Dynaamisen audion käyttö seikkailupelissä Grim Fandango

Pekka Kolehmainen

Fil. yo

Kulttuurihistoria

Turun yliopisto

Viittaaminen: Kolehmainen, Pekka. 2011. ”Dynaamisen audion käyttö seikkailupelissä Grim Fandango”. WiderScreen 14 (3). http://widerscreen.fi/widerscreen-14-3-audiovisuaalinen-musiikkianalyysi/

Rikollisuutta, dramaa ja rakkautta; korruptiota, kuolemaa ja kukkasia. Kaikkea tätä löytyy protagonisti Manuel ”Manny” Calaveran nelivuotiselta matkalta halki Kuolleiden Maan kohteenaan Yhdeksännen Alamaailman autuus *Grim Fandangossa*, LucasArtsin julkaisemassa ja kehittämässä seikkailupelissä vuodelta 1998. Pelin on käsikirjoittanut ja suunnitellut Tim Schafer ja musiikin siihen on säveltänyt Peter McConnell. Lopputuloksena oli vahvasti tyylitelty elokuvallinen pelikokemus. Peli sai osakseen hehkutusta kriitikoilta ja lähes välittömän klassikkostatuksen fanien keskuudessa, mutta kaupallisesti se oli floppi. Juuri elokuvallinen tarinankerronta ja vahva sitoutuneisuus tietynlaiseen populaarikulttuurin kuvastoon ovat tärkeä osa *Grim Fandangon* tyyliä. Tämän ansiosta pelaaja pääsee helposti sisälle pelin maailmaan vaikka kyseessä onkin fantasianomainen matka halki kuolleiden maailman.

Tämän artikkelin tarkoituksena on pohtia musiikin käyttöä luotaessa tunnelmaa ja elokuvallista pelikokemusta *Grim Fandangossa*. Eritoten tulen pohtimaan dynaamisen audion käyttöä sekä musiikissa käytettyjä tyylillisiä ja teknisiä keinoja. Selvennän ensin *Grim Fandangon* suhdetta genreen sekä elokuvallisuuteen. Tämän jälkeen siirryn avaamaan pelimusiikin erityispiirrettä, dynaamisuutta, ja siten miten dynaamisuus on sidoksissa *Grim Fandangoon*. Lopulta tarkastelen näiden ilmiöiden olemusta pelin

yksittäisessä kohtauksessa. Koska nimenomaan elokuvallinen pelikokemus on yksi *Grim Fandangon* ylistettyjä piirteitä, pohdin myös yhtäläisyyksiä ja eroja elokuva- ja pelimusiikin keinojen ja päämäärien välillä. Koko tarkasteluni ajan pääohjenuoranani on ajatus pelimusiikin dynaamisuudesta. Tällä tarkoitetaan sitä, miten pelimusiikki ja -äänimaailma reagoivat pelaajan (ennalta arvaamattomiin) toimintoihin.

Grim Fandago seikkailupelinä

Grim Fandango kuuluu seikkailupelien genreen, ja sen tapauksessa genre muodostaakin yhden tärkeän osa-alueen pelin kokonaisuutta. Tämän vuoksi koen tarpeelliseksi tässä vaiheessa selventää seikkailupelin genremääritelmää, koska se on paikoitellen häilyvän epäselvä jopa peliharrastajien keskuudessa. Toisin kuin ehkä voisi olettaa, ”seikkailu” ei seikkailupelien – siten kuin tulen tätä genrenimitystä tämän työn puitteissa käyttämään – tapauksessa tarkoita vauhtia ja vaarallisia tilanteita. Pikemminkin se tarkoittaa tarinallisuutta ja ”suurta seikkailua”, johon kuuluvat oleellisesti runsas ja kekseliäästi kirjoitettu vuoropuhelu, mieleenpainuvat henkilöhahmot sekä kiehtovat alueet ja maisemat. Seikkailupeleissä eteneminen tapahtuu ongelmanratkaisun ja pohtimisen, ei taisteluiden ja tehtävien, johdosta ja yleensä vieläpä enemmän tai vähemmän lineaarisesti, ennalta käsikirjoitetun kaavan mukaisesti. Täten suuri vapauden tunne tai toisistaan poikkeavat pelikerrat eivät perinteisesti ole osa seikkailupelien tarjoamaan pelikokemusta. Yksinkertaistetusti seikkailupeli on ketju tosiaan seuraavia ongelmia, ”arvoituksia” (engl. *puzzle*), joita ratkomalla pelaaja etenee juonessa. Peliin ei yleensä sisälly mahdollisuutta hävitä tai kuolla, muuten kuin jäämällä jumiin kykenemättä keksimään ratkaisua käsillä olevaan arvoitukseen.

Grim Fandagossa Manuel ”Manny” Calavera toimii viikatemiehenä Kuolleiden virastossa myyden matkalippuja hiljattain kuolleille sieluille heidän 4-vuotiselle matkalleen läpi Kuolleiden Maan. Matkapaketit vaihtelevat pikajunasta kävelykeppiin tai jopa postipakettiin, riippuen kuolleen henkilön hyveellisyydestä. Manny kuitenkin päätyy keskelle rikollista salaliittoa, jonka tähtäimenä on varastaa hyveellisiltä sieluilta

heidän matkalippunsa ja myydä ne edelleen niille, jotka eivät niitä olleet ansainneet. Tarina kerrotaan neljässä eri vuosille sijoittuvassa osassa, joista jokainen tapahtuu meksikolaisena Kuolleiden päivänä ja joista lähinnä tulen keskittymään ensimmäiseen. Pelin graafiseen ilmeeseen onkin merkittävästi vaikuttanut juuri tähän juhlapäivään liittyvät asusteet, naamiot ja muu kuvamateriaali.

