

Tero Kerttula

KOIRAN JA JÄNIKSEN KONNOTAATIOT

Roland Barthesin konnotaatiotavat Steve Purcellin Sam & Max -sarjakuvissa ja peleissä.

Pro Gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopisto
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Taidekasvatus
Syksy 2010

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta - Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos - Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä - Author Tero Kerttula	
Työn nimi - Title Keiran ja jäniksen konnotaatiot: Roland Barthesin konnotaatiotavat Steve Purcellin Sam & Max -sarjakuvissa ja peleissä	
Oppiaine - Subject Taidekasvatus	Työn laji - Level Pro gradu -tutkielma
Aika - Month and year Lokakuu 2010	Sivumäärä - Number of pages 78
Tiivistelmä - Abstract <p>Pro gradu -tutkielma käsittelee Roland Barthesin konnotaatiotapeja sarjakuvan ja digitaalisen pelin kontekstissa. Tutkielman kohteena on Steve Purcellin Sam & Max -sarja, joka on jatkunut 1980-luvulta nykypäivään siirtyen mediavälineestä toiseen, mutta silti alkuperäisen tekijänsä suunnittelemana.</p> <p>Työn aineisto käsittää alkuperäisen sarjakuvasarjan lisäksi myös vuonna 1993 julkaistun Sam & Max Hit the Road -pelin sekä 2000-luvulla julkaistun uuden pelisarjan kaksi ensimmäistä tuotantokautta. Aineisto on laaja, käsittäen yhteensä 12 peliä ja sarjakuvasarjan kokonaisuudessaan. Laajuudesta johtuen hahmojen pohjalta 1990-luvulla tehty animaatiisarja jäi tutkielman ulkopuolelle.</p> <p>Tutkielman analyysi koostuu aineiston analysoimisesta Barthesin kuuden erilaisen, alunperin valokuvien analysointiin tarkoitettujen konnotaatiotapojen kautta. Konnotaatiotapojen ja denotaatioiden lisäksi teoriaosuus koostuu sekä sarjakuvien että digitaalisten pelien visuaalisesta teoriasta. Analyysit käsitellään kaikkien kuuden konnotaatiotapojen kohdalla sekä sarjakuvien että pelien kuvastoa analysoiden ja vertaillen.</p> <p>Tutkimustulosten perusteella Barthesin konnotaatiotavat ovat sovellettavissa liki sellaisinaan sarjakuviin mutta peleihin heikemmin. Sarjakuvamaisten pelien visuaalisessa suunnittelussa tulisi tulosten perusteella kiinnittää enemmän huomiota sarjakuvan ilmaisutapaan ja visuaalisen kerroksen keinoihin.</p>	
Asiasanat - Keywords semiotiikka, sarjakuva, peli, kuva-analyysi	
Säilytyspaikka - Depository	
Muuta tietoa - Additional information	

Sisällysluettelo

JOHDANTO.....	1
1 ILMIÖ NIMELTÄ SAM & MAX.....	4
1.1 Sarjakuvat.....	5
1.2 Animaatiosarja.....	7
1.3 Pelisarja.....	9
1.4 Tutkielmassa käytettävä aineisto.....	11
2 SEMIOTIIKKA, SARJAKUVIA JA PELEJÄ.....	12
2.1 Denotaatio.....	12
2.2 Konnotaatio.....	13
2.3 Intertekstuaalisuus ja intermediaalisuus.....	15
2.4 Sarjakuvan teoriaa.....	16
2.5 Visuaalisuus ja digitaaliset pelit.....	19
3 KONNOTAATIOTAVAT SARJAKUVISSA JA PELEISSÄ.....	24
3.1 Trikkikuvaus.....	25
3.2 Poseeraus.....	32
3.3 Esineet.....	38
3.4 Kuvauksellisuus.....	46
3.5 Estetismi.....	52
3.6 Syntaksi.....	58
4 POHDINTA.....	68
4.1 Jatkotutkimuskohteet.....	71
LÄHTEET.....	74

JOHDANTO

Sam: "Where should I put this thing so that it doesn't hurt anyone we know or care about?"

Max: "Out the window, Sam. There's nobody but strangers out there."

-Sam & Max: Hit The Road

Steve Purcellin 80-luvulla kehittämät sarjakuvahahmot Sam ja Max ovat riemastuttaneet niin sarjakuvan lukijoita, animaation ystäviä kuin tietokonepelaajikin jo yli 20 vuoden ajan. Alunperin anarkistisena underground-sarjakuvana liikkeelle lähtenyt sarja sai varsin nopeasti taakseen laajan lukijakunnan, mikä edesauttoi sarjan siirtymistä myös muihin ympyröihin. Erityisesti tietokonepelaajien keskuudessa Sam ja Max nousivat yleiseen tietoisuuteen nopeasti. Kaksikon ensimmäinen peli oli George Lucasin luotsaaman LucasArts -studion käsialaa, mikä takasi sen, ettei teos jäänyt huomaamatta. Hahmot tekivät myös cameo-esiintymisiä myöhemmissä LucasArts-peleissä aina Star Warsia myöten. Kuten moni muu, myös itse tutustuin ensimmäistä kertaa Samin ja Maxin maailmaan vuonna 1993 julkaistun Sam & Max Hit the Roadin myötä. Pelin kautta löysin myös hahmoihin perustuvat sarjakuvat sekä animaatiosarjan. Sarjan anarkistisessa luonteessa on jotain vastustamattoman viehättävää, mikä osaltaan vaikutti myös tutkielmani aiheen valintaan. Koska sarja tunnetaan yleisesti dialoginsa ja yleisen verbaalisen nokkeluutensa ansiosta, päätin ottaa myös sarjan visuaalisen puolen ansaitsemaansa käsittelyyn.

Tutkin tässä pro gradu -tutkielmassa sarjakuvan ja digitaalisten pelien visuaalista yhtenäisyyttä ja vastaavuuksia, joiden kautta pureudun Sam & Max -sarjakuvien ja pelien visuaaliseen jatkuvuuteen ympäristöjen ja hahmojen kautta. *Pääasiallisena tutkimuskysymykseni on se, miten Roland Barthesin valokuva-analyysiin pohjautuvat kuusi erilaista konnotaatiotapaa ovat käytettävissä sarjakuvan ja digitaalisen pelin kontekstissa.*

Suuritan tutkimukseni vertailemalla sarjakuvaa ja pelisarjaa keskenään. Pohjaan vertailuni Roland Barthesin käsityksiin denotaatiosta ja konnotaatiosta. *Tarkastelen tutkielmassani myös sitä, miten Barthesin konnotaatiotavat toteutuvat muuttuneessa kontekstissa ja miten konnotaatiotavat olisivat mielestäni mahdollisesti hyödynnettävissä sarjakuvien ja pelien maailmassa laajemmassa mittakaavassa.* Samalla pyrin myös havainnoimaan sarjakuvan ja peligrafiikan visuaalisen lukutavan eroavaisuuksia ja osoittamaan näitä poikkeavien konnotaatiotapojen avulla.

Toisin kuin liikkuvan kuvan tapauksessa, sarjakuvissa ja digitaalisissa peleissä havainnoija viettää yhden kuvan ääressä itse valitsemansa ajan eikä ole sidoksissa elokuvamaiseen ajalliseen peräkkäisyyteen¹. Peliruudussa vietetään yleensä jopa pidempi aika kuin sarjakuvaruudussa, joten yksittäisen peliruudun esteettinen konstruktio on olennaista. Tämä huomio on tärkeässä roolissa verrattaessa kohteita toisiinsa. Myös Rolf T. Wigand viittaa sarjakuvien ja digitaalisten pelien yhtäläisyyteen ja kirjoittaa pelien olevan yksi sarjakuvien kehitysaskel, niin sanottu manipuloitava sarjakuva². Wigandin näkökulma on mielenkiintoinen, ottaen huomioon kirjoituksen sijoittumisen 80-luvun alkupuolelle, jolloin digitaaliset pelit ottivat vasta ensimmäisiä askeleitaan kohti suuremman yleisön suosiota. Siksi onkin mielenkiintoista tarkastella, onko Wigandin väittämä pätevä myös nykypelien ja -sarjakuvien kontekstissa.

Laurie Taylor puolestaan mainitsee kirjassaan videopelien konseptitaiteesta pelaajien kritisoivan ennemmin pelisarjassa tapahtuneita rakenteellisia kuin visuaalisia muutoksia, jos alkuperäiselle konseptitaiteelle ollaan visuaalisista muutoksista huolimatta uskollisia³. Esimerkiksi Samin ja Maxin tapauksessa konseptitaiteena voidaan pitää alkuperäistä sarjakuvaa, joten yksi tutkimuksen kannalta oleellinen seikka onkin huomioida, miten tässä konseptissa on pysytty.

Aloitan tutkielmani esittelemällä Sam & Max -sarjaa eri muodoissaan, tuoden esille hahmojen lisäksi myös oleellimmat ympäristöt ja muut tunnistettavat visuaaliset

¹ Valkola 1999, 31.

² Wigand 1986, 28.

³ Taylor 2007, 228.

elementit. Tämän jälkeen esittelen työssäni käyttämät käsitteet sekä teoriat, joita sarjakuvan ja digitaalisten pelien analysointi vaatii. Näiden jälkeen analysoin valitsemani aineiston kuva kovalta, samalla aineistoa keskenään verraten. Tämän jälkeen esittelen tärkeimmät tutkimustulokset ja tutkielman herättämät pohdinnat sekä myös esille nousseet jatkotutkimuskohteet.

Sarjakuvia on tutkittu vain jonkin verran. Tutkimusnäkökulmina ovat olleet esimerkiksi sarjakuvien yhteiskunnallinen puoli, kuten Tuomo Tähkäsen pro gradu -työssä Ola Fågelbergin Pekka Puupää -sarjakuvista (2001). Muista lähivuosien sarjakuva-aiheisista tutkimuksista ja lopputöistä mainittakoon myös Asta Ruodemäen Jeff Smithin Bone-sarjakuvaa taiteen teorian näkökulmista tutkinut pro gradu (1998), Kaisa Mäki-Petäjän sarjakuvien ääniefektejä tutkinut pro gradu (2005) sekä Päivi Arffmanin underground-sarjakuvien vastakulttuurisuutta tutkinut väitöskirja (2004). Pelitutkimuskenttä on sen sijaan jatkuvasti kasvava ja uutta tutkimusta alalta tulee paljon. Kentän laajuudesta johtuen, myös pelitutkimusten kirjo on melkoinen. Pelitutkimuksista löytyy esimerkiksi sosiologista tutkimusta, puhtaan teknistä tutkimusta, pelikulttuurista tutkimusta sekä markkinointitutkimusta. Visuaalista ja taiteellista tutkimusta on sen sijaan muihin tutkimuksiin verrattuna varsin vähän. Jaakko Viitanen tutki Pro Gradu -työssään kolmiulotteisten toimintapelienvälikerrontametodeja (Vaasan yliopisto, 2006). Lauri Leskisen Pro Gradu -työ puolestaan tutki Film Noir -elokuvien vaikutusta Max Payne -pelisarjan tyyliin ja sisältöön (Lapin yliopisto 2004). Maininnan arvoinen on myös Petri Lankosken lopputyö, joka käsitteli lähtökohtia digitaalisen pelin ja draamallisen tv-sarjan yhdistämiseen (TAIK 2003).

Koska sarjakuvia ja pelejä on rinnastettu toisiinsa tutkimuksissa varsin vähän, eroaa oma tutkielmani jo käydyistä aihepiireistä merkittävästi. Sarjakuvamaisuudesta puhutaan pelimaailmassa varsin paljon, joten yksi työni tärkeimmistä tavoitteista onkin selvittää sarjakuvan ja pelien välisiä yhtäläisyyksiä ja tuoda esille mahdollisia kehityskohteita pelien visuaalisuuden sarjakuvamaisuutta huomioiden myös tulevaisuuden pelituotteissa.

1 ILMIÖ NIMELTÄ SAM & MAX

Sam: "Percent sign, Ampersand, Dollar Sign."

Max: "And colon, semi-colon too!"

Telekenic Guy: "What are you two F@#&*g doing?"*

Sam: "Swearing in longhand askrisk mouth!"

-Sam & Max Hit the Road

Pitkän uran tehnyt sankarikaksikko on seikkaillut eri muodoissa jo yli 20 vuoden ajan. Suurimman suosionsa hahmot saavuttivat 1990-luvulla tietokonepelipuolella, jonka jälkeen hahmot ovat tehneet esiintymisiä niin animaatioissa, uusissa peleissä kuin digitaalisissa sarjakuvissakin. Viimeisimpien pelien myötä suuren yleisön kiinnostus alkuperäistä sarjakuvasarjaa kohtaan kasvoi, sillä pelit sisälsivät suuren määrän viittauksia kaksikon aiempiin seikkailuihin. Sam & Max on tutkimuskohdetta ajatellen varsin hedelmällinen kohde, sillä hahmojen tyyli ja luonne on tarkoin määritelty sarjakuvaseikkailuissa ja niitä on pyritty jäljittelemään tarkasti myös animaatioissa ja digitaalisissa peleissä.

Hahmojen luonne on suuri osa sarjakuvan viehätystä. Max on väkivaltaan taipuvainen, suorastaan psykoottinen jänis, jonka käytös ja luonne sotivat vahvasti hahmon maskottimaista olemusta vastaan. Sam on karikatyyrimainen koirahahmo, jossa toistuvat useat yksityisetyypin kliseet, itseironialla ja lakonisuudella satirisoiden. Hahmojen ilmaisussa hyödynnetään paljon myös niiden edustamien eläimien ominaisuuksia, yleensä lähinnä fyysisiä piirteitä kuten jänikset korvan ja koiran kuono.

Sarjan päähenkilöitä luonnehtii hahmojen sukupuolettomuus. Samin hahmo on kaksikosta selkeästi maskuliinisempi ja vaatetuksen kautta voidaan päätellä kyseessä olevan uroskoira. Siitä huolimatta kysymys säilyy, sillä vaatetus ei lopultakaan kerro kaikkea. Hahmon toimintojen perusteella sukupuolta ei varsinaisesti voida määrittää. Max on hahmona puolestaan täysin androgynni.

Mistään hahmon ulkoisesta ominaisuudesta tai toiminnosta ei voida päätellä kyseellä olevan uroksen. Päätelmää vaikeuttaa myös se, että kumpikin hahmo on käytännössä täysin aseksuaalinen, eivätkä hahmot osoita niin fyysistä kuin henkistäkään kiintymystä kumpaankaan sukupuoleen.

Hahmojen ikä pysyy niin ikään mysteerinä. On oletettavaa, että molemmat hahmoista ovat aikuisia, sillä muutama sarjakuvastrippi näyttää osia hahmojen lapsuudesta. Ulkoisesti iällinen kehitys on kuitenkin havaittavissa ainoastaan Samista, Max pysyy samankaltaisena kuvatusta ajasta riippumatta. Max on hahmoista myös selkeästi lapsellisempi ja leikkisämpi. Hahmoon myös viitataan usein lapsena/lapsenomaisena, asettamalla hahmo esimerkiksi kuvattuna yläviistosta, korostaen hahmon pientä kokoa.

1.1 Sarjakuvat

Sarjakuvasarja sai alkunsa pilapiirroksista, joita Purcell piirteli veljensä sarjakuvista. Sam ja Max eivät siis hahmoina ole alunperin Steve Purcellin käsialaa, mutta hahmojen luonne ja nykymuoto sen sijaan on. Ensimmäinen Sam & Max -sarjakuvastrippi julkaistiin 1980 kalifornialaisessa yliopistolehdessä, jonka jälkeen hahmot esiintyivät satunnaisissa sarjakuvastripeissä, kunnes vuonna 1987 oli ensimmäisen täyspitkän sarjakuva-albumin aika.⁴ Ensimmäinen sarjakuva-albumi käsitti tarinat *Monkeys Violating the Heavenly Temple*, *Night of the Gilded Heron-Shark* ja *Night of the Cringing Wilderbeast*. Nämä kolme tarinaa määrittivät vahvasti sarjan luonnetta myös tulevaa ajatellen. Steve Purcellin siirryttyä Lucasartsin palvelukseen peligraafikoksi sarjakuvien ilmestymistahti harveni huomattavasti ja tarinoiden välillä saattoi olla useitakin vuosia taukoa. Viimeiset varsinaiset sarjakuvastripit ilmestyivät 1997, viisi vuotta edellisten jälkeen. Sam & Max -tarinat on koottu yhteen *Sam & Max Surfin` the Highway* -nimellä julkaistuun sarjakuva-albumiin.

⁴ The History of Sam & Max, sivut 1 & 2.

Sarjakuva heräsi uudelleen henkiin 2007 tuoreimman pelisarjan myötä, tällä kertaa digitaalisessa formaatissa. Verkkosarjakuvana julkaistut jatkotarinat ovat sarjakuvaksi poikkeuksellisia, ne ovat nimittäin osittain interaktiivisia. Sivuston latauduttua eteen ilmestyy sarja ruutuja, joihin on piirretty ainoastaan kuvan tausta. Kun hiiren kursorin vie kunkin ruudun päälle, ilmaantuu siihen ruudussa näkyvä toiminta, oli se sitten puhekuplia tai jonkin graafisen efektin ponnahtamista ruudulle. Tyyliiltään sarjakuvat poikkeavat alkuperäisistä sarjakuvista jonkin verran, tyyli on luonnosmaisempaa ja ruudut yksinkertaisempia⁵.

Sarjakuva määritti jo varhaisessa vaiheessa tunnistettavimmat elementtinsä, jotka toistuivat sarjakuvan siirtyessä muihin mediavälineisiin. Pääkaksikon ohella hahmoista olennaisimmat ovat sarjasta toiseen toistuvat rotat, jotka ovat tilanteesta riippuen joko yksinkertaisina väkivallan kohteina, rikollisina tai esimerkiksi välineinä. Sarja kuvaa rottia poikkeuksetta aina negatiivisessa valossa. Toinen oleellinen hahmoluokka ovat ihmiset. Sarjakuvissa ei ole toistuvia ihmishahmoja, mutta niiden funktio pysyy hahmovaihdoksista huolimatta silti samana. Ihmiset ovat pääsääntöisesti kadulla kulkevia statisteja, rikollisia tai rikoksen uhreja, kauppiaita, poliiseja ja muita normaaliin kaupungin infrastruktuuriin kuuluvia henkilöitä. Koska ihmisiä havainnoivat sarjakuvissa eläimet, on ihmishahmoissa havaittavissa usein ihmisluonteeseen kohdistuvaa kärjistettyä satiiria, joka ilmenee ihmishahmojen toiminnoissa tai älykkyydessä.

Sarjakuvan tarinoissa ei ole selkeää kiintopistettä. Tarinat ovat tyyliiltään elokuvien ”Road Movie”⁶ -tyylilajia vastaavia, joissa alussa lähdetään matkalle jonka aikana tarina kietoutuu matkan aikana tapahtuvien pienempien tapahtumakohtien ympärille. Tällä tavoin tarinoilta on poistettu kaavamaisuus lähes täysin, eikä tapahtumia ole sidottu millään tavoin aikaan eikä paikkaan. Kaksikko onkin seikkailujensa aikana käynyt esimerkiksi avaruudessa useampia kertoja ja matkustanut ajassa taaksepäin.

⁵ Telltale Games – Sam & Max – The Big Sleep: Chapter 1.

⁶ Elokuvan tyyli, jossa juoni kietoutuu matkan ympärille ja tapahtumapaikat vaihtelevat alati matkan etenemisen mukaan. Esimerkkejä Road Movie -elokuvista on löydettävissä esimerkiksi Berkeley Media Resources Centerin verkkosivustolta.

Tätä kautta myös ympäristöt ovat muodostuneet Sam & Max –sarjaa määrittäväksi tekijäksi. Yleisimpänä paikkoina toimivat kaupunki, erilaiset maaseutu ympäristöt ja avaruus ovat tunnistettavimpia Sam & Max –ympäristöjä. Ympäristöt toistuvat harvoin tismalleen samankaltaisina ja toistuvatkin ympäristöt muokkautuvat usein kerronnan tarpeiden mukaisiksi. Ajassa matkustaminen ja muut ympäristöihin vaikuttavat kerronnalliset seikat näkyvät kuvissa ymmärrettävästi.

Sarjakuvan tunnistettavimpiin ominaisuuksiin kuuluu sen keskittyminen lähikuviin ja hahmojen toiminnan kuvaamiseen. Ympäristöistä lukijalle annetaan yleensä vain tärkeimmät viitteet ja ympäristölle annetaan huomiota vain silloin, kun sillä on tarinan kannalta jotain oleellista merkitystä. Tästä huolimatta ympäristöt ovat tunnistettavissa ja osa tapahtumapaikoista toistuukin sarjasta toiseen, luoden sarjalle omanlaisensa tunnistettavan maailman.

Myös sarjakuvan esineistö toimii yhtenä selkeästi tunnistettavimmista elementeistä. Koska sarjakuvamainen väkivalta on oleellinen osa sisältöä, on aseistuksen oltava johdonmukaista. Samin luotettava revolveri seuraa mukana osasta toiseen, vaikka se tilanteiden mukaan välillä tuhoutuisi tai katoaisi. Aseistus on sarjakuvamaisen liioitellusti kuvattua, erityisesti toiminnan yhteydessä. Maxin aseistus vaihtuu jaksosta toiseen hieman, pääsääntöisesti hahmolla on käytössään Luger-pistooli, jonka sijoituspaikka taskuttomalla Maxilla on toistuva kysymysten kohde. Aseiden lisäksi esineistöstä voidaan poimia kaksikon toimistosta löytyvä puhelin, joka soidessaan saa aikaan kiistan siihen vastaajasta, klassiseen slapstick-tyyliin kuvattuna.

1.2 Animaatiosarja

Sarjakuvan suosiota seurasi animaatiosarja, Sam & Max Freelance Police, jota lähetettiin Yhdysvalloissa Fox Kids -kanavalla vuosina 1997-1998 yhteensä 24 jakson verran. Sarja palkittiin 1998 "Gemini Award" -palkinnolla parhaan animaatiosarjan nimikkeellä. Sarja rakentui pilottijaksoaan ja päätösepisodiaan

lukuunottamatta kahteen jaksoon pilkottuihin jatkotarinoihin⁷. Visuaaliselta tyyliltään animaatiosarja poikkeaa sarjakuvista ja digitaalisista peleistä jonkin verran, kenties johtuen animaatiotyylin vaatimuksista. Hahmojen ilmeitä ja eleitä saatetaan korostaa asiayhteydestä irrotetuilla taustoilla ja ympäristöissä huomio keskittyy ainoastaan toiminnan kannalta olennaisiin yksityiskohtiin. Myös hahmojen olemus on teddykarhumaisen pehmeä, sarjakuviin ja peleihin verrattuna. Kuvasta toiseen myös siirrytään todella nopeasti, mikä keskittää katsojan huomion kulloisenkiin toimintaan tarkemman havainnoinnin sijasta.

Tarinoiden rakenteet eivät myöskään ole yhtä tunnistettavia matkakertomuksia kuin sarjakuvissa ja peleissä. Pääasialliset tapahtumat rajoittuvat usein vain yhteen tapahtumapaikkaan, jonne siirtymisen peruste annetaan jo ensimmäisten parin minuutin aikana. Mielikuvituksellisuus on sen sijaan ennallaan: tapahtumapaikkoina toimivat niin avaruus kuin tarujen valtakunnatkin, joihin toverukset siirtyvät tuttuun tyyliin aina yhtä uskollisella De Soto -autollaan.

Visuaalisen tyylin ja rakenteiden lisäksi animaatio hylkäsi monta sarjakuvissa ja ensimmäisessä tietokonepelissä määriteltyä sarjan omaa kerronnallista ja symbolista konventiota. Esimerkiksi rotat loistavat animaatioissa poissaolollaan lähes täysin. Ympäristöt vaihtelivat enemmän ja visuaalisen tyylin erilaisuuden vuoksi esimerkiksi uudet sisätilat eivät enää olleet sarjalle tunnistettavia.

Animaatiot saivat omanlaistaan jatkoa 2000-luvun loppupuolella, tosin Steve Purcell itse ei ollut tällä kertaa mukana. Pelityöryhmä tuotti ensimmäisen kauden kunniaksi sarjan Machinima-animaatioita⁸, joiden tarkoitus oli syventää ensimmäisen tuotantokauden tapahtumia. Animaatiotyylillä oli pelimoottorista johtuen kulmikasta, mutta samasta syystä myös istui Sam & Max -maailmaan hyvin⁹.

⁷ Nelvana.com – Shows.

⁸ Valmiilla pelimoottorilla ja objekteilla tehtyjä, yleensä fanien toimesta rakennettuja lyhytelokuvia.

⁹ Season one Machinima Shorts – Sam & Max Wiki.

1.3 Pelisarja

Sankarikaksikon ensimmäinen videopeli, Sam & Max Hit the Road, julkaistiin vuonna 1993 PC:lle sekä Amigalle. Peli oli 1990-luvun alun tyylinen seikkailupeli, jossa päähenkilöitä ohjastettiin hiirellä osoittamalla ja klikkaamalla. Peli jakautui yksittäisiin sarjakuvamaisiin ruutuihin, joista reunan ylitse kävelemällä siirryttiin seuraavaan ruutuun. Pelin tarina oli suoraa jatkoa sarjakuville, niin tekstuaalisesti kuin visuaalisestikin.

Pelin takana ollut Lucasfilm -studio¹⁰ tuli 1980-1990 -lukujen taitteessa tunnetuksi erittäin hyvin tehdyistä seikkailuistaan, takanaan muun muassa Indiana Jonesin digitaaliset seikkailut (The Last Crusade 1990, The Fate of the Atlantis 1992) sekä klassikoiksi tunnustetut Monkey Island -sarja (1990, 1992) sekä Day of the Tentacle (1993). Koska Lucasin seikkailut olivat samaan aikaan suosionsa huipulla, myös Sam & Max Hit the Road herätti suurta kiinnostusta heti ilmestyttyään, mikä johti myös sarjakuvien lisääntyneeseen kysyntään.

Pelin saamasta suosiosta johtuen jatkoseikkailuja kyseltiin pitkään, mutta pelaajien halusta huolimatta dekkarikaksikko palasi tietokoneruuduille vasta vuonna 2006. Ladattavina episodeina jaeltu Sam & Max Episodes: Season 1 ei ollut enää LucasArtsin käsialaa, vaan vetovastuu siirtyi tuoreelle ja suhteellisen tuntemattomalle Telltale Gamesille. Telltale Games oli tullut hiljan tunnetuksi Jeff Smithin Bone-sarjakuvien peliversioista, joten sarjakuvamaisella linjalla jatkaminen oli siten luonnollista. Tätä kirjoitettaessa Telltale on julkaissut yhteensä 16 Sam & Max -seikkailua, kolmeen tuotantokauteen jaettuna.

Uudet pelit toteutettiin kokonaan kolmiulotteisella grafiikalla, perinteisen osoita-ja-klikkaa -pelattavuuden pysyessä kuitenkin entisellään. Myös sarjakuvamaisuus pysyi ruudun rakenteessa entisellään tekniikan vaihtumisesta huolimatta. Samalla peli myös sekoitti aiempaa enemmän animaatiota ja sarjakuvaa, sillä tekniikan kehittymisestä johtuen peliruudussa saattoi olla huomattavasti enemmän jatkuvasti

¹⁰ Myöh. LucasArts.

liikkuvia ja käytettäviä objekteja. Uudemmissa peleissä kuva on tarkempi ja yksityiskohtia on enemmän, mutta Purcellin tyyli on silti täysin tunnistettavissa. Liikkeen osalta pysäytetty kuva kuitenkin muistuttaa paljolti sarjakuvaruudun liikkeen kuvausta, toisin sanoen liike on selvästi animaatiomainen. Nyt peliruutu myös panoroituu¹¹ pelaajan liikkeen mukaan suuremman tilavaikutelman saamiseksi.

Pelisarjan kerrontametodit jakautuvat kahteen osa-alueeseen. Suurin osa pelien kerronnasta tapahtuu pelin ”sisällä”, pelitapahtumiin reagoimalla ja maailmassa olevien hahmojen kanssa keskustelemalla. Toisinaan kerrontaa viedään kuitenkin eteenpäin välianimaatioilla, joissa pelaajalla ei ole kontrollia tapahtumien kulkuun. Nämä animaatiot ovat erilaisia ensimmäisessä Sam & Max -pelissä ja uudemmassa pelisarjassa. Siinä missä Sam & Max Hit the Road kertoi tarinaansa sarjakuvamaisin, pysäytetyin ruuduin, uusissa peleissä välianimaatiot ovat todellakin animaatioita ja sinänsä suoraan verrannollisia aiemmin mainittuihin machinima-animaatioihin.

Uudemman pelisarjan kohdalla erot animaatio-osuuksien ja peliosuuksien välillä ovat visuaalisesti lähes olemattomat, siinä missä vuonna 1993 peligrafiikka ja kertovat väliosiot erosivat toisistaan merkittävän paljon. Samalla Hit the Roadin sarjakuvamaiset välianimaatiot olivat tyyliiltään uskollisempia alkuperäiselle sarjakuvalle.

Alkuperäisestä sarjakuvasta poiketen, uusimmat pelisarjan seikkailut sisälsivät pelistä toiseen toistuvia ihmishahmoja, jotka tosin muuttivat muotoaan ja toimintojaan kunkin episodin juonen mukaiseksi. Paras esimerkki toistuvasta ihmishahmosta on Bosco, neuroottinen kauppias joka milloin mitäkin uhkaa peläten vaihtoi valeasua, myös kauppansa sisustusta ja myyntiartikkeleita. Ympäristöt sen sijaan mukailivat sarjan historiaa. Yleisin tapahtumapaikka pelisarjassa on Samin ja Maxin kotikaupunki, sekä erityisesti hahmojen kotikerrostalo, joka siirtyi pienin muutoksin samankaltaisena osasta toiseen. Ympäristöissä on myös tarinasta toiseen siirtyvää kerrostumia, eli edellisissä osissa tapahtuneet asiat näkyvät myös myöhemmissä pelisarjan osissa.

¹¹ eli liikkuu sivusuunnassa.

1.4 Tutkielmassa käytettävä aineisto

Tässä tutkielmassa käsittelen sarjakuvan osalta koko perinteistä sarjakuvatuotantoa, Sam & Max Surfin` the Highway -albumin avulla. Digitaaliset sarjakuvat jäävät tutkielman ulkopuolelle, sillä niiden käsittely järkevästi tässä muodossa olisi ollut hankalaa. Peleistä tutkielmassa mukana ovat Sam & Max Hit the Road, sekä Telltalen julkaisemista tuotantokausista kaksi ensimmäistä, Sam & Max Save the World sekä Sam & Max Beyond Time and Space. Kolmas tuotantokausi julkaistiin samaan aikaan tutkielman työstämisvaiheessa, joten sen mukaan ottaminen kesken tutkielman olisi ollut hankalaa.

Animaatiosarjaa en tutkielmassani käsittele, sillä eroavaisuuksia on yksinkertaisesti liian paljon, vaikka animaatiot eivät yleisestä sarjakuvan symboliikasta juuri poikkeakaan. Lisäksi animaatiosarjan käsitteleminen olisi laajentanut tutkimusaluetta tarpeettomasti. Jo tällaisenaan tutkimusaineisto on valtava ja sen jäsentäminen hankalaa, joten en kaivannut enää lisää hankaluuksia aineiston analyysin muotoilemiseen.

Lukujen alkuihin lisäämäni lainaukset ovat sekä Sam & Max -sarjakuvista että peleistä. Koska verbaalisuus on olennainen osa sarjakuvan luonnetta, halusin lainausten avulla tuoda esille myös sarjan verbaalista nokkeluutta. Steve Purcell on Samin ja Maxin lisäksi piirtänyt myös muita sarjakuvia, kansitaidetta, maalauksia ja niin edelleen, mutta Purcellin koko työn ja tyylin käsitteleminen tekisi tutkimuksestani tarpeettoman laajan.

2 SEMIOTIIKKA, SARJAKUVIA JA PELEJÄ

Sam: "I can't think of anything to say in this panel. Take care of him, Max."

Max: "I've been authorized by the jurisdiction of whatever city this is to punish you in whatever way I can think of!"

-Sam & Max: Night of the Cringing Wilderbeast

Tutkielmassani keskeisinä käsitteinä toimivat denotaatio sekä konnotaatio. Lisäksi käytän myös intertekstuaalisuuden ja intermediaalisuuden käsitteitä sekä yleistä sarjakuvan ja digitaalisen pelin visuaalisen puolen teoriaa. Näiden käsitteiden avulla toteutan tutkielman myöhemmässä vaiheessa varsinaisen analyysiosuuden. Myös esimerkiksi John Fiske ja Mikko Lehtonen ovat käsitelleet denotaation ja konnotaation käsitteitä teoksissaan, mutta tässä tutkielmassa käytän ainoastaan Roland Barthesin sekä Nelson Goodmanin näkemyksiä asiasta.

2.1 Denotaatio

Denotaatiivinen sanoma on kuvan varsinainen sanoma, suora analogia kuvassa näkyviin tapahtumiin. Tämä tarkoittaa kuvan päällisintä analysoimatta välittyvää informaatiota. Toisin sanoen, denotaatiot ovat niitä kuvassa nähtäviä asioita, jotka vaikuttavat kuvan merkitykseen mutta eivät ole vielä tehneet sitä. Puut ovat puita, vihreä vihreää ja niin edelleen.¹²

Denotaationa voi toimia esimerkiksi kuvakulma, kuvan rajaus tai värimaailma. Kuvaa tarkastellessa kuvan erilaiset ominaisuudet voidaan havaita, mutta vasta kun kyseiselle kuvakulmalle annetaan merkitys, muuttuu kuvakulma konnotaatioksi. Denotatiivisuutta on helpoin lähestyä molempien mediavälineiden omien ominaisuuksien kautta. Siksi käyn analyysivaiheessa läpi sarjakuvan merkkikieltä,

¹² Barthes 1961, 123.

visuaalista kerrontaa ja riimittelyä sekä digitaalisten pelien visuaalisia ominaisuuksia käyttäen nimenomaan denotaatiota.

Denotaation ongelma on se, että nähtyä asiaa voi yksinkertaistaa näennäisesti loputtomiin. Mistä esimerkiksi tietäisin puhelimen olevan mustan muovilaitteen sijasta puhelin, jos en ole sellaista aiemmin nähnyt? Mistä voin edes päätellä sen olevan muovia? Niinpä en pura analyyseissäni denotaatioita mikrotasolle asti, vaan teen tiettyjä oletuksia esineiden, ympäristöjen ja puvustuksen suhteen. Sitä syvemmälle mikrotasolle denotaatioiden kanssa lähteminen ei palvele tutkimusta oikeastaan millään tavalla ja tekisi asioista tarpeettoman monimutkaisia.

2.2 Konnotaatio

Siinä missä denotaatiot ovat koodittomia ja lähtökohdasta riippumatta samoja asioita, konnotaatio – kuvan varsinaisen viesti – on kulttuurisidonnainen ja sisältää stereotyyppisiä, symboleita ja muita kuvakielellisiä asioita, joilla kohderyhmä assosioi kuvan sisältöä¹³. Näin ollen kuva voidaan jakaa kahteen tasoon: denotatiiviseen tasoon, jonka viestit ovat objektiivisia ja riippumattomia ja konnotatiiviseen tasoon, jonka viestejä tulkitaan oman kulttuurin näkökulmasta, oman kulttuurin symboliikalla ja ajatusmaailmalla. Näin ollen onkin oletettavaa, että jos tulkittava kuva on täysin eri kulttuurista kuin tulkitsija, myös konnotatiivinen taso muuttuu tulkitsijan myötä.

Barthes käsittelee kirjoituksessaan denotaatiota ja konnotaatiota pääasiallisesti valokuvan kontekstissa, vaikka toteaaakin muiden jäljittelevien taiteiden olevan yhtä lailla koodittomia sanomia, omilla konnotatiivisilla merkityksillään¹⁴. Samalla Barthes kuitenkin nostaa elokuvat ja piirrostaiteen valokuvan yläpuolelle, sillä hänen mielestään valokuva voidaan nähdä pelkästään denotatiivisena sanomana, paitsi lehtivalokuvan tapauksessa¹⁵.

Konnotaatioille Barthes tarjoaa kuusi erilaista tapaa, joilla haluttuun konnotaatioon voidaan päästä. On syytä huomioda että kyseiset konnotaatiotavat koskevat

¹³ Barthes 1961, 123.

¹⁴ Barthes 1961, 122 – 123.

¹⁵ Barthes 1961, 123 – 124.

Barthesin kirjoituksissa ainoastaan valokuvaa. Konnotaatiotavoista ensimmäinen on *trikkikuvaus*, jolla kuvaa muokkaamalla saadaan haluttu konnotaatio esiin. Toisena vaihtoehtona Barthes mainitsee *poseerauksen*, jossa kuvatun hahmon asentoa muuttelemalla kuvan konnotaatiota voidaan muokata. Kolmantena konnotaatiotapana Barthes mainitsee *esineet*, joiden asettelulla ja valinnalla voidaan saavuttaa haluttuja mielle yhtymiä. Myös (valo-) *kuvauksellisuus* on olennaista, sillä myös esimerkiksi valaistuksella ja painojäljellä voidaan saada aikaan erilaisia konnotaatioita. Lisäksi kuvan *estetismi*, kuvan maalauksellisuus ja kompositio ovat avainasemassa. Kuudentena ja viimeisenä konnotaatiotapana Barthes mainitsee *syntaksin*, jossa kuvan konnotaatio ei ole yhden kuvan, vaan pikemminkin kuvasarjan ja kokonaisuuden tasolla.¹⁶

Trikkikuvan aikaansaamiseksi kuvaa voidaan muokata jälkikäteen tai vastaavasti saada trikki aikaan esimerkiksi poseerauksen ja etäisyyksien kautta. Niinpä esimerkiksi sopivaan asentoon aseteltu henkilö oikealta etäisyydeltä kuvattuna voidaan saada näyttämään valokuvassa siltä, kuin hän potkaisisi Pisan tornin nurin. Vastaavasti käsittelