kanssa kuin syvemmälle tekstin semiotiikkaan ja sen merkitysten muodostumiseen sukeltavat teoriat. Genette (1992, 83–84) keskittyy nimenomaisesti erilaisiin suhteisiin, jotka muodostavat merkityksiä. Juuri erilaisten tekstien – joko konkreettisten tai kulttuurillisten tekstien – suhteiden analyysi on tutkielmani tavoite, joten Genetten käsitteistö näyttäytyy tarkoituksenmukaisena kehyksenä.

Genetten termistö poikkeaa ”intertekstuaalisuuden” suhteen Allenin kuvaamasta epämääräisestä ja määritelmällisesti hajoavasta yleistyökalusta. Genetten (1997, 1) teoreettisessa mallissa tekstienvälisiä suoria viitteitä tarkoittava intertekstuaalisuus on transtekstuaalisuuden alalaji, ja transtekstuaalisuus puolestaan kaikkien mahdollisten tekstienvälisen viittauksien yläkäsite. Nykyisessä keskustelussa käsitteellä ”intertekstuaalisuus” on usein vas-

taavansuuntainen sisältö kuin Genetten transtekstuaalisuudella, minkä vuoksi tulen tässä tutkielmassa viittaamaan yleisesti ja sateenvarjomaisesti tekstienvälisyyteen ”intertekstuaalisuutena” käsitteen vakiintuneemman aseman takia. Tämän tutkielman tulevissa luvuissa termi ”intertekstuaalisuus” tulee siis käsittämään Genetten transtekstuaalisuuden kaltaisen ilmiön genetteläisen intertekstuaalisuuden sijaan lukuun ottamatta niitä tilanteita, joissa erikseen osoitetaan termin käyttö genetteläisessä mielessä.

Genetellä transtekstuaalisuuden alakategorioita ovat intertekstuaalisuuden lisäksi hypertekstuaalisuus, arkkitekstuaalisuus, metatekstuaalisuus ja paratekstuaalisuus. Kuten Pirjo Lyytikäinen (2005, 15) luonnehtii, hypertekstuaalisuus tarkoittaa kahden tekstin välistä suhdetta, jossa toinen on muunnelma ensimmäisestä. Muunnelma ei kuitenkaan väistämättä edusta samaa kirjallisuuden lajia kuin viitattu aineisto (mp.). Lyytikäinen (mp.) jatkaa, ettei Genetten mallin arkkitekstuaalisuutta – eli lajin kautta suhteessa olevia tekstejä – ja hypertekstuaalisuutta ole aina käytännössä mahdollista erottaa toisistaan. Paratekstuaalisuus puolestaan viittaa kehysteksteihin ja metatekstuaalisuus tekstin kommentoivaan suhteeseen pohjatekstin kanssa (Genette 1997, 3).

Hyödynnän tutkielmassani erityisesti hypertekstuaalisuutta ja arkkitekstuaalisuutta huomioiden myös Lyytikäisen näkökohdan näiden käsitteiden väliseen suhteeseen. Genetteläisestä intertekstuaalisuudesta eli suorista viittauksista kiinnitän huomioni pastissiin eli imitoivaan lainaamiseen ja alluusioihin eli toisiin teoksiin osoittaviin viitteisiin. Pastissin teorian tukena käytän myös Sanna Nyqvistin (2010a; 2010b) yhteenvetoja pastissikeskustelusta, alluusioiden tarkastelua puolestaan laajennan Ziva Ben-Poratin (2012) käsitteistön avulla. Jäsennän alluusioita edelleen viitekehyksiksi mukaillen Tuomas Juntusen (2012) väitöskirjassaan käyttämää viitekehysanalyysimetodia.

Hyper- ja arkkitekstuaalisuutta käsittelen subtekstien eli teoksen pohjatekstien tarkastelussa, joihin syvennyn luvussa kolme. Muissa yhteyksissä ”intertekstuaalisuus” viittaa laajemmin kaikenlaisiin yhteyksiin, joita teksteillä voi olla keskenään. Allen (2011, 5) muistuttaa, että intertekstuaalisuuden käsitettä ei suinkaan ole sidottu pelkästään kirjallisiin ilmiöihin – ei hän ”tekstikään” ole saussurelaisessa mielessä ainoastaan kirjaimista, sanoista ja virkkeistä muodostuva merkkijärjestelmä. Tämä huomio toimii tutkielmani yhtenä keskeisenä kanta-

vana voimana, joka kytkee yhteen eri mediumien kautta läsnäolevat erilaiset intertekstuaalisuuden muodot ja ilmiöt.

1.2.3 Intermediaalisuus

Without any warning, I was blinded by a bright light. An old portable TV on the shelf had come alive by itself. Impossibly, I could see myself on the screen, talking like a madman. (Episodi 1: Nightmare, sivu 7: TV at the Gas Station.)

Irina O. Rajewsky (2010, 51) luonnehtii intermediaalisuuden viittaavan laajimmassa määritelmässään kaikkiin mediumien välisiin suhteisiin aina yksittäisistä viitteistä perustavanlaatuisempiin mediaalisiin interaktioihin. Kuten edeltävä katkelma osoittaa, *Alan Wake* sisältää intermediaalisia ilmiöitä runsaasti ja monikerroksisesti. Katkelmassa esiintyy tekstuaalinen representaatio audiovisuaalisesta esityksestä. Sama sisältö on kuitenkin pelissä läsnä myös interaktiiviseen tilaan upotettuna, aidosti audiovisuaalisena katkelmana pelaajan kohtaaman, itsestään aukeavan television muodossa. Tällaisten ilmiöiden hahmottamiseen intermediaalisuuden käsite on osuva kehys, ja se nouseekin varsin keskeiseksi teoreettiseksi työvälineeksi tutkielmassani.

Samalla on kuitenkin huomioitava Rajewskyn (2010, 52) esittämä muistutus, että jo termin intermediaalisuus käyttö sisältää – essentialismissaan osin ongelmallisen – taustaoletuksen siitä, että mediumit pystyttäisiin jotenkin luotettavasti erottelemaan toisistaan. Huomio konkretisoituu kohdeteoksessani jo sen pelimediuumin vuoksi – mediuumin, joka usein jo lähtökohtaisesti on sulauttanut osakseen kirjallisuuden ja elokuvan esitystapoja. Rajewsky (mt., 53) tosin jatkaa, että käytännössä mediuumeilla on omia vakiintuneita käytäntöjään ja rajankäynnin tapojaan, joiden olemassaoloa ei voi kiistää. Mediumien rajankäyntiin keskittyvä intermediaalisuus tulee myös erottaa transmediaalisuudesta, joka viittaa esimerkiksi tietyn motiivin tai diskurssin esiintymiseen eri mediuumeissa (Rajewsky 2005, 46).

Tutkielmassani hyödynnän intermediaalisten ilmiöiden kuvailussa Rajewskyn (2005, 51–53) kategorioita, joissa hän jaottelee intermediaaliset ilmiöt kolmeen alaryhmään: viitteet (*reference*), yhdistelmät (*combination*) ja muutokset (*transposition*). Yhdistelmä on nimensä mu-

kaisesti yhdistelmä eri mediuumeja, muutokset puolestaan sisältävät adaptaatiot ja muut transmediaaliset ilmiöt. Viitteisiin kuuluvat muun muassa ekfrasiksen kaltaiset ilmiöt, joissa tavoitellaan illuusiota toisen mediumin läsnäolosta. Rajewsky jakaa viitteet edelleen alaryhmiin, joissa mediumien välillä olevat viitteet voivat olla maininnanomaisia tai systeemiviitteitä. Esimerkkejä maininnanomaisista viitteistä ovat esimerkiksi toisten mediumien tekniikkojen yksittäiset jäljittelyt, systeemiviitteistä puolestaan laajemmat ja nimenomaisesti toisen mediumin struktuureja toisintavat, silti yhden mediumin kautta esitetyt rakenteet. (Mt, 52–53.) Tämän luokituksen vahvuutena on tutkielmani kannalta, että se kuvailee tarkasti mediumien välisiä suhteita. Jokaisessa tarkastelemassani kertovan tekstin tyypissä on läsnä useampia mediuumeja, jotka suhtautuvat toisiinsa eri tavoin. Rajewskyn malli antaa toimivan kehyksen näiden erilaisten suhteiden tunnistamiselle ja erittelylle.

Intermediaalisuuden ja digitaalisten pelien suhde on hyvin tiivis digitaalisten pelien monimediaalisen luonteen vuoksi. Samalla intermediaalisuus on erityisen voimakkaasti läsnä myös *Alan Waken* kauhun värittämissä genretraditioissa. Englannin kieltä ja kirjallisuutta tutkivan Jarkko Toikkasen (2013, 4) mukaan kauhu esiintyy kirjallisuudessa hyvin intermediaalisena ilmiönä, sillä se paljastaa aina sanojen riittämättömyyden. Tämä sama sanojen riittämättömyys konkretisoituu myös *Alan Waken* tekstuaalisessa kerronnassa. Seuraavassa luvussa siirryn erittelemään, millä tavoin eri mediumien genretraditiot ovat läsnä *Alan Waken* kertovissa teksteissä.

2 Intermediaalisuus ja genre

Alastair Fowler (2000, 45) esittää, että kirjallisuuden genrejä opitaan myös muualta kuin kirjallisuudesta. Genre on siten käsite, jolla on väistämättä transmediaalinen ulottuvuus. Teemat, motiivit ja tunnelmat toistuvat mediumista toiseen mahdollistaen genren hahmottamisen yhtä mediumia laajempina kokonaisuutena. On kuitenkin huomattava, että eri mediumien genret eivät tästä huolimatta ole yhteismitallisia ja että niiden lajilliset rakenteet toimivat varsin eri tavoin. Fowlerin repertoaari-käsitettä mukaillen voisi siis sanoa, että tiettyyn lajiin liittyy jokaisessa mediumissa omanlaisensa repertoaari. Erittelen tässä luvussa niitä genreen kiinnittyviä piirteitä, jotka ovat läsnä *Alan Waken* kertovissa teksteissä eri mediumien lajiperinteiden kautta. Tehdäkseni näkyväksi, miten aineistoni toimii vuorovaikutuksessa kohdeteokseni muiden kerronnallisten elementtien kanssa, tarkastelen myös, millaisia intermediaalisia ilmiöitä ne edustavat.

2.1 Romaanikäsikirjoitus *Departure*

I lifted the page in front of my eyes and read it. In it, I lifted the page in front of my eyes and read it. In it, I lifted the page in front of my eyes and read it. In it, I lifted the page in front of my eyes and read it. In it, I lifted the page in front of my eyes and read it. In it, I lifted the page in front of my eyes and read it. (AW, episodi 3: Ransom, sivu 24: Wake Reads a Page.)

Kutkuttava metatekstuaalinen leikki on kiteytys *Departuren* luonteesta kertovana tekstinä, joka on osa kuvaamaansa fiktiivistä maailmaa. *Departuren* sivuilla kerrotaan sekä tulevista että menneistä tarinamaailman tapahtumista. Sivujen näkökulmat vaihtelevat Waken ja muiden hahmojen välillä. Muutama sivu on mahdollista myös tulkita sijoittuviksi ylemmälle tai alemmalle kerronnalliselle tasolle tai jopa pelaajan näkökulmaksi. *Departure* kokonaisuutena kuitenkin sijoitetaan Waken kanssa samalle kerronnan tasolle nimeämällä Alan Wake *Departuren* kirjoittajaksi nimiölehden sanoilla ”*Departure by Alan Wake*” (AW, episodi 1: *Nightmare*, sivu 1: *The Title Page of the Manuscript*).

Sivut ovat konseptuaalisesti läsnä pelitilanteessa, mutta niiden teksti on luettavissa vain erillisessä valikkonäkymässä, jonka avaaminen keskeyttää pelimaailmassa liikkumisen ja toimi-

misen. Pelaaja kohtaa Departuren sivut pelimaailmassa yksittäisinä, hohtavina paperiarkkeina. Sivut voi poimia ohjaamalla pelihahmon sivun lähelle ja painamalla toimintanäppäintä. Kun yksittäinen sivu on poimittu, on mahdollista päästä käsiksi sen sisältämään tekstiin siirtymällä lukutilaan. Poimimisen jälkeen teksteihin voi palata valikon kautta milloin tahansa. Lukutilaa edeltävässä valikossa voi valita listasta haluamansa sivun luettavaksi. Poimimattomien sivujen kohdalla näkyy valikkotilassa ainoastaan teksti ”Missing page”. Jokaisella sivulla on otsikko, joka kuvailee sivun sisältöä ja siten auttaa erottamaan ne toisistaan. Otsikko ei kuitenkaan ole osa sivujen sisältöä. Sivulla ei ole omaa numerointia ja ne esiintyvät pelimaailmassa eri järjestyksessä kuin valikon listassa. Käytän tässä tutkielmassa Departuren sivuihin viitatessani numerointia, joka perustuu sivujen esiintymisjärjestykseen kussakin episodissa. Selkeyttäakseni tätä järjestelmää sisällytän viitteeseen aina myös sivun otsikon.

Departuren sivuilla otetaan suoraviivaisesti kantaa sen lajilliseen sijoittumiseen. Yksi sivuista esimerkiksi sisältää Waken toteamuksen ”I had written a horror story” (AW, episodi 5: The Clicker, sivu 9: Wake’s Plan). Departuren tekstikatkelmien tapahtumat – kuten pelin tapahtumat itsessäänkin – ovat kauhuväritteisiä myös tunnelmaltaan, joten pelaaja tuskin kiinnittää tähän toteamukseen sen enempää huomiota, saati ryhtyy pohtimaan sen paikkansapitävyyttä. On kuitenkin kiinnostavaa, kuinka itserefleksiivisesti Departure ohjautuu kauhukirjallisuuden ja kauhupelien genretraditioiden puoleen huolimatta siitä, että peli määrittelee itsensä psykologiseksi toimintatrilleriksi. Alastair Fowlerin (2000, 20) mukaan laji koskettaa jollakin tavoin jokaista kirjallista teosta. Mutta onko Departure, tai *Alan Waken* muu tekstuaalinen kerronta, oikeastaan kirjallinen teos tai edes sellaisen osa?

Departuren luokittelu yksioikoisesti proosaksi olisi ongelmallinen lähestymistapa ottamalla huomioon sen kontekstin. Kyse on pikemminkin Irina O. Rajewskyn käsitteistön mukaisesti intermediaalisesta viitteestä, jossa yksi mediamuoto viittaa toiseen. Yksittäisviitteen sijasta Departure on tarkoituksenmukaista nähdä systeemiviittauksena, jossa tavoitteena on luoda voimakas illuusio toisen mediumin, kirjallisuuden, läsnäolosta. Departure ei siten ole kirjallisuutta itsessään, vaan kirjallisuutta imitoiva digitaalisen pelin intermediaalinen rakenne. Rajewsky (2005, 53) luonnehtii systeemiviitteen tunnusmerkiksi, että materiaalisesti paikalla on vain viittaava, ei viitattu medium. Tämä pitää paikkansa Departuren suhteen. Sen ei voi nähdä *olevan* proosaa tai genrekirjallisuutta, vaan sen sijaan hyödyntävän niiden traditioita

illuusion luomisessa. Tällaisen illuusion syntyminen edellyttää tietysti, että myös Departuren lukija on perillä genretraditioista ja osaa tulkita lukemaansa niiden kautta. Tässä valossa luvun alussa esitetty Fowlerin huomio siitä, että kirjallisuuden lajeja opitaan muualtakin kuin kirjallisuudesta, peilautuu kiinnostavasti Departuren kautta: kirjallisuuden lajeja ei myöskään käytetä ainoastaan kirjallisuudessa.

Departure on luontevaa nähdä osana koko *Alan Waken* läpäisevää kirjallisuuden systeemi- viittausta. Temaattisella tasolla pelaajaa rohkaistaan tulkitsemaan *Alan Waken* olevan ”pohjimmiltaan” nimenomaisesti fiktiivistä tekstiä: peli loppuu pisteisiin, kerronnan tasot tuodaan selvästi näkyville ja yksi sivuhahmoista – runoilija Thomas Zane – toimii kirjailijankaltaisena entiteettinä, joka luo tapahtumia tyhjästä kertomalla ja kykenee muokkaamaan tai luomaan tarinamaailmaa kesken juonen. Kirjoittamisen kautta valloilleen päässyt pimeyden voima esiintyy muiden olomuotojensa ohella huomattavasti musteläikkiä muistuttavina lammikoina maassa, yhdessä kohtauksessa Wakella on kyky muuttaa ympäristössään häälyviä sanoja niiden kuvaamiksi esineiksi ja niin edespäin. Tässä ympäristössä Departure on tulkinnallisesti se teksti, johon nämä kaikki muut kirjallisuuden systeemi- viitteet palaavat: se on teksti, joka on ”siirtynyt” kuvitteelliselta ylemmältä diegeettiseltä tasolta alemmalle. Tarinamaailmalla on kirjallisuudelle tyypillisiä ominaisuuksia ja toimintoja, koska kyseinen tarinamaailma on olevinaan nimenomaisesti tekstuaalinen, romaanimuotoinen tarinamaailma. Departure rikoo olemassaolollaan hahmoja ympäröivää kronologiaa ja tiedollista järjestystä sekä herättelee tarinan henkilöissä kauhua siitä, ovatko he tietämättään vain romaanihenkilöitä, fiktiota.

Departure ei sisällä kuitenkaan ainoastaan systeemi- viittauksen piirteitä. Digitaalinen peli itsessään on medium, joka Rajewskyn (2005, 50–54) luokittelua mukaillen lukeutuisi kokonaisuutena mediayhdistelmäksi eli teokseksi, joka hyödyntää monen mediumin osa-alueita merkitystä luodessaan. Käytännössä tämä näkyy tavassa, jolla Departure on väistämättä vain osa kerronnallista kokonaisuutta. Departuren tarkastelu kertovana kuviona vaatii siten myös sen selvittämistä, miten Departure sijoittuu tarinamaailmaan ja kerronnan rakenteeseen suhteessa muihin kertoviin elementteihin. Departuren lajipiirteet kytkeytyvät paitsi sen tekstiosuuden semanttiseen sisältöön, myös tekstin sijoitteluun, käyttötapaan ja audiovisuaaliseen ilmeeseen.

Kuten edellä mainitsin, Departuressa on havaittavissa selkeästi kirjallisuuteen kytkeytyviä genretraditioita. Toisin sanottuna Departure hyödyntää piirteitä, jotka kuuluvat kirjallisten lajien repertoaareihin. Yksi selkeimmistä läsnäolevista genreistä on goottilainen perinne. *Alan Waken* goottilaisia piirteitä tarkastellut Michael Fuchs (2016, 40) esittää goottilaisuuden ilmiöiden ulottuvan *Alan Wakessa* tekstuaalisesta kerronnasta pelin koko kerrontaan ja aina sen pelimekaniikkoihin asti. Koska tutkielmani aineistona on kuitenkin juuri kertova teksti, keskityn erityisesti sen kautta esiin nouseviin genretraditioiden piirteisiin.

Departuressa goottilaiset perinteet näkyvät monella tasolla. Esimerkiksi virke “I turned the corner, afraid of what the flashlight's beam might reveal” (AW, Episodi 2: Taken, sivu 11: Wake Sees the Torch Symbol) sisältää sekä viittauksen pelkoon, epämääräiseen uhkaan että ympäröivään pimeyteen, puhumattakaan pelon aiheesta, jonkin pimeässä vaanivan nimettömän vaaran uhriksi joutumisesta. Jack Morgan (2002, 200–201) mainitsee epämääräisyyden (*obscurity*) yhtenä vahvana goottilaisen kirjallisuuden ja elokuvan piirteenä. *Alan Wakessa* se ulottuu konseptuaalisesti aina tarinan hirviöihin, pimeyden valtaamiin ihmisiin, saakka:

The taken stood before me. It was impossible to focus on it, as if it stood in a blind spot caused by a brain tumor or an eye disease. It was bleeding shadows like ink underwater, like a cloud of blood from a shark bite. (AW, episodi 1: Nightmare, sivu 3: Wake Fights a Taken with Light.)

Katkelma paljastaa paitsi genrekuvaston läsnäolon myös tavan, jolla Departure kirjallisuuden goottilaista traditiota käsittelee. Kauhistuttavan hahmon katsomista luonnehditaan “mahdottomaksi”, mutta käytännössä näin ei pelissä ole. Wake ja pelaaja kohtaavat katkelmassa kuvattuja hahmoja toistuvasti pitkin peliä. Fuchs (2016, 43–44) nostaakin esiin, etteivät pelien hirviöt koskaan ole voittamattomia, mikä hänen mukaansa kääntää pelaajan huomion itse mediumin hirviömäisyyteen eli sen tapaan herättää henkiin vanhempien mediumien keinoin tuotettu kauhu. Vaikka huomio vanhempien mediumien keinojen hyödyntämisestä on osuva, Fuchsin näkemys pelihirviöiden voitettavuudesta on mahdollista kyseenalaistaa selviytymiskauhun lajityypin äärimmäisillä muodoilla, joissa pelaajan ainoa vaihtoehto hirviön havaitessaan on paeta tai piiloutua (ks. Krzywinska 2016, 296–297).

Alan Wakessa kauhistuttavan olennon näkeminen sinänsä ei myöskään onnistu purkamaan jännitystä koskaan täysin, sillä hahmot sulautuvat taustaansa – pimeään, usvaiseen metsään – ja voivat siten olla missä tahansa. Niiden tekoäly myös hakeutuu kiertämään pelihahmon taakse tai sivuille, jolloin kolmannen persoonan kamerakulmassa ne voivat yllättää juuri siitä suunnasta, johon pelaaja ei näe. Kyse ei niinkään ole latautuneesta painajaismaisesta tilanteesta, vaan pikemminkin hetkellä millä hyvänsä yllätetyksi tulemisen jännityksestä. Departuren katkelmassa kuitenkin korostuu kauhulle tyypillisten sisältöjen hyödyntäminen, joka toistaa goottilaista traditiota, vaikka itse jännityksen tunne muodostuu *Alan Wakessa* muista elementeistä.

Sanallinen kuvaus hirviöstä vetoaa vasta lukijan luettua ja sisäistettyä tekstin, mutta interaktiivisen hirviön vilahdus silmänurkassa aiheuttaa toisenlaisen, alkukantaisemman säpsähdyksen. On siten ilmeistä, että Departuren tarkoitus on pikemminkin pitää gotiikan traditioita läsnä kuin pyrkiä tekstinä olemaan kauhua herättävää. Kun Departuressa hirviöt pysyvät gotiikan perinteiden mukaisesti juuri havainnon ulkopuolella, *Alan Waken* pelaaja ottaa niistä mitta, mikä vaatii niiden havaitsemisen ja suoranaisten aktiivisen havainnoinnin. Goottilaisen kaapunsa alla *Alan Waken* hirviöt ovat pohjimmitaan Fuchsin kuvaamia pelivastuksia: nähtävissä, ennakoitavissa ja voitettavissa.

Säilyttelyn sijaan Departure ensisijaisesti vahvistaa vaikutelmaa hallitsemattomasta ja salaperäisestä maailmasta, kauhun valtakunnasta. Yksittäisten sivujen viittaukset sanoinkuvaamattomiin kauheuksiin ovat osa Departuren tavasta rakentaa jännitettä tiedonpuutteen kautta. Toinen puoli muodostuu sen rakenteesta. Departure on fragmentaarinen, vain näennäisesti kronologinen ja sen sivuja on käytännössä luettavissa vähemmän kuin tarinamaailman kautta annetaan ymmärtää. Samoin pelimekaniikka, jossa pelaajan on itse löydettävä Departuren sivut lukeakseen ne, voi tehdä sivujen kokonaisuudesta entistä aukkoisemman. Tiedollinen riittämättömyys on sekin Morganin (2002, 203) mukaan erityisen goottilainen retorinen piirre.

Departure toimii *Alan Wakessa* epämääräisyyden vahvistajana: kun se tarjoaa paikoin laajentavaa tietoa pelin muuhun kerrontaan verrattuna, pelaaja tulee tietoiseksi pelihahmo-

Waken näkökulman rajallisuudesta. Efektiä vahvistavat myös muutamat laulut ja runot, jotka antavat tulkinnallisia vihjeitä ja ennakoivat tulevia tapahtumia:

For he did not know

That beyond the lake

He called home

Lies a deeper, darker

Ocean green

Where waves are

Both wilder

And more serene

To its ports I've been

To its ports I've been. (AW, episodi 6: Departure, sivu 10: Zane's Poem.)

Leijuvana valona näyttäytyvän Thomas Zanen ääni lausuu runon Wakelle pelin alussa kertoen sen sisältämän tiedon olevan tärkeää – luonnollisesti tosin näin varhaisessa vaiheessa peliä pelaajalla ei vielä ole mitään mahdollisuuksia kytkeä sitä mihinkään pelin kerronnallisiin sisältöihin. Runo kaikuu viimeisissä sanoissa, jotka Wake pelissä lausuu: "It's not a lake. It's an ocean." (AW, episodi 6: Departure, elokuvallinen siirtymä.) Valtameren symbolinen merkitys ei saa kovinkaan selkeitä piirteitä näiden kahden maininnan pohjalta, mitä edelleen tehostaa valtameren yleisyys symbolisia merkityksiä kantavana teemana. Vaikka hyvin epä-määräisellä tasolla pysyvä viittaus valtamereen jättää paljon väljyyttä temaattiseen tulkintaan, antaa se viitteitä, että järvi Cauldron Lake ja sen sisältämät salaisuudet punoutuvat tavalla tai toisella yhteen kirjailijan luovan voiman kanssa.

Järven pohja on paikka, jossa pimeyden voimat ovat uinuneet Waken saapumiseen saakka ja josta ne vapautuvat kirjoittamisen myötä. Thomas Zanen myös vihjataan olevan vankina järven pohjassa. Hän esiintyy pelissä ainoastaan erilaisissa unissa tai näyissä, aina sukelluspukuyllään. Kuten Bruce F. Kawin (2012, 160) muistuttaa, hirveyksiä taiteellaan aikaansaava taiteilija on klassinen kauhumieli kirjallisuudessa ja elokuvissa. Valtamerta taas on usein käytetty alitajunnan, viettien ja tunteiden symbolina, minkä pohjalta voi tässäkin yhteydessä luonnostella yhteyttä taiteilijan alitajuntaan ja esiin ryömivän pimeyden välille. Keskeistä on

kuitenkin, että minkäänlaista avainta merkityksiin ei suoraan pelaajalle tarjota, vaan pääosin runot jäävät osaksi juuri ulottumattomissa hämmöttävää mysteeriä.

Itse tekstin lisäksi sivujen lukutilassa on muitakin lajia rakentavia piirteitä. Sivujen audiovisuaalinen ilme on pelkistetty, mutta siinä on silti läsnä kauhu-, trilleri- ja mysteeriperinteisiin kuuluvaa kuvastoa ja ääniä. Kuten Fuchs (2012, 68) muistuttaa, gotiikalle on tyypillistä sijoittaa tapahtumat menneisyyteen tai luoda mielleyhtymiä menneeseen aikaan. Lukutilassa pelaajan eteen aukeaa paperiarkki, jolla on kirjoituskoneella kirjoitettua tekstiä. Jo kirjoituskoneen fontti tuottaa mielleyhtymiä vanhentuneesta teknologiasta ja sen välityksellä menneisyydestä kurottavista kauhistuttavista hahmoista. Sivun taustana toimii kunkin episodin valikkonäkymä, joissa esiintyy erilaisia Bright Fallsiin sijoittuvia tapahtumapaikkoja kevyesti animoituina: rakennusten ulkovalot räpsyvät, metsässä ajelehtii sumua ja niin edespäin. Hämärässä katkeilevat valot ja pimeä metsä ovat sekä digitaalisissa peleissä että elokuvissa kuvastoa, jotka linkittyvät painostavuuteen ja sitä myötä paitsi kauhun, myös trillerin ja mysteerin tehokeinoihin. Tanya Krzywinska (2002, 13) huomioikin, että pelien ja elokuvien tapa luoda kauhun tunnetta on osittain varsin yhtenäinen.

Departuren lukutilassa painostavuutta vahvistaa erityisesti äänimaailma, joka ei ole suoranaisesti musiikkia, vaan huminankaltaista taustaääntä. Audiovisuaalinen viitekehys saa vahvasti salaperäisen ja levottoman tunnelman aikaan myös sivujen lukutilassa. Nekin sivut, joissa ei suoranaisesti ole gotiikkaan tai kauhukirjallisuuden liittyvää semanttista sisältöä, saavat painostavan tunnelman, joka Morganin (2002, 200) mukaan on avainasemassa kauhuviihteessä. Tällainen kauhun lajiin viittaava kehystys vaikuttaa kaikkien Departuren sivujen tulkintaan. Vaikka kaikilla sivuilla ei ole tekstin tasolla kirjallisuudelle tyypillisiä kauhuun tai gotiikkaan viittaavia vihjeitä, läsnä on sen sijaan toisille mediuumeille ominaisia kauhun lajipiirteitä. Samalla ne sitovat yhtenäistetyllä ulkoasullaan ja tunnelmallaan Departuren sivut samaan kokonaisuuteen kuuluviksi, vaikka tekstin tunnelma vaihtelee sivujen välillä paikoin huomattavastikin. Näillä tehokeinoilla säilytetään pelin tunnelma myös valikkotiloissa, joita todennäköisesti avataan kesken pelaamisen.

Departure on periaatteessa digitaalisen pelin mediumin kannalta hyvin tavallinen ilmiö: kontekstoiva ja juonta syventävä kertova teksti. Sebastian Domsch (2013, 31) nimittää kertovan

tekstin ja elokuvallisten siirtymien kaltaisia digitaalisessa pelissä esiintyviä kerronnallisia ilmiöitä passiivisiksi muodoiksi (*passive forms*), yhdeksi osa-alueeksi pelin kertovien muotojen joukossa, ja *Departure* on selvästi rakenteellisesti tähän ryhmään kuuluva. Passiivisella Domsch viittaa näiden kertovien muotojen ennalta määritettyyn ja hyvin vähäisessä määrin interaktiivisesti toimivaan olemukseen. Fuchs (2016, 44) liittää tulkinnassaan *Departuren* osaksi myös elektronisessa mediassa paljon esiintyvän ilmiön, jossa juuri kirjoihin ja tekstiin mediumina yhdistyy kielletty ja salainen tieto. Kuvio onkin *Alan Wakessa* on kirjoitettu auki *Departuren* sivuilla:

The book I couldn't remember was either a terrible and true prophecy, or an act of creation that had rewritten the world. I began to hunt the pages, feverishly, for they held the answer to the mystery. (AW, episodi 1: Nightmare, sivu 6: Wake Finds Pages.)

Etsiessään vaimoan Wake törmää sekä Bright Fallsin kaupungissa että sitä ympäröivällä vuoristoisella metsäseudulla *Departuren* sivuihin. Salaisten, kiellettyjen ja vaarallisten kirjojen motiivi on tyypillinen myös kauhuelokuville (Kawin 2012, 9–10). Vaikka myös dystopian lajissa on samankaltaisia kiellettyjen kirjojen motiiveja, ne eroavat sävyltään kytkeytymällä usein tiedon ja vallan suhteisiin ja yhteiskunnallisiin kysymyksiin (ks. Kevin M. Booker 2013, 73). Kauhun kontekstissa salatun kirjan lukija puolestaan kutsuu kauhun ylleen ja usein tuhoutuu itse (Kawin 2012, mp.). *Alan Waken* pelimekaniikka, jossa sivut tulee kerätä pelimaailmasta, vahvistaa edelleen salaisuuden tuntua: sivuja tulee tietoisesti etsiä, jos niiden sisältämään kerrontaan haluaa päästä käsiksi.

Vaikka pelimaailmassa olevat paperit ovat vain konseptuaalisesti ”yhtä” tekstin kanssa - itse teksti on nähtävissä vain lukutilassa, ei pelimaailmassa - *Departuren* teksteillä on pelimaailman objekteihin dynaaminen suhde. Domsch (2013, 31) huomioi, että passiivinenkin muoto voi olla kontekstualisoitu pelimaailmassa tavalla, joka kutoo sen osaksi digitaalisen pelin solmurakennetta. Toisin sanottuna esimerkiksi tekstien lukemisen vapaaehtoisuus, lukujärjestyksen vapaavalintaisuus ja tekstien lukemisen edellyttämä tietoinen etsintä pelimaailmasta tekevät niistä sisällöltään dynaamisempia kuin ne lähtökohtaisesti ovat käsikirjoitettuna kertovana tekstinä.

Departuren sivut toimivat myös palkintona, sillä osan sivuista voi löytää ainoastaan korkeimmalla vaikeustasolla pelattaessa. *Alan Wake* hyödyntää osittain pelimekaniikoiltaan selviytymiskauhugenreen kuuluvia piirteitä, kuten pelihahmon selkeää heikkoutta verrattuna vastustajiin sekä pelimaailman tarjoamien tarvikkeiden niukkuutta. Krzywinska (2015, 296) luonnehtii tätä selviytymiskauhupelien omalaatuiseksi piirteeksi, jossa yli-inhimillisten voimien tai taitojen saamisen sijaan pelaajan toimintoja ja valtaa rajoitetaan vahvasti, minkä seurauksena pelihahmo on vahvasti ympäröivän pelimaailman armoilla. Tuloksena on painostava ja hermostuttava, kauhuksi mielletty tunnelma (mp). Huomionarvoista on, että nämä piirteet vahvistuvat *Alan Wakessa* vaikeammilla tasoilla pelattaessa: tarvikkeita on entistä vähemmän ja vastustajat ovat vaikeampia. Departuren toimiminen palkintona ja ”ratkaisuna mysteeriiin” kannustaa siten pelaajaa valitsemaan vahvemmin selviytymiseen painottuvan ja intensiivisemmän pelikokemuksen, jolloin *Alan Wake* alkaa muistuttaa tunnelmaltaan toimintatrillerin sijaan kauhupeliä. Departuren vahvoista kauhun ja gotiikan yhteyksistä huolimatta pelikokemus siis ei – pelaajasta ja vaikeustasosta riippuen – ole välttämättä luokiteltavissa yksiselitteisesti kauhupeliksi.

Yhteenvedona Departuren genretraditiot juontuvat monesta lähteestä. Sen tekstissä viitataan erilaisiin kauhutraditioihin rakenteellisesti, kielellisesti ja temaattisesti. Audiovisuaalisuus vahvistaa näitä yhteyksiä kauhukuvastolle tyyppillisellä ilmeellä. Digitaalinen peli tuo omalle mediumilleen tyyppillisiä genretraditioita Departuren lukemiseen rohkaisemalla pelaaja valitsemaan selviytymiskauhun genreen vahvemmin sijoittuvan pelityylin. Rajewskyn intermediaalisten luokkien kannalta Departure on digitaalisessa pelissä esiintyvä systeemiviite kirjallisuuden mediumiin. Departuren näyttäytyessä kehyksenä kaikille *Alan Waken* tapahtumille myös jatkuvasti läsnä oleva Waken kertojamainen voice-over-ääni alkaa vaikuttaa juuri kirjallisuudelle tyyppilliseltä keinolta. Samankaltaisen sisältönsä puolesta sen olisi myös mahdollista ajatella olevan Departuren laajennos. Varsin erilaisen rakenteensa vuoksi sen lajipiirteet kuitenkin painottuvat toisella tavalla.

2.2 Waken kertojanääni

My name is Alan Wake. I am a writer. (AW, ekspositio.)

Alan Waken intro alkaa varsin elokuvamaisesti yhdistelmällä kertojanääntä ja maiseman lävitse kulkevaa kamera-ajoa. Aivan ensimmäisten virkkeiden joukossa kertoja nimeää itsensä Alan Wakeksi ja tuo etualalle kielellisen kerronnan, joka kulkee mukana läpi pelin. Voice-over ei rajoitu ainoastaan elokuvallisiin siirtymiin, vaan on varsin usein läsnä myös pelitilanteessa. Erityisen kiinnostavaa on, että Waken ääni on leimallisesti tarinamaailman ulkopuolinen. Kertojanääni saattaa avata Waken ajatuksia ja tunteita ilman, että kyseessä ovat pelihahmon repliikit tai että kukaan tarinamaailmassa havaitsee tätä puhetta. Onkin keskeistä erottaa Waken puhe tarinan eri tasoilla. Tarkasteluni keskittyy nimenomaisesti kertojanääneen, joka ei ole läsnä tarinamaailmassa vaan sanallistaa tapahtumia ikään kuin korkeammalta kerronnan tasolta. Pelihahmon repliikit jätän pitkälti tämän tarkastelun ulkopuolelle. Käytän voice-overin litterointiin pelin tarjoamia englanninkielisiä tekstityksiä.

Digitaalisessa pelissä esiintyvä kertojanääni ei ole ollut erityisen kattavan huomion kohteena aiemmassa tutkimuksessa. Esimerkiksi Sebastian Domsch (2013, 32) mainitsee tarinamaailmaan johdattavan kertovan äänen esitellessään eksposition (*exposition*) eli intron tai johdannon, yhden pelikerronnan passiivisista muodoista. Domsch (mp.) silti tarkentaa, että ylivoimaisesti suurin osa ekspositioista on toteutettu elokuvallisin keinoin tai vähintään grafiikan avulla, harvemmin puhutun tai luettavan tekstin kautta. Voice-overin yleisyydestä muulloin kuin elokuvallisten siirtymien yhteydessä kertonee se, että Domsch ei ota niitä toiste esiin luokituksessaan. Onko *Alan Waken* kertojanäänessä itsessään kyseessä laajennettu ekspositio tai muuten erikoinen passiivisen muodon ilmentymä, ei liene keskeistä jäädä pohtimaan. Sen sijaan kiinnitän huomioni sen saamiin merkityksiin kohdeteoksessani.

Jo *Max Paynessa* Remedy on käyttänyt kertojanääntä, joka ei ilmiönä ole digitaalisissa peleissä valtavirtaa nykyään. Syynä kuvion harvinaisuuteen lienee, että varsin kehittynyt animaatiotekniikka on vienyt etenkin korkeaprofiilisia pelejä elokuvallisuuden suuntaan, vaikka kertojanääntä hyödyntäviä pelejä toisinaan esiintyykin. Suurin osa pelien kertojanäänistä on osa ekspositiota tai elokuvallista siirtymää. Esimerkiksi ranskalaisen Ubisoftin klassisessa ta-sohyppelyssä *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003, Ubisoft) kehyskertomuksena on tarinankerrontatilanne, jossa pelin päähenkilö kertoo menneistä seikkailuistaan. Toinen esimerkki on suomalaisen Frozenbyten pelisarja *Trine* (2006–2015). Siinä pelikentästä toiseen siirryttäessä latausruutuna toimii näkymä, jossa satudiskurssia mukaileva kertojanääni kyt-

kee yhteen edellisen ja tulevan peliosuuden. Näissä kaikissa kerronta on keskittynyt kuitenkin elokuvallisiin siirtymiin, latausruutuihin tai ekspositioon. Erityistä *Alan Wakessa* onkin se, että päähenkilön ääni kertoo pelitilanteessa nostaen kielellisen kerronnan tilallisen ja audiovisuaalisen kerronnan rinnalle, ei ainoastaan vuorottele sen kanssa. Pelitilassa kuuluvan Waken kertojanäänien aikana pelaaja pystyy kaiken aikaa ohjaamaan hahmoaan ja toimimaan pelimaailmassa.

Waken kertojanääni muodostaa Departuren tapaan intermediaalisen viittaussuhteen kirjallisuuden yhtenä osana mediumien yhdistelmään perustuvaa teosta. Diskurssiltaan ja Waken äänensävyyn perusteella voice-over muistuttaa niin paljon Departurea, että sen tulkitseminen osaksi Departurea on yksi mahdollinen ja suorastaan houkutteleva tulkinnallinen kehys. Sen kuitenkin kyseenalaistaa osaltaan tapa, jolla Departuren ja kertojanäänien representaatiot samasta tilanteesta eroavat toisiaan:

Without any warning, I was blinded by a bright light. An old portable TV on the shelf had come alive by itself. Impossibly, I could see myself on the screen, talking like a madman. (AW, episodi 1: Nightmare, sivu 7: TV in the Gas Station.)

It'd been me on the TV, talking crazy. Was I losing my mind? (AW, episodi 1: Nightmare, voice-over.)

Johdonmukainen selitys eroille on luonnollisesti se, ettei Departuren sivujen ja kertojanäänien ole tarkoituskaan muodostaa yhtenäistä ja aukotonta kokonaisuutta. Lisäksi kertojanääni yhdistyy pelitilassa tilalliseen ja audiovisuaaliseen kerrontaan, eikä siinä siten ole tarvetta selittää esimerkiksi television sijaintia – joka on lopullisessa pelissä pöytä Departuressa mainitun hyllyn sijaan – tai Waken huomion kiinnittymistä televisioon. Yksityiskohtien poikkeavuuksilla ei oikeastaan ole merkitystä, sillä kokonaisuuden kannalta Departurella ja kertojanäänellä on sama tehtävä: toimia kirjallisuuden mediumiin osoittavina systeemiviitteinä. Departure tavoittelee näistä kahdesta vahvempaa illuusiota, kun taas kertojanääni kytkeytyy sekä kirjallisuuden, elokuvan että digitaalisen pelin kerronnallisiin perinteisiin. Se on perusteltua kuitenkin nähdä juuri kirjallisuuden osoittavana systeemiviitteenä, sillä Departurea mukaileva ääninäyttely ja tyyli sekä Waken kirjailijuus antavat tulkintavihjeen, jota on vaikea ohittaa.

Kirjallinen kehys ei kuitenkaan jää ainoaksi mediaaliseksi viitteeksi, jota kertojanääni vahvistaa. *Alan Wake* sisältää myös vahvan systeemireferenssin televisiosarjaan jakautumalla kuuteen episodiin, jotka alkavat ja loppuvat hyvin televisiomaisella introlla. Jokaisen episodin alussa on ”viime jaksossa” -tyyppinen kertaus edellisen jakson tapahtumista. Nämä kertaukset on toteutettu televisiosarjoista tutulla leikkaustyylillä, jossa jo aiemmin nähtyjä kohtauksia on koottu näyttämään juonen kannalta keskeisimmät aiemmat tapahtumat. Koonnat muotoutuvat kokonaisuuksiksi Waken kertojanäänien avulla:

Previously on Alan Wake. I came to Bright Falls with my wife, Alice. Now she’s missing. I woke up behind the wheel of a crashed car. I’m missing a week. I was attacked by shadowy men straight from nightmare. The sheriff took me to the lake Alice and I had stayed at, but the cabin had disappeared.
(AW, episodi 2: Taken, voice-over)

Nämä katkelmat poikkeavat sisällöllisesti voice-overin muusta tyylistä olemalla vielä metafiktiivisempiä kuin *Departure* – Waken ääni ei ainoastaan kerro tapahtuneesta, vaan kertoo siitä fiktion rakenteellisin käsittein viittaamalla ”edellisiin *Alan Waken* tapahtumiin”. Televisiosarjaa mukaileva diskurssi on eksplisiittisesti läsnä ainoastaan näissä episodien alussa olevissa katkelmissa. Ne kuitenkin paljastavat voice-overin sisältävän kaksi eri systeemiviitettä, joista toinen viittaa kirjallisuuteen ja toinen televisiosarjoihin.

Pääasiallisesti kertojanääni kuitenkin asettuu tulkinnallisesti paljon kutsuvammin linjaan *Departuren* kanssa. Koska *Departure* ja kertojanääni ovat yhdessä luomassa temaattisellakin tasolla toistuvaa illuusiota kirjallisen fiktion läsnäolosta, ei ole kovin yllättävää, että ne hyödyntävät myös samankaltaisia kirjallisia perinteitä pyrkiessään tähän lopputulokseen. Edellisessä luvussa erittelemäni *Departuren* rakenteellinen, temaattinen ja tyyllinen kiinnittyminen gotiikan perinteeseen on hyvin ilmeisellä tavalla läsnä myös kertojanäänessä. Kohtauksessa, jossa ensi kertaa alun tutoriaalın jälkeen toimitaan selkeästi *Departuren* maailmassa, Waken kertojanääni toteaa: ”Waking up in a crashed car felt like I had woken from one nightmare and entered another.” (AW, episodi 1: Nightmare, voice-over.) Maininnat unista, painajaisunista ja heräämisestä toistuvat läpi *Alan Waken* kertovan tekstin ja yltyvät aina päähenkilön ja pelin nimeen saakka. Pelin ensimmäinen pelattava kohtaaminen ja samalla tutori-

aalina toimiva osuus myös sijoittuu painajaisuneen, joka antaa nimensä ensimmäiselle episodille.

Michael Fuchs (2016, 41) näkee painajaiskohtauksessa yhteyksiä varhaiseen gotiikan tutkimukseen ja sen psykoanalyttiseen tapaan yhdistää kauhu painajaisuniin. Bruce F. Kawin puolestaan (2012, 9) luonnehtii painajaisunella ja kielletyillä teksteillä olevan paljon yhteistä kauhun perinteessä, ja *Alan Wakessa* ne yhdistyvätkin monella tavalla. Zanen runo, yhdenlainen temaattinen avain, annetaan pelaajalle alun painajaiskohtauksessa, kuten myös Zanen äänen ja käyttöliittymä- ja ohjetekstien avulla annetut ohjeet siitä, miten peliä pelataan. Kiinnostavasti tällainen käytännön ratkaisu siis ulottaa perinteen hyödyntämisen aina pelimekaniikkoihin asti.

Kertojanäänikin osoittaa painajaisunissa saadun tiedon merkittävyyden suuntaan, kun Waken ääni lausuu seuraavat sanat kuolleeksi luullun liftarin palatessa vainoamaan Wakea: "I realized that the hitchhiker was a character from a story I'd been working on." (AW, tutoriaali, voice-over.) Keskeneräinen tarina, johon Wake viittaa, on tietysti *Departure*, mikä käykin eksplisiittisesti ilmi hieman myöhemmin ensimmäisessä episodissa. Waken sanat liftarin fiktiivisyydestä ennakoivat pelin loppupuolen käännettä, jossa paljastuu, että Wake on kirjoittanut kaikki pelin kauhut todeksi. Pelaaja saa siten keskeisiä tulkinnallisia tietoja ennen kuin tietää vielä, mistä on kyse, ja vieläpä varsin klassisella goottilaisella tavalla, painajaisunessa.

Michael Fuchs (2016, 41) kiinnittää liftarin hahmoon erityistä huomiota ja esittää sen liittävän *Alan Waken* nimenomaisesti amerikkalaisen gotiikan perinteisiin. Hän yhdistää painajaisjaksossa auton alle jäävän ja saman tien katoavan liftarin hahmon amerikkalaiseen kauhutarina- ja urbaanilegendaperinteeseen kummittelevista liftareista (mp.). Remedy on maininnut julkisuudessa (mm. *Taloussanomien* 2005), että *Alan Wake* ammentaa vaikutteita Stephen Kingin tuotannosta sekä David Lynchin ja Mark Frostin televisiosarjasta *Twin Peaks*. Sekä *Twin Peaks* että Kingin kauhuromaanit ovat malliesimerkkejä amerikkalaista gotiikkaa vahvasti hyödyntävistä ja perinteensä tiedostavista teoksista. Vaikutteet ovat *Alan Wakessa* nähtävillä sekä miljöön, motiivien sekä suorien alluusioiden kautta, mikä tekee amerikkalaisesta gotiikasta varsin perustellun tulkintakehyksen.

Yleisluonnehdintana amerikkalaisesta gotiikasta Jack Morgan (2002, 113) esittää sen olevan erikoistunut gotiikan muoto, joka on ollut ja on edelleen hyvin tiivis osa amerikkalaista viihdetuotantoa ja kirjallisuutta. Fuchs (2016, 41) mainitsee yhdeksi amerikkalaisen gotiikan keskeiseksi temaattiseksi jännitteeksi uudisraivaajaperinteestä kumpuavan ajatuksen taistelusta sivilisaation rajamailla uhkaavia luonnonvoimia sekä eksotisoituja ja rodullistettuja ”toisia” vastaan. Fuchsin tulkinnessa *Alan Wakesta* toiseutta edustaa liftari, joka kantaa kirvestä ja on siten Fuchsin mukaan viittaus Pohjois-Amerikan uudisraivauksen alkuaikoina sankarillisessa valossa esitettyihin, raja-alueiden virallisen sulkemisen jälkeen antisosiaalisiksi muuttuneisiin raja-asukkaisiin (mp.). Muutkin pimeyden valtaan joutuneet ihmiset edustavat pelissä ryhmiä, jotka liikkuvat metsässä – metsureita, lenkkeilijöitä, metsästäjiä, metsänvartijoita tai takaa-ajon vuoksi metsään jalkautuneita poliiseja – ja ovat siten sen synkille vaikutteille alttiita. Fuchs (mt., 42) näkeekin *Alan Waken* herättelevän mielleyhtymiä amerikkalaisen gotiikan traditioon hyvin tietoisesti.

Oman metafiktiivisen kehyksensä antaa myös se, että Wake, joka tarinamaailman mukaan on yhdysvaltalainen kirjailija, tuottaa kerrontaa, joka ammentaa amerikkalaisesta gotiikasta. Waken kertojanääni kuvailee elokuvallisessa siirtymässä Waken poimimaa ja lukemaa Departuren sivua seuraavasti: “In the scene on the page, the hero was attacked by an axe murderer in the woods at night.” (AW, episodi 1: Nightmare, voice-over.) Siirtymässä, johon katkelma sijoittuu, Wake näkee ensimmäisen kerran Departuren sivujen lennähtelevän maahan valonvälähdyksestä keskellä metsää ja poimii sekä lukee yhden. Sivun sisältönä on representaation aloitustutoriaalista, jossa liftarihahmo ilmaantuu ensi kerran. Kertojanääni tiivistää *Alan Waken* aiemman kohtauksen tarinamuotoon ja saa sen kuulostamaan ”kauhutarinalta”, joksi sitä luonnehditaan Departuressa. Samalla se myös on Fuchsin huomioimat piirteet kiteyttävä amerikkalaisen gotiikan ilmentymä. *Alan Waken* kiinteän kytköksen amerikkalaiseen gotiikkaan sinetöi Tanya Krzywinskan (2013, 510) huomio, että *Alan Waken* tiukka kerronnallinen rakenne ja siten suoraviivainen eteneminen on tulosta amerikkalaisen gotiikan remediatiosta. Pelin esikuvat – kirjallisuudessa, elokuvissa ja televisiossa – nojaavat omanlaiseensa rytmyykseen ja dramaattiseen jännitteeseen, jonka jäljentäminen digitaaliseen peliin vaatii hyvin kontrolloitua tapahtumajärjestystä (mp).

Krzywinkan (2013, 503) tarkastellessa digitaalisten pelien kytkeytymistä amerikkalaiseen gotiikkaan hän nostaa myös esiin virtauksen kansainvälisyyden – amerikkalaisen gotiikan hyödyntäminen ei suinkaan ole maantieteellisesti rajattu ilmiö. Tähän huomioon varsin sopivana jatkona myöhemmin artikkelissaan Krzywinka erittelee *Alan Wakea* amerikkalaisen gotiikan kehyksessä. Hän myös esittää Fuchsin tulkinnan tavoin, että syvän ja uhkaavan metsän edustama alitajunta on nimenomaan amerikkalainen piirre, vaikka se ammentaa osaltaan myös gotiikan alkujuurilta Euroopasta (mt., 508). Linjan voi siten nähdä juontuvan aina eurooppalaisesta kansanperinteestä asti.

Myös suomalaisessa kansanperinteessä metsällä on ollut varsin merkittävä rooli, ja folkloristi Kaarina Koski (2011, 19) luonnehtiikin aiheesta tehdyn kotimaisen tutkimuksen tarkastelleen laajasti metsän merkitystä tuonpuoleisen edustajana, yhteisön kollektiivista alitajuntaa peilaavien ylliluonnollisten kohtaamisten tapahtumispaikkana sekä outojen olentojen asuinsijana. *Alan Wake* sisältää runsaasti amerikkalaisen gotiikan piirteitä, mutta on samalla kaikkien yksittäisten teosten tapaan sekoitus eri lajeja ja perinteitä, jotka ovat osin kietoutuneet toisiinsa. Siten esimerkiksi sivistyksen kamppailu vaarallisen metsän ja järven edustamaa luontoa vastaan ei motiivina osoita yksiselitteisesti juuri amerikkalaisen gotiikan suuntaan, vaikka siitä tyyllillisesti ammentaaakin.

Rakenteellisesti Waken kertojanääni ulottaa kirjallisuuden lisäksi voice-over-tyyppisenä ilmiönä myös elokuvan ja television audiovisuaalisiin perinteisiin. Klassisessa voice-overia käsittelevässä teoksessaan Sarah Kozloff (1988, 41) mainitsee, että erityisen vahva perinne ensimmäisen persoonan voice-overilla on romaaniadaptaatioissa sekä film noir -lajityypin elokuvissa. Kiinnostavaa on, että Waken kertojanäänellä on kytköksiä molempiin: film noir oli Remedyn aiemman pelisarjan *Max Payne* selvin genrekytkös, ja *Alan Wake* on tulkinnallisella tasolla olevinaan nimenomaisesti jonkinlainen adaptaatio romaanista, *Departuresta*.

Elokuva- ja televisiotutkija Ian Garwood (2013, 104) esittää voice-overin usein konkretisoituvan puhujan tyynenä äänenä, mikä vihjaa puhujan olevan erillään tapahtumatilanteesta. Waken kertojanääni seuraa Garwoodin kuvailemaa perinnettä: Waken kertojanääni on tasainen eikä välitä juurikaan tunnetiloja. Täsmälleen samanlainen ääni lukee myös *Departuren* sivut lukuunottamatta kahta ”The Sudden Stop” -nimellä merkittyä sivua, jotka lukee

Max Payne -hahmon ääninäyttelijä. Goottilaisia viittauksia ja kauhupelille tyypillisiä piirteitä sisältävässä pelissä Waken ääni näyttäytyy hämmentävänkin rauhallisena. Usein selviytymiskauhun lajityypissä painostavaa tunnelmaa pyritään rakentamaan pelihahmon pelokkuutta korostamalla, esimerkiksi kuuluvien, tiheiden sydämenlyöntien tai hermostuneen hengityksen avulla. Waken kertojanääni onkin siten vahvemmin osa intermediaalista viittausta kirjallisuudessa korostuvaan kerronnan ja kokemuksen väliseen aikaeroon, eikä niinkään peligenren konventioita korostava ominaisuus.

Waken kertojanääni muovaa myös pelihahmon ja pelaajan välistä kommunikaatiota. Tavallisesti digitaalisissa peleissä repliikit, joita pelihahmo lausuu dialogin ulkopuolella, ovat jonkinlaista palautetta pelaajalle – esimerkiksi kehuja, kieltoja tai ohjeita – tai huomiota suuntaavia toteamuksia ja reaktioita. Waken kertojanääni ottaakin tehtäväkseen tämän ohjeistuksen, mutta kerronnan muodossa. Kertojanääni esimerkiksi sanoo ”I had to get out” (AW, tutoriaali, voice-over) ohjataksaan pelaajan etsimään uloskäyntiä sen jälkeen, kun Wake on paennut mökkiin takaa-ajajaansa ja huomannut joutuneensa ojasta allikkoon. Samalla tavoin kertojanääni asettaa aina hyvin eksplisiittisiä seuraavia tavoitteita pelissä etenemiselle, mikä tekee tästä kertovan tekstin esiintymästä samalla myös ohjetekstin. Pelin kertojanääni muotoutuukin hyvin vahvasti pelin rakenteiden ympärille: se ohjaa toimintaa ja toisaalta välttää päällekkäisyyttä audiovisuaalisuuden kanssa keskittyen vain siihen, mikä on pelitilassa pääosin näiden mediumien ulottumattomissa. Tällaisia asioita ovat muun muassa pelihahmon ajatukset, muistot, tunteet ja aikeet. Tämäntyyppinen tekstuaalinen kerronta toimii nimenomaisesti vuorovaikutuksessa muiden mediumien kanssa täydentäen monimediaalista kerrontaa, eikä sen kerronnallista rakennetta voi siten verrata suoraan proosamuotoiseen tekstiin yhteneväisyyksistä huolimatta.

Waken kertojanääneen liittyy myös ilmiö, jota Sebastian Domsch (2013, 41) kutsuu ”yhdeksi kummallisimmista” digitaalisen pelin toiminnoista. Kyseessä on tapahtumanlaukaisija (*event trigger*), jonka Domsch (mp.) määrittelee pelaajan tietyn toiminnon tai tiettyjen toimintojen laukaisemaksi, usein kerronnallisesti relevantiksi tapahtumaksi, joka ilman pelaajan syötettä jää tapahtumatta. Usein lineaarisissa peleissä – kuten myös *Alan Wakessa* – tapahtumanlaukaisija on merkittävä juonen edistämisen keino: tarina etenee, kun pelaaja ohjaa hahmon tiettyyn kohtaan pelimaailmaa. Juoneen liittyvät Waken kertojanäänen katkelmat ovat osa

näitä eteenpäin kuljettavia, loppuun asti pääsemisen kannalta väistämättömiä laukaisuja. Osa Waken kerronnasta jää pelaajalta kuitenkin kuulematta kokonaan, jos hän ei satu menemään juuri tiettyyn kohtaan pelialuetta, jossa jokin kerronnallinen sivupolku aukeaa Waken kertojanäänän myötä.

Esimerkiksi episodissa neljä Wake on vastoin tahtoaan hoidettavana tohtori Emil Hartmanin mielenterveyshoitolassa, jossa hoidetaan etenkin luovuuden kanssa kamppailevia taiteilijoita. Hartman uskoo pystyvänsä manipuloimaan Bright Fallsissa liikkuvia synkkiä voimia taiteilijoiden kautta, mutta Wake pitää hänen suunnitelmaansa hulluutena. Waken suunnitellessa pakoa pelaajalla on mahdollisuus tutkia parantolaa. Mikäli pelaaja ei ohjaa pelihahmoa ohjeiden mukaisesti suoraan Waken huoneeseen vaan käy katsomassa parvella olevaa generaattoria ja lamppua, seuraava kertojanäänän katkelma alkaa Waken lähestyessä näitä esineitä:

Hartman had mentioned that the power had been acting up. Maybe that was the reason for the generator and work light on the balcony. The generator hadn't been activated and there was no key. (AW, episodi 4: The Truth, voice-over.)

Pelaaja saattaa arvata jo esineet nähdessään, että niitä tullaan käyttämään pimeyden häilyttämiseen ennemmin tai myöhemmin, mikä osoittautuukin todeksi. Kertojanäänän sanat korostavat, ettei esineillä tehdä mitään välittömästi, mutta jo niiden kommentointi antaa syytä olettaa, että esineitä tarvitaan vielä. Tällaiset katkelmat ovat vain sellaisten pelaajien tavoitettavissa, jotka tutkivat pelimaailman tarkasti tai jo tietävät syystä tai toisesta, miten laukaista tällainen sivupolku – ne kun ovat, kuten Domsch (mp.) toteaa, usein näkymättömiä, joskin Krzywinskan (2013, 506) mainitsema, pelikokemuksen karttuessa syntyvä ”pelillinen lukutaito” (*game literacy*) auttaa tunnistamaan niiden tavanomaisia sijainteja.

Departuren tavoin Waken kertojanäänessäkin on siten palkinnon elementti, joka kannustaa asettumaan alttiiksi pelimaailman vaaroille ja palkitsee intensiivisemmän ja kauhupeligenreen painottuvamman pelitavan runsaammalla kerronnallisella materiaalilla. Vaikka edellä lainatun katkelman löytääkseen ei tarvitse kuin tutkia rauhallista, arkista ja muita ihmisiä täynnä olevaa rakennusta, suuressa osassa peliä kartan reuna-alueiden kampaaminen voi ol-

la etenkin korkeammilla vaikeustasoilla huomattava riskinotto. Kuten *Departure*, myös *Waken* kertojanääni herättelee mielikuvia mediumien läsnäolosta ja välittää erilaisia geneerisiä signaaleja, mutta käytännössä sen dynaaminen kerronnallinen verkosto myös mukautuu pelaajan pelityyliin.

Departuren tapaan *Waken* kertojanääni on intermediaalinen viite kirjallisuuden suuntaan. Ne tuovat näkyviksi kirjallisuuden konventioita – gotiikkaa ja amerikkalaista gotiikkaa – rakenteellisella tasolla, jolloin kirjallisuus tarjoutuu osaksi keskeistä tulkintakehystä ja vahvaksi temaattiseksi elementiksi. Kertojanääni ja *Departure* vaikuttavat täydentävän toisiaan, vaikka saumattoman limittymisen sijaan ne lähinnä muodostavat yhtenäisen tekstuaalisen läsnäolon koko peliin. Voice-over-tyyppisenä muotona kertojanääni kytkeytyy myös elokuvan perinteisiin ja osallistuu toiseenkin systeemiviitteeseen, televisiosarjan ”edellisessä jaksossa” -tyyppiseen metafiktiiviseen tyylikeinon. Pelillisesti kertojanääni toimii puolestaan kannustimena pelata peliä intensiivisemmin kuin pelkkä pelin loppuun asti selviäminen vähimmillään vaatisi. Kertojanäänen ja *Departuren* lisäksi kannustimena tutkivammalle ja haastavammalle pelitavalle toimivat myös muunlaiset mininarratiivit peliin upotettujen radio- ja televisio-ohjelmien muodossa.

2.3 Televisiosarja *Night Springs*

Are we men dreaming of being butterflies, or butterflies that dream of being men? Such philosophical concerns are, by necessity, abstract – and yet some of us can find concrete proof of our existence... In *Night Springs*. (AW, episodi 5: *The Clicker*, 6. *Night Springs* -jakso: *Absence of Creativity*.)

Käsitellessään katkelmassa olemassaoloa ja sen häilyvyyttä televisiosarja *Night Springs* muodostaa *Alan Waken* kerronnassa vielä uuden laskoksen: sen jaksossa näkyvät hahmot ovat tarinamaailmassa *Alan Waken* luomuksia, sillä *Night Springs* oli juonen mukaan aikoinaan *Waken* ensimmäisiä kirjoitustöitä. *Alan Waken* temaattisella tasolla toistuva pohdinta aidon ja fiktiivisen häilyvästä rajapinnasta tuodaan näkyville jälleen uudesta näkökulmasta *Night Springsin* kautta. *Night Springs* on yksi *Alan Wakessa* esiintyvistä kerrontaa laajentavista kuvioista, joihin lukeutuvat muun muassa vapaaehtoisesti seurattavat televisio- ja radio-ohjelmat.

Pelaaja kohtaa pelissä Night Springsin televisiolähetysten muodossa. Jaksoja on kaikkiaan kuusi kappaletta, ja yhden jakson pituus on kahdesta kolmeen minuuttiin. Pelaaja voi katsoa kunkin jakson avaamalla pelimaailmasta löydettävissä olevia televisioita, mutta pelaajan kontrolli pelihahmoon säilyy koko ohjelman ajan, ja siten television luota on mahdollista poistua kesken ohjelman. Ohjelmat voi myös jättää kokonaan katsomatta. Televisio näyttää jakson vain kerran ja pimenee sitten jälleen. Kuten voice-overissa, käytän Night Springs -jaksojen litterointiin pelin tarjoamia tekstityksiä.

Intermediaalisesti Night Springs asettuu Departuren ja voice-overin tapaan systeemireferenssin muotoon osana mediayhdistelmään perustuvaa teosta. Se viittaa kuitenkin kirjallisuuden sijaan audiovisuaaliseen mediaan ja nimenomaisesti sarjamuotoiseen televisiolähetykseen. Samalla kuitenkin yhdellä Departuren sivuista alleviivataan Waken tekijyyttä suhteessa Night Springsiin, mikä korostaa televisiosarjojen tekstimuotoista tasoa, käsikirjoitusta. Intermediaalisesti Night Springsillä on systeemireferenssin lisäksi toisenlainenkin viittauksellinen toiminnan tapa, sillä se on myös itsessään yksittäisviite tiettyyn toisen mediumin teokseen, televisioantologiaan *The Twilight Zone* (1959–1964). Onkin perusteltua tarkastella Night Springsiä pastissina, mihin palaan luvussa kolme.

The Twilight Zone on herätetty henkiin monesti vuosikymmenten saatossa uusien kausien avulla, mutta sarjan historiassa klassisimmaksi ajanjaksoksi mielletään usein kaudet 1–5 vuosilta 1959–1964. Viittaankin tässä tutkielmassa juuri niihin, ellen toisin mainitse. *The Twilight Zone* koostuu tarinoista, joissa käsitellään erilaisia ajatusleikkejä osin vertauskuvallisinkin tavoin. Sarjan jaksojen teemat ovat varsin synkkiä ja keskittyvät usein esimerkiksi ihmisluonnon pimeiden puolien tai ajankohtaisten yhteiskunnallisten ongelmien käsittelyyn. Sarjalle tyypillinen keino on paljastaa jakson lopussa jokin elementti, joka näyttää aiemmat tapahtumat uudessa, usein jollakin tasolla karmeassa valossa. *The Twilight Zone* sisältää myös monia tieteisfiktioille tyypillisiä hahmoja ja asetelmia.

Night Springsin jaksot kertovat kukin oman tarinansa, joissa kaikissa on erilainen hahmokaarti. Kuten muissakin *Alan Waken* sisältämissä televisio-ohjelmissa, Night Springsin jaksoissa esiintyvät aidot näyttelijät animoitujen sijaan ja ne on myös ääninäytelty. Visuaalisesti ne

ovat siten erikoinen poikkeama muutoin 3D-animaationa toteutetussa pelimaailmassa. Night Springsin tyyli on varsin pelkistetty ja tietoisien amatöörimäinen. Juonet ovat synkkiä ja tunnusomaisesti jollakin tavalla häiritseviä.

Esimerkiksi ensimmäisessä tarinassa ”Quantum Suicide” tiedemies on keksinyt laitteen, jolla hän kykenee asettamaan ladatun aseensa ohimolleen ja selviämään hengissä liipaisimen vedosta. Laite varmistaa, että hän päätyy aina siihen rinnakkaistodellisuuteen, jossa ase ei laukea. Hänen esitellessään laitettaan tiedeyhteisölle yksi luennon seuraajista onnistuu epähuomiossa vetämään laitteen virtajohdon seinästä, ja kun tiedemies ryhtyy demonstroimaan laitteen toimintaa, ase laukeaakin. Jokaisessa jaksossa juonta kehystää sekä alussa että loppussa kertojanääni, joka antaa näkökulman käsillä olevaan juonenkäänteeseen:

Poor, poor Doctor Colvin! Felled by his own hubris? Or the ignorance of the masses? Perhaps he should have left the crate unopened, the decaying atom unobserved! Curiosity often kills the cat... In Night Springs. (AW, episodi 1: Nightmare, 1. Night Springs -jakso: Quantum Suicide.)

Night Springsin kertojanäänien ohjaama näkökulma on usein jollakin tavalla äkkiväärä ja salaperäinen. ”Quantum Suiciden” loppukatkkelma varoittaa liiallisen tiedonjonon kääntöpuolista varsin korkealentoisin sanamuodoin.

Sarjan aiheet liittyvät aina *Alan Waken* teemoihin: toinen jakso ”Man in the Mirror” käsittelee ihmishirviön teemaa, kolmas jakso ”Family Occasion” puolestaan olemassaoloa ja sen vaaroja. Neljäs jakso ”Dream of Dreams” käsittelee unia, viides jakso ”Taken In His Prime” vapaata tahtoa ja kuudes jakso ”Absence of Creativity” kirjailijaa tai käsikirjoittajaa fiktiivisten hahmojen näkökulmasta. Vapaa tahto, olemassaolon problematiikka ja kirjailijan suhde luomuksiinsa liittyvät kaikki *Alan Waken* keskeiseen fiktiivisyyden ja ei-fiktiivisyyden rajapinnan kysymysten parissa tasapainottelevaan tematiikkaan. Unet puolestaan ovat pelissä yksi genretietoinen motiivi, joka esiintyy usein luovuuden ja fiktion luojaan motiivin yhteydessä. Ihmishirviön käsittely on mahdollista nähdä sekään goottilaisessa kehityksessä. Michael Fuchs (2016, 48) tulkitsee pelin keskeisten hirviömäisten elementtien liittyvän mediumiin ja – mahdollisesti – aina Alan Wakeen (kirjailija)hahmona tai jopa pelaajaan asti. Tässä valossa myös ”Man in the Mirror” kiinnittäisi huomiota siihen kysymykseen, kuka tai mikä on pelin

todellinen hirviö, ja voiko hirviö kuoriutua mistä tai kenestä tahansa. Night Springsin jaksot ovat perustellusti nähtävissä sisäistarinoina, jotka kytkeytyvät osaksi pelin temaattista käsittelyä sekä aiheensa että tarinamaailmallisen sijoittumisensa kautta.

Nimenä Night Springs rohkaistaan tulkittavaksi vastinparina tapahtumapaikan Bright Falls nimelle. Tutoriaalijaksossa, joka sijoittuu Waken painajaisuneen, Wake törmää autoa ajaessaan liftariin. Sitä ennen hän kuitenkin ohittaa kyltin, jossa lukee ”Entering Night Springs”. Tämä kuitenkin tapahtuu elokuvallisessa siirtymässä, eikä sitä mainita kertovassa tekstissä. Michael Fuchs (2016, 41) tulkitsee tienvarsikyltin kuitenkin osoittavan siirtymän diegeettiseltä tasolta toiselle. Tällaista diegeettisten tasojen erittelyä ”todelliseen” Bright Fallsiin ja ”fikttiiviseen” Night Springsiin tukee myös tapa, jolla Departuressa kontekstoidaan Night Springs -televisiosarjaa osana Waken henkilökohtaista historiaa:

Even after all this time, hearing the Night Springs theme caused a surge of conflicting emotions in me.

It had been my first real writing gig. Barry had known a guy who knew a guy, and suddenly I'd been a semi-regular writer on the show. I'd always been ashamed of the job, felt it was trash. I had wanted to be an artist, a novelist.

I'd been naive back then. It had taken a long time to learn to be proud of the work. (AW, episodi 3: Ransom, sivu 12: Wake and Night Springs.)

Night Springs esitetään arkisessa, jopa nostalgisessa valossa osana Waken – ja myös hänen agenttinsa Barry Wheelerin – menneisyyttä. Esitystavan voi nähdä purkavan Night Springsin salaperäisen ja paikoin painostavatunnelmaisen sisällön tuottamaa epävarmuutta ja selittämättömyyttä. Night Springs saa kuitenkin karmivampia tulkintamahdollisuuksia, kun sitä tarkastelee Departuren tavoin Waken luomuksena.

Koska kirjoittamalla Departuren Wake luo hyvin konkreettisesti toisen todellisuuden, avautuu myös mahdollisuus Night Springsin punoutumiselle osaksi tätä uutta todellisuutta. Siten Night Springs myös tarjoutuu entistä vahvemmin Bright Fallsin kanssa rinnakkaiseksi tapahtumapaikaksi. On epäselvää, ovatko Night Springsin painajaismaailma ja Departuren maailma samoja tiloja, mikä jättää tulkinnallista väljyyttä Night Springsin merkityksen tarkkaan

paikallistamiseen tarinamaailmassa. Myös Departuren nimen voi nähdä vihjeenä kahden maailman olemassaolosta ja siirtymästä maailmasta toiseen kerrontatilanteen myötä. Selvää kuitenkin on, että Night Springs ja Bright Falls asettuvat vastinkappaleiksi, kahden eri maailman – ja mahdollisesti eri diegeettisten tasojen – nimiksi, jotka samalla osoittavat niiden uhaavan dynamiikan: yö (*night*) kumpuaa esiin (*springs*) ja valo (*bright*) kukistuu (*falls*).

Bright Fallsiin rinnastuminen tuo Night Springsin tarinamaailmalliseen sijoittumiseen goottilaisia perinteitä. Fuchs (2016, 41) luonnehtii Night Springsin todellisuutta metalepsiksen tyyppiseksi Bright Fallsin intradiegeettiseksi kaksoseksi, joka on nimenomaan goottilainen kaksoisolento. Bruce F. Kawin (2012, 94–95) määrittelee goottilaisen kaksoisen heijastukseksi ja projektioksi, joka voi ilmetä ”psykologisena tai fantastisena Toisena”, alkuperäisen hahmon tiedostamattomana osana. Waken esiin kirjoittama, pimeyden valtaama Bright Falls – Night Springs - näyttäytyy päivänpaisteisen ja arkisen Bright Fallsin vääristyneenä kopiona. Tällaista kaksoisolentoa hyödyntämällä *Alan Wake* ammentaa aiempien goottilaisten tekstien perinteestä (Fuchs 2016, mp.).

Goottilainen traditio on siten läsnä Night Springsissä aivan yhtä vahvasti kuin *Alan Waken* muissakin kertovissa teksteissä. Pastissinomainen rakenne yhdistää siihen kuitenkin myös alkuperäisen teoksen, *The Twilight Zonen*, ominaisuuksia. *The Twilight Zone* yhdistelee kerronnassaan muun muassa mysteerin ja tieteisfiktio perinteitä. Jälkimmäistä Morgan (2002, 38) luonnehtii kummitustarinoiden ja niiden kirvoittaman parapsykologiainnostuksen suoraksi jälkeläiseksi. Hän myös arvioi *The Twilight Zonen* edustavan aikaa ennen suoranaisen makaaberia ja kliinisesti yksityiskohtaisempaa kauhun ja tieteisfiktio liittoa, jossa kauhua muodostetaan ruumiillisuuden ja ruumiin toimintojen kautta (mp.).

Night Springs seuraa esikuvaansa esittelemällä lähinnä outoja ja levottomuutta herättäviä skenaarioita ja laskemalla kauhistuttavuuden näiden asetelmien pohjimmaisesta häiritsevyyden, selittämättömyyden ja synkkyyden varaan. Tieteisfiktio on kaikissa tarinoissa läsnä maailmojen, rinnakkaismaailmojen, psykologis-filosofisten kysymyksenasetteluiden – kuten ”mitä merkitsee vapaa tahto” – tai tieteisfiktio motiivien kuten edistyksellisen teknologian vaa-rojen muodossa. Kuten Pirjo Lyytikäinen (2005, 14–15) huomauttaa, muunnelmat yksittäisistä teoksista eivät väistämättä edusta samaa lajia kuin esikuvansa. Night Springs ei luonnolli-

sestikaan ole aito televisiosarja eikä siten edusta esikuvansa kanssa edes samaa mediumia. Se kuitenkin pyrkii herätteleämään paitsi samoja genrerepertoaareja myös paikoin liki identtistä ilmaisua kuin esikuvansa luodakseen näkyvän siteen sen kanssa.

Huolimatta televisiosarjan muotoon rakennetusta kerronnastaan *Night Springs* nojaa hyvin voimakkaasti tekstuaaliseen kerrontaan, käytännössä kertojanääneen ja dialogiin. Jokaisen jakson juoni ja asetelma on esimerkiksi mahdollista saada selville vain kuuntelemalla jaksojen ääniraidat. Visuaalinen kerronta toki tuo sekin tulkinnallisia elementtejä, mutta kerronnallisesti painottuu kielellinen ilmaisu. *Night Springsin* kömpelö ja liioiteltu kuvakieli sekä televisiokuvan huono laatu puolestaan tehostavat jaksojen outoa ja vinksahaneen oloista tunnelmaa. Jälkiäänitys ei aivan sovi hahmojen suuhun, ääninäyttelijöiden suoritukset ovat paikoin lähes koomisen ylinäyteltyjä ja tapahtumat ovat hyvin arkipäiväisissä, lavastamattoman tuntuissa ympäristöissä kuvattuja. Television kuvassa on paikoin häiriötä. Nämä efektit tuottavat ilmiön, johon Fuchs (2016, 46) viittaa lainaamalla digitaalisen median tutkija Ewan Kirklandin (2009, 123) luonnehdintaa, jonka mukaan analoginen media usein mielletään helposti korruptoitavana, kaoottisena ja mystisenä. Juuri analoginen media on siten oivallinen portti alitajuntaan, yliluonnolliseen ja outoon (Fuchs 2016, mp.).

Onkin huomionarvoista, että *Alan Waken* hahmojen käyttämiä matkapuhelimia lukuun ottamatta kaikki pelissä esiintyvä tekniikka on enemmän tai vähemmän vanhentunutta. Poliisiaseman tietokoneilla on kuvaputkinäytöt, radio-ohjelmia voi kuunnella antennilla varustetuista radiolaitteista pitkin pelimaailmaa ja tohtori Hartman tallettaa potilaiden haastatteluja suurikokoiseen kelanauhuriin. *Departuren* sivuilla olevat kirjoituskoneen merkit ovat nekin osaltaan todiste korruptoidusta mediasta, jonka avulla synkkä ja pahansuopa voima tuottaa haluamaansa todellisuutta. Televisiot, joista *Night Springsin* jaksoja voi katsoa, ovat vanhoja kuvaputkitelevisioita, joiden päällä on antennit. Tapahtumaympäristön täyttäminen analogisilla tai vanhentuneilla laitteilla tekee siitä epäluotettavamman ja potentiaalisesti vaarallisen.

Siinä, missä kielellinen kerronta tuo esille kunkin tapahtumasarjan ja näkökulman tapahtumille kertojanäänen muodossa, audiovisuaalinen ilmaisu vahvistaa tulkinnallista informaatiota. Vanha televisiosarja on läsnä kuin haamuna *Waken* luovasta menneisyydestä. Se on *Departuren* tapahtumia ja synkkää rinnakkaismaailmaa ennakoiva, puoliksi unohtunut muisto.

Pelissä ei koskaan oteta kantaa siihen, miksi Night Springs -sarja ylipäättään näkyy televisioissa ympäri Bright Fallsia. Korruptoidun oloinen esitys kannustaa tulkitsemaan lähetystä kaikkea muuta kuin tavallisena televisiolähetyksenä, toisin sanottuna lähetyksenä alitajunnasta tai unenomaisena viestinä menneisyydestä, josta – tai jonne – nykyisyyden kauhut kurkottavat.

Domschin luokituksen mukaisesti Night Springs asettuu passiivisiin kerronnan muotoihin Departuren tapaan, joskin näillä kahdella on keskeinen ero: Departuren tarkastelu vaatii pelaajan siirtymistä pelitilasta erityiseen valikossa sijaitsevaan lukutilaan, kun taas Night Springs on kiinteä osa pelin tilallista ulottuvuutta. Samalla se on askeleen lähempänä muotoa, jota Domsch (2013, 35) nimittää pelaajan toimiksi (*player action*), sillä pelaaja voi päättää avata tai olla avaamatta televisiota – joista, tosin, on mahdollista nähdä Night Springsin lisäksi muitakin peliin upotettuja televisio-ohjelmia – ja samalla pysyä kaiken aikaa hahmon ohjaimissa. Night Springs on yhdistelmä näitä kahta eli passiivinen muoto, jonka pelaaja voi saada näkyviin niin halutessaan ja pelitilanteen keskeytyttä.

Genrenäkökulmasta tämänkaltainen ilmiö ei linkity suoraan mihinkään tiettyyn pelien lajiin, mutta Departuren ja voice-overin tapaan se rohkaisee tutkivampaan pelityyliin ja siten haastavampaan ja intensiivisempään pelikokemukseen. Departureen ja voice-overiin verrattuna Night Springsin tarjoamien kerronnallisten osuuksien seuraaminen vaatii kuitenkin paljon vähemmän suoranaista tutkimista kuin kaksi muuta tarkastelemaani kerronnallista muotoa. Televisiot ovat tavallisesti joko etenemisen kannalta välttämättömissä tiloissa tai hyvin vähäisellä reitiltä poikkeamisella löydettävissä. Siten ne muokkaavat pelin representatiivisia genrepiirteitä enemmän kuin sääntöihin ja pelityyliin liittyviä piirteitä.

Night Springs nojaa kerronnaltaan paljon kielelliseen ilmaisuun, jonka painotuksia sen audiovisuaalinen esitystapa suuntaa erityisesti temaattiselta kannalta. Se tuo pelin representatiiviseen lajiyhdistelmään mukaan myös tieteisfiktion. Intermediaalisena ilmiönä Night Springs tuottaa *Alan Wakeen* jälleen yhden systeemiviitteen, tällä kertaa kirjallisuuden sijaan televisiosarjan mediumiin. Samalla se kuitenkin toimii yksittäisviitteenä kulttuurisarjaan *The Twilight Zone*, jota se jäljittelee niin diskursiivisesti kuin audiovisuaalisestikin. Siten Night Springs on myös osa niitä monia intertekstuaalisia ilmiöitä, joita *Alan Wake* hyödyntää kerronnassaan.

3 Intertekstuaaliset ilmiöt

Graham Allen (2000, 6) toteaa, että intertekstuaalisuus on käsitteenä suorastaan antite-
maattinen ainutlaatuisuuden ja autonomisuuden ajatuksille. Tässä valossa *Alan Waken*
luonnehtiminen omalaatuiseksi ja joukosta erottuvaksi digitaaliseksi peliksi sen keskimää-
räistä monisäikeisemmän viittausverkoston vuoksi näyttäytyy ironisena. Viittausten tiheyden
voisi ajatella tekevän *Alan Wakesta* mitä tyypillisimmän kauhutrillerin, mitä se tavallaan on-
kin. Samalla se on kuitenkin itsetietoinen niin viittaustensa kuin lajipiirteidensä suhteen.
Alan Wake ei jätä viitteitään ainoastaan pelaajan huvitukseksi ja populaarikulttuurin sisäisiksi
silmäniskuiksi, vaikka osalla viitteistä sellainenkin rooli on. Yhdistelemällä tunnettuja teoksia
ja lajipiirteitä peli muotoutuu tutkielmaksi lajityypistään. *Alan Wake* ei ole tarina kauhuista,
vaan moninkertaisen metatekstuaalinen kertomus siitä, miten kauhut syntyvät.

Tässä luvussa tarkastelen aluksi Night Springsiä televisioantologia *The Twilight Zonen* pastis-
sina. Siirryn sitten erittelemään erilaisten alluusioiden merkitystä kertovalle tekstille. Lopuksi
laajennan viittausten käsittelyä ja tulkitsem *Alan Waken* kertovia tekstejä kahden subtekstin,
Stephen Kingin *The Bag of Bones* -romaanin sekä televisiosarja *Twin Peaksin*, valossa.

3.1 Hämärän rajamaat

You unlock this door with a key of imagination. Beyond it is another dimension, a dimension of sound,
a dimension of sight, a dimension of mind. You're moving into a land of both shadow and substance,
of things and ideas. You just crossed over into... The Twilight Zone. (*The Twilight Zone* 1963–1964, in-
tro.)

Sleep! We all spend a third of our dreams in its soft embrace, somewhere between fantasy and obliv-
ion. But dreams have a way of forcing themselves into waking life, or vice versa... in Night Springs. (AW,
episodi 4: The Truth, 4. Night Springs -jakso: Dream of Dreams.)

Toisten ulottuvuuksien kuvaukset toistuvat Night Springsissä kuin kaikuna *The Twilight Zo-
nen* (tunnettu Suomessa muun muassa nimellä *Hämärän rajamailla*) maalailevasta ja jännit-
tävästä, osin uhkaavastakin johdatuksesta. Molemmat tekstit lukee miesääni, joka pisteillä

merkityssä kohdassa pitää tunnusomaisen tauon ennen sarjan nimen mainitsemista. Tauko ja sitä seuraava alueeseen viittaava nimi (*Night Springs* tai *The Twilight Zone*) ovat tekstuaalisesti merkittävimpiä tyylillisiä yhtymäkohtia introjen välillä. Kun huomioon otetaan myös samankaltainen sisältö, musiikki ja visuaalinen ilme, pastissi osoittautuu perustelluksi tulkin-takehykseksi. Tässä luvussa tarkastelen *Night Springs* -televisiosarjaa pastissina sekä sen kiinnittymistä *Alan Waken* kertovien tekstien lajilliseen rakentumiseen. Vastaan itse *The Twilight Zonen* katkelman litteroinnista.

Tarkastelemassani pastississa on kyse digitaaliseen peliin sijoitetusta televisiosarjan jäljitelmästä, joka herättää vahvoja mielikuvia alkuperäisen televisiosarjan läsnäolosta. Vaikka kumpikin näistä mediuumeista on etäällä kirjallisuuden kertovista muodoista, pidän silti kirjallisuustieteen keskustelua pastissista relevanttina ja sovellettavana erityisesti tekstuaalisten yhtymäkohtien osalta. Pääasiallisena aineistonani on kuitenkin tekstuaalinen materiaali eli käytännössä puhuttu ääniraita, mitä näkökulmaa täydennän elokuvallisen pastissin teorialla. Kirjallisuustieteellinen ote pastissiin on kattavasti teoretisoitu ja samalla pohja transmediaaliselle pastissin tutkimukselle.

Pastissin määrittelyssä en nojaa pastissin erilaisiin historiallisiin muotoihin, vaan koetan muotoilla tämän tutkielman päämääriä vastaavan määritelmän erityisesti suhteessa intertekstuaalisuuteen ja lajiteoreettisiin seikkoihin. Siten myös suljen tämän tarkastelun ulkopuolelle postmodernin pastissin kehyyksen, johon paneutuminen vaatisi paljon laajempaa, jopa koko tutkielman kattavaa näkökulmaa postmodernin kerronnan konsepteihin. Asetan pastissin teoreettiseksi lähtökohdiksi Gérard Genetten (1997) klassisen määritelmän pastissista sekä Sanna Nyqvistin (2010b) teoreettisen tarkennuksen pastissin eri muodoista.

Pastissi on, kuten Nyqvist (2010b, 131) huomioi, muiden kirjallisuustieteellisten käsitteiden tavoin hyvin ”joustava, avoin tai epätarkka”, joten nojaudun Nyqvistin tavoin hyvin käytännönläheiseen määritelmään. Pastissi on siis ilmiö, joka on tietyn tyylin tunnustettu (ja tunnustettu) imitaatio (mt., 133). Koska *Night Springs* ja *The Twilight Zone* jakavat tyylillisiä ominaisuuksia, jotka ovat varsin vaivatta osoitettavissa, tällaisen pastissin määritelmän soveltaminen on paitsi perusteltua myös hedelmällistä. Täydennän tätä määritelmää hyödyntämällä Genetten ehdottamaa rakennetta lajin ja intertekstuaalisuuden suhteista pastississa.

Genette (1997, 8) luokittelee pastissin hypertekstuaalisuuden muodoksi ja toisaalta alalajiksi, joka koskee kaikkia lajeja. Hypertekstuaalisuudella Genette tarkoittaa nimenomaan sellaista tekstienvälistä suhdetta, jossa kahdella tekstillä on selkeä viittaussuhde toistensa kanssa, ja pastississa tämä viittaussuhde perustuu imitaatioon (mt., 23). Hypertekstuaalisuutta sisältävän teoksen tulkinnalle on siten keskeistä viittauksen tunnistaminen, mihin perustuu myös Genetten muotoilema käsite pastissisopimus. Pastissisopimus tarkoittaa pastissin ilmaisevaa signaalia tekijältä lukijalle (mt., 86). Käsittelen tässä tutkielmassa pastissia ilmiönä, jossa korostuvat viittaussuhde yksittäiseen teokseen ja viitatus teoksen selkeä imitaatio.

Määrittelen Night Springsin tyylipastissiksi (*stylistic pastiche*), sillä sen imitaation kohde on selkeästi osoitettavissa ja rajattavissa. Nyqvist (2010b, 155) mainitsee tyylipastissin keskeiseksi ominaisuuksiksi kielen – sen rakenteiden, idiomien ja trooppien – samankaltaisuuden pastissin ja sen kohdetekstin välillä Genettenkin (1997, 139) mainitseman sisällöllisen samankaltaisuuden lisäksi. Kolmanneksi Nyqvist (mt., 157) huomauttaa, että tyylin suoranaisten ”kopiointin” sijaan kyse on samankaltaisen tyylin mielikuvasta rikkumattoman tyyllillisen yhdenmukaisuuden sijaan.

Edellä mainitsemani yhdenmukaisuus sarjojen nimien esittämisessä on esimerkki, jossa konkretisoituvat paitsi sisällöllinen myös kielellinen yhteneväisyys. Night Springs luo illuusion *The Twilight Zonen* kaltaisesta tyylistä hyödyntämällä samankaltaista aihetta ja esitystapaa, mutta tyyliä ei ole kopioitu täsmälleen muutamaa avainelementtiä lukuun ottamatta. Yhteisiä rakenteellisia seikkoja ovat sarjojen juonet, joissa on aina asiat uudessa valossa esittelevä käänne, sekä samankaltaista diskurssia noudattava, sisällön moraalista tai filosofisista ulottuvuuksista vihjaava kertojanääni jaksojen alussa ja lopussa.

Night Springsin nimi kiteyttää pastissille ominaisen samankaltaisuuden ja erilaisuuden ambivalenssin olemalla sisällöllisesti samankaltainen esikuvansa kanssa ja esiintymällä samanrakenteisissa kielellisissä ilmaisuissa, mutta säilyen silti kieliasultaan erimuotoisena. Molemmissa nimissä esiintyy vuorokaudenaika, mutta Night Springsillä ei ole määräistä artikkelia *The Twilight Zonen* tapaan eikä se viittaa yhtä eksplisiittisesti alueeseen. Vaikka Night Springs muistuttaa muodoltaan yhdysvaltalaisista paikannimeä *springs*-sanan vuoksi, nimi saa erilai-

sen tulkintakehyksen verrattuna *The Twilight Zonen* yleisempään viittaukseen konkreettiseen tai vertauskuvalliseen alueeseen (*zone*). Keskeistä on myös, ettei samankaltaisuudessa ole kommentoivaa ulottuvuutta, joka antaisi perusteita soveltaa esimerkiksi satiirin tai parodian käsitteistöä.

Elokuvan tutkimuksessa käytetyn pastissin käsitteen juuret ovat kirjallisuustieteellisessä tutkimuksessa. Pastissilla viitataan elokuvatutkimuksessa tyylin tai motiivin imitaatioon tai yhdistelyyn. Keskeistä on silloinkin, että vaikutteiden lähde on tunnistettavissa. (Kuhn & Westwell 2012.) Audiovisuaalisesti Night Springsin viitteet *The Twilight Zoneen* ovat erittäin ilmeisiä. Vertailtaessa *The Twilight Zonen* introa kausilta 1959–1964 Night Springsin introihin on nähtävissä huomattavia yhtäläisyyksiä. *The Twilight Zonen* viiden ensimmäisen kauden aikana sarjalla on ehtinyt olla peräti viisi erilaista introa, mutta kaikissa niissä toistuu samankaltainen kaava sekä sisällöllisesti että rakenteellisesti. Intron viimeiset sanat ilmaisevat aina saapumista tai siirtymistä ”hämärän rajamaille”.

Night Springs hyödyntää myös kuvallisessa ilmaisussaan *The Twilight Zonen* introjen toistuvaa ikonista elementtiä: taustalla näkyvää tähtitaivasta, jossa tähdet liikkuvat hitaasti. Night Springsissä taustalla soi toisteinen musiikki, joka muistuttaa rytmiltään ja rakenteeltaan erityisesti *The Twilight Zonen* kausien 3–6 intron musiikkia. Night Springsin intron lopuksi ruutuun saapuva sarjan nimi on myös hyvin samankaltaista kirjasintyyliä kuin mitä *The Twilight Zonen* introissa on nähty. Itse jaksojen tarinoissa toistuu kummassakin sarjassa teknisesti vaatimaton, mustavalkoinen kuva, joka *The Twilight Zonessa* johtuu julkaisuajankohdan teknologisesta kehitysvaiheesta ja Night Springsissä tietoisesta tyylivalinnasta. Koska *The Twilight Zonen* avaus on popkulttuurissa ikoninen, ei Night Springsin pastissiluonnetta ole tarpeen kommunikoida eksplisiittisesti – jo musiikki, tähtitaivas mustalla ruudulla sekä sarjan nimen esittäminen tietyllä tavalla tekevät viittauksen erittäin ilmeiseksi popkulttuuria tuntevalle pelaajalle. Vaikka eksplisiittistä pastissisopimusta ei siis muotoilla, Night Springsissä alleviivataan viitattavan teoksen kaikista ikonisimpia piirteitä, mitä voi pitää eräänlaisena pastissisopimuksen muotona.

Usein pastissianalyysissa nousee esiin pastissin tarkoitus keinona, sillä tulkitsijat pitävät tärkeänä imitaation vaikuttimien selvittämistä (Nyqvist 2010a, 50–51). Night Springsin tarkoitus

linkittyy suoraan siihen tosiasiaan, että se ei ole itsenäinen teos, vaan toisen teoksen sisälle sijoittuva selkeän pastissinen kerronnallinen kuvio. Sellaisena Night Springs tuo *Alan Wakeen* tunnetun *The Twilight Zonen* osana lajikehystä ilman, että peli suoraan hyödyntäisi alkuperäisteosta osana kerrontaansa. Lisäksi pastissin käyttäminen tuo mahdollisuuksia kutoa mininarratiivi tiiviimmin osaksi tarinamaailmaa: Alan Wake on ongelmattomampi asettaa Night Springsin kuin *The Twilight Zonen* luojaksi.

Koska tarkastelen Night Springsiä digitaalisen pelin kertovana tekstinä, joka osaltaan tuottaa *Alan Waken* lajia sekä representatiivisella että pelimekaanisella tasolla, keskeistä on, mitä pastissi tarkalleen tuo lajilliseen tulkintaan. Genetten (1997, 23) mukaan pastissi on käytännössä joka lajiin liittyvä ilmiö. Pastissimuoto sinänsä ei siten tuo juurikaan lajipiirteitä rajavaa sisältöä. Sen sijaan, kuten luvussa 2.3 selvitin, pastissin kautta Night Springsiin punoutuu tietyn lajin perinteitä eli esitystavoiltaan vanhakantaisemman tieteisfiktion ja kauhun yhdistelmän piirteitä. Samalla näistä perinteistä tulee osa koko *Alan Waken* kerronnallista kokonaisuutta. Night Springs voidaan nähdä esimerkkinä *Alan Waken* kerronnan tavasta sulauttaa eri lähteistä kumpuavia kulttuurisia viitteitä ja teoksia osaksi itseään ja kerrontaansa.

Tarkastelen kuitenkin vielä lähemmin Night Springsin pastissille tyypillisiä ominaisuuksia, sillä ne resonoivat kiinnostavasti *Alan Waken* kertovien tekstien rakenteiden kanssa. Kuten edellä totesin, Night Springsiä ei ole perusteita käsitellä parodiana tai satiirina, sillä se ei kommentoi alkuteostaan oikeastaan millään tavalla. Ainoana kommenttina voi nähdä sen, että sarja on haluttu sisällyttää pelin viitteiden joukkoon, jolloin oletuksena on, että siihen viittaaminen tuo lisäarvoa kerrontaan. Osa Night Springin tyyllillisistä keinoista ovat liioiteltuja versioita esikuvastaan, esimerkkinä vaikkapa suurieleiset näyttelijäsuoritukset tai korkealentoiset kielikuvat, mutta nekin eivät esitä *The Twilight Zonea* mitenkään naurettavassa tai kriittisessä valossa.

Pirjo Lyytikäisen (2005, 15) mainitsema tapa, jolla mukaelmat saattavat kuulua imitaatiosta huolimatta eri lajiin, toteutuu periaatteessa Night Springsin ja *The Twilight Zonen* suhteessa. Tarkennuksena Night Springs on kuitenkin eri lajia siksi, että se kuuluu eri mediumin tieteiskauhuperinteeseen kuin *The Twilight Zone*, eikä niinkään siksi, etteivätkö nämä kaksi teosta jakaisi hyvinkin samankaltaisia tieteiskauhun piirteitä. Intermediaalisena pastissina Night

Springs siis osittain hyödyntää samoja repertoaareja kuin *The Twilight Zone*, mutta osittain taas tuo uudenlaisia, imitaation kohteesta poikkeavia repertoaareja todellisen mediuminsa, digitaalisen pelin, kautta. Näitä Night Springsiin kuuluvia mutta *The Twilight Zonesta* puuttuvia piirteitä olen käsitellyt luvussa 2.3 esitellessäni genreperinteitä, jotka pelimedium Night Springsille tuottaa.

Yksi keskeinen pastissin piirre on lyhyempi muoto (Nyqvist 2010b, 159), mikä on tunnistettavissa myös Night Springsissä. Night Springs esittää kaikki *The Twilight Zonen* keskeiset ikonisat tyylliseikat – visuaalinen ilme, dialogi, alku- ja loppuintrot – tiivistettynä puolesta tai kokonaisesta tunnista kahteen tai kolmeen minuuttiin. Kiinnostavasti tällainen lyhennetty muoto on ominainen myös *Alan Waken* kertoville teksteille. Ilmiö on nähtävissä esimerkiksi Departuressa: se on olevinaan romaani, mutta käytännössä pelaajalla on kaikki sivut kerättyäänkin edessään ainoastaan noin sata lyhyehköä tekstikappaletta. Samoin *Alan Waken* radio-ohjelmien pituus on käytännössä minuutteja. Vaikka Night Springsin tiiviin rakenteen voi nähdä juontuvan sen pastissiluonteesta, sen lyhyys on samalla varsin tavanomainen rakenne digitaalisen pelin kertovalle tekstille laajemminkin. Digitaalisissa peleissä tekstuaalinen kerronta on usein lyhyiden mininarratiivien muodossa, jotta ne eivät katkaise peliä kovin pitkäksi aikaa. Night Springsissä kertova kuvio on vielä integroituneempi pelattavaan materiaaliin, koska pelaaja ei kerronnan aikana menetä pelihahmon ohjattavuutta hetkeksikään.

Night Springsissä on kyse selvästä tyylipastissista, mutta tavallaan myös muut *Alan Waken* kertovat tekstit kutsuvat samankaltaista kehystä. Kohdeaineistoni eri osat olisi mahdollista hahmottaa jo lähtökohtaisesti pastisseina intermediaalisen systeemiviiteluonteen vuoksi. Esimerkiksi Departure on nähtävissä tyylipastissina kauhuromaanista, vaikka sille on vaikea nimetä tiettyjä tyyllillisiä esikuvia teoksen tarkkuudella. Sen hyödyntämien kauhutraditioiden määrä kuitenkin osoittaa sen ammentavan laajasti erilaisista kulttuurillisista lähteistä. Keskeistä on myös, että se hakee nämä vaikutteet toisesta mediumista sekä imitoi sen esitystapoja illuusion luodakseen. Nyqvist (2010a) huomioikin, että tyylipastissi voi lainata varsin laajasti piirteitä eri teoksista ja lajityypeistä. Samoin Waken kertojanääni kaksinkertaisena systeemireferenssinä houkuttaa näkemään siinä pastissinkaltaisia piirteitä.

On kuitenkin keskeistä huomioida edellä mainittu pastissin ja intertekstuaalisuuden käsitteellinen läheisyys ja siten välttää näkemästä kaikkea intertekstuaalisuutta – sekin hajanainen käsite itsessään – pastissinomaisena. Asetankin siis pastissiluentani pohjaksi Genetten hypo- ja hypertekstin suhteen, eli nimenomaisen viittaavuuden tunnetun pohjatekstin ja sen imitaation kanssa. Tällainen ilmiö on aineistossani yksiselitteisesti osoitettavissa vain Night Springsissä.

Michael Fuchsin (2016, 42) tulkinta *Alan Waken* perimmäisestä hirviöstä, mediumista, nousee merkitykselliseksi myös tässä kerronnallisessa kuviossa, vaikkei Fuchs Night Springsin pastissiluonnetta huomioikaan. Medium, joka sulauttaa itseensä toisen teoksen pastissin kautta, näyttäytyy Fuchsin tulkinnassa kauhistuttavana jo muodoltaan. Sen lisäksi Night Springs on kuitenkin goottilaisen kaksoisolennon tapaan unenomainen ja selittämättömällä tavalla häiritsevä kopio todellisuudessa olemassa olevasta teoksesta, *The Twilight Zonesta*. Night Springsin läsnäolo on siten keskeinen osa kauhuväritteistä, vääristynyttä Departuren todellisuutta, joka, kuten luvussa 2.3 esitin, toimii vastinkappaleena Bright Fallsille, joka on nähtävissä arkisen todellisuuden edustajana.

Dikotomiaa vahvistaa, että Wake ja muut hahmot viittaavat kerronnassa todellisiin henkilöihin ja ilmiöihin, kuten kirjailijoihin tai elokuvaan, implikoiden Bright Fallsin sijoittuvan ”todelliseen” maailmaan. Samalla Departuren maailmaa verrataan toistuvasti fiktiivisten teosten tapahtumiin: Wake muun muassa voice-over-kerronnassaan kuvailee, kuinka elottomat asiat heräävät henkiin kuin Stephen Kingin romaaneissa. Yhdessä peliin sisältyvässä televisiolähetyksessä⁴ Waken kertojanaänäni taas käyttää kokemistaan tapahtumista sanaa ”lovecraftilainen” (*Lovecraftian*) viitaten kauhukirjailija H. P. Lovecraftiin. Tässä synkässä, ilmeisen fiktiivisessä rinnakkaistodellisuudessa tyyli-pastissi olemassaolevasta, kauhuteemaisesta televisiosarjasta luo illusion siitä, että Departuren fiktiivinen maailma on sekoitus sekä Lovecraftin ja Kingin luomia synkkiä maailmoja että *The Twilight Zonen* outoa universumia, jonka sisäinen logiikka karmii ja jossa tarinan loppu ei ole onnellinen.

⁴ Yksi pelin televisiolähetysten tyypeistä on yhdistelmä Waken kertojanaäntä ja kuvaa Wakesta kirjoittamassa Departurea. Näissä lähetyksissä esiintyy Night Springsin tapaan aito näyttelijä animaation sijaan.

Tulkinnallisesti huomattavaa Night Springsissä on sen ajallinen etäisyys esikuvastaan tarinamaailman tasolla. *The Twilight Zonen* alkuperäiset kaudet, joita Night Springs erityisesti imitoi, ovat ilmestyneet 50–60-lukujen taitteessa. *Alan Waken* tarinamaailmassa tapahtumien viitataan sijoittuvan 2000-luvun alkuun mainitsemalla esimerkiksi määre ”kolmekymmentä vuotta sitten” (AW, episodi 3: The Ransom, sivu 23: Doc Examines Barry and Rose) ja viittaamalla samaan tapahtuma-aikaan toisessa yhteydessä ajoituksella ”70-luvulla” (AW, episodi 5: The Clicker, sivu 12: Cynthia on Her Way to the Dam). Siten noin kolmissa- tai nelissäkymmenissä oleva Wake on todennäköisesti käsikirjoittanut Night Springsin aikaisintaan 80–90-luvulla.

Pastissin sijoittuminen tarinallisesti eri aikaan kuin imitaation kohde vahvistaa osaltaan luvussa 2.3 käsittelemääni ajatusta analogisista mediumeista korruptoitavina ja siten uhkaavina – onhan Night Springs paitsi Waken menneisyydestä selittämättömästi ilmestynyt haamu, myös tyylillisesti vielä kauempaa menneisyydestä kurottava muisto jostakin puoliksi unohtuneesta. Night Springs luotaa menneisyyden vieraita, pimeitä ulottuvuuksia, jotka eivät ilman korruptoituneisuutta olisi enää läsnä.

Yhteenvetona Night Springsin *The Twilight Zonea* jäljittelevä tyylipastissi tuottaa *Alan Waken* lajia tuoden imitaationsa kohteen lajityypin osaksi pelin kokonaisuutta. Kiinnostavasti pastissin rakenne resonoi pelin kertovien tekstien kanssa toistaen samalla myös pelitekstille tyypillisiä rakenteita. Myös *Alan Waken* muiden kertovien tekstien luonne systeemiviitteenä asettaa pastissin kutsuvaksi tulkintamahdollisuudeksi. Tässä tutkielmassa kuitenkin pitäydyn selkeimmässä pastissin ilmiössä eli imitaatiossa, joka sisältää vahvoja tyylillisiä viittauksia tiettyyn yksittäiseen teokseen. Lajin kannalta pastissimuoto kääntyy sekä kauhua tuottavaksi rakenteeksi, kun se asetetaan osaksi fiktiivistä, uhkaavaa ja outoa rinnakkaistodellisuutta, jossa imitaatio – etenkin korruptoitunut sellainen – on goottilaisen kaksosen troopin tapaan kauhua herättävä muoto itsessään.

Night Springs on kaksinkertainen illuusio: illuusio televisiomediumin läsnäolosta ja illuusio *The Twilight Zonen* tyylistä, joka sekoittuu näin osaksi *Alan Waken* monikerroksista kauhun perinteiden läsnäoloa. Intertekstuaalisten kerrontarakenteiden lisäksi *Alan Wake* sisältää huomattavan määrän yksittäisiä viitteitä. Myös nämä viitteet asettuvat merkitykselliseen

suhteeseen sen kertovien tekstien osin itserefleksiivisen lajitradioiden hyödyntämisen kanssa.

3.2 Lintuparvi katonharjalla

Agent Nightingale stood on the other side of the bars with Sheriff Breaker. Nightingale had a stack of manuscript pages in his hand. He seemed unhinged as he gloated:

"Well, I've got you now, Raymond Chandler. It's all here, all the evidence, including conspiracy to murder a federal agent." (AW, episodi 3: Ransom, sivu 16: Wake and Barry in the Cell.)

Agentti Robert Nightingale on vakuuttunut siitä, että Wake on kaikkien Bright Fallsissa tapahtuvien kummallisuuksien takana. Pitkin peliä Nightingale kutsuu Wakea milloin kenenkin kuuluisan kirjailijan nimellä: maininnan saavat Chandlerin lisäksi muun muassa Stephen King, James Joyce, Dan Brown, Bret Easton Ellis ja Edgar Allan Poe. Mainittujen kirjailijoiden tuotannot joko painottuvat kauhu- tai rikoskirjallisuuteen tai ovat olleet tyyllisesti uraauurtavia. Suurin osa heistä on myös yhdysvaltalaisia kirjailijoita, aivan kuten Waken hahmokin. Vaikka Nightingalen käyttäminä nimet ovat lähinnä ivallisia piikkejä, ohjaavat ne pelin muiden alluusioiden tavoin *Alan Waken* osaksi juuri tietynlaista, lajiinkin kiinnittyvää viittausten verkkoa. Alastair Fowler (2000, 88) luokittelee muiden kirjailijoiden mainitsemisen geneeriseksi signaaliksi. Tässä luvussa tarkastelen, millaiseen seuraan *Alan Wake* sijoittaa itsensä yksittäisten, eksplisiittisten viittausten kautta.

Koska *Alan Wake* sisältää valtavan kudelman viitteitä, kaikkien viitteiden havaitseminen olisi yhdelle vastaanottajalle liki mahdoton tehtävä. Ei ole realistista ajatella, että pelin kaikki viittaukset olisi mahdollista huomata, saati että niiden kaikkien luettelemisella voitaisiin saavuttaa mielekkäitä tuloksia. Siten keskityn tarkastelemaan kolmessa rajaamassani kertovan tekstin muodossa ilmeneviä allusioita ja niiden tyyppisiä selvittääkseni, millä tavoin ne kytkevät nimenomaisesti lajillisia miellelyhtymiä *Alan Waken* tekstuaaliseen kerrontaan. Lähtiessäni tältä pohjalta tarkastelemaan kohdeteokseni allusioita asetan suuntaviitakseni Maria Mäkelän (2004, 242) huomion, jonka mukaan lukija ei väistämättä koe intertekstuaalista

viittausta suorana osoituksena tietyn kohdeteoksen suuntaan sen enempää kuin viittauksena valtavaan kulttuurilliseen viitekehukseenkään. Käytäntö on jotakin aivan muuta.

Gérard Genetten (1997, 2) käsitteistössä tekstienvälisiä viitteitä kuvaa käsite intertekstuaalisuus, jolla on kolme ilmenemismuotoa: suora lainaus, plagiaatti ja alluusio. Käytän allusion käsitettä tässä luvussa siten, kuin Ziva Ben-Porat (2012, 263) sen määrittelee: alluusio on välineenä, jonka avulla kaksi tekstiä aktivoituu samaan aikaan. Teksti ei tietenkään rajoitu tässä määritelmässä kielelliseen tekstiin. Aktivoituminen edellyttää, että vastaanottaja tuntee tekstin, johon viittaus luodaan. (Mp.) Määritelmä vastaa sisällöltään Genetten (1997, 2) luonnehdintaa allusiosta, jossa painottuu nimenomaisesti viitteen tunnistaminen viitteeksi.

Ben-Porat (2012, 263) täydentää määritelmää huomioimalla, ettei pelkästään ”tekninen” yhteyden luominen riitä: lukijan tulee paitsi tunnistaa viite, myös tunnistaa toisen tekstin aktivoitumisen merkitys viitteen sisältävälle tekstille. Hän esittää myös tarkemman teoreettisen jaottelun, jossa allusiot ovat joko paikallisia tai globaaleja. Lokaali viite on yksittäinen ja vain virkkeen tasolla merkityksellinen, globaali viite taas useammin ilmestyvä ja tulkinnallisesti merkitsevä. (Mt., 264.) Hyödynnän tätä käsitteistöä *Alan Wakessa* ilmenevien viitteiden tarkastelussa. Oletukseni on, että *Alan Waken* kertovissa teksteissä on allusioita, jotka herättelevät tiettyjä kulttuurillisia tekstejä ja että ne myös ohjaavat osaltaan lajikehyksen muotoutumista, eivätkä jää ainoastaan merkitykseltään tyhjiksi kulttuurisiksi meemeiksi, joiksi Ben-Porat (mt., 266–267) luonnehtii aktualisoimatta jääviä allusioita.

On tosin totta, että kuten Ben-Porat esittää, kaikki allusiot eivät välttämättä aktualisoidu, vaikka ne olisi tekstistä mahdollista osoittaaakin. En kuitenkaan tässä tutkielmassa paneudu lukijan kompetenssin määrittämiin mahdollisiin toisiin luentoihin tai arvioi, ovatko jotkin *Alan Waken* viitteistä todennäköisemmin aktualisoituvia kuin toiset. Sen sijaan tarkastelen, millaisia lajillisia tulkintoja aineistostani on mahdollista tehdä olettamalla, että kaikki esitellemäni allusiot ovat aktivoitavissa.

Ziva Ben-Porat (2012, 262) on tarkastellut myös digitaalisten pelien allusiivisia ominaisuuksia ja pitää hyvin epätodennäköisenä, että pelit kykenisivät alkuunkaan luomaan aktualisoituvia allusiivisia yhteyksiä toisiin teksteihin. Hän myös mainitsee, että paikallisia viitteitä ei peleis-

sä huomata tai ne ohitetaan irrelevantteina, ellei kirjallisuudentutkija niitä erityisesti etsi (mt., 270), ja että ”yksikään järjissään oleva pelaaja” ei pysähdy pohtimaan kulttuurisia viitteitä pelatessaan, sillä digitaaliset pelit ovat niin viihteellisen intensiivisiä kokemuksia (mt., 262). Nämä näkemykset ovat monella tavoin ongelmallisia ja helposti kyseenalaistettavissa, mikä vahvistaa johdannossa esittelemäni Britta Neizelin (2014) toteamuksen pelimediuumin huonosta tuntemuksesta kirjallisuudentutkimuksen parissa ja siitä seuraavista puutteellisista johtopäätöksistä.

Muun muassa Aino Harvola (2010, 161) kuvailee viittausten paikallistamisen olevan tärkeä sosiaalinen aspekti pelaajayhteisöissä ja että pelaajat myös lähtökohtaisesti odottavat kohtaavansa erilaisia viittauksia pelatessaan. Joskus innostus viittausten metsästämiseen menee niinkin pitkälle, että pelaajat alkavat suhtautua liki kaikkeen eteen tulevaan mahdollisina viittauksina. Näin tapahtui esimerkiksi esikuviaan salailemattomana mainostetun *Alan Waken* vihdoon ilmestyessä markkinoille. (Mt., 163.) Pelien sisältämien alluusioiden aktualisoitumisesta Ben-Poratin käsitteistön mukaisesti on mahdollista esittää johtopäätöksiä puolesta tai vastaan, mutta viitteet ovat yhtä kaikki pelien keskeinen kommunikatiivinen piirre, jolla on myös hyvin kehittyneitä sosiaalisia ulottuvuuksia.

Tarkastelemieni *Alan Waken* kertovien tekstien näkökulmasta allusiivinen potentiaali jää *Night Springsiä* ja *Departuren* ”The Sudden Stop” -sivuja lukuun ottamatta pitkälti kielelliselle tasolle. Elokuvallisen allusion voi kuitenkin nähdä erityisesti elokuvallisissa siirtymissä kytkeytyvän vahvasti samanaikaiseen voice-overiin. Esimerkiksi johdannossa esittelemässäni kohtauksessa, jossa *Waken* kertojanääni mainitsee Stephen Kingin romaaniin perustuvan, Stanley Kubrickin ohjaaman elokuvan *The Shining* (1980), myös kamerakulma toisintaa elokuvan kuuluisan kohtauksen visuaalista ilmettä: kuvan etualalla olevaan oveen iskeytyy kirveen terä kuvassa taka-alalla olevan *Waken* kauhuksi. Audiovisuaalinen alluusio – jossa viite on nimenomaan sekä kuultavissa että nähtävissä ja mahdollisesti myös luettavissa tekstitysten muodossa – on omiaan luomaan vahvan, joskin tässä tapauksessa paikalliseksi jäävän allusion. Huomioinkin audiovisuaaliset allusiot silloin, kun ne vahvistavat tekstuaalista kerrontaa tai luovat tekstuaalisen kerronnan kanssa yhteisen kokonaisuuden. En tässä tutkielmassa käsittele audiovisuaalisia tai interaktiivisia alluusioita, jotka eivät kytkeydy aineistooni eli mainitsemiini kolmeen kertovan tekstin tyyppiin.

huomattavasti intertekstuaalisuutta hyödyntävän teoksen tapauksessa viitekehysten lomitaisuus antaa mahdollisuuden jäsentää viittausten kyllästämää tekstiä.

Ben-Poratin mallin mukaiset globaalit alluusioiden verkostot toimivat osaltaan viitekehysten osoittajina. Globaaleja eli koko teoksen läpäiseviä tiettyyn tekstiin tai tekstijoukkoon viittaavia yhdenmukaisia alluusioiden verkostoja on pelissä muutamia. Niistä merkittävimpiä ovat viittaukset televisiosarjaan *Twin Peaks* sekä Stephen Kingin tuotantoon ja Stephen Kingiin itseensä. Palaan näihin viittauksiin ja niiden muodostamaan kokonaisuuteen seuraavassa luvussa, jossa käsittelem *Twin Peaksia* ja Stephen Kingin romaania *Bad of Bones Alan Waken* subteksteinä. Myös yhtymäkohtia H. P. Lovecraftin kehittämiin kauhuväritteisiin mytologioihin esiintyy pelissä huomattavan usein, mutta tämän tutkielman puitteissa tarkastelen niitä kuitenkin ensisijaisesti globaaleina viitteinä subtekstin sijaan. Syynä tähän on *Twin Peaksin* ja Stephen Kingin romaaneihin tehtyjen viittausten eksplisiittisempi ja tulkinnallisesti merkittävämpi luonne läpi *Alan Waken* kaiken kerronnallisen materiaalin. Ne kaikki ovat kuitenkin osa lainatun fiktiivisen maailman viitekehystä.

Viittaukset Lovecraftiin toistuvat joko suoraviivaisesti erilaisissa nimissä tai sitten piilotetummassa muodossa fraasien ja niiden mukaelmien tasolla. Kuten luvussa 3.1 mainitsin, Lovecraft tulee esiin erityisesti kohdissa, joissa hänen luomansa universumi rinnastetaan jollakin tavalla *Alan Waken* tarinamaailmaan: joko Nightingale kutsuu Wakea Lovecraftiksi, Wake itse kuvailee tapahtumia lovecraftilaisiksi tai Night Springsin jakso toistaa erittäin vahvasti lovecraftilaista kuvastoa ja nimistöä:

We take the facts of our existence for granted, unaware that they are merely a thin veneer of desperate self-delusion covering the vast cosmos of madness and horror. And too often, the stars are right...
In Night Springs. (AW, episodi 3: Ransom, 3. Night Springs -jakso: Family Occasion.)

Oikeastaan koko Night Springsin jakso ”Family Occasion” toimii viittauksena H. P. Lovecraftin tuotantoon. Se sisältää useita yksittäisiä alluusioita, kuten maininnan tähtien oikeasta asemasta. Lovecraftin novellissa *The Call of Cthulhu* (1928) tähtien oikeasta asemasta kerrotaan olevan seurauksena, että merenpohjasta nousee uponnut kaupunki ja sen mukana joukko toisen maailman hirviöitä. Assosiaatiota Lovecraftin mytologioihin vahvistaa, että kyseisen

Night Springs -jakson päähenkilön sukunimi on Derleth, joka on yhdistettävissä Lovecraftin kirjalliseen yhteistyökumppaniin Arthur Derlethiin. Jakson teemana myös on varsin lovecraft-henkisen mytologisen hirviön uhriksi joutuminen.

Lisäksi *Alan Waken* juonessa on muutamia konsepteja, jotka on mahdollista hahmottaa juuri Lovecraftin tuotantoon viittaavina. Yksi esimerkki on unimaailman kaltaisessa rinnakkaistodellisuudessa vieraileminen, mitä aihetta käsittelee myös Lovecraftin novellikokoelma *Dream Cycle* (1985). Syvältä meren syövereistä nousevien hirviöiden – *Alan Wakessa* pimeyden kaikkine eri muotoineen – on myös mahdollista tulkita olevan nimenomaan lovecraftilainen motiivi ja siten *Alan Waken* loppukohtauksessa lausutut sanat ”it’s not a lake, it’s an ocean” (AW, episodi 6: Departure, elokuvallinen siirtymä) voisivat mahdollistaa lovecraftilaisen mytologian laajemmankin kytkemisen pelin tematiikkaan. Tällainen tulkinta ei kuitenkaan ole tulkintavaihtoehtoista mielekkäin siksi, että Lovecraft-viittaukset jäävät lopulta eksplisiittisempien ja korostetumpien King- ja *Twin Peaks* -viitteiden varjoon kokonaisuuden mittapuulla. Lisäksi ne toimivat vain kielen ja muutaman yhtenevän motiivin tasolla, kun taas Kingin tuotannon ja *Twin Peaksin* vaikutteet näkyvät *Alan Waken* rakenteessa asti. Lovecraftin tuotanto on kuitenkin keskeinen alluusioverkko, joka ohjaa *Alan Waken* lajillista ja siten myös tulkinnallista kehystä kauhun suuntaan. Ne ovat yksi lainattu fiktiivinen maailma muiden joukossa.

Lovecraft-viittausten tapaan merkittävä osa pelin alluusioista viittaa tiettyihin teoksiin – kirjallisuuteen, elokuvaan, televisiosarjoihin tai toisiin peleihin, jotka on myös mahdollista nähdä osana lainattujen fiktiivisten maailmojen viitekehystä. Lokaaleja viitteitä on pelin kaikissa kertovissa muodoissa. Ne ulottuvat tilallisesta kerronnasta audiovisuaaliseen ja edelleen tekstuaaliseen kerrontaan. Tekstuaalisessa kerronnassa toistuvat paitsi luvussa 2 erittelemäni motiivitaso viittaukset, myös tiettyihin tunnettuihin teksteihin osoittavat viitteet. Yksi esimerkki Departuressa esiintyvistä paikallisesta alluusiosta on seuraava katkelma:

I heard them before I saw them, swooping down from the sky and screeching as they came.

I spun around just as the cloud was upon me. For an instant, I stared into a hundred dead eyes, black pearls glittering in the darkness. (AW, episodi 1: Nightmare, sivu 5: Wake Attacked By Birds.)

Alluusion lähde on ilmeinen, vaikka Departuren tekstin tasolla sitä ei eksplisiittisesti ilmaistaan. Alfred Hitchcockin ohjaama elokuva *The Birds* (1963) toi lintuparven osaksi populaarikulttuurin klassista kauhukuvastoa, mikä näkyy myös *Alan Wakessa*. Linnut ovat pelissä toistuva uhka etenkin korkeilla ja avoimilla paikoilla. Ne muistuttavat lajiltaan korppeja, mutta niihin viitataan vain ”lintuina”, mikä vahvistaa alluusiota. Samaan tapaan kuin viittaus elokuvaan *The Shining*, viittaus *The Birds* -elokuvaan liittyy *Alan Waken* osaksi fiktiivisiä kauhun esityksiä, joiden jatke Departurekin on. Pelissä erilaiset kauhugenren tunnistettavat ilmenymät sulautuvat yhdeksi fiktioksi, joka toistaa itseään kerta toisensa jälkeen.

Kuten edellä totesin, kaikki viitteet eivät kuitenkaan ole palautettavissa yksioikoisesti lainattuihin fiktiivisiin maailmoihin. Mytologinen viitekehys toistuu erityisesti nimistössä. Pelin alussa Alice ja Alan Wake saapuvat Bright Fallsiin lomalle ja vuokraavat Cauldron Lake -nimiseltä järveltä mökin. Asetelma on toki varsin goottilainen – onhan kyseessä Jack Morganin (2002, 180) mainitsema epätavallisen rakennuksen (*anomalous house*) motiivi. Morgan (mt., 45) tarkentaa kuvion olevan synkkä peilikuva ajatukselle syrjäseudusta elähdyttävänä ympäristönä. Kuitenkin juuri tämä kohta tuo mukanaan myös toisenlaisia lajiperinteitä, jotka eivät ole suoraan goottilaisia.

Alice looked through the viewfinder, lining up the shot. Cauldron Lake was breathtaking. Something caught her eye: a figure standing in the shadows behind the cabin, like a thin woman in a black dress. (AW, episodi 1: Nightmare, sivu 5: Alice Sees a Shadow.)

Katkelmassa on muutama elementti, jotka toisiinsa yhdistettynä alkavat muodostaa kokonaisuutta. Alice Wake on huomaavinaan vanhan naisen hahmon mökin liepeillä – mökin, joka sijaitsee keskellä kattilan mukaan nimettyä järveä. Pian käy ilmi, että järvellä myös tapahtuu selittämättömiä asioita:

There was no misunderstanding, Cauldron Lake was where Alice and I had stayed, but there was no cabin and no island. (AW, episodi 2: Taken, sivu 25: Wake’s Despair.)

Järvi ei ole siten mikä tahansa järvi. Kattilaan viittaava nimi, vanhan naisen hahmo mökin liepeillä sekä ylliluonnolliset tapahtumat saavat kolmannessa katkelmassa yhteisen nimittäjän:

For decades, the darkness that wore Barbara Jagger's skin slept fitfully in the dark place that was its home and prison. (AW, episodi 3: Ransom, sivu 5: The Dark Presence Sleeps.)

Rinnakkain asetettuna kolme katkelmaa selventävät kuvion: Barbara Jagger -nimisen naisen muodossa liikkuva synkkä voima toimii Cauldron Laken läheisyydessä. Noidankattilaan viittaava paikannimi, siellä kohdatut yliluonnolliset tapahtumat sekä äänteellisesti slaavilaisen satuperinteen noitaa Baba Jagaa muistuttava hahmo liittävät slaavilaisen mytologian osaksi Departuren sisältämiä viitteitä. Waken kertojanääni myös vahvistaa tulkintaa kertomalla, että mökin nimi on Bird Leg Cabin (AW, episodi 1: Nightmare, voice-over). Nimi toimii viitteenä Baba Jaga -mytologiaan kuuluvaan linnunjaloilla kulkevaan maagiseen mökkiin, ja siten goottilaiseen kummitustaloon sekoittuu annos kansanperinnettä.

Toinen vastaava esimerkki ovat pelin sivuhahmot, yhtyeen The Old Gods of Asgar perustaneet veljekset Tor ja Odin Andersson, joiden nimet viittaavat skandinaaviseen mytologiaan. Pelissä Tor ja Odin ovat entisiä rocktähtiä, joita pidetään paikallisina eksentrikkoina, mutta jotka tietävät Wakea vainoavasta pimeydestä yhtä ja toista. Tämänkin mytologiayhteyden tarkoituksellisuus on ilmeinen, sillä Remedy on tunnettu sanaleikinomaisista nimeämiskäytännöistään. Esimerkiksi Alan Waken nimi esitettynä muodossa A. Wake (*awake*) viittaa selvästi unen ja todellisuuden venyvyyden tematiikkaan, joka on pelissä merkittävässä osassa. Samoin Remedyn aiemman noir-tyyppisen pelisarjan, *Max Payne*, pää- ja nimihenkilö menettää heti ensimmäisen pelin alussa vaimonsa ja lapsensa, mikä antaa tilaa tulkinnalle, että hahmon nimen samankaltaisuus sanaparin *maximum pain* kanssa ei ole sattumaa.

Tohtori Emil Hartmanin taiteilijaparantolaan suljetut Tor ja Odin silmälappuineen ja kumivasaroineen toimivat silti lähinnä juonta edistävänä voimana, eivät niinkään tulkinnallisesti keskeisinä hahmoina. Skandinaavisen ja slaavilaisen mytologian läsnäolo poikkeaa *Alan Waken* muista perinteistä ja on eurooppalaisuudessaan yllättäväkin yhteys paljolti amerikkalaisen gotiikan värittämässä pelissä. Kuitenkin niin slaavilaisen kansanperinteen kuin skandinaavisen mytologiankin hyödyntäminen pysyvät paljolti sivuosassa. Mytologiset viitteet, kuten myyttisen noidan tai muinaisen uskonnon kytkeminen tarinaan, on mahdollista toki hahmottaa myös omanlaisinaan goottilaisina kaikuina maagisesta ja selittämättömien voimi-

en valtaamasta menneisyydestä. Mytologisen viitekehyksen kautta pelin tapahtumapaikan voi myös tulkita olevan otollinen ympäristö erilaisille yliluonnollisille entiteeteille, joihin voi Barbara Jaggerin ja Anderssonin veljesten lisäksi tulkita myös Thomas Zanen kuuluvan. Koska muodoltaan mytologiset viitteet jäävät kuitenkin yksittäisten hahmojen tai tapahtumapaikkojen ominaisuuksiksi, niiden merkitys lajiperinteelle jää lopulta jäsentymättömäksi, vaikka ne tulkinnallisia mahdollisuuksia tarjoavatkin.

Tekstuaalisten viittausten lisäksi *Alan Wake* hyödyntää myös pelimediumille ominaisia viittausten tapoja. Vahva viittaavuus etenkin populaarikulttuuriin ja muihin peleihin on hyvin integroitunut osa pelikulttuuria, mikä tulee näkyville erityisesti easter egg -ilmiössä. Nimensä mukaisesti easter egg (”pääsiäismuna”) on piilotettu tai yllättävä, usein pelin sävyä tai tyyliä rikkova ja toisinaan metatekstuaalinen viite johonkin ilmiöön, toimijaan tai teokseen. Etenkin AAA-peleillä easter egg -tyyppisten viitteiden esiintyminen on suoranaisten standardi.

Kuten Harvola (2010, 160) kuitenkin huomioi, kaikki intertekstuaaliset viitteet eivät ole easter egg -ilmiöitä, eivätkä kaikki easter egg -ilmiöt viitteitä. Easter egg saattaa olla esimerkiksi erityisen hyvin piilotettu ominaisuus, esine tai alue, joka yksinkertaisesti laajentaa pelin sisältöä. Samalla easter egg -ilmiöksi mielletään myös viitteet, joiden luokse pelaajaa ei erityisesti johdateta, kuten vaikkapa johonkin pelin ulkopuoliseen teokseen viittaavat esineet tai hahmot. Käsite on laaja ja rajoiltaan epätarkka, mutta yleisluonnehdintana voisi esittää, että easter egg on jollakin tavalla yllättävää sisältöä, johon käsiksi pääseminen vaatii pelaajalta joko kekseliäisyyttä, aktiivista havainnointia tai onnea. Keskeistä on myös, että pelissä ei joko viitata tähän sisältöön lainkaan tai viitataan ainoastaan verhoillusti. Digitaalisten pelien alluusiivisista ominaisuuksista puhuttaessa ilmiö on kuitenkin väistämättä huomioitava yhtenä digitaalisille peleille tunnusomaisena ja muihin mediamuotoihin verrattuna jopa uniikkina viittauksen muotona.

Departuren *Max Payneen* viittaavat sivut eli kaksi ”The Sudden Stop” -otsikolla nimettyä sivua (Episodi 2: Taken, sivu 1: The Sudden Stop 1; sivu 2: The Sudden Stop 2) on mielekkäintä tulkita juuri easter egg -kontekstissa, jotta niiden tulkinnallinen merkitys avautuisi tarkoituksenmukaisesti. Vaikka ne onkin naamioitu Waken jännityskirjatuotannon päähenkilön Alex Caseyn edesottamuksiksi, naamio on varsin keveä. *Max Payneen* noir-henkiset vaikutteet

työntyvät tekstistä läpi vahvasti puhumattakaan selkeistä viitteistä suoraan pelisarjaan itseensä:

This was a late goodbye. Thirteen years after I'd gotten my revenge, it had finally caught up with me. It'd been a long time to bear the pain.

My blood painted the snow red -- a gruesome slushie -- dissolved all the scattered painkillers, and leisurely dripped down to the sewer, mingling with the bile of the city, becoming one with it.

I can see them now, my wife and my baby. Honey, I'm home. (AW, episodi 2: Taken, sivu 2: The Sudden Stop 2.)

Katkelman viimeinen virke on ensimmäisen *Max Payne* -pelin avausvirke, tekstissä mainitut kipulääkkeet puolestaan toimivat pelisarjassa hahmon terveyttä palauttavina keräilyesineinä. Koko katkelma sijoitetaan hyvin konkreettisesti *Alan Waken* tarinamaailmasta poikkeavaan ulottuvuuteen asettamalla tapahtumat Waken kirjoissa esiintyviksi. Kiinnostavaa on, että vaikka Wake on mainittu Casey'n luojaksi, sivut lukee silti Max Paynen ääninäyttelijä, kuin korostaen kirjailijan väistämätöntä erillisyyttä luomastaan maailmasta.

Visuaalisesti "The Sudden Stop" -sivut eivät eroa mitenkään muista sivuista. Tekstuaalisesti sivut kuitenkin tuottavat lajillisen poikkeaman, jonka merkitys avautuu Remedyn tyyllillisen viitekehityksen kautta. Nämä kaksi sivua mahdollistavat pohdinnat Remedyn pelisarjojen välisistä diegeettisistä suhteista, joihin on paljon aineksia myös *Quantum Breakissa*. Onko esimerkiksi *Alan Waken* maailmassa *Max Payne* jatko-osineen fiktiota, kun taas *Alan Wake* on *Quantum Breakin* hahmojen seuraama fiktiivinen televisiosarja? Vai tapahtuvatko kaikki pelit samassa todellisuudessa - tai peräti saman hahmon eri inkarnaatioille? Nämä kysymykset eivät ole tutkielmani eivätkä lajinmäärityksen kannalta keskeisiä, mutta ne antavat kontekstin yllättävälle viittaukselle noir-genreen.

Yksi pelin ilmeisimmistä ja toisaalta kansainvälisen yleisön näkökulmasta salatuimmista easter egg -kuvioista on sattumoisin paikallinen alluusio ja liittyy myös Remedyn tyyllilliseen viitekehitykseen. Night Springsin jaksossa "Family Occasion" mainitaan mytologinen hirviö Nik'si Pir'kah. Kirjoitusasultaan nimi on viite Lovecraftin tuotantoon, mutta sillä on myös toinen

ulottuvuus. Nimi tuo suomalaista kulttuuripiiriä tuntevalle pelaajalle mieleen ikonisen vinkkipalstan, joka on esiintynyt vuosikymmenien ajan Kesko Oyj:n *Pirkka*-ilmaisjakelulehdessä ja joka on tunnettu kekseliäistä ja paikoin hulvattomista sukka housuniksistaan. Alluusion kontekstina on suomenkielinen kulttuuripiiri, johon nyökkäilevät *Alan Waken* kerronnallisessa rakenteessa myös viitteet sauvakävelyyn sekä pelin musiikin tehneen suomalaisyhtyeen Poets of the Fall cameo-esiintyminen yhdessä Remedyn käsikirjoittajan Sami Järven kanssa.

Mikään näistä viitteistä ei kuitenkaan tuo merkittävää tulkinnallista sisältöä esiintymistilanteeseensa tai pelin kerronnan laajempaankaan kaareen. Sen sijaan ne ovat milteinpä metafiktiivisiä nyökkäyksiä pelin kulttuurillisen kontekstin suuntaan. Huumori ei siten pura kauhuperinteiden läpäisemää kokonaisuutta, vaan toimii sen osana. Remedyn tyyllillisen viitekehysten kautta edellä esitetyt humoristiset yksityiskohdat eivät tee pelistä itsessään humoristista tai pura vallitsevaa kauhupiirteiden kokonaisuutta, vaan ne tekevät siitä leimallisesti juuri tietyn studion tuotteen.

Alan Wake sisältää sekä globaaleja että paikallisia alluusioita, jotka tuottavat valtaosan sen intertekstuaalisesta verkkorakenteesta. Yleisimmät allusiiviset kohteet ovat kauhukirjallisuuden lajiperinteet ja viittaukset tiettyihin teoksiin sekä kirjallisen että elokuvallisen perinteen sisällä. Alluusiot liittävät pelin tiettyjen teosten viitoittaman tien kulkijaksi ja myös toisintamaan niiden sisältöä sulautettuna uudenaikaiseen yhdistelmäkokonaisuuteen. Tämä piirre on hahmotettavissa lainatun fiktiivisen maailman viitekehysten avulla. Mytologisen viitekehysten kautta hahmotetut satu- ja mytologiaviitteet puolestaan jäävät pitkälti keskeisten tulkintojen ulkopuolelle, joskin ne tuovat mukanaan sävyjä myytin ja sadun lajeista. Remedyn tyyllillisen viitekehysten kautta selittyvät puolestaan humoristiset yksityiskohdat sekä tietyt laji-piirrepoikkeamat. Pelissä esiintyy lisäksi myös mittakaavaltaan laajempia viittausten verkkoja, joiden kohteina ovat televisiosarja *Twin Peaks* sekä Stephen Kingin kauhuromaanit.

3.3 Pikkukaupunki vuorten keskellä

Entering the town of Twin Peaks, five miles south of the Canadian border, twelve miles west of the state line. Never seen so many trees in my life. [Lunch] was a tuna fish sandwich on whole wheat, slice

of cherry pie and a cup of coffee. Damn good food. [--] Got to find out what kind of trees these are, they're really something. (*Twin Peaks*, kausi 1, jakso 1: Pilot.)

Agent Nightingale didn't want to be in Bright Falls. These little communities revolted him. And he didn't like the trees or the coffee. He now knew that impossible horrors lurked behind the storefronts and smiles. (AW, episodi 2: Taken, sivu 12: Nightingale's Arrival.)

Twin Peaksin (1990–1991) pilottijaksossa agentti Dale Cooper saapuu pikkukaupunki Twin Peaksiin selvittämään murhaa. Hahmon ensiesiintymisessä Cooper ajaa autolla kohti tapamista paikallisen seriffin kanssa ja puhuu samalla sanelukoneen välityksellä sihteerilleen. Monologissaan Cooper mainitsee mainion ruuan ja kahvin sekä upeat puut, joista hän on hyvin kiinnostunut. Hyvästä kahvista mainitseminen muotoutuukin sarjan aikana Cooperin tavamerkiksi. *Alan Wakessa* Departure peilaa agentti Nightingalen hahmoa Cooperiin mainitsemalla, kuinka Nightingale nimenomaisesti *ei* pidä kahvista eikä puista – triviaali huomio, joka kuitenkin saa merkityksen suhteessa Cooperin ensiesittelyyn. Hahmoina Nightingale ja Cooper ovat varsin vastakohtaisia, mutta heitä yhdistää kaksi asiaa: molemmat ovat FBI:n agenteja, jotka saapuvat luoteisen Yhdysvaltojen pikkukaupunkiin selvittämään murhaa ja päätyvätkin vastakkain yliluonnollisten voimien kanssa. Vastaan itse *Twin Peaksin* katkelman litteroinnista.

Tarkastelen tässä luvussa kahta teosta, joilla on merkittäviä yhteneväisyyksiä *Alan Waken* kanssa siinä mittakaavassa, että ne on mielekästä tulkita subteksteinä. Ensimmäinen on televisiosarja *Twin Peaks*. Toinen on Stephen Kingin romaani *Bag of Bones* (1998), joka on suomennettu nimellä *Kalpea aavistus* (1998). Käytän vertailussa Kingin romaanin alkuperäisteosta, sillä sen kieli on sama kuin käyttämässäni *Alan Waken* lokalisatiossa. Molemmat teokset ovat hahmotettavissa lainatun fiktiivisen maailman viitekehyksen kautta. Tässä luvussa kuitenkin hahmotan mainitsemani teokset viittaussuhteen laajuuden vuoksi ensisijaisesti subteksteinä.

On huomionarvoista, että kohdeteoksessani näiden teosten läsnäolo kytkeytyy vahvasti peille ominaiseen ympäristölliseen kerrontaan (*environmental narrative*): esimerkiksi *Twin Peaksissa* pöllöt ovat synkkien voimien palvelijoita, vakoojia ja tunnuksia. *Bag of Bonesissa* puolestaan inspiraation puutteesta kärsivä kirjailija huomaa kirjoituskoneen toimivan yli-

luonnollisten voimien yhteydenpitovälineenä. Nämä teokset tuntevalta pelaajalta tuskin jää huomaamatta, että *Alan Wakessa* Barbara Jaggerina esiintyvät pimeyden voimat pakottavat Waken kirjoittamaan Departuren kirjoituskoneella huoneessa, jossa Waken yläpuolella häälyy täytetty pöllö. Tämäntyyppisesti esiintyvät allusiiviset seikat jäävät kuitenkin aineistonani olevien kertovien tekstien ulottumattomiin, minkä vuoksi pelkästään tekstiä tarkastelemalla tällaiset globaalien alluusioiden verkot voivat näyttäytyä samanasteisina kuin luvussa 3.2 erittelemäni Lovecraft-viittaukset.

Subtekstin määritelmässä lähdän liikkeelle termin luoneen Kiril Taranovskin teoreettisista linjauksista, joskin Gérard Genetten (1997, 5) käsite hypertekstuaalisuus käsittää samankaltaisen ilmiön ja tulee olemaan käytössäni tässä luvussa. Pekka Tammi mainitsee Taranovskin mallissa subtekstin kattavan erityyppisiä tekstienvälisiä suhteita, joita on kolmenlaisia: joko teksti toimii ”impulssina” toisen tekstin luomiselle, paljastaa myöhemmän tekstin merkityksen tai asettuu poleemiseen suhteeseen sen kanssa (Tammi 1991, 65–66). Kuten Tammi (mp.) jatkaa, näistä kehyksistä ensimmäinen ei tarjoa tulkinnallisesti mitään tekstianalyysille eikä siten useinkaan ole mielekäs lähtökohta tarkastelulle.

Sitoudun Tammen näkemykseen huomioimalla, että vaikka Remedy on tunnustanut julkisuudessa tässä luvussa käsittelemieni aineistojen olleen *Alan Waken* esikuvia, en pohjaa subtekstiksi nimeämistä tälle ilmoitukselle. Sen sijaan perustelen yhteydet aineistollani. Taranovskin mainitsema toinen tyyppi, tekstin merkityksen paljastava suhde, ei myöskään ole tarkoituksenmukainen. Vaikka *Twin Peaksin* ja Stephen Kingin romaanien samankaltaiset tapahtumasarjat ja asetelmat suuntaavat näiden kuvioiden tunnistamista *Alan Wakessa*, pelin tulkinta ei suoranaisesti vaadi juuri näiden teosten tuntemista, vaan niiden tunteminen toimii vain tulkinnan vahvistajana. Hyvin samankaltainen tulkinta on kuitenkin rakennettavissa ilman niiden tunnistamistakin.

Siten jäljelle jää poleeminen suhde, joka ei sekään ole lähtökohtaisesti täysin yhteensopiva aineistoni kanssa. Vaikka *Alan Waken* voi nähdä kommentoivan sekä *Twin Peaksia* että Kingin romaaneja lajillisesti käyttämällä niitä osana ”tyypillistä” kauhukertomusta, pelin viitteissä näihin subteksteihin korostuu kuitenkin ilmeisen kunnioittava jäljittely eikä niinkään kriittinen kommentaari. Poleemisen subtekstuaalisuden kaltainen ilmiö onkin Genetten käsitteis-

tössä enemmän metatekstuaalisuutta kuin hypertekstuaalisuutta. Metatekstuaalisuudessa teksti kommentoi toista enemmän tai vähemmän eksplisiittisesti ja tuottaen yhteyden usein allusiivisesti (Genette 1997, 4). Metatekstuaalisuus ja hypertekstuaalisuus ovat eri ilmiöitä, vaikka molemmat hyödyntävät hypotekstiä.

Lähtökohtani kuitenkin on, että *Alan Waken* ja sen taustalla olevien tekstien suhde ei ole ensisijaisesti kommentoiva, vaan jotakin muuta. Genetten (1997, 5) käsittein hypertekstin ja sen takana erottuvan aiemman tekstin, hypotekstin, suhde muotoutuu aina jonkinlaisen muunnoksen kautta. Kyseessä voi olla välillinen tai välitön muunnos. Genette (mt., 5–6) kuvailee välillistä ja välitöntä muunnosta seuraavasti: välillinen muunnos eli imitaatio sitoutuu vahvemmin tyyliin, kun taas välitön muunnos eli transformaatio liittyy selkeämmin sisältöihin ja niiden esittämiseen toisenlaisessa kontekstissa tai rakenteessa. Sekä *Bag of Bonesin* että *Twin Peaksin* suhde *Alan Wakeen* on kuvattavissa näiden ilmiöiden avulla.

Vaikka tarkastelen tässä tutkielmassa nimenomaisesti kertovia tekstejä, ohjaavat pelin muut kerronnalliset rakenteet kohti mielekkäitä havaintoja. Tarkasteluni eteneekin siten, että nostan imitoitaviin teoksiin viittaavat kohdat esille ja kontekstoin niitä tarvittaessa laajemmin pelin muilla kerronnallisilla elementeillä. Lähtökohtanani on siten aina jokin kertovasta tekstistä osoitettavissa oleva ominaisuus. Pysin tällaisella tarkastelulla osoittamaan, kuinka hypotekstien laji paitsi suuntaa *Alan Waken* lajia myös saa uusia merkityksiä esiintymistapansa muodosta.

Yhteistä *Alan Wakelle*, *Twin Peaksille* ja *Bag of Bonesille* on miljöö luoteisessa Yhdysvalloissa, *Twin Peaksissa* ja *Alan Wakessa* tarkemmin Washingtonin osavaltiossa, fiktiivisessä pikkukaupungissa. Niille ovat yhteisiä myös sisäänlämpiävä kyläyhteisö ja pahantahtoiset voimat, joista kyläläiset – tai ainakin osa heistä – ovat tietoisia, mutta vaiteliaita. Kaikissa kolmessa tapahtumat lähtevät liikkeelle, kun ulkopuolinen mies saapuu paikalle ja syystä tai toisesta alkaa selvittää, mistä on kyse ja mitä on tapahtunut. Jokaisessa teoksessa on myös yksi tai useampia unijaksoja, jotka johdattavat päähenkilöt kohti mysteerin ratkaisua. Siten ne ovat lähtökohtaisesti Genetten (1997, 5) esittelemää mallia mukaillen tapahtumien toisintoja eli välittömiä muunnoksia erotuksena tyyllisestä toisinnosta eli välillisestä muunnoksesta. Kui-

tenkin myös *Alan Waken* tekstuaalisessa kerronnassa on tyyllisiä yhteneväisyyksiä näiden teosten kanssa.

Twin Peaksin juoni käynnistyy nuoren tytön, Laura Palmerin, löydyttyä murhattuna. Paikalle lähetetään FBI:n agentti Cooper, joka ryhtyy ratkomaan murhan syitä seriffi Harry S. Trumanin kanssa. Keskeisen juonilinjan lisäksi sarjassa on lukuisia sivujuonia, jotka kytkeytyvät tavalla tai toisella keskeiseen mysteeriiin. Ennen pitkää kylän asukkaiden synkät salaisuudet ja läheisen metsän yliluonnolliset vaarat alkavat kiertyä auki. Erityiseen rooliin nousee agentti Cooperin herkkä intuitio ja yhteys yliluonnolliseen, joka vaanii metsässä ja kykenee ottamaan valtaansa ihmisiä. Juonessa on yhteneväisyyksiä *Alan Waken* kanssa: pelissä Alan Wake selvittää kadonneen vaimonsa kohtaloa sheriffi Sarah Breakerin ja kirjallisen agenttinsa Barry Wheelerin kanssa. Syrjäistä Bright Fallsin pikkukaupunkia vainoaa synkkä voima, joka kykenee ottamaan ihmisiä valtaansa ja josta kaupunkilaiset ovat enemmän tai vähemmän tietoisia. Waken kannoilla seuraa FBI-agentti Nightingale, joka epäilee Waken olevan katoamisten takana.

Alan Wakessa Departure tuo esiin myös Bright Fallsin ja *Twin Peaksin* tyylliset yhteneväisyydet miljöönä paikannimien kautta. Esimerkiksi nimet kuten Mirror Peak toistavat *Twin Peaksin* nimistöä. Ympäristöllinen kerronta täydentää runsain mitoin näitä merkityksiä visuaalisella ilmeellä, joka näille Departuressa mainituille, osin tutunnimisille tapahtumapaikoille annetaan. Tapahtumapaikoista erityisesti Triple D's Oh Deer Diner muistuttaa paitsi nimitään myös pohjakuvaltaan *Twin Peaksin* ravintola Double R Dineria. Muihin pelin tapahtumapaikkoihin lukeutuvat parantolana toimiva, järven yläpuolisella kalliolla sijaitseva suuri hirsirakennus Cauldron Lake Lodge, nykyinen parantola ja entinen hotelli, joka on ulkonäöltään ja sijainniltaan kuin Great Northern Hotel *Twin Peaksissa*. Samoin *Twin Peaksin* keskeisiä paikkoja on Packard Sawmill, joka peilautuu *Alan Wakessa* esiintyvässä museoidussa hiili-kaivoksessa.

Samankaltaisiin tapahtumapaikkoihin viittaamisen lisäksi Departuressa on suoraviivaisempiakin yhtymäkohtia sarjaan. Departure varmistaa vaihtelevilla näkökulmillaan, että muillakin kuin Wakella on omat juonilinjansa läpi pelin. Departure luo siten vaikutelman kyläyhteisöstä, jossa jokaisella sivuhahmolla on omat ilonsa ja murheensa:

Rose knew that Rusty was in love with her, and she liked him, too. She liked him a lot. He'd taught her to dance, and life had certainly taught her the value of a man who was gentle. He treated her well, made her smile, made her feel good.

But Rusty wasn't the prince of her dreams, and that tended to underline the unbearable truth: she was no closer to that Hollywood magic than he was. (AW, episodi 2: Taken, sivu 18: Rose and Rusty.)

Rusty on paikallisen kansallispuiston metsänvartija, joka on rakastunut Oh Deer Dinerin nuoreen tarjoilijattareen. Wake tapaa sekä Rustyn että Rosen pelin aikana, mutta ilman Departuren sivua hahmojen suhteen laatu ei olisi ollut näin ilmeinen. *Alan Waken* kerronnallinen kokonaisuus ei siten pelkisty ainoastaan Waken seikkailujen seuraamiseen, vaan havaittavissa on saippuasarjamainen monen juonilinjan kuljettaminen samaan aikaan.

Koska *Alan Waken* yksi keskeinen systeemiviite on televisiosarja, Departuren kautta tuodut erilaiset juonilinjat on mielekkäintä nähdä juuri televisiosarjaa mukailevana – ja samalla nimenomaisesti *Twin Peaksia* mukailevana – samankaltaisen asetelman vuoksi. Peleissä vastaava monen juonilinjan samanaikaisen seuraamisen kuvio on tässä muodossa epätavallinen. Peleille ominaisempaa on esimerkiksi vaihtelu useiden pelihahmojen välillä. Siten Departuren kautta tapahtuva NPC⁵-hahmojen näkökulman tuominen pelaajalle näin yksityiskohtaisesti onkin perusteltua hahmottaa kirjallisuuden, elokuvien tai television piirteeksi, joka toimii *Alan Wakessa* tehokeinon tapaan. Tehokeino on hahmotettavissa erityisesti *Twin Peaksiin* kytkeytyväksi, sillä näissä *Alan Waken* juonilinjoissa esiintyy myös samankaltaisia hahmoja kuin *Twin Peaksissa*.

Departuren sivujen kautta aukeaa yhteisö, joka elää paljolti eristyksissä muusta maailmasta ja tietoisena siitä, että heidän kylässään on jotakin poikkeavaa. Tähän poikkeavuuteen viitataan myös Departuren sivulla, erityisesti Cynthia Weaver -nimisen hahmon kautta. Cynthia Weaver on vanha, kyläyhteisön höpsähtäneeksi arvioima rouva, joka pakkomielteisesti pitää huolta siitä, että kaikki kaupungin lamput toimivat. Hän liikkuu aina itse myrskylyhty muka-

⁵ NPC eli *non-playable character* on pelin hahmo, jota pelaaja ei ohjaa, mutta jonka kanssa on tavallisesti mahdollista vuorovaikuttaa tavalla tai toisella ja jolla on jonkinlainen näkyvä muoto pelimaailmassa.

naan ja hänen puheensa ovat usein salaperäisiä ja vihjailevia – hän selkeästi tietää paljon muita enemmän siitä, mitä on meneillään.

Since the terrible days in the 70s, she hadn't wavered once, as hard as it had been. She was tired of protecting the town all these long years and now only wanted to rest. (AW, episodi 6: Departure, sivu 12: Cynthia on Her Way to the Dam.)

Katkelmasta käy ilmi, että Weaver on ollut paikalla myös silloin, kun salaperäinen pimeys viimeksi havaittiin vuosikymmeniä aiemmin. Weaver myös auttaa Wakea pimeyttä vastaan suojaautumisessa. Paitsi ulkonäöllisesti myös salaperäisyytensä vuoksi Weaver muistuttaa huomattavasti *Twin Peaksin* hahmoa nimeltään Margaret Lanterman, jota kutsutaan myös nimellä Log Lady hänen jatkuvasti mukanaan kantamansa halon vuoksi. Tämä hahmo on yksi *Twin Peaksin* tunnetuimpia, ja sarjan aikana käy ilmi, että salaperäisistä puheistaan huolimatta hän on hyvin selvillä yliluonnollisista tapahtumista.

On myös huomionarvoista, että *Twin Peaks* -jaksojen niin sanotuissa Log Lady -introissa tämä hahmo esittää jakson tapahtumiin liittyvän filosofisen pohdinnan. Tässä kohtauksessa hänen taustallaan näkyvä myrskylyhty on samanlainen, kuin Cynthia Weaverin mukanaan kuljettama lyhty. Yhtymäkohta ilmenee myös Weaverin ensiesiintymisessä episodissa 1, jossa hän testaa huolestuneena Oh Deer Dinerin lamppuja naksuttamalla katkaisijaa edestakaisin – samalla tavalla kuin Log Lady vaatii hiljaisuutta saliin *Twin Peaksin* ensimmäisen kauden pilottijaksossa. Hahmojen ja paikkojen samankaltaisuus *Alan Waken* ja *Twin Peaksin* välillä on tarkoituksenmukaista nähdä transformaationa, jossa yhden teoksen sisällöllisiä kuvioita ja tapahtumasarjoja toisinnetaan erillisessä teoksessa.

Departuressa kuvattujen paikkojen ja hahmojen televisiomaisuuden lisäksi *Alan Waken* rakenteessa on *Twin Peaksin* kanssa yhteisiä ominaisuuksia. *Night Springs* ja *Alan Waken* muut televisio-ohjelmat kokonaisuuteen upotettuina ja sitä peilaavina mininarratiiveina on rakenteellinen keino, joka toistuu myös *Twin Peaksissa*. *Twin Peaksin* ensimmäisen kauden jaksoissa pilottijaksoa lukuun ottamatta nähdään jokaisessa katkelma saippuaopperasta ”Invitation to Love”, jota *Twin Peaksin* hahmot seuraavat. ”Invitation to Love” toimii *Twin Peaksin* tapahtumien peilinä, dramatisoijana ja myös merkitysten korostajana – aivan kuten *Night*

Springs ja muut *Alan Waken* televisio-ohjelmat toimivat pelissä. Tyyllinen yhteneväisyys on myös molempien sisäkkäissarjojen liioitellun melodramaattinen ja kömpelö ilmaisu, joka tuottaa jännitteen niiden kerronnallisesti ja tulkinnallisesti merkittävän sisällön kanssa.

Kaikista *Alan Waken* televisio-ohjelmista Night Springsillä on erityisen erottuva samankaltaisuus ”Invitation to Love” -sarjan toimintaan: Night Springsin jaksot ovat jakautuneet episodien välille siten, että jokaisessa *Alan Waken* kuudesta episodista esiintyy yksi jakso, aivan kuten ”Invitation to Love” esiintyy *Twin Peaksissa* aina kerran jaksossa. Night Springsissä muoto on toki erilainen ”Invitation to Loveen” verrattuna sen pastissimuodon vuoksi, mutta jokaisessa jaksossa tavattu, tarinamaailmaa kommentoiva sarja on läsnä sekä *Alan Wakessa* sekä *Twin Peaksissa*. Tämä rakenteellinen toisinto osoittaa sekin osaltaan muutosta, jossa samoja kerronnallisia sisältöjä käsitellään eri tavoin. *Alan Wake* siis nojautuu rakenteellisissa ja sisällöllisissä seikoissa *Twin Peaksin* puoleen, mutta käsittelee näitä sisältöjä lopulta eri tavoin. Siten se on malliesimerkki Genetten esittelemästä transformaatiosta lähdetekstin ja uuden tekstin välillä.

Twin Peaksin tapaan Stephen Kingin romaanin *Bag of Bones* juonessa on huomattavia yhtymäkohtia *Alan Waken* juoneen. Tähän nimenomaiseen teokseen ei kuitenkaan eksplisiittisesti viitata missään vaiheessa peliä. Yhtä perusteltua olisi käyttää tässä tarkastelussa esimerkiksi Kingin romaania *Misery* (1987, suom. *Piina* 1989) tai *The Shining* (1977, suom. *Hoh-to* 1985), joilla kummallakin on juonellisia yhteneväisyyksiä *Alan Waken* kanssa. Nähdäkseni *Alan Waken* viittaussuhde Kingin romaaneihin ei kuitenkaan ole riippuvainen siitä, mihin teokseen peliä vertaa. Kaikista kattavin ja toisessa yhteydessä perustelluinkin tapa olisi tietenkin tutkia yhteyksiä Kingin koko tuotantoon. Koska tämän tutkielman laajuus ei sentyyppistä lähestymistä salli eikä se fokukseni kannalta ole edes mielekästä, nähdäkseni saman asian ajaa tässä yhteydessä sellaisen Kingin romaanin tarkastelu, josta on osoitettavissa perusteluideni kannalta keskeisimmät piirteet.

Ennen romaanin ja pelin yhtymäkohtien tarkastelemista on kuitenkin huomioitava tila, johon *Alan Wake* asemoi itsensä Kingin romaaneihin nähden. Erityisesti voice-over-kerronnassa viitataan toistuvasti Kingiin ja hänen romaaneihinsa:

As a teenager, just starting to get interested in writing, Stephen King had been a source of inspiration to me. I thought about all the inanimate objects that had come to life in his books. No one is safe in a good horror story, certainly not the protagonist. That's what makes them fun. This was anything but. The darkness could possess anything, and it was getting closer. (AW, episodi 3: Ransom, voice-over.)

Kohta osoittaa toistuvan kuvion, jossa Wake pohtii metafiktiivisesti omaa kirjallista luomistyötään. Kyse ei kuitenkaan ole ainoastaan hahmoa syventävästä taustoittamisesta, vaan katkelma tarjoaa kiinnostavan kontekstin Departurelle ja siten myös pelin juonen tapahtumille. Koska King ilmoitetaan Waken esikuvaksi, on samalla hyvin loogista, että myös Departure – ja siten peli *Alan Wake* – sisältää yliluonnollisten voimien riivaamia esineitä. Piirre, joka vain hetki sitten oli kummitustarinoista tuttua geneeristä kuvastoa, saa katkelman myötä selvän lähteen. Esikuvana toimiminen ei väistämättä tarkoita jäljittelyä tai samoja sisältöjä, mutta kun fiktiivinen hahmo osoittaa yhteyden itse luomansa tekstin ja ihailemansa kirjoittajan luoman tekstin välillä, asetelma on erilainen. Kun Wake rinnastaa Kingin riivatut esineet omiinsa, näyttäytyy peli korostuneesti lajillisena mosaiikkina, jonka jokaisen tiilen alkuperä on ainakin periaatteessa selvitettävissä.

Lajin kannalta huomiota kiinnittää myös katkelman sanakolmikko ”good horror story”, joka lukeutuu *Alan Waken* kertovien tekstien lajitietoisein toteamuksiin. Rinnastamalla Departuren tapahtumat Stephen Kingin romaaneihin ja luonnehtimalla Kingin tuotantoa ”hyviksi kauhutarinoiksi” tulee *Alan Wake* myös kommentoineeksi hypotekstiään varsin kunnioittavaan sävyyn. Samalla se kuitenkin tuo esille kauhuviihteen problematiikan: jännittävät ja viihdyttävät tapahtumat ovat toteutuessaan kaikkea muuta kuin jännittäviä tai viihdyttäviä. Katkelmassa *Alan Wake* ottaa hyvin lajitietoisesti ja metatekstuaalisesti paikkansa nimenomaisesti kauhuviihteen kentällä.

Alan Waken juonella on paljon yhteistä *Bag of Bones* -romaanin juonen kanssa. *Bag of Bonesissa* Waken kanssa suunnilleen samanikäinen yhdysvaltalainen menestyskirjailija Michael Noonan menettää vaimonsa. Kirjoittaminen ei suju, ja hän päätyy palaamaan takaisin vaimonsa rakastamaan loma-asuntoon, mökkiin järven rannalla. Lähiseudun kyläyhteisö on omituinen, ja mökin synkkä historia alkaa vähä vähältä käydä ilmi. Mökissä kummittelee, ja Noonan saa viestejä kuolleelta vaimoltaan tämän mökkiin tuoman kirjoituskoneen ja jää-

kaappimagneettien avulla. Kuten *Alan Wakessa*, myös *Bag of Bonesissa* lomamökin rooli goottilaisena poikkeuksellisena talona toistuu, kuten myös korruptoitu vanha teknologia kirjoituskoneen muodossa. Lopun yliluonnollinen myrsky ja pimeyden vallassa olevat hahmot ovat myös molemmissa teoksissa nähtävä yhtymäkohta. Genetten käsitteistön mukaan tällainen juonellinen toisinto lukeutuu transformaatioon, jossa lähdetekstin tapahtumat ja niiden väliset suhteet on toisinnettu mutta käsitelty eri tavalla.

Yhteistä Wakelle ja Noonanille on myös ensimmäisen persoonan kerronta. Hahmona Wakella on vahvasti kielellistetty mieli, joka tekee Wakesta paljon kirjallisemman hahmon kuin pelihahmot keskimäärin ovat. Yhteneväisyys kerronnassa *Bag of Bonesin* ja *Alan Waken* välillä on varsin ilmeinen:

I lowered my hand and flicked the switch. The machine came on. The Courier ball did a preliminary twirl, like a ballet dancer standing in the wings, waiting to go on. I picked up a piece of paper, saw my sweaty fingers were leaving marks, and didn't care. I rolled it into the machine, centered it, then wrote

Chapter One

and waited for the storm to break. (*Bag of Bones*, 281.)

Katkelmassa Michael Noonan kirjoittaa ensimmäisen kerran kirjoitusvaikeuksiensa jälkeen mökissä olevalla kirjoituskoneella, aivan samoin kuin Waken kirjoitusvaikeudet katkesivat kirjoituskoneella luotuun Departureen. Huomionarvoista tekstissä on sisällön lisäksi tyyli, joka muistuttaa huomattavasti Departuren ja Waken kertojanäänen tyyliä. Tyyllillisesti ne ovat oikeastaan niin yhteneväisiä, että on perusteltua puhua Genetten termein imitaatiosta.

Keskeinen elementti on myös katkelman asettelu, jossa sanat "Chapter One" ovat kirjasimeltaan toisenlaisia kuin muu teksti ja muistuttavat tyyllillisesti kirjoituskoneen kirjasinta. Samankaltaista leikkittelyä esiintyy *Bag of Bonesissa* enemmänkin esimerkiksi jääkaapin kirjainmagneettien muodostamina viesteinä, mutta *Alan Wakeen* verrattaessa juuri kirjoituskoneen kirjasin tuo vahvan miellelyhtymän Departuren visuaaliseen ilmeeseen, jossa siinäkin kirjoituskoneen merkitystä on alleviivattu fontin muodossa. Molemmissa kirjasintyyli konkretisoi vanhan teknologian korruptoitavuuden motiivia. Kirjoituskoneissa on molemmissa teok-

sisä jotakin erityisen yliluonnollista ja voimakasta, mikä sallii niiden korruptoitumisen tavalla, johon tietokoneet eivät pysty. Tyyllinen toisinto on nähtävissä imitatiivisena suhteena Kingin romaanien ja *Alan Waken* välillä. Kiteytettynä *Alan Wake* toisintaa *Bag of Bonesin* tapahtumia paitsi transformaation kautta myös imitoimalla tyyliä.

Alan Waken kaksi hypotekstinä toimivaa teosta, *Bag of Bones* ja *Twin Peaks*, tuovat erilaisia sisältöjä pelin kokonaisuuteen. *Alan Wake* on hahmoiltaan ja miljööltään hyvin *Twin Peaksin* oloinen, ja asetelma on myös hyvin samantyyppinen. *Alan Waken* voi nähdä hyödyntävän televisiosarjan kerronnallisia piirteitä ja samalla juuri *Twin Peaksille* ominaisia kerronnallisia ratkaisuja. Samalla tavoin *Alan Wake* sisältää *Bag of Bonesista* osoitettavissa olevia motiiveja ja juonellisia elementtejä, mutta myös molempien teosten jakamia tyyllisiä seikkoja. Lajillisesti *Alan Wake* on todellakin Fuchsin luonnehdinnan mukainen mediaalinen hirviö: se rakentuu kauhistuttavien hypotekstiensä osista, joita se liittää itseensä muunnellen niitä samalla eri tavoin. Lopputuloksena on teos, joka on samalla sekä kummallisen tuttu että jännittävän erilainen.

4 Digitaalisen pelin kertova teksti ja laji

Palaan tässä luvussa jälleen Pirjo Lyytikäisen (2005, 7) toteamukseen, että lajin tunnistaminen on kaunokirjallisen tekstin tulkinnan kannalta merkittävää. Edellisissä luvuissa olen osoittanut, että lajityypilliset piirteet näyttelevät merkittävää roolia kertovan tekstin tulkinnassa silloinkin, kun teksti ei ole osa kaunokirjallista teosta. Kirjallisuuden lajiperinteiden lisäksi muodostamaani tulkintaa ovat väistämättä ohjanneet mediumin ominaispiirteet, kuten audiovisuaalinen ja tilallinen sisältö. Yhdistelemällä myös pelien ja elokuvien genrerepertoareja olen pyrkinyt erittelemään niitä lajillisia signaaleja, joiden avulla *Alan Wake* viestii pelaajalleen. Nyt kuitenkin siirryn tarkastelemaan, millaiseen suhteeseen *Alan Waken* kertovat tekstit asettuvat kirjallisuuden lajiteorian kanssa.

Lähtökohtanani ei ole muodostaa essentialistista luokkaa siitä, mikä *Alan Waken* tekstien laji oikeastaan on. Sen sijaan nostan esiin niitä kohtia, joissa käsittelemäni kertovat tekstit leikkaavat kirjallisen lajiteorian kanssa erityisen mielenkiintoisilla tavoilla. Tulen tarkastelemaan näitä kohtia *Alan Wakesta* tekemieni tulkintojen valossa ja esittämään siten pelistä johdettavissa olevia suuntaviivoja kertovien pelitekstien lajin tarkasteluun ja lajilliseen sijoittumiseen. Koska aineistonani on ollut ja on edelleen vain yksi peli, yleisempien päätelmien tekeminen olisi ongelmallista. Sen sijaan pyrin avaamaan digitaalisen pelin kertovan tekstin yleisempiä lajillisia kysymyksiä, joihin tuskin on mahdollista tässä yhteydessä esittää kattavaa vastausta. Toisaalta taas *Alan Waken* tekstien lajikytkösten tarkastelu vaatii tämänkaltaisen täydennyksen jo tulkintojeni relevanssin vuoksi.

4.1 Lajillisuus

A thriller I supposedly wrote is coming true. The genre of the story seems to be shifting. It's turning into a horror story. (AW, episodi 4: The Truth, voice-over.)

Waken kertojanaäni summaa edellisen episodin tapahtumat ilmoittamalla, että Departuren genre on vaihtumassa trilleristä kauhutarinaksi. Waken voi hahmona nähdä paitsi lukevan myös kokevan tarinaansa, jonka Wake sitten määrittelee kauhuksi. Mutta edustaako aineisto – *Alan Wakessa* esiintyvät kertovat tekstit – suoranaisesti jotakin lajia, joka voidaan kirjalli-

suuden teorian avulla tunnistaa? Kuten olen jo edellä maininnut, nämä tekstit eivät ole itsessään kirjallisuutta. Niiden suhde kirjallisuuden rakenteisiin vaatii silti tarkempaa selvitystä. Vaikka olen osoittanut jokaisen tarkastelemani kertovan tekstin tyyppin edustavan intermediaalista systeemiviitettä, ei tällaisen viitteen muoto ole ennalta määritelty, saati yksiselitteisesti suhteutettavissa lajiteoriaan. Intermediaalinen ilmiö näyttäytyy vain osaselityksenä pelin tekstien rakenteelle ja toiminnoille. On ilmeistä, ettei vastaus *Alan Waken* tekstien mahdollinen laji tule olemaan kovin helposti tunnistettavissa. Pysin kuitenkin tässä luvussa kartoittamaan, millä tavoin *Alan Waken* kertovia tekstejä voisi jäsentää suhteessa kirjallisuustieteelliseen lajien tunnusmerkistöön.

Hanna-Riikka Roine (2016, 70) summaa digitaalisten pelien kerronnallisten ja pelimekaanisten elementtien vuorovaikutuksesta käytyä keskustelua korostamalla, että usein pelimekaaniset ja representatiiviset ominaisuudet erotetaan toisistaan pelejä analysoitaessa ja että tämä erottelu on konseptuaalisesti perusteltu. On kuitenkin syytä muistaa, että nämä kaksi osa-aluetta ovat pelikokemuksen tasolla vahvasti sidoksissa toisiinsa – siitäkin huolimatta, että juuri säännöt ja pelimekaniikat ovat niitä ominaisuuksia, jotka tekevät pelistä pelin (mp.). Olen tutkielmassani kartoittanut erityisesti pelin representatiivisia seikkoja, ja kirjallisuustieteellisiin teorioihin suhteuttaminen jatkaa tätä näkökulmaa. Luvussa 4.2 kuitenkin kiinnitän huomioni pelimekaanisiin seikkoihin, jotka väistämättä liittyvät koko *Alan Waken* tarinamaailmaan ja siten myös asettuvat vuorovaikutukseen sen tekstuaalisten kertovien osuuksien kanssa.

Digitaalisen pelin kertovan tekstin käsite kaipaa tässä yhteydessä tarkentavaa määrittelyä. Tässä tutkielmassa en ole ottanut lukuun lainkaan *Alan Waken* hahmojen välistä dialogia, mikä on osaltaan ongelmallinenkin rajaus: myös dialogit on tekstitetty, joten tekstimuotoinen esitys niistä on olemassa. Samalla dialogit ovat kielellinen, hyvin keskeinen kerronnallinen muoto. Rajasin kuitenkin tarkasteluuni sellaiset *Alan Waken* kertovat tekstit, jotka esiintyvät myös tarinamaailmassa nimenomaan kertovassa muodossa: romaanikäsitelmäkirjoitus *Departure*, *Waken voice-over* ja *Night Springs* ovat kaikki *Waken* hahmon tuottamaa, selkeästi kerrottua tekstiä. Dialogi on vaikeammin määriteltävissä oleva osa-alue ja sen suhde tarinamaailmassa esiintyviin tekstuaalisiin esityksiin on vähemmän selkeä.

Dialogin ja kerronnan suhde on kirjallisuustieteellisestikin suuri kysymys, jota entisestään sumentaa dialogin kytkeytyminen pelin tilalliseen ulottuvuuteen NPC-hahmojen muodossa. Dialogin kerronnallisuus pelissä on siten monitahoinen osa-alue, joka tarvitsisi laajan teoreettisen kehyksen tuekseen. Tässä tutkielmassa en siten sisällytä tarkastelemini kertoviin teksteihin pelin dialogia. Määritelmäni pelin kertovalle tekstille on teksti, joka pelissä esiintyy selkeästi konstruoituna kerrontana. Teksti voi olla olemassa tarinamaailmassa tai se voi olla osoitettu pelaajalle, ja se eroaa tarinallisuudellaan imperatiivimuotoisista, usein osaksi käyttöliittymää upotetuista ohjeteksteistä.

Saija Isomaa (2010, 127) tiivistää osuvasti, että lajitutkimuksessa teorian valinta ohjaa vahvasti sitä, kuinka lajeja jäsennetään ja mitkä ulottuvuudet jäävät vähemmälle huomiolle. Tässä tutkielmassa olen toistuvasti viitannut etenkin Alastair Fowlerin klassikkoaseman saavuttaneeseen lajiteoriaan, joka ei sekään toki ole teoreettisesti ongelmaton, mutta joka kuitenkin palvelee analyysia tässä yhteydessä parhaiten sen joustavan luokittelujärjestelmän vuoksi. Isomaa (mt., 123) lukee Fowlerin teorian eduksi, että sen antiessentialistinen, hermeneutiikkaan pohjautuva lähestymistapa on metodologisesti ja teoreettisesti perusteltu kehys lähestyä kirjallisuuden lajeja, vaikka Fowlerin teorian painotukset ohittavatkin turhan kevyesti joitakin keskeisiä lajiin kytkeytyviä teoreettisia osa-alueita. Tältä pohjalta hahmotan Fowlerin teorian olevan käyttökelpoinen myös tässä tarkastelussa, joka lähtökohtaisesti keskittyy lajin ja lajipiirteiden ilmenemisen monimuotoisuuteen.

Isomaa (2010, 126) nimeää yhdeksi Fowlerin lajiteorian ongelmakohtista, että siinä keskitytään tulkintaan ja kirjalliseen kommunikaatioon tavalla, joka jättää historiallisen kontekstin vähemmälle huomiolle. Isomaa (mt., 133) esittääkin, että tulkittaessa teosta suhteessa lajiin tulee aina huomioida historiallinen konteksti. Myös *Alan Wakessa* kysymys kontekstista on keskeinen: sen kertovien tekstien kaltaiset kerronnalliset elementit ovat yleisiä monissa peligenreissä, ja pelien kertovien tekstien kytkeytymisen kirjallisiin traditioihin voi sanoa olevan yleistä. Kuten tässä tutkielmassa olen osoittanut, *Alan Waken* tekstuaalisen kerronnan lajiperinteet juontuvat hyvin vahvasti goottilaisista perinteistä, erityisesti amerikkalaisesta gootikasta, eikä tällainen lajipiirteiden lainaaminen ole pelien kertoville teksteille lainkaan harvinaista. *Alan Wake* on osa laajempaa digitaalisten pelien joukkoa, jotka sisältävät monien mediumien keinoista, yhteenliittymistä ja limittäisyyksistä koostuvassa kerronnallisessa ra-

kenteessaan kertovaa tekstiä ja jotka myös hyödyntävät näissä teksteissä kirjallisuuden lajitraditioita.

Alan Waken lisäksi esimerkkinä ilmiöstä toimii vaikkapa aiemmin tutkielmassa mainitsemani suomalaisen Frozenbyte-studion pelisarja *Trine*, jossa latausruudut ja ekspositio ovat satukirjan muodossa esitettyä tekstuaalista ja ääninäyteltyä kerrontaa. Saman Frozenbyte-studion aiempi sarja *Shadowgrounds* (2005–2007) puolestaan on scifiteemainen. Pelaaja voi löytää *Shadowgroundsin* pelimaailmasta päiväkirjoja ja muistiinpanoja, jotka kertovat maailman toiminnasta ja siitä, mitä esimerkiksi autioituneessa tutkimuslaboratoriossa on tapahtunut ennen pelihahmon saapumista. *Alan Wake*, *Shadowgrounds* ja *Trine* ovat kaikki eri peligenreihin kuuluvia. *Alan Waken* kertovien tekstien tapa hyödyntää kirjallisuuden lajien piirteitä ei siis ole ainutlaatuinen digitaalisen pelin mediumissa.

Vaikka Fowler ei paneudu historialliseen kontekstiin yhtä tarkasti kuin olisi lajinmäärityksessä suotavaa, hänen lajirepertoarin käsitteensä on tämän kysymyksen tarkastelussa käyttökelpoinen. Tässä tutkielmassa se toimii lajin käsitettä jäsentävänä kehyksenä, johon aineistoani on tarkoituksenmukaista peilata. Mikäli oletettaisiin, että pelien kertovat tekstit olisivat jäsennettävissä kirjallisuuden lajikäsityksen kautta ikään kuin omana lajinaan, täytyisi määrittää tälle proosan jonkinlaiselle alalajille repertoari. Fowler (2000, 40–42) muistuttaa, että lajeja ei voi aukottomasti määrittellä, vaan ne aukeavat kuvailun kautta. Ajatusleikki etenee siten kuvailu edellä. Fowler (mt., 60) esittää repertoaarille erilaisia mahdollisia ilmenemismuotoja, joihin lukeutuvat rakenteelliset tai sisällölliset seikat, usein molemmat yhdessä.

Mikäli *Alan Waken* kertovia tekstejä tarkasteltaisiin ikään kuin historiallisen lajin ”digitaalisen pelin kertova teksti” edustajana, olisivat havainnot seuraavanlaisia. Fowlerin (2000, 60) mainitsemista repertoarin ilmenemismuodoista tarkastelemillani *Alan Waken* kertovilla teksteillä on suhteellisen pysyvä representatiivinen aspekti: ne ovat proosamuotoisia, runomuotoisia tai televisiokäsikirjoitusta jäljitteleviä. Tarkastelun yksipuolisuus käy kuitenkin heti ilmi jo *Alan Waken* kontekstin kautta. Erityisesti peligenret laajemmin huomioiden peleissä esiintyvien tekstilajien ja lajiperinteiden kirjo osoittautuu suureksi. Esimerkiksi yhdysvaltalaisen Bethesda Game Studiosin digitaalinen RPG-peli *The Elder Scrolls V: Skyrim* sisältää kertovissa teksteissään myös muun muassa näytelmiä, historiankirjoituksia ja arvoituksia. Pelimaailmat

läpi monien peligenrejen ovat täynnä tavalla tai toisella lajiin kytkeytyviä tekstejä kuten taruja, kirjeitä, tilannekuvauksia, esinekuvauksia, elämäkertoja, muistilappuja, pamfletteja, päiväkirjoja, oppaita ja niin edespäin. Peliteksteiltä siten puuttuu jo tämä keskeinen lajin ominaisuus, tunnusomainen representaation muoto.

Fowlerin teoria ei kuitenkaan aseta mitään tiettyjä repertoarin ominaisuuksia lajille välttämättömiksi, joten yhteisen representaation muodon puuttuminen ei muodostu ongelmaksi. Koska pelitekstien sisältö, tyyli, miljöö, teemat sekä muut sisällölliset tekijät vaihtelevat suuresti pelien välillä, niiden ei voi nähdä yhdistävän pelien kertovia tekstejä. Ne kiinnittyvät näihin teksteihin ennemmin genreyhdistelmänä, jossa tekstit ammentavat kirjallisten lajien perinteestä, kuten luvussa 2 olen osoittanut. Fowlerin (2000, 60-62; 67; 72) mainitsemista mahdollisista repertoarin piirteistä erityisen kiinnostavia ovatkin rakenne, koko, tilanne ja lukijan tehtävä.

Pelin kertovat tekstit ovat usein lyhyitä, kuten tarkastellut kertovat tekstit vahvistavat. Lyhyys on toki suhteellinen käsite, mutta esimerkiksi keskimääräisen romaanin sivun mittainen teksti on pelin kertovan tekstin mittakaavassa jo pitkähkö teksti. Lyhyimmillään kyse voi olla virkkeen, parin mittaisesta tekstistä. Samalla nämä lyhyet tekstit voivat muodostaa omia sisäisiä kokonaisuuksiaan, mistä esimerkkinä ovat tässä tutkielmassa tarkastelemani *Departure* tai *Night Springs*. Ne ovat selkeitä sarjoja, jotka muodostuvat useista lyhyistä osista. Koska tekstit ovat dynaamisessa suhteessa pelimaailman kanssa, tekstien rakenne on suhteutettu välttämättömään aukkoisuuteen. Pelaaja ei välttämättä yhdellä – tai yhdelläkään - pelikerralla lue kaikkia sarjaan kuuluvia tekstejä. *Alan Wakessa* korostuukin tekstien fragmentaarisuus, jossa kerronnan aukkoja täytetään muilla kerronnan muodoilla. Fragmentaarinen rakenne ja lyhyys olisivat siten tunnusomaisia ja toistuvia pelien kertovien tekstien piirteitä.

Digitaalisen pelin kertovilla teksteillä on myös selkeä esiintymistilanne: ne sijaitsevat aina osana peliä ja siten myös osana pelikokemusta. Niiden rooli vaihtelee paljonkin pelin maailman syventämisen ja tiedon välittämisen välillä, ja usein ne täyttävät nämä molemmat tavoitteet samaan aikaan. Näiden tekstien lukijan – eli pelin pelaajan – tehtävä kiinnittyy tähän samaan kaksijakoisuuteen: pelin kertovien tekstien lukijan tehtävä on paitsi yhdistää tieto pelimaailmaan kerronnallisella tasolla, myös erottaa näistä kertovan tekstin osuuksista pelin

sääntöjä. *Alan Wakessa* erityisesti Waken kertojanäänien antamat toimintaohjeet yhdistävät nämä kaksi ominaisuutta tiiviisti:

There was no sensible reason for the power company work lights to be here. It was almost as if they'd been left for someone like me to use. (AW, episodi 3: Ransom, voice-over.)

Waken kertojanääni toteaa esineiden olevan kuin hänen käyttöönsä selittämättömästi jätetyt. Erityisesti sen korostaminen, että hahmo voi käyttää näitä esineitä, kertoo pelaajalle, että niiden kanssa kannattaa yrittää toimia. Tarinamaailman salaperäisyys puolestaan korostuu, kun arvoitukselliset työmaavalot eivät saa suoraa selitystä. Katkelma on mahdollista tulkita myös metafiktiivisenä silmäniskuna pelaajalle: peleissä on kieltämättä usein esineitä, jotka ovat tarinamaailman kannalta epäloogisissa mutta käytännössä pelaajaa hyödyttävissä kohdissa. Pahimmillaan tällainen selittämätön esineiden sijoittelu voi rikkoa immersiota ja siten olla vahingoksi tarinamaailmalle. Keskeiseksi viestiksi nousee kuitenkin pelin sääntöjen osoittaminen pelaajalle: näitä esineitä on mahdollista käyttää pelissä. Yksi näiden tekstien vastaanottajan tehtävistä onkin sääntöjen erottaminen tekstistä. Kertova teksti ei ole läheskään ainoa tapa välittää tietoa pelin säännöistä, mutta *Alan Waken* kertovissa teksteissä sääntöulottuvuus on läsnä erityisesti Waken kertojanäänessä.

Pelin kertoville teksteille olisi edellisen tarkastelun pohjalta hahmotettavissa repertoaari, mutta onko silti perusteltua käsitellä näitä kertovia tekstejä Fowlerin (2000, 56) käsitteistön historiallisena lajina? Ne eivät kuitenkaan ole kerronnallisia kokonaisuuksia, vaan kerronnallisten kokonaisuuksien yksittäisiä rakenneosia, jolloin niiden tarkastelu ei kattavasti kuvaa koko teoksen lajia, ja lajin kuvailukin osoittautuu haasteeksi. Lisäksi tässä tutkielmassa tarkastelua rajoittaa *Alan Waken* tarjoama aineisto, joka ei ole ongelmitta yleistettävissä, vaikka sen ja yksittäisten toisten pelien tekstien välillä onkin mahdollista osoittaa eroavaisuuksia tai samankaltaisuuksia. *Alan Wake* kuitenkin toimii kuvailun lähtökohtana ja sen osoittajana, että näitä piirteitä pelien teksteillä voisi ainakin ajatella olevan. Ne myös käyttävät aiemmin käsitellyissä esimerkeissä selkeän lajillisia motiiveja ja esitystapoja. Lajiteoriaan suhteuttamisen etuna on se, että tekstianalyysin kautta saatuja tuloksia pelin kertovien tekstien toiminnasta ja niiden tulkinnallisista merkityksistä on mahdollista painottaa perustellummin tuloksia esitettäessä.

Fowler tekee eron suoranaisten lajien ja lajinkaltaisten ilmiöiden välillä. Isomaa (2010, 128, 133–134) näkee Fowlerin ohittavan nämä ”puolilajit” turhan kevyesti ja esittää niiden olevan paljon keskeisempi kategoria. Ne eivät myöskään ole aivan niin selkeästi erossa lajitutkimuksen ytimestä kuin mitä Fowler antaa ymmärtää (mp.). *Alan Wakesta* osoitettavissa olevia toistuvia kertovien tekstien piirteitä ovat tutkielmani analyysin valossa vahva rakenteellinen yhteneväisyys sekä kommunikaatiotilanteen ja sen päämäärien samankaltaisuus. Koska mitään yleispäteviä sisällöllisiä tai tyyllisiä seikkoja ei voi tämän tarkastelun pohjalta osoittaa, olisi pelien kertovat tekstit houkuttelevaa nähdä Fowlerin kuvailemana rakennetyyppinä (*constructional type*). Juhani Sipilä (2005, 210–211) laajentaa Fowlerin melko suppeaa käsitystä rakennetyypistä esimerkiksi listana tai kehyskertomuksena ajatukseen, että vahvasti rakenteeltaan yhtenäinen mutta sisällöltään vaihteleva teosten joukko voisi edustaa rakenteellista tyyppiä.

Sipilän ajatukseen nojautuen kuvailisin siten *Alan Waken* kertovia tekstejä tässä kehyksessä ennemmin rakennetyypiksi kuin suoranaiseksi lajiksi. Mitään pelin kertovista teksteistä ei kuitenkaan voi eikä ole teoreettisesti mielekästäkään irrottaa pelin kontekstista. *Alan Waken* kertovat tekstit on mahdollista hahmottaa rakennetyyppinä, jossa yhtä lajia – kirjallisuutta – käytetään osana toista lajia – digitaalista peliä – ja tämä suhde tuottaa tietynlaisen rakenteen sekä pelissä sijaitsevalle kertovalle tekstille että kertovaa tekstiä sisältävälle pelille. Rakennetyyppi on tällöin pelin ja siihen upotetun kertovan tekstin välinen suhde, eikä niinkään pelkän tekstin ominaisuus.

Fowlerilaisen lajiteorian sijaan *Alan Waken* kertovien tekstien kehystä olisi mahdollista tarkastella myös Gérard Genetten arkkitekstuaalisuuden käsitteen tapaan vain yhtenä tekstien välisen vuorovaikutuksen muotona muiden joukossa. Kuten Richard Scholes summaa Genetten teoksen *The Architext* (1992) johdannossa, Genette käsittää lajit kokonaisuuksina, joita kuvaillaan ilmaisumoodin ja temaattisten aihepiirien kautta. Tässä valossa niin *Alan Waken* kertovat tekstit kuin muutkin kirjallisuuden lajiperinteitä hyödyntävät pelien kertovat tekstit hajaantuisivat ainoastaan sisältönsä kannalta tarkastelluiksi, erilaisten jäljittelemiensä lajiperinteiden sivuhuomioiksi – tai sijoittuisivat lopulta koko lajimäärittelyn ulkopuolelle epämääräisesti kirjallisuuteen suhteutuvana kertovan tekstin muotona. Kohdeaineistoni olisikin mie-

lekkäämpää tässä mallissa pelkistää edustamaan ainoastaan erilaisia tekstienvälisiä suhteita, joita olen esitellyt luvuissa 2 ja 3.

Esimerkiksi luvussa 3.1 käsittelemäni pastissin ajatus voisi olla mahdollinen laajennettava käsite. Kuten mainitsin analysoidessani *Night Springsiä* pastissina, periaatteessa myös muut vastaavalla tavalla systeemiviittauksen kautta muodostetut kerronnalliset kuviot olisi mahdollista hahmottaa pastissiluontoisina. Genettelle (1997, 8) pastissi on oma pieni lajinsa, jonka edustajia on mahdollista tavata missä tahansa muussa lajissa. Pastissi olisi periaatteessa varteenotettava tulkintakehys, sillä *Alan Waken* kertovissa teksteissä on usein läsnä imitativinen ulottuvuus, jonka kautta tekstit viittaavat olemassa olevien kirjallisuuden ja elokuvan lajeihin, sisältöihin ja tyyliin. En kuitenkaan pidä riittävänä teoreettisena selityksenä toteamusta, että pelin kertovat tekstit ilmiönä rakentuisivat aina suhteessa johonkin esikuvaan – tai niiden joukkoon – vaan näen, että niillä on keskeisempiä rakentumisperiaatteita. Digitaalisten pelien kertovilla teksteillä on rakenteellisia yhtymäkohtia, jotka toimivat perusteena niiden mahdollisen laji- tai rakennetyyppisen luonteen selvittämiseksi. Sisällöllisten lajiperinteiden tarkastelut eivät riitä kuvailemaan tyhjentävästi näitä kertovia tekstejä ilmiönä.

Alan Waken kertovien tekstien kautta on mahdollista johtaa esiin piirteitä, joiden yleistettävyyttä pelin kertovissa teksteissä olisi mahdollista tarkastella toisessa, laajemmassa yhteydessä. Samalla on kuitenkin selvää, että *Alan Waken* kertovat tekstit eivät välttämättä edusta näitä tyyppillisiä piirteitä kattavasti ja että tällä tavalla lähestyttäessä jotakin keskeistä voi jäädä syrjään, kuten Genetten mallia seuraavassa sisältökeskeisessä tarkastelussa kävi. Tarkasteltaessa *Alan Waken* kertovia tekstejä Fowlerin lajiteorian valossa on kuitenkin mahdollista hahmottaa nämä digitaalisen pelin kertovat tekstit rakennetyypin käsitteen kautta, jolloin ne sijoittuisivat omaksi muodokseen lajinkaltaisten ilmiöiden joukossa. Seuraavassa luvussa siirryn tarkastelemaan pelimediuumin perustoiminnoista kumpuavia piirteitä, jotka osaltaan vastustavat pelin tekstien kirjallisuustieteellistä luentaa ja näiden tekstien hahmotamista rakennetyypinä tai muunakaan kirjalliseen lajiteoriaan suoraan kytkeytyvänä rakenteena.

4.2 Mediaalisuus

As the deputies hauled Wake and Wheeler away, Agent Nightingale eagerly examined the stack of papers Wake had been carrying. It was incomplete, a collection of random pages. (*AW*, episodi 4: The Truth, sivu 20: Nightingale Finds the Manuscript.)

Agentti Nightingale tarkastelee Departurea tunnistamatta sitä romaaniksi – hän ainoastaan havaitsee sen muodostavan jonkinlaisen, joskin sekavan, kokonaisuuden. Pelaaja näkee Departuresta periaatteessa saman puolen kuin Nightingale: sekalaisen kokoelman kerronnan katkelmia. Käytännössä pelikokemus kuitenkin neuloo Departuren kiinteäksi osaksi pelin muuta kerrontaa. Vaikka Departure on mahdollista irrottaa keinotekoisesti pelikontekstistaan ja lukea sen sivuja ainoastaan tekstinä ilman laajempaa kehystä, menettää sen lukeminen pelikokemuksen ulkopuolella tulkinnallista relevanssia. Tarkastelen seuraavaksi digitaalisen pelin kertoville teksteille luonnostelemiani paikkoja lajikartalla suhteessa niihin pelin ominaisuuksiin, jotka vastustavat kirjallisuustieteellistä määrittelyä.

Sebastian Domsch (2009, 225) toteaa, että tekstin näkyvyys ja sijoittelu mediumissa vaikuttavat siihen, kuinka tärkeäksi se tulkitaan. Domschin tarkastelema kohde on tosin kirjallisuuskritiikin uudenlaiset piirteet verkkoympäristössä, mutta toteamus pitää oikein hyvin paikkansa myös pelien kohdalla ja varsinkin *Alan Wakessa*. Siinä tekstin tapa esiintyä osana kerrontaa asettaa omia tulkinnallisia painotuksiaan. Tämä korostaa, että pelin kertovien tekstien tarkastelu on mielekästä nimenomaan silloin, kun sitä arvioidaan suhteessa koko pelin kerronnalliseen rakenteeseen.

Kuten olen tämän tutkielman aiemmissa luvuissa osoittanut, pelien kertovat tekstit ovat väistämättömässä vuorovaikutuksessa ympäröivän kerronnallisen kokonaisuuden kanssa ja tuottavat myös näiden suhteiden kautta kirjallisuuden, elokuvan ja pelien lajeille tyypillisiä kuvioita. Ne toimivat yhdessä tilallisen ja audiovisuaalisen kerronnan kanssa tavalla, joka tuo jokaiselle näistä osa-alueista omia painotuksiaan ja merkityksiään. Esimerkiksi *Alan Wakessa* Waken kertojanaäni on hyvin vahvasti esillä, kun taas Departuren pariin pelaajaa toki kannustetaan, mutta se on lopulta täysin vapaaehtoista sisältöä. Vapaaehtoinen kerronnallinen osuus on myös Night Springs, jonka pariin pelaaja ohjataan pitkälti tilallisella asettelulla ja sarjan kerronnallisella pohjustamisella.

Digitaalisen pelin mediumin mukanaan tuomat käytännön rajoitukset suhteessa yhden mediumin tarkasteluun tarkoitettuihin teorioihin eivät ole aina ilmiselviä, vaikka niiden olemassaolo tiedostettaisiinkin. Vaikka esimerkiksi David Ciccoricco käyttää kerronnan rakenteiden kuvailuun kirjallisuustieteellisiä käsitteitä kuten *takauma* ja *ennakointi* analysoidessaan peliä *God of War* (2005), ei mediumista toiseen sovellettu käsitteistö aina kuvaa tyhjentävästi käsillä olevaa ilmiötä. Esimerkiksi *Alan Wakella on God of Warin* tavoin kontrolloitu kerronnallinen rakenne ilman haarautuvia juonilinjoja tai mahdollisuutta ohittaa kokonaisia sivujuonia tai keskeisen juonen osia. Tällöin merkittävä osa kerronnasta on interaktioiden ja siten myös pelaajan vaikutusmahdollisuuksien ulkopuolisia ominaisuuksia.

Nämä ominaisuudet ovat pääosin representatiivisia ilmiöitä, ja siten ne myös ovat representaation tarkasteluun tarkoitettujen teoreettisten mallien kanssa helpommin yhteensovittavissa. Mikäli kuitenkin kyseessä olisi vaikkapa roolipeli, jossa pelaaja valitsee itse seuraamansa (käsikirjoitetut tai proseduraaliset) juonet, esimerkiksi takauman käsite muuttuu ongelmalliseksi. Voiko silloin pelin rakenteessa sanoa olevan takauma, vaikka sen sisältävää juonta ei pelattaisi? Tulisiko tällöin jokainen sivujuoni käsitellä omana juonilinjanaan, vaikka pelin maailmassa ne muodostavat eri pelikerroilla dynaamisesti erilaisia juonirakenteita sen mukaan, miten pelaaja haluaa toimia? Olisiko syytä luonnehtia takaumankaltaista kuviota digitaalisissa peleissä vaikkapa potentiaalisen kerronnan muodoksi Nick Montfortin (2011) käsitettä mukailleen? Kirjallisuustieteen käsitteistöä on haastavaa soveltaa mediumiin, joka hyödyntää vain osittain representatiivisia keinoja.

Lisäksi on tuskin kiistettävissä, että mitä enemmän tilallista interaktiota, valintoja ja varianssia sisältöihin liittyy, sitä ongelmallisemmaksi kirjallisuustieteelliset luokitukset käyvät. *Departuren*, *Night Springsin* ja *Waken* kertojanäänen esiintymiseen vaikuttaa myös – kuten luvussa 2 mainitsin – pelin vaikeustaso. Vaikka takauman kaltaisia kerronnallisia kuvioita olisi-kin mahdollista jäsentää *Alan Wakessa* tai muissa kerronnallisesti varsin lineaarisissa peleissä tavalla tai toisella, kirjallisuuden tai elokuvien kaltaisten mediumien lineaarisuuteen nojautuvat käsitteet käyvät lopulta ongelmallisiksi digitaaliseen peliin sovellettuina. Vaikka *Alan Wakessa* ei ole ilmeisintä teoreettisen haasteen tuottajaa, haarautuvaa narratiivista, jo vaikeustaso ominaisuutena on tällaiselle käsitteistölle haastava konsepti. Se tuo laajimmillaan mukanaan merkittävästi muuttuneen sisällön. *Alan Wakessa* vaikeustason vaikutus kerron-

taan konkretisoituu, kun osa Departuren sivuista on ylipäätään osa tarinamaailmaa ainoastaan korkeimmalla vaikeustasolla.

Teos, joka sisältää lähtökohtaisesti useita rakenteellisesti toisistaan poikkeavia versioita tarinamaailmasta pelaajan valinnan mukaan ja joka tarjoaa osittain toisistaan poikkeavia sisältöjä näiden versioiden välillä, on monelta osin kirjallisuustieteellisten käsitteiden ulottumattomissa. Edellisissä luvuissa tarkastelemieni lajiperinteiden kannalta kuvio tarkoittaa käytännössä, että valitusta pelityylistä riippuen peli sisältää erilaisen määrän eri tavalla painotettuja lajipiirteitä. *Alan Wakessa* nämä eroavaisuudet eri vaikeustasojen välillä eivät kuitenkaan ole kovin dramaattisia. Koska kauhuun eri tavoin linkittyviä lajipiirteitä on paljon, niiden esiintymisen epätasaisuudet eri vaikeustasoilla ovat tulkinnallisesti marginaalisia.

On silti huomionarvoista, että tämä lähtökohta asettaa pelin lajin ja teeman tulkinnan varsin erityyppiseen lähtökohtaan kuin elokuvilla ja kirjallisuudella, mikä tulee tiedostaa pelien kerronnan tarkastelussa. Rakennetyypin muotoseikkoihin tulisi siten lisätä mahdollinen aukkoisuus fragmenteista koostuvien tekstien joukossa, kun väistämättä kaikki kertova materiaali ei ole pelaajan saatavilla. Vaikka rakennetyypin hahmottaisi kattavan mahdollisuuksien kokonaisuuden yksittäisen pelikerran sijaan, jäisi silloin puolestaan varjoon luonnollinen pelin tulkintatilanne: pelaaja on harvoin tietoinen koko mahdollisuuksien kokonaisuudesta. Linda Hutcheon (2006, 51) mainitseekin digitaalisten pelien formaalien tekniikkojen poikkeavan elokuvien ja kirjallisuuden tekniikoista. Yksi näistä tekniikoista on pelaajan rooli tapahtumien kulussa.

Ciccoricco (2010, 244) kuvaa, kuinka hänen tarkastelemansa pelin *God of War* pelihahmo, jäyhä soturi Kratos, on kerronnallisesti luotu persoonalliseksi hahmoksi historioineen ja luonteineen, mutta on samalla pelaajan manipuloitavissa. Pelaaja voi laittaa Kratosin pomppiimaan ”riemusta” tai toimimaan järjettömällä tavoilla, mikä tarjoaa mahdollisuuden tulkinnolle, joita ei ole ilmaistu kerronnallisessa rakenteessa. Peleissä pelaaja saattaa itse liittää pelihahmoon ominaisuuksia, joita kerronta ei hänelle suoraan anna.

Tulkinnan laajentaminen subjektiivisista lähtökohdista toki pätee kaikkeen viestintään, mutta tällainen vapaus tehdä tulkintoja ja tuottaa toimintaa tarinamaailmaan on varsin toisen-

tyyppinen kuin katsottaessa elokuvaa tai luettaessa kirjallisuutta. *Alan Wakessa* Waken kertojanäni saattaa todeta, että Wakella ei ole aikaa viivytyksiin ja että takaa-ajajat ovat aivan hänen kannoillaan, mutta pelaaja silti lopulta päättää, pitääkö hän kiirettä hahmoa ohjatesaan. On totta, että pelin säännöt rajoittavat pelaajan toimia kaikissa peleissä, niin myös *Alan Wakessa*, kun vain tietyt toiminnot (juokseminen, ampuminen) ovat sallittuja ja toiset (tuolille istuminen, piiloutuminen) eivät. Pelaajan vapaus on lopulta vapautta vain sääntöjen rajoissa. Departuressa mainitaan Waken keräävän sivuja ”kuumeisesti”, ja mikäli pelaaja ei näin tee, tarinamaailmasta osa jää aktualisoitumatta yksittäisellä pelikerralla. Samalla tekstuaalisen kerronnan potentiaalisuus suhteessa tarinamaailmaan korostuu.

Keskeinen kerronnallinen piirre on myös itse pelihahmo. *Alan Wakessa*, jossa pelihahmo ja kertova hahmo ovat tarinamaailmassa sama henkilö, hahmon merkitys on keskeinen. Kerronnallisessa rakenteessa on konstruoitavissa useita representaatioita ja presentaatioita samasta hahmosta: Departuressa kuvattu Wake, voice-overin kautta jonkinlaiselle nimeämättömälle yleisölle puhuva Wake, elokuvallisissa siirtymissä nähtävä animoitu Wake sekä simuloitu pelihahmo-Wake, joka toimii ja puhuu ruudulla nähtävissä tilanteissa ja jonka toimia pelaaja ohjaa. Tarkemmin sanottuna pelihahmo-Wake on ainoa Waken kerronnallinen ilmentymä, johon pelaaja voi suoraan vaikuttaa.

Pelihahmo on aina myös sidoksissa pelaajaan tavalla, joka eroaa elokuvien ja kirjallisuuden ensimmäisestä persoonasta. Digitaalisen pelin ohjattava hahmo, riippumatta näkökulmasta, johdattaa tarinamaailmaan osin samalla tavoin kuin tarinamaailmaa esittelevä kirjoitettu fiktio, mutta toisaalta taas hahmon ja pelaajan välillä on vielä monipuolisempi side. Sen erityinen laatu konkretisoituu seuraavassa katkelmassa:

I turned the corner, afraid of what the flashlight's beam might reveal. Suddenly, a roughly painted symbol of a torch glowed in the light. Behind it, hidden by a rock, sat a battered metal trunk.

It was here for a reason, packed with supplies: batteries, flares, ammo. Things you need to make it through the darkness of the night. Something left behind by someone who knew what I knew, and more. (*AW*, episodi 2: Taken, sivu 11: Wake Sees the Torch Symbol.)

Katkelman voi tulkita sekä Waken että pelaajan kokemukseksi pelimaailmasta: on täysin mahdollista, että pelaaja on tehnyt, huomannut ja tuntenut pelimaailmassa juuri kuvatut asiat. Sopivasti sijoitettu ”you”-passiivimuoto antaa lisäksi katkelmalle vivahteen, joka saa sen muistuttamaan pelitilanteesta jälkikäteen muodostettua kertomusta.

Vaikka sivun otsikossa Wake on nimetty tapahtuman kokijaksi, pelaajan ja pelihahmon rooli-en sekoittuminen on pelimaailmassakin ilmeistä: hahmolle osoitetut repliikit vaativat usein pelaajalta toimia ja ovat siten myös pelaajalle osoitettuja. Digitaalisten pelien pelattavissa hahmoissa on läsnä enemmän tai vähemmän metaleptinen ulottuvuus, joka näkyy *Alan Waken* teksteissä. Kuvaillessaan pelin juonta *Departure* kuvailee samalla pelaajan mahdollisia tulevia toimia pelissä, kun taas Waken kertojanääni kuvailee pelaajan toimia sillä hetkellä, kun ne tapahtuvat, tai jopa hetkeä aiemmin.

Kuten edellisestä esimerkistä käy ilmi, peleissä myös aika toimii varsin eri tavoin kuin kirjallisuudessa. *Alan Wakessa* pelaaja ei toimi todellista aikaa vastaavana tai edes mukailevana juoksevana kellona, vaan edustaa pikemminkin niin sanottua ikuista nykyhetkeä (*ever-frozen present*) Sebastian Domschin (2013, 46) luokituksen mukaan. Vaikka vuorokaudet seuraavat tarinamaailmassa toisiaan luonnolliseen tapaan, pelin ikuisessa nykyhetkessä pelaaja voi jättää hahmon seisomaan paikalleen tuntikausiksi ilman, että tarinamaailmassa aika etenee lainkaan.

Tämä tarkoittaa, että kerronnallinen rakenne vaatii tiettyjen toimien suorittamista, ennen kuin tapahtuu siirtymä seuraavaan tarinan vaiheeseen. Tavallaan toiminto on pohjimmiltaan kuin elokuvissa tai kirjallisuudessa, jossa aika voi tarinamaailmassa toimia tavallisesta poikkeavaan tapaan ja jossa katsoja tai lukija voi jättää teoksen kesken milloin vain ja palata sen pariin myöhemmin, jos on palatakseen. *Alan Waken* kaltaisissa peleissä ero on kuitenkin se, että pelaaja voi periaatteessa viettää paljonkin aikaa pelin parissa ja tutkia pelimaailmaa ilman, että käsikirjoitettu juoni etenee. Pelaaja voi siis päättää aivan eri mittakaavassa kohtausten rytmityksestä ilman, että kyseessä on toisto.

Eryteisesti Waken kertojanääni kytkeytyy tähän ilmiöön kiinteästi. Vaikka Wake sanoo esimerkiksi kiirehtivänsä johonkin tapaamispaikkaan, pelaaja voi silti valita toisen tavan toimia.

Tekstuaalinen kerronta on väistämättä riippuvainen pelin ajasta: tekstit on sijoitettu pelimaailmaan tietyn ajan ja tilan puitteissa, joissa ne voi kohdata, eikä sitä ennen tai sen jälkeen. Ne on mahdollista myös ohittaa. Koska rakennetyypin ajatus nimenomaan viestii tietyn pysyvän rakenteen toistumista, rakenteen määrittäminen lähtökohtaisesti vaihtelevaksi on paradoksaalinen asetelma. Tietenkin rakennetyyppi on lähtökohtaisesti hahmotettavissa myös pelissä olemassa olevien mahdollisuuksien kokonaisuutena, jolloin varianssissa olisi kyse vaihtelevasta rakenteen osien aktivoitumisesta pelaajan valintojen seurauksena.

Paljon varianssia ja potentiaalisuutta sisältävä kerronnallinen ulottuvuus on myös *Alan Waken* ekonomia, kuten muun muassa David Buckingham (2006, 180) ilmiötä kutsuu. Pelin ekonomia on vahvasti kytköksissä peligenreen ja samalla toimii myös kerronnallisena elementtinä. Käytännössä pelin ekonomia tarkoittaa sen sisäisten resurssien hallintaa, kuten niiden saavuttamista ja menettämistä. Näistä yleisimpinä esimerkkeinä ovat hahmon elinvoima sekä käyttöesineet (mp.). *Alan Waken* ekonominen järjestelmä on varsin pelkistetty: sen ytimessä ovat elinvoima, ammuksiset sekä valonlähteet, joiden kanssa pelaajan on tasapainoteltava.

Tanya Krzywinska (2002, 16–17) kuvailee selviytymiskauhulle tyypilliseksi piirteeksi sen, että pelin ekonomiaan kuuluvia resursseja on hyvin rajallisesti ja että osa jännityksestä koostuu jatkuvasta niukkuudesta ja harvojen resurssien strategisesta käyttämisestä. Tämä pelikokemukseen merkittävästi vaikuttava ominaisuus siten ohjaa *Alan Waken* lajia pelinä selviytymiskauhun suuntaan, mikä vaikuttaa myös kertovien tekstien tulkintaan pelikokemuksen aikana. Asiaan vaikuttaa myös, että Departuren tietyt sivut ovat löydettävissä vain korkeimmalla vaikeustasolla pelattaessa, jossa resursseja on lähtökohtaisesti entistäkin vähemmän.

Myös Departuren ja Night Springsin voi nähdä olevan osa tätä ekonomista järjestelmää tietynlaisena kerronnallisina resursseina. Niitä punnitaankin usein muiden resurssien kanssa: kannattaako pelaajan esimerkiksi mennä tutkimaan jokin tienvierustan rakennus Departuren sivun tai Night Springs -jakson varalta, vaikka rakennukseen ei muuten olisi asiaa ja vaikka rakennuksessa on mahdollisesti myös vihollisia, mikä kuluttaisi valo- ja ammusresursseja. Merkittävä osa keskeisistä kerronnallisista resursseista on kuitenkin sijoitettu paikkoihin,

joissa niitä ei tarvitse vaihtaa toisiin resursseihin, joten niiden huomiointi jää pelaajan vapaaehtoisen tutustumisen tasolle.

Toimimalla pelissä resurssin tavoin Departuren sivuille muodostuu merkitys, jota Sebastian Domsch (2013, 18) luonnehtii desemantisaation ja resemantisaation prosessiksi. Nämä prosessit tapahtuvat peliin tutustumisen alussa, ja ne tarkoittavat pelaajan orientoitumista uuteen semanttiseen järjestykseen, joka muodostaa yksittäisen pelin semanttisen koodiston. Esimerkiksi Departuren sivut ovat *Alan Waken* semanttisessa järjestyksessä paitsi kertovia osuuksia, myös tietyllä tavalla (keräämällä) manipuloitavissa olevia esineitä. Niihin ei voi kirjoittaa mitään lisää, niitä ei voi hukata tai tuhota, ja ne osallistuvat pelin ekonomiseen järjestelmään. Domsch (mt., 19) jatkaa huomioimalla, että tämä prosessi muistuttaa itse asiassa huomattavasti mihin tahansa fiktiiviseen maailmaan uppoutumista, oli se sitten tekstuaalinen tai audiovisuaalinen. Peleissä resemantisaatio kuitenkin tapahtuu erotuksena muuhun fiktion nimenomaan sääntöjen kautta (mp.).

Siten Departure, Night Springs ja Waken kertojanääni ovat nekin nimenomaisesti sääntöihin sitoutuneita kerronnallisia muotoja, joilla on oma asemansa pelin sisäisessä ekonomiassa. Niiden pelkistäminen ainoastaan kertoviksi fragmenttikokonaisuuksiksi ei välitä tarpeeksi monipuolisesti sitä merkitystä, joka niillä peleissä on, eikä siten myöskään sitä, millainen on pelaajan ja kertovan tekstin suhde. Teksti ei *Alan Wakessa* ole jotakin, joka vain luetaan: se neuvotellaan pelimaailmalta luettavaksi säännöstöä seuraamalla, jos resurssit antavat myöten.

Pelien kerronta on tekstiä laajempi ilmiö. *Alan Waken* kertovien tekstien suhde pelin kokonaisuuteen on mahdollista nähdä kirjallisuustieteellisesti määriteltynä rakennetyyppinä. Samalla luokitus jättää tällaisenaan piiloon näihin teksteihin kytkeytyviä käytännön merkityksiä, kuten tekstien kokemisen, käytön ja aseman pelin kerronnallisessa kokonaisuudessa. Kirjallisuustieteellisen lajihahmotuksen tarpeellisuus on mahdollista kyseenalaistaa muodostettaessa tulkintaa pelin kerronnallisesta kokonaisuudesta. Vaikka kirjallisuustieteellisin käsittein on mahdollista ja perusteltuakin osoittaa kirjallisuudesta juontuvien keinojen, perinteiden ja kuvioden merkitys pelien kerronnalle, tekstianalyysin kautta saatava tieto digitaalisten pelien kerronnallisesta rakenteesta jää aina lopulta vaillinaiseksi.

5 Lopuksi

I felt like this was happening to someone else, someone I was watching on television. (AW, episodi 4: The Truth, voice-over.)

Kun Alan Waken kertojanääni toteaa asioiden tapahtuvan ikään kuin jollekin toiselle, televisiossa nähdylle henkilölle, saattaa metatason oivaltava pelaaja hymähtää itsekseen. *Alan Wake* oli alun perin konsolijulkaisu, joten pelin pelaaminen tapahtui television ruudulla. Samalla lausahdus kiteyttää jotakin olennaista myös pelin rakenteesta, joka hyödyntää monen mediumin keinoja kerrontansa osana. Pelaajan edessä olevan konkreettisen television lisäksi pelimaailmassa on todellakin mahdollista nähdä Wake myös pelin sisältämien televisioiden ruuduilla. Yksi pelin televisiolähetysten tyypeistä on Wake kirjoittamassa Departurea ja pohdimassa siihen liittyviä asioita monologina. Night Springsin tapaan näidenkin kertovien jaksosten seuraaminen on täysin vapaaehtoista. Tällainen monenlaisista elementeistä rakentuva ja pelityylin mukaan esiin laskostuva kerronta on oiva esimerkki pelien tarjoamista tarinankerronnan ulottuvuuksista nykypäivän digitaalisen median puitteissa.

Digitaalisen pelin kerronnassa on mahdollista käyttää vakiintuneempia ja historiallisesti pitkäikäisempiä kerronnallisia muotoja ja rakenteita ja yhdistellä niitä uusilla tavoilla. Parhaimmillaan tuloksena voi olla ennennäkemättömiä ja luovia tapoja kertoa tarinoita ja tuottaa elämyksiä. Romaanikäsikirjoitus *Departure*, Waken voice-over-tyyppinen kertojanääni sekä tarinamaailman sisäinen televisiosarja *Night Springs* ovat jokainen toisistaan hieman eroavia kertovan tekstin ilmentymiä digitaalisessa pelissä. Vaikka ne sellaisina ovat ensisijaisesti digitaalisen median tuotteita, niiden sisällöistä on mahdollista osoittaa kirjallisuuden ja elokuvien lajiperinteitä. *Alan Wake* lainaa paljon kauhusta, gotiikasta, amerikkalaisesta gotiikasta sekä trilleristä ja mysteeristä. Näiden perinteiden avulla se myös luo intermediaalista iluusiota vanhempien mediumien läsnäolosta. Systeemiviittauksen kautta *Alan Wake* jäljittelee kerronnassaan milloin goottilaista romaania, milloin taas 1900-luvun puolivälin tieteiskauhuteemaista televisiomysteeriä.

Irina O. Rajewskyn intermediaalisten ilmiöiden hierarkiaa soveltamalla on mahdollista suhteuttaa *Alan Waken* kertovien tekstien ja niiden lajiperinteiden merkitys kerronnan kokonai-

suuteen sekä teoreettisella että tulkinnallisella tasolla. Samalla intermediaalisuus kehyksenä osoittaa tarkoituksenmukaisesti näiden kertovien tekstien mediaalisen olemuksen. Mediaalisuus viittaa siihen, että *Alan Wakessa* todellakin on vain yksi medium läsnä, ja se on digitaalinen peli. Tämä huomio antaa yksiselitteisen kieltävän vastauksen siihen, ovatko pelin kertovat tekstit kirjallisuutta. Ne eivät ole nähtävissä kirjallisuutena mediuminsa puolesta, mutta niillä on selkeitä yhteyksiä kirjallisuuteen. Kirjallisuuden keinojen käyttäminen ja tekstimuotoinen kerronta tuottavat niille ominaisuuksia, jotka ovat hyvin leimallisesti kirjallisuudelle tyypillisiä.

Siten myös intertekstuaalisuus sateenvarjokäsitteenä osoittautui tarkoituksenmukaiseksi työvälineeksi tarkastellessani *Alan Waken* hyödyntämää lajipiirteistöä. Sekä pastissin, allusioiden että subtekstin käsitteiden kautta on mahdollista tehdä perusteltuja tekstianalyttisiä tulkintoja. Esimerkiksi Night Springsin audiovisuaalinen ja kerronnallinen imitaatio *The Twilight Zone* -televisiosarjan tyylistä on tunnistettava pastissi, joka tematisoi mielenkiintoisesti fiktiivisen ja todellisuuden dikotomian ja niiden sekoittumisesta syntyvän kauhun.

Digitaalisen pelin kertovan tekstin analyysi vaati myös tekstiä ympäröivän kontekstin huomiointia ja ympäristön ja tekstin dynaamisen suhteen tiedostamista. Kirjallisuustieteellisiä välineitä onkin perusteltua käyttää myös muiden kuin kirjallisten teosten tulkinnassa, etenkin jos aineistoksi valitaan nimenomaisesti kertova teksti. Tällöin on kuitenkin keskeistä hahmottaa kaikkien teoreettisten välineiden rajallisuus. Kirjallisuustieteellinen analyysi on sitä tarkoituksenmukaisempi teoreettinen lähestymistapa digitaalisen pelin kertovien elementtien analyysissa, mitä enemmän ja keskeisemmässä roolissa pelissä on kertovaa tekstiä.

Alan Waken kertovat tekstit sisältävät ilmiöitä ja rakenteita, joiden erittelyssä kirjallisuustieteellisen käsitteistön soveltaminen on suorastaan väistämätöntä. Vaikkapa intertekstuaalisuuden teoretisoinnilla on pitkät kirjallisuustieteelliset juuret, ja siten juuri kirjallisuustieteellinen teoriapohja myös auttaa hyödyntämään käsitettä parhaalla mahdollisella tavalla. Käytännön analyysi digitaalisen pelin kertovista teksteistä onnistuu ottamalla huomioon tekstien audiovisuaaliset kehykset ja digitaalisille peleille tyypilliset ominaisuudet, kuten tekstejä ym-

päröivän äänimaailman ja tekstien valinnaisuuden kerronnan kokonaisuudessa. Kertovien tekstien kautta konkretisoituvat tulkinnalliset aspektit on näin mahdollista tuoda esiin.

Tekstuaalisten alluusioiden kautta pelin tekstit luovat yhteyksiä kauhun lajityyppiä edustaviin teoksiin, jotka tuodaan paikoin konkreettisesti vertailtavaksi *Alan Waken* rinnalle. Esimerkiksi yksittäiset viittaukset kauhuelokuvaklassikoihin *The Shining* ja *The Birds* luovat lajityyppinsä kautta merkityksiä esiintyessään *Alan Wakessa*. Jaoinkin alluusioiden viitekehyyksiä tulkintaa selkeyttääkseni. Suurin osa viitteistä on lainatun fiktiivisen maailman viitekehyykseen asettuvia viittauksia muihin, tunnistettaviin kauhu- tai mysteeriteoksiin. Pelin kertovat tekstit sisältävät paitsi yksittäisiä alluusioita myös verkkomaisia, toistuvia alluusioita, joita Ziva Ben-Porat luonnehtii globaaleiksi alluusioiksi. Tulkintani mukaan globaaleita alluusioita ovat *Alan Wakessa* erityisesti H.P. Lovecraftin tuotantoon viittaavat kohdat, jotka toistuvat erilaisissa pienissä yksityiskohdissa läpi pelin. Pelin sisältäessä runsaasti tunnettuja kauhuviihteen kohtauksia ja elementtejä sen rakenne tulee hyvin näkyväksi: *Alan Wake* näyttäytyy itsetietoisesti geneerisenä kauhuteoksena.

Muut viitekehyykset sisältävät goottilaisen viitekehyyksen, johon kuuluvat kaikki edellä käsitellyt yleisemmät viitteet lajiin, sekä mytologinen viitekehys, jonka kautta on mahdollista jäsentää esimerkiksi slaavilaiseen ja skandinaaviseen mytologiaan liittyviä elementtejä, joilla ei muuten ole nähtävissä selkeitä tulkinnallisia merkityksiä. Viimeinen viitekehys on Remedyn tyylillinen viitekehys, josta käsin viitteet muihin Remedyn peleihin, humoristiset yksityiskohdat sekä viittaukset suomalaiseseen kulttuuripiiriin asettuvat osaksi laajempaa kontekstia.

Alan Wake sisältää myös lainatun fiktiivisen maailman viitekehyykseen luettavia viittausverkostoja, joilla on muita viitteitä laajempi tulkinnallinen merkitys. Stephen Kingin romaaneita, erityisesti muutamaa tiettyä, on mahdollista tarkastella pelin *Alan Wake* subteksteinä. Jo Stephen Kingin nimeäminen Alan Waken idoliksi ja Kingin romaanien sisällön rinnastaminen *Alan Wakessa* esiintyviin samankaltaisiin kauhua tuottaviin sisältöihin tuovat mukanaan vahvan sidoksen näiden teosten välille. Esimerkiksi romaani *Bag of Bones* sisältää monta huomionarvoista tyylillistä ja sisällöllistä yhtäläisyyttä *Alan Waken* kanssa. Nämä yhtäläisyydet sekä huomio Waken luoman kauhutarinan ja Kingin kauhuromaanien yhteneväisyyksistä

vahvistavat tulkintaa *Alan Waken* tarinamaailman mosaiikkimaisesta rakenteesta, jossa jokaisella elementillä on esikuva ja alkuperä.

Toisena subtekstinä toimii *Bag of Bonesin* lisäksi televisiosarja *Twin Peaks*, joka on erityisen vahvasti läsnä paitsi pelin miljöössä myös sen audiovisuaalisessa kokonaisuudessa. *Alan Wakessa* kertovien tekstien rakenne ja sisältö on järjestetty samantyyppisesti kuin *Twin Peaksissa*, minkä seurauksena paitsi teosten kerronnan sävyssä myös niiden rakenteessa on yhtäläisyyksiä. *Twin Peaksin* tapaan *Alan Wakessa* esimerkiksi kuljetetaan kertovan tekstin kautta montaa juonilinjaa, joissa pikkukaupungin hahmoilla on jokaisella omat huolensa ja ilonsa. *Alan Wake* myös käyttää Night Springs -televisiosarjaa tulkinnallisena peilinä esittäen sen kautta pelin tematiikkaan liittyviä pohdintoja. Samaan tapaan *Twin Peaksissa* merkityksiä luodaan sarjan sisäisen televisiosarjan ”Invitation to Love” kautta.

Tarkastelin myös digitaalisen pelin kertovan tekstin lajia sinänsä – onko sillä todellista paikkaa kirjallisuuden lajiteoriassa, vai onko se ainoastaan jonkinlainen imitaatiota hyödyntävä kameleontti, joka systeemiviitteen muodossa luo illuusion kirjallisuuden läsnäolosta kytkeytymättä silti millään tavalla kyseiseen mediumiin? Näkökulmakseni valitsin melko kokeellisesti kertovan tekstin tarkastelun lajiteorian klassikoiden kautta. Toisaalta pohdin myös, miksi tällainen kategoria löytyessäänkin voisi olla käytännössä ongelmallinen selitysvoimansa riittämättömyyden vuoksi.

Tietenkään mikään yksittäinen tarkastelunäkökulma ei tarjoa tyhjentävää vastausta tai tulkintaa. Päädyin pohtimaan digitaalisen pelin kertovan tekstin mahdollista roolia muodon kautta määrittävänä rakennetyyppinä, toisaalta taas tällaisen luokittelun mielekkyyttä pelitekstin kaltaisen dynaamisen kuvion kuvailussa. Ajatuskokeen keskeiseksi ongelmaksi kuitenkin nousi, että lopulta hyvin keskeisiä ominaisuuksia ja toimintoja rajautui luokituksen ulkopuolelle. Tarkasteluni lopputulos jäi avoimeksi, mutta avaa toivon mukaan mahdollisuuksia tuleville selvityksille digitaalisissa peleissä esiintyvien kertovien tekstien teoreettiselle kartoitukselle.

Tutkielmani metodina toimi pääsääntöisesti tekstianalyysi, joka osoittautui hedelmälliseksi tavaksi saada merkityksiä esiin tekstistä, kun tulokset suhteutti tekstin esiintymisympäris-

töön. Lajiperinteiden kartoitus onnistui sen avulla hyvin, kuten myös intertekstuaalisuuden käsitteiden käyttö. Valitsin intertekstuaalisten ilmiöiden käsittelyyn Genetten transtekstuaalisuuden sen vähemmän strukturalistisen fokuksen vuoksi, sillä tarvitsin joustavuutta teoreettiseen lähestymistapaan aineistoni ollessa kirjallisuudentutkimukselle kieltämättä epätyypillinen. Genetten arkkitekstuaalisuuden käsitteen käyttö Kiril Taranovskin subtekstin sijaan on yksi esimerkki valitsemastani lähestymistavasta. Lopulta kuitenkin Genetten käsitteistö osoittautui riittämättömäksi arkkitekstuaalisuuden suhteen, sillä käsittelemäni aineiston luonne ei ole Genetten painotuksista poiketen luokiteltavissa sisällön mukaan.

Alan Waken kertovat tekstit asettuvat linjaan monien muiden pelien kertovien tekstien kanssa, joissa pelien usein genrekirjallisuuteen kytkeytyvien ilmiöiden vuoksi myös sisällöt *Alan Waken* tapaan lainaavat vahvasti genrekirjallisuudesta. Näiden perinteiden selvittäminen on merkityksellistä yksittäisen teoksen temaattisessa tulkinnassa, mutta rakenteellisella ja yleisemmällä tasolla digitaalisten pelien kertovia tekstejä on tuskin tarkoituksenmukaista lajitella sisällön sisältämien perinteiden perusteella. Omien sisällöllisten perinteiden puute onkin yksi merkittävä syy, miksi tällaiset kertovat tekstit eivät mahdu Alastair Fowlerin lajiteoriaan omana lajinaan.

Huomioimalla lähestymiskulman rajallisuus ja tulkintoja mahdollisesti muokkaavat elementit pelin kokonaisuudessa on mahdollista vähintäänkin lähestyä, jos ei aivan täysin saavuttaa, pelin tulkinnallisia tasoja. Tämä tekstianalyttisten työvälineiden väistämätön riittämättömyys digitaalisen pelin kerronnan tulkinnassa ei silti tee niistä käyttökelvottomia tai sopimattomia digitaalisen pelin tekstien tarkasteluun. Puutteellista olisi myös kertovan tekstin ohittaminen ilman analyysia, etenkin jos teksti on yhtä merkityksellisessä roolissa kuin *Alan Waken*. Kirjallisuustieteellisellä lähestymistavalla on siten oma paikkansa pelien tulkinnallisen sisällön avaamisessa, vaikka sillä ei luonnollisesti pystytäkään mielekkäästi analysoimaan esimerkiksi pelimekaniikan ja immersion välisen suhteen tuottamia kerronnallisia merkityksiä.

Alan Waken kertovien tekstien tarkastelu avaa jatkokysymyksiä pelien kertovien tekstien olemuksesta. *Alan Waken* kertovien tekstien tyyppisiä tekstejä on muissakin peleissä, mutta ilmiön laajuus ja pelien tekstien rakenteellisen variaation todellinen laajuus jäivät vielä selvit-

tämättä. Koska tutkielmani on kuitenkin yksittäisen teoksen analyysi, sen tuloksia olisi ongelmallista yleistää suoraviivaisesti laajemmalle tasolle, vaikka yhtymäkohtia useampiin yksittäisiin peleihin on osoitettavissa yli peligenrejen rajojenkin. Jatkossa olisi mahdollista tarkastella näiden suuntaviivojen yleistettävyyttä etenkin hahmottelemassani rakennetyypin kehityksessä.

Toinen tämän tutkielman mahdollisista laajennuskohteista olisi tarkastella pastissin ja digitaalisen pelin kertovien tekstien rakenteellisia yhteneväisyyksiä. *Alan Waken* koko kerronnallisen rakenteen analyysi ja siitä tulkinnan tuottaminen puolestaan olisi pelitutkimuksen kentälle asettava kysymys, sillä pelimekaniikkojen kerronnalliset ominaisuudet, peliyhteisöissä muodostuvat merkitykset sekä pelikokemuksen aikana syntyvät yksittäisen pelikokemuksen narratiivit ovat pitkälti kirjallisuustieteen ulkopuolelle kurottavia kysymyksenasetteluita.

Kirjallisuustiede ei kykene kuvailemaan tyhjentävästi digitaalisen pelin kerronnallista rakennetta. Sen sijaan kirjallisuustieteellä on pelien kertovien tekstien analyysiin hyvin vahvat lähtökohdat: kirjallisuustieteen teoreettisten työkalujen avulla on mahdollista pureutua juuri tekstimuotoon kytkeytyvän kerronnallisuuden, mediaalisuuden ja kirjallisuuden lajien merkityksiin. Sitä kautta juuri kirjallisuustieteellinen lähestymistapa avaa niin merkittäviä tulkintamahdollisuuksia, että niiden ohittaminen olisi suorastaan ongelmallista. Kun digitaaliset pelit mediumina ovat kehittyneet vuosikymmenien saatossa, pelien tarina on noussut etenkin AAA-peleissä keskeisempään rooliin kuin koskaan aiemmin. Erimuotoiset kertovat tekstit ovat usein esiintyvä ja vakiintunutkin osa pelien kerronnallisia rakenteita, ja siten myös kirjallisuuden teorialla on perusteltu paikkansa digitaalisten pelien analyysissä. Kun mediumien yhdistelmät tuottavat uusia ilmaisutapoja ja uusilla tavoin rakentuvia kertomuksia, monipuoliset ja erilaisia tieteellisiä paradigmoja yhdistelevät lähestymiskulmat tuovat esiin näiden kokemusten eri sävyjä koko kirjossaan.

Lähteet

Kohdeteos:

Alan Wake [=AW] 2010. Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios.

Muut teokset:

Frost, Mark & David Lynch 2012 (1990–1991). *Twin Peaks*. Käsikirjoitus Mark Frost & David Lynch. Lynch/Frost Productions/Propaganda Films/Spelling Television, USA. “Definitive Gold Box Edition” 2012.

King, Stephen 2011 (1998). *Bag of Bones*. London: Hodder & Stoughton.

Rod Serling 1963–1964. *The Twilight Zone*. Käsikirjoitus Rod Serling. Cayuga Productions, Inc./CBS Productions, USA.

Tutkimuskirjallisuus:

Allen, Graham 2011 (2000). *Intertextuality*. London & New York: Routledge.

Ben-Porat, Ziva 2012. Allusive inter-textuality in computer games. *Literary & Linguistic Computing* 27/3. 261–271.

Brasse, Stefan 2014. Of 'Half-Remembered Dream[s]' and 'Unanswered Myster[ies]': The Trope of Trauma in *Inception* and *Alan Wake*. *Current objectives of postgraduate American studies*, 15/1.

Booker, Keith M. 2013. *Dystopia*. Salem Press, Ipswich.

Buckingham, David 2006. Doing Game Analysis. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Toim. David Buckingham, Andrew Burn, Diane Carr & Gareth Schott. Cambridge: Polity Press. 179–190.

Burn, Andrew & Diane Carr 2006. Defining Game Genre. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Toim. David Buckingham, Andrew Burn, Diane Carr & Gareth Schott. Cambridge: Polity Press. 14–29.

Ciccoricco, David 2010. Games of Interpretation and a Graphophilic God of War. Toim. Marina Grishakova & Marie-Laure Ryan, *Intermediality and Storytelling*. New York: De Gruyter.

Domsch, Sebastian 2009. Critical Genres: Generic Changes of Literary Criticism in Computer-Mediated Communication. Toim. Janet Giltrow & Dieter Stein, *Genres in the Internet: issues in the theory of genre*. Philadelphia: John Benjamins Pub. Co. 221–238.

Domsch, Sebastian 2013. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: De Gruyter.

Fowler, Alastair 2000 (1985). *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*. Oxford: Clarendon Press.

Fuchs, Michael 2016. A Different Kind of Monster: Uncanny Media and Alan Wake's Textual Monstrosity. *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* vol 3. 39–53.

Fuchs, Michael 2013a. "My name is Alan Wake. I'm a writer.": Crafting Narrative Complexity in the Age of Transmedia Storytelling. *Game On, Hollywood!* Toim. Gretchen Papazian & Joseph Michael Sommers. North Carolina: McFarland & Company, Inc. 144–155.

Fuchs, Michael 2013b. "A Horror Story That Came True": Metalepsis and the Horrors of Ontological Uncertainty in Alan Wake. *Monsters & the Monstrous* 3/1. 95–107.

Fuchs, Michael 2012. Hauntings: Uncanny Doubling in Alan Wake and Supernatural. *Textus: English Studies in Italy* 25/3. 63–74.

Garwood, Ian 2013. *Sense of Film Narration*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Genette, Gérard 1997 (1982). *Palimpsests – Literature in the Second Degree*. Käänt. Channa Newman & Claude Doubinsky. Lincoln & London: University of Nebraska Press.

Genette, Gérard 1992. *The Architext: An Introduction*. Berkeley: University of California Press.

Harvola, Aino 2010. *Alan Wake* ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. 159–170.

Hutcheon, Linda 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Isomaa, Saija 2010. Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres. *Genre and Interpretation*. Toim. Pirjo Lyttikäinen, Tintti Klapuri & Minna Majala. Suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuksien laitos, Helsingin Yliopisto: Finnish Graduate School of Literary Studies. 122–139.

Isosomppi, Silja 2016. "I WAS NOTHING LIKE THE HERO IN MY BOOKS": Tekstuaalinen kerronta ja kerronnalliset tasot videopelissä *Alan Wake*. *Tekoihmisiä Ja Ihmistekoja: Kerrontarakenteita, Tekstienvälisiä Suhteita Ja Henkilöhahmoja Suomalaisessa Fiktiossa*. Toim. Saija Isomaa. Tampereen yliopiston julkaisusarja B4;4. Tampere: Tampereen yliopisto. 29–46.

Juntunen, Tuomas 2012. *Virsta väärää, vaaksa vaaraa: Intertekstuaalinen moniäänisyys Juha Seppälän proosassa*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Kauppinen, Jukka O. 2010. *Alan Wake (Xbox 360): Toinen mielipide*. Dome.fi <<http://dome.fi/pelit/arvostelut/alan-wake>> (29.9.2016)

Kawin, Bruce F. 2012. *Horror and the Horror Film*. New York, London: Anthem Press.

Kirkland, E. 2009. Resident Evil's Typewriter: Horror Videogames and their Media. *Games & Culture* 4/2. 115–26.

Kokonis, Michalis 2014. Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9/1. 171–188.

Koski, Kaarina 2011. Uskomusperinne ja kristillinen kasvatusta 1800-luvulla. *Kasvatus & Aika* 5/4. 9–24.

Kozloff, Sarah 1989. *Invisible storytellers: Voice-over narration in American fiction film*. Berkeley: University of California Press.

Krzywinska, Tanya 2015. Gaming Horror’s Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. *Journal of visual culture*, 14/3. 293–297.

Krzywinska, Tanya 2013. Digital Game and the American Gothic: Investigating Gothic Game Grammar. *Blackwell Companions to Literature and Culture: A Companion to American Gothic (1)*. Toim. Charles L. Crow. Hoboken: John Wiley & Sons Inc. 503–515.

Krzywinska, Tanya 2002. Hands-On Horror. *Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture*, Special Issue of *Spectator*, 22/2. 12–23.

Kuhn, Annette & Guy Westwell 2012. "genre." A Dictionary of Film Studies. Oxford: Oxford University Press.

<<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199587261.001.0001/acref-9780199587261-e-0326>> (5.10.2016)

Kuorikoski, Juho-Kustaa 2012. *Olipa kerran digitaalinen peli. Digitaalisen pelin kerronnan keinot ja vuorovaikutteinen dialogi juonenkuljetuksen osa-alueena*. Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma, Vaasan yliopisto.

<<http://www.tritonia.fi/?d=244&g=abstract&abs=4735>> (11.1.2017)

Lyytikäinen, Pirjo 2005: Esipuhe. Lajit yli rajojen: suomalaisen kirjallisuuden lajeja. Toim. Pirjo Lyytikäinen, Jyrki Nummi & Päivi Koivisto 2005. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 7–23.

Morgan, Jack 2002. *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*. Carbondale: Southern Illinois University Press.

Montford, Nick 2011 (2003). Toward a Theory of Interactive Fiction. *IF Theory Reader*. Toim. Kevin Jackson-Mead & J. Robinson Wheeler. Boston: Transcript On Press.

Mäkelä, Maria 2004. (Inter)textual deception: David Lodge's *Thinks ...* and the multiple functions of literary frames. *Intertextuality and Intersemiosis*. Tartto: Tartu University Press. 241–264.

Mäyrä, Frans, Juho Karvonen & Laura Ermi 2016. *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Tampereen yliopisto, Informaatiotieteiden yksikkö, Tampere 2016.

Neitzel, Britta 2014. *Narrativity of Computer Games*. Toim. Jan Christoph Meister & Wilhelm Schernus, *The Living Handbook of Narratology*.
<<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>> (30.10.2016)

Nieminen, Tommi 2004. The Inklings: Connecting the Unconnected. Genre, Intertextuality and Intersemiosis. *Intertextuality and Intersemiosis*. Toim. Marina Grishakova & Markku Lehtimäki. Tartto: Tartu University Press. 91-114.

Nyqvist, Sanna 2010a. Monimuotoinen pastissi kirjallisuuden käsitteenä ja ilmiönä. *Avain* 2010/2.

Nyqvist, Sanna 2010b. *Double-Edged Imitation. Theories and Practises of Pastiche in Literature*. Helsinki: University of Helsinki.

Pärssinen, Manu 2010. Alan Wake. V2.fi
<<http://www.v2.fi/arvostelut/pelit/481/Alan-Wake/>> (29.9.2016)

Rajewsky, Irina O. 2010. Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality. *Media Border, Multimodality and Intermediality*. Toim. Jörgen Bruhn & Lars Elleström. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 51–68.

Rajewsky, Irina O. 2005. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités* 6/2. 43–64.

Roine, Hanna-Riikka 2015. How You Emerge from This Game Is up to You: Agency, Positioning, and Narrativity in The Mass Effect Trilogy. *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*. Toim. Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä & Frans Mäyrä. New York: Routledge. 67–86.

Sipilä, Juhani 2005. Vedenpaisumus ja Baabelin kieltensekoitus samana päivänä. Hannu Raittilän yhdenpäivänromaani *Ei minulta mitään puutu*. *Lajit yli rajojen: suomalaisen kirjallisuuden lajeja*. Toim. Pirjo Lyytikäinen, Jyrki Nummi & Päivi Koivisto. Helsinki: SKS. 206–236.

Tammi, Pekka 1991. Tekstistä, subtekstistä ja intertekstuaalisista kytköksistä: Johdatusta Kiril Taranovskin analyysimetodiin. *Intertekstuaalisuus: Suuntia ja sovelluksia*. Toim. Auli Viikari. Helsinki: SKS. 59–103.

Taloussanommat 2005. Remedyn uusi peli Alan Wake maksaa miljoonia. 29.7.2005, päivitetty 16.8.2006.

< <http://www.iltasanomat.fi/taloussanommat/art-2000001443619.html> > (29.9.2016)

Toikkanen, Jarkko 2013. *The intermedial experience of horror: suspended failures*. New York: Palgrave Macmillan.

Yle Uutiset 2016. Remedyn vuosikausia hioma Quantum Break julkaistaan tänään: "Suurin peli, mitä Suomessa on ikinä tehty". 4.5.2016.

< <http://yle.fi/uutiset/3-8788664> > (29.9.2016)