Tarina kerrotaan film noir -elokuvan perinteeseen vahvasti nojaten, ja peli sisältääkin enemmän tai vähemmän suoria viittauksia erinäisiin genren elokuviin. Esimerkiksi Mannyn pomon kuolinkohtaus viittaa kuvaustavassaan suoraan *The Maltese Falconiin* (1947), kun taas pelin toisen vuoden tapahtumat Rubacava-satamakaupungissa viittaavat useallakin tavalla suoraan *Casablancaan* (1942) aina hävyttömän korruptoituneesta poliisimestarista saluunanpitäjä-Mannyn vaaleaan pukuun. Musiikillisesti pelin ajama tyyli heijastuu suoraan pelin ääniraidassa, joka yhdistää 1930-lukulaista svengaavaa jazzia meksikolaiseen kansanmusiikkiin ja heittää joukkoon ripauksen vielä John Williams (tai mikseipä suoraan Max Steiner) -henkistä orkesterimaalailua.

Grim Fandagon elokuvallisuus

Elokuvamusiikki on pelimusiikkia tutkittaessa kuin valtaisa jättiläinen, jota tutkija ei yksinkertaisesti pääse pakenemaan, vaan johon hän joutuu ottamaan kantaa tavalla tai toisella. Niin Karen Collins (2008) kuin muutkin pelimusiikista kirjoittaneet säveltäjät ja tutkijat yleensä aloittavat omat kirjoituksensa pohtimalla pelimusiikin eroavaisuuksia suhteessa elokuvamusiikkiin. Niinpä siis minäkin koen tarpeelliseksi kartoittaa ensimmäiseksi yleisesti pelimusiikin ominaispiirteiksi miellettyjä ominaisuuksia ja käsitteitä. En kuitenkaan pyri pelkästään erottamaan peli- ja elokuvamusiikkia toisistaan, vaan myös pohtimaan niiden yhtäläisyyksiä etenkin tavoitteiden suhteen.

Monet elokuvamusiikkitutkimuksen käyttämät teoreettiset käsitteet ja mallit ovat sovellettavissa suoraan myös pelimusiikkiin. Esimerkiksi Claudia Gorbmanin (1987) käyttämä diegeettisyyden käsite on varsin käyttökelpoinen, joskaan ei Collinsin

mukaan välttämättä kaikkein relevantein käsite tutkittaessa pelimusiikkia. Siinä missä elokuva kuvaa tavallaan ”todellista” tilaa (tai vähintäänkin pyrkii uskottelemaan meille kuvaavansa todellista tilaa silloinkin, kun se kuvaa jotain fantastista) pelien, samoin kuin vaikka animaatioelokuvien, tilaa ei ole olemassa muuten kuin pelin luomana illuusiona. Täten jako tilaan sisältyvän ja sen ulkopuolisen musiikin ja äänimaterian välillä ei välttämättä ole yhtä relevantti kuin elokuvien tapauksessa. Ehkä yhtenä hyvänä esimerkkinä tästä voisi toimia Mannyn (seikkailupeleille tyypillinen) tapa kommentoida ääneen ympäristöään sekä tämän tavan ambivalentti käsittely läpi pelin. Mannyn puhekommentit ovat diegeettistä ääntä, mutta läheskään aina peliympäristö ei reagoi Mannyn puheeseen. Aina välillä kommentin kohteena oleva henkilö saattaa komediaelementtinä heittää vastauksen, mutta suurimman osan ajasta he käyttäytyvät kuin eivät olisi kuulleetkaan. Täten Mannyn ja pelaajan välinen kontakti näiden puhekontaktien kautta esiintyy diegeettisyyden suhteen ongelmallisena.

Grim Fandango on yksi niistä peleistä, joita jatkuvasti kuvataan elokuvamaisiksi. Onkin mielenkiintoista, että elokuvamaisuus on monesti esimerkiksi peliarvosteluissa kehumista. Samalla se on jotain, mihin monet pelit aktiivisesti pyrkivät. Liiallisuuksiin vietynä elokuvallisuuttakaan ei aina nähdä hyvänä piirteenä – esimerkkinä vaikkapa viimeisin *Metal Gear Solid* -peli *(Guns of the Patriots*, 2008), jota arvosteluissa syytettiin usein siitä, että se oli enemmänkin interaktiivinen elokuva kuin peli, videokuvien viedessä enemmän peliaikaa kuin itse pelin. Yleisesti monet pelit pyrkivät kuitenkin mahdollisimman ”autenttiseen” pelikokemukseen siten, että pelin medium ja sen mukanaan tuomat rajoitukset ikään kuin häviävät näkymättömiin. Kyseessä tuntuu enemmänkin olevan elokuvaeepos, jossa pelaaja näyttelee pääroolia, kuin varsinainen videopeli. Hyvänä esimerkkinä tästä ovat vaikkapa Biowaren viimeaikaiset roolipelieepokset, *Mass Effect 1 & 2* (2007 & 2010) sekä *Dragon Age: Origins* (2009), joissa pelifirman ääneen lausuttu tavoite on ollut luoda elokuvallinen pelikokemus.

Musiikillisesti *Grim Fandango* saakin vaikutteensa hyvin perinteisistä, elokuvamusiikista tutuista aineksista. Sen hallitseva runko muodostuu pääosin svengaavasta 1930-luvun jazzista, ja esimerkiksi Duke Ellingtonin vaikutus on vahvasti

läsnä. Tämän rungon ympärille se nitoo aineksia meksikolaisesta kansanmusiikista ja perinteisestä 1800-lukulaiseen romanttiseen traditioon nojaavasta Hollywood-musiikista. Mukaan heitetään tarpeen mukaan vielä vaikutteita erinäisistä vakiintuneista tavoista viitata musiikillisesti tiettyihin etnisyyksiin ja kansallisuuksiin. Esimerkkinä tästä mainittakoon Mercedes ”Meche” Colomarin keinuva luuttuvetoinen teema, joka (etenkin yhdistettynä hänen ranskalaissävyiseen aksenttiinsa) johdattaa kuulijan Ranskaan. Yhä helpommaksi musiikin käsittämisen elokuvalliseksi tekee se, miten lähestulkoon jokaisessa pelin kappaleessa soittaa vähintäänkin yksi studiossa äänitetty live-instrumentti.

Kuten Anahid Kassabian (2001) toteaa, musiikkityylin valinta, etenkin kun kyse on poikkeamasta vallitsevasta tyylistä, ei ole elokuvamusiikin saralla liitoksissa vain musiikin absoluuttisiin arvoihin vaan myös (ja etenkin) käytettyjen musiikillisten keinojen omaksumiin kulttuurisiin merkityksiin. Täten jo päätös käyttää musiikin runkona 1930-luvun tyylistä jazz-musiikkia kertoo osaltaan halusta kommunikoida pelaajalle tietyntyyppistä pelikokemusta. Onhan kyseessä firma, joka jo erittäin varhaisessa vaiheessa ryhtyi panostamaan dynaamisen audion käyttöön peleissä ja täten siis tunnustaa musiikin ja audion roolin osana pelielämystä.

Tyypillisesti jazz-musiikki kantaa mukanaan ajatuksia urbaanista kaupunkikulttuurista, yöelämästä ja sen paheellisuudesta. Elokuvasäveltäjä Alex North (mm. *A Street Car Named Desire* (1953) ja *Man With The Golden Arm* (1955)) totesi seuraavaa: ”*I wanted an element that could speak readily of hysteria and despair, an element that would localize these emotions to our country, to a large city if possible. Ergo, – jazz*” (Prendergrast 1992, 109). En ole varma kieliikö varhainen jazz-musiikki nykypäivänä niinkään hysteriasta ja epätoivosta, mutta urbaanin asemansa se on kuitenkin säilyttänyt. Samalla kyseisen musiikkigenren käyttö auttoi sitomaan peliä tiettyyn aikakauteen yhdistettyyn estetiikkaan (1930-1950-luvulle), vaikka itse pelin tapahtumia ei voikaan yhdistää mihinkään yksittäiseen aikakauteen. Niin rikollisuus, toivottomuus kuin paheellisuuskin ovat toistuvia elementtejä *Grim Fandangon* tarinamaailmassa.

Dynaamisuuden perusperiaatteista

Pelit ovat kuitenkin elokuviin verrattuna lähtökohtaisesti epälineaarisia. Tämä seikka täytyy myös ottaa huomioon pohdittaessa niiden musiikkia ja äänimaailmaa. Siinä missä elokuvan voi luottaa kulkevan pisteessä A pisteeseen B varmasti joka kerta saman aikavälin sisällä, pelissä näiden kahden pisteen välillä kuluu jokaisella pelikerralla eri määrä aikaa, ja pelistä ja kohtauksesta riippuen ei pistettä A edes välttämättä seuraa B, vaan pelaaja voi päättääkin mennä muualle, pisteeseen C, D tms. Pelien epälineaarisuuden taso vaihtelee suuresti yksittäisten pelien ja peligenrejen välillä. Esimerkiksi *Grim Fandango* vahvasti tarinapohjaisena ja ratkaistavien arvoitusten säätelemänä pelinä on huomattavasti lineaarisempi kuin vaikkapa Bethesda Softworksin *Fallout 3* (2009), johon on mahdollista polttaa yli sata tuntia peliaikaa pelkästään hortoillen oman pään mukaisesti ympäri pelimaailmaa, seuraamatta minkäänlaista ennalta kirjoitettua juonta. Joka tapauksessa epälineaarisuus Karen Collinsin (2008) määrittelemässä mielessä on selkeästi osa jokaista bittipeliä.

Dynaaminen audio on kattotermi äänelle, joka tavalla tai toisella mukautuu pelaajan toimien perusteella. Se jakautuu interaktiiviseen ja adaptiiviseen audioon. Interaktiivinen audio viittaa tilanteisiin, joissa pelaajan toiminnasta suoraan syntyy musiikillinen tai äänellinen seuraus. *Grim Fandangon* kohdalla yksinkertainen esimerkki olisi esineiden tutkiminen E-näppäintä painamalla. Mannyn kiinnittäessä huomionsa johonkin ympäristön asiaan voi pelaaja napin painalluksella saada häneltä lyhyen puhutun kommentin kohteesta. Kommentti voi olla joko pelkästään humoristinen lisäsäväys peliin, tai se voi olla tärkeä vihje tulevan arvoituksen ratkaisemiseksi. Adaptiivinen audio puolestaan mukautuu pelaajan toimintaan hieman epäsuoremmin. *Grim Fandangossa* mieleen tuleva esimerkki olisi Mannyn toimiston ulkopuolella sijaitseva käytävä, jota pitkin kulkiessa radiosta kuuluva taustamusiikki (joka perinteisen elokuvatutkimustermistön perusteella olisi diegeettistä) vaihtaa paikkaa stereokuvassa Mannyn sijainnista riippuen. Näitä dynaamisen audion käsitteitä

ei ole mahdollista ohittaa pelimusiikkia tutkittaessa, etenkään kun kyseessä on LucasArtsin seikkailupeli.

Viva la Resistance! – Vapaudenkyyhkysten munia

Tarkastelen seuraavassa lähemmin *Grim Fandangon* alkuvaiheille sijoittuvaa kohtausta. Manny on päätynyt osaksi korruptiota vastaan taistelevaa Lost Souls' Alliance -vastarintaliikettä saatuaan vihiä Kuoleman Virastossa toimivasta rikosorganisaatiosta. Kunnon film noir -henkisen sankarin tavoin Manny ei välitä vastarintaliikkeen agendasta sen suuremmin, mutta hän tarvitsee liikkeen apua päästäkseen pois El Marrow'n kaupungista etsimään Mercedes Colomaria, pelin naispäähenkilöä, joka Mannyn virheen johdosta päätyi yksin kävelemään halki Kuolleiden Maan. Vastarintaliike kuitenkin vaatii Mannyltä muutamaa palvelusta ennen kuin he suostuvat häntä auttamaan. Yhtenä niistä hänen täytyy hankkia kyyhkysten munia, jotta nämä voivat kasvattaa itselleen kirjekyyhkyjä. Selvittääkseen ongelman Mannyn tulee kiivetä Kuoleman Viraston toimistorakennuksen katolle ja kohdata siellä muniaan vartioiva kyyhkysparvi.

Pelitilanteiden jakaminen ”kohtauksiin” on ongelmallista. Niinpä tässäkin tapauksessa on syytä pohtia, missä käsittelemäni kohtauksen rajat kulkevat. *Grim Fandangon* arvoitusdokumentissa tarkastelemani osio käsittää arvoitukset numero 8 (Get On Roof) ja 9 (Get The Eggs). Tämän mukaisesti aloittaisin siis ”kohtauksen” Mannyn poistuessa Lost Souls' Alliancen (LSA) päämajasta ja päättäisin sen hänen noukkiessaan kyyhkysmunat haltuunsa. Ongelmaksi muodostuu kuitenkin bittipelien epälineaarisuus. Olettaen, että pelaaja tietää vaikkapa edeltävän pelikerran perusteella miten edetä, tulee hänen kulkea LSA:n päämajalta kadun toiseen päähän, kiivetä kravateista solmittua köyttä pitkin ylös talon huippukerrokseen, kulkea kapeaa kielekettä pitkin Mannyn kilpailijan työhuoneen ikkunalle, kiivetä sisään, löytää työpöydän laatikosta koukkua muistuttava korallinpala, poistua takaisin kielekkeelle, sitoa korallinpala kravattiköyden päähän ja käyttää sitä kiipeilykoukkuna päästäkseen ylemmälle tasolle, kävellä tikkaille, nousta tikkaat ylös katolle, asettaa karnevaalista aikaisemmin

saamansa ilmapallo katolta löytyvään kulhomaiseen venttiiliin, murentaa niin ikään karnevaalista saamansa leipä murusiksi ilmapallon päälle ja odottaa kunnes kyyhkyset tulevat nokkimaan leivänmurusia ja puhkaisevat samalla ilmapallon, pelästyttäen koko parven lentoon.

Koko tämä valtaisa tapahtumaketju perustuu oletukseen, että pelaaja on varannut mukaansa ilmapallon ja leivän ja että hän tietää, mitä tehdä. Mikäli näin ei ole, mahtuu kaiken tämän väliin vielä paljon kokeilua, tutkimista, eri hahmojen kanssa keskustelua ja yleistä arpomista. Tämän vuoksi lineaarinen kohtausanalyysi ei ole *Grim Fandangon* kohdalla mahdollista tai mielekästä. Koska kuitenkin pelin kameratyöskentely toimii ennalta säädettyjen kamerakulmien kautta, on mahdollista jakaa yllä kuvattu toiminta eri ruutuihin. Kuitenkaan ei ole mahdollista ennustaa, kuinka paljon aikaa pelaaja käyttää kussakin ruudussa eikä sitä, kuinka usein pelaaja missäkin ruudussa vierailee. Keskityn seuraavassa Mannyn seikkailuihin talon ylimmän kerroksen ympärillä kulkevalla kielekkeellä. Dynaamisen audion kannalta mielenkiintoista on myös Mannyn siirtyminen alueelta toiselle, joten otan myös siirtymiskohdat alueilta ja alueille huomioon.

Taivaan ja maan rajalla

Manny aloittaa nousunsa kohti taivaita ja yllä siintäviä linnunpesiä käyttäen eräältä takakujalta löytyvää kravateista sidottua köyttä. Kujalla soi hiljaisena ja kaiutettuna etäisen festivaalin juhlamusiikki. Manny ei kuitenkaan lähde liikkumaan kaupungin kaduille, vaan hänen kohteenaan on katto, ja täten pelaaja kulkee pikkukujan päähän ja edelleen siellä olevalle köydelle (jota Manny on käyttänyt jo aikaisemmin pelin myötä hyväkseen). Saapuessaan köydelle pelaaja käskee W-näppäintä painamalla Mannyn kiivetä ylös. Tämä aiheuttaa lyhyen animoidun tapahtumasarjan, jossa Manny ensin astelee sopivalle kohdalle, hyppää sitten köyteen kiinni ja ryhtyy repimään itseään ylös rivakoin vedoin. Tämä tapahtumien sarja saa myös musiikillisen ilmauksensa, jonka avulla siirrytään katutason kaupunkifestivaalin äänistä pilvenpiirtäjän huipun viimaan ja tuuleen.

Tapahtumasarja alkaa, kun festivaalimusiikki häipyy taustalta ja sen korvaa orkesterin *pizzicato*-isku, joka siirtyy korkealla soivaan jousimattoon sekä tremolo-klarinettiin. Tätä seuraa hieman huojuvassa rytmissä kohoava katkonainen saksofonimelodia sekä orkesteri-iskut, jotka ajoittuvat löyhähkösti Mannyn riuhtaisuiden kohdalle, luoden mickey-mousing-efektin Mannyn ja musiikin välille. Kameran siirryttyä kuvaamaan pilvenpiirtäjän huippukerroksia koko tapahtumasarja huipentuu fanfaarimaiseen, jousien ja huilun soittamaan pitkään säveleen, josta pienen tauon jälkeen alueen oma musiikki alkaa luontevasti.

Koko tämä musiikkikohtaus on luonteeltaan *interaktiivinen* ja *epästaattinen*. Interaktiivinen se on, koska se on suora seuraus pelaajan toiminnasta (w-näppäimen painamisesta sopivassa kohdassa). Se ei siis pelkästään mukaudu pelaajan toimiin (jolloin se olisi *adaptiivista audiota*), vaan on suoraan niiden aiheuttama. Tämä suora korrelaatio pelaajan toiminnan ja musiikillisen tai äänellisen vastauksen välillä on interaktiivisen audion määritelmä. Kutsun tätä musiikkikohtausta myös epästaattiseksi, koska toisin kuin pelin alueilla soiva (*staattinen*) taustamusiikki, tämä musiikkikohtaus on selkeästi menossa jonnekin, ja riuhtaisevien nousujensa ansiosta se luokin lähes mickey mousing -tasoisen tunteen ylös kiipeämisestä.

Kielekkeellä soiva taustamusiikki on yksi mielenkiintoinen tapaus pelin musiikillisissa ilmiöissä. Kun pelaaja saapuu kielekkeelle, on käytetty kuvakulma ylhäältä jyrkästi alas. Samalla taustamusiikki alkaa kromaattisella syntetisaattorijousikuviolla, tuulen humistessa taustalla. Kun pelaaja lähtee liikkeelle kielekettä pitkin, seuraa pian uusi kuvakulma, joka on tällä kertaa kohdistettu alhaalta ylös ja täten aikaisempaa tasaisempi.

Samanlainen tasaantuminen on havaittavissa myös musiikissa. Huilumainen soitin liittyy mukaan soittaen ensin myös kromaattiseen materiaaliin pohjaavaa melodiaa, josta se pian erkanee fraseeraten erinäisiä “putoavia” kuvioita. Pian mukaan liittyy varovainen, hieman tunnusteleva, akustinen basso ja akustinen kitara sekä vaimea hi-

hat-symbaali huilun toistaessa aikaisempaa melodiaa hieman varioiden. Musiikki toistuu niin kauan kuin pelaaja on kielekkeellä mutta vain siitä lähtien, kun akustinen kitara ja basso liittyvät sointiin. Alun kromatiikkaan ei palata, ellei pelaaja poistu alueelta ja palaa takaisin.

Uskon, että tässä kohtauksessa on hyvin tietoisesti haettu tietynlaista tunnelmaa niin musiikkiin kuin kuvamateriaaliinkin. Alun huojuva, puhtaasti kromaattista asteikkoa läpikäyvä kuvio ei anna mitään vinkkiä sävellajista tai mistään mihin kuulijana ankkuroitua, joten se sopii hyvin ylhäältä alas kohti pitkää pudotusta näyttävään kameraan. Seikkailupelien genrenormien mukaisestihan putoamisen mahdollisuutta ei oikeasti ole olemassa (tai jos olisi, se olisi ennalta käsikirjoitettu tai ei ainakaan hengenvaarallinen), mutta musiikin huojuvuus lisää putoamisriskin tunnetta. Basson ja kitaran tullessa kappaleeseen kyseessä on hieman samanlainen tukevoittamisvaikutus kuin siirryttäessä ensimmäisestä kamerakulmasta toiseen. Huomattavaa on, että muutos huojunnasta tasaisuuteen tapahtuu sekä kuvakulmin että musiikillisesti mutta toisistaan riippumatta. Pelaaja saattaa hyvinkin juosta läpi kaikki kuvakulmat ja siirtyä seuraavalle alueelle ennen kuin musiikki on päässyt läpi ensimmäiset tahtinsa.

Yksi diegeettinen ja samalla yllä mainitun adaptiivisen audion lisä kielekkeen äänimaailmaan ovat siellä liikkuvat kyyhkyt, joiden pitämät äänet kuuluvat selkeästi musiikin yli. Syy tähän priorisointiin on selkeä: koska Mannyn tehtävä on kyyhkyjen pesän löytäminen, toimivat kyyhkyjen äänet vinkkinä hänen tulevalle tehtävälleen. Jopa katutasolla liikuttaessa, festivaalimusiikin soidessa taustalla, kyyhkyjen päästelemät äännähdykset ja siipien havina niiden siirtyessä katolta toiselle kuuluvat voimakkaasti musiikin yli. Sama toimii kielekkeellä, mutta lisänä on nyt myös adaptiivinen osa. Mannyn kulkiessa läheltä reunalla istuvaa kyyhkyä, pelästyttää hänen kenkiensä töminä kyyhkyn lentoon, mistä seuraa diegeettinen äänivastine: siipien havinaa, linnun ääntelyä. Tämä toimii myös (osittain käänteisenäkin) vihjeenä katolla odottavalle arvoitukselle, jossa Mannyn tulee pelästyttää mekkalalla lintuparvi lentoon.

Läpi kaupungin katujen

Puhuttaessa *Grim Fandangosta* ja dynaamisesta audiosta on mahdotonta sivuuttaa sekä pelin taustalla olevan LucasArts-yhtiön että säveltäjä Peter McConnellin merkittävää historiaa dynaamisen peliaudion parissa. McConnell oli nimittäin mukana kehittämässä dynaamisen audion ensimmäistä innovaatiota, SCUMM-moottoria, joka sittemmin muotoutui iMUSE:ksi vuonna 1994. iMUSE kykeni ”lennosta” tuomaan musiikkiin uusia elementtejä, häivyttämään vanhoja tai kokonaan vaihtamaan kappaletta, niin että se kuitenkin kuulosti musiikillisesti tyydyttävältä. Yksi iMUSEn perusvaatimuksista oli MIDIn käyttö ja sen helppo muokattavuus. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) on vuodesta 1983 käytössä ollut “kieli”, jonka avulla syntetisaattorit ja tietokoneet voivat kommunikoida musiikillisesti. MIDI ei ole audiota, vaan koodattua tietoa, minkä ansiosta tiedostokoot pysyivät pieninä. MIDI-pohjaisesta pelimusiikista oli helppo luoda lukuisia ennalta sävellettyjä variaatioita ja fraaseja, joita iMUSE kykeni sekoittamaan sattumanvaraisesti. Samaten MIDIn avulla oli mahdollista luoda lähes loputon määrä variaatioita yksittäisestä melodialinjasta.

Grim Fandangossa iMUSE oli myös käytössä, joskin hieman sen edeltäjiä pienemmässä mittakaavassa. Syynä tähän on oikeilla muusikoilla soitatettujen kappaleiden suuri määrä. Täten pienien variaatioiden mahdollinen määrä on huomattavasti MIDI-pohjaista soundtrackia pienempi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei *Grim Fandangon* musiikki olisi suurimman osan aikaa jollain tavalla dynaamista. Kysymys onkin termin määrittelystä. Käsitetäänkö dynaamiseksi tai adaptiiviseksi audioksi pelkästään sellainen musiikki, joka aktiivisesti mukautuu pelin ruudulla tekemiin päätöksiin, vai hyväksytäänkö laajemmin pelaajan toimintaan mukautuva musiikki termin alle? Jos käsite ymmärretään laajasti, oikeastaan kaikki pelin audio on dynaamista. Siirtyessään alueelta toiselle pelaaja aktivoi eri alueiden taustamusiikkeja. Kun pelaaja poistuu alueelta, jatkuu edellisen alueen musiikki seuraavaan iMUSEn päätöspisteeseen asti minkä jälkeen seuraa vaihdos uuden alueen musiikkiin. Lopputuloksena hienovarainen siirros kappaleesta toiseen ilman katkoksia, jotka voisivat häiritä pelaajaa tai kiinnittää

hänen huomiotaan kappaleenvaihdokseen. Täten perinteinenkin taustamusiikki, joka ei välttämättä reagoi sen suuremmin pelaajan tekoihin, on pohjimmiltaan dynaamista.

Esimerkki selkeästi adaptiivisesta musiikista on El Marrow -kaupungin kaduilla soiva festivaalimusiikki, joka kantautuu käynnissä olevilta Kuolleiden Päivän juhlilta. Musiikki on siis perinteisessä mielessä diegeettistä. Se myös mukautuu stereokuvassa Mannyn sijaintiin joko pääkadulla tai sivukujilla. Kun Manny poistuu virastotalosta kaduille, festivaali sijaitsee pelaajaan nähden oikealla. Festivaalimusiikki alkaa soida keskeltä kappaletta, painottuen stereokuvassa vahvasti oikealle.

Jos Manny siirtyy kohti kaupungista poislähtevää pikatietä, musiikki jatkuu saumatta, mutta se siirtyy stereokuvan keskelle ja siihen ilmaantuu kaikuefekti, joka saa sen kumisemaan etäisempänä ja vaimeampana. Samalla moottoritien jylisevä mekkala lähes peittää musiikin alleen. Jos Manny tämän sijasta siirtyy pääkatua pitkin kohti festivaalia, musiikki jatkuu edelleen, mutta se on voimakkaampaa. Samalla, koska festivaali on Mannyn kulkusuuntaan nähden edessä oikealla, myös festivaalimusiikki on stereokuvassa keskellä mutta lievästi oikealle painottuneena.

Tästä Mannylla on kaksi kulkusuuntaa. Hän voi suunnata kohti festivaalin reunaa, jolloin musiikin voimakkuus kasvaa edelleen. Näin on etenkin stereokuvan keskialueilla, joskin lievä painotus oikeaan reunaan on edelleen olemassa. Toisaalta Manny voi suunnata kulkunsa kohti sivukujaa (kuva 10), jolloin musiikki vaimenee ja siihen ilmaantuu kaikuefekti, joka saa sen kuulostamaan etäiseltä, kaukaisilta kaduilta kaikuvalta.

Täten musiikin dynaamisilla muutoksilla, tässä tapauksessa vaihtamalla sekä äänenvoimakkuutta, musiikin sijaintia stereokuvassa että siinä käytettyjä tehosteita, luodaan kuva elävästä diegeettisestä musiikista ja samalla merkitään pelaajan etäisyyttä festivaalin keskuksesta. Huomattavaa on, että nämä muutokset tapahtuvat todennäköisesti teknisten syiden vuoksi suhteessa kuvakulmiin, ei pelaajahahmon sijaintiin kuvaruudussa.

Staattisuus osana taustamusiikkia

Koska iMUSE-pohjaisen dynaamisuuden avainsana on muutosten hienovaraisuus ja pehmeys, on niiden tutkiminen peleissä hankalaa. Perusajatus taustamusiikkien liukuvassa vaihtamisessa on pelaajan huomion välttäminen muutoksen aikana, jolloin musiikkiin saakin kiinnittää huomattavan määrän huomiota havaitakseen sen taustalla toimivat lainalaisuudet. Sama on totta taustamusiikkien toiston kanssa. Yksioikoinen musiikin ja äänien toisto mielletään monesti pelimusiikin saralla huonoksi vaihtoehdoksi. Toisin kuin elokuvissa, pelimusiikin tapauksessa pelaaja voi viettää pitkiäkin aikoja yhdessä paikassa, ja tämä on etenkin totta seikkailupeleissä, joissa pelaaja saattaa pyöriä tuntikausia samoissa paikoissa etsien vihjettä seuraavan puzzlen ratkaisuksi. Tällöin kuuntelijaväsymys muodostuu ongelmaksi, jota on pelimusiikin saralla koetettu selvittää monin tavoin, kuten MIDI-pohjaisten melodioiden matemaattisen varioinnin, eri osien uudelleen järjestelyn sekä yksinkertaisesti tietyn ajan kuluttua tapahtuvan musiikin hiljenemisen avulla.

Asiaa ei helpota taustamusiikin staattisuus. Yleinen ajatus taustamusiikkia sävellettäessä on, että säveltäjän tulisi välttää paitsi helposti muistiin syöpyviä melodioita ja koukkuja myös muutoksia kappaleiden intensiivisyydessä silloin, kun muutos ei vastaa johonkin ruudun tapahtumaan. Tämä vastaa jo sinällään monia klassisen elokuvamusiikin ihanteita, mutta pelimusiikissa se suuren toiston ansiosta on entistä tärkeämpää. Taustamusiikki ei siis ilman pelin tarinan antamaa syytä saa olla menossa minnekään. Sen ei ole suotavaa luoda jännitteitä, joilla ei ole vastinetta pelin tapahtumissa. Tämän vuoksi saman kuvion toisto on samalla sekä houkutteleva ratkaisu staattisuuden ongelmalle että ongelma kuulijaväsymyksen kannalta.

Säveltäjä Peter McConnellin historia huomioon ottaen on ehkä hieman yllättävää, että *Grim Fandangossa* tietyn jakson taustamusiikki on suurimman osan ajasta repetitiivistä, vaikka sitä ei toisteta kokonaisuudessaan. Usein alueelle siirtyessä ensimmäisenä soi joko kokonaan toistuvasta ”luupista” erillinen ”intro” tai vaihtoehtoisesti kappale alkaa fraasilla, joka on jatkossa ”piilotettu” osaksi pidempää

kokonaisuutta. Uskon, että näin on tarkoitus ”hämätä” pelaajaa ja luoda vaikutelma katkottomasta yhtäjaksoisesta kappaleesta, ja myönnän että ainakin omalla kohdallani tämä toimii. Esimerkiksi jaksossa, jossa puhutaan ensimmäistä kertaa demonimekaanikko Glottisin kanssa, alkaa tämän hahmon teema soida luupin ensimmäisen fraasin keskeltä, ainakin suhteessa siihen miten itse musiikin hahmotan. Seurauksena on kappaleen rajojen hämärtyminen. Jouduinkin kuuntelemaan osiota useamman tovin saadakseni kappaleen kulusta kiinni, koska kappaleen aloittanut (ja täten parhaiten muistiin jäänyt) aihe löytyy fraasin keskeltä eikä muodosta itsenäistä kokonaisuutta. Tämä on erityisen ilmeistä siirryttäessä toimistorakennuksesta yllä mainitulle festivaalimusiikin täyttämälle kadulle. Musiikki lähtee soimaan fraasin keskeltä, onhan tarkoitus luoda illuusio diegeettisestä musiikista, joka soi jatkuvasti välittämättä siitä missä pelaaja liikkuu.

Lopuksi

Pyrin tämän artikkelin myötä hahmottamaan musiikin käyttöä *Grim Fandango* -seikkailupelissä. Kerronnan epälineaarisuus ja musiikin dynaamisuus on tärkeä osa jokaisen bittipelin olemusta ja tämän vuoksi pyrinkin pohtimaan *Grim Fandangon* musiikkia dynaamisuuden näkökannalta. Lukuisat pelitutkijat nostavat juuri dynaamisuuden tärkeäksi erottajaksi peli- ja elokuvamusiikin välillä. Tämän näkökannan kannalta tärkeitä seikkoja oli käytetyn musiikin pohjautuminen oikeisiin instrumentteihin sekä säveltäjä Peter McConnellin vahva historia dynaamisen musiikin pioneerina. Olihan mies mukana kehittämässä iMUSE:a, ensimmäistä dynaamiseen audioon suunniteltua pelimoottoria.

Tästä huolimatta havaitsin yllätykseksenі, ettei *Grim Fandangon* ääniraita ollut merkittävän dynaaminen. Syynä tähän on eittämättä nauhoitettujen ”oikeiden” instrumenttien suuri määrä, mikä automaattisesti sulkee ulos tietynlaiset dynaamiselle audiolle tyypilliset varioinnit. Kuitenkin avoimena vaihtoehtona olisi ollut esimerkiksi useiden toistojen muokkaaminen luomalla kappaleet ennalta sävelletyistä palikoista, joita pelimoottori olisi vaihdellut määritellyin keinoin. Ottaen huomioon säveltäjän

historian, lähdin tutkimaan *Grim Fandangon* musiikkia sillä perusoletuksella, että dynaamisuus ilmenisi vähintäänkin kappaleiden toistossa. Yllätys oli kuitenkin suuri, kun havaitsin, ettei näin ollut suurimmassa osassa tarkastelemiani jaksoja.

Pohdittuani tuokion tämän ilmiön syitä, en voinut kuin hymähtää vastauksen todennäköiselle yksinkertaisuudelle: esimerkiksi toistoa ei eliminoitu dynaamisella audiolla siitä yksinkertaisesta syystä, ettei sille ollut tarvetta. Kuten jo mainitsin, *Grim Fandango* on hyvin laajasti sävelletty peli, jossa lähes jokaisella alueella on oma sille uniikki sävelmänsä. Tässä tapauksessa kuulijaväsymys ei ole ongelma yksinkertaisesti siksi, että musiikkia on niin paljon, ettei sitä ole keinotekoisesti tarvetta ”tuottaa lisää” eri variaatioin. Näin siitä huolimatta, että kyse on niinkin toistollisesta peligenrestä kuin seikkailupelit,

Siinä missä iMUSEn kehitysaikana tallennusmuodot olivat vielä alkutekijöissään ja tämän vuoksi käytössä olevan levytilan määrä musiikin tapauksessa vielä pieni, oli jo vuonna 1998 tilakysymys tyydyttävästi ratkaistu. Täten säveltäjän oli mahdollista tuottaa enemmän musiikkia peliä varten kuin aikaisemmin. Vaikka tämä ei eliminoinutkaan kaikkea tarvetta dynaamisuudelle esimerkiksi siirryttäessä alueelta toiselle tai haluttaessa musiikillisia vastauksia pelaajan toimiin (molempia näitä esimerkkitapauksia löytyi *Grim Fandangosta*), tarkoitti se, että tarve keinotekoisesti tuottaa lisää musiikkia uudelleen järjestelemällä palasia tai mekaanisesti transponoimalla kappaleita oli poistunut. Täten voikin ajatella, että *Grim Fandangon* ääniraita on juuri niin dynaaminen kuin sen täytyykin olla. Loppujen lopuksi, täytyihän minun, pelin musiikkia tietoisesti tutkimusmielessä kuuntelevan havainnoijan, istua kuuntelemassa yhden alueen musiikkia huomattava aika päästäkseni sisälle sen kokonaismuotoon.

Grim Fandango edustaakin yhtä tapaa tuottaa ja kuunnella pelien ääniä ja musiikkia. Se on läpikotaisin sävelletty ja ainakin osittain dynaaminen. Se pyrkii niin graafisesti kuin äänimaailmaltaankin elokuvallisuuteen, mikä etenkin nykypäivänä on hyvin yleinen pyrkimys peleissä. Olisikin mielenkiintoista verrata *Grim Fandangon*

musiikillisia tapoja vaikkapa *Mass Effect 2*:een tai *Dragon Ageen*, nykypeleihin, jotka eivät ole seikkailupelejä mutta jotka kuitenkin ovat tehneet elokuvallisuudestaan tuotemerkin ja ”myyntikikan”. *Grim Fandango* edustaa vielä aikaa, jolloin pelit pystyivät pyrkimään elokuvallisuuteen mutta eivät teknologian vuoksi kyenneet sitä saavuttamaan grafiikkansa tai pelimekaniikkansa puolesta. Nykypeleissä kuitenkin tällaiset seikat ovat vuosittain yhä pienempi este, ja olisikin mielenkiintoista pohtia elokuvallisuuden ja pelien suhdetta laajemmalla skaalalla, niin musiikillisesti kuin ei-musiikillisestikin.

Lähteet

Collins, Karen (2008), *Game Sound – An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.

Gorbman, Claudia (1987), *Unheard Melodies.* Bloomington: Indiana University Press.

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

Prendergast, Roy M. (1992), *Film Music – A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films.* Second Edition. New York: Norton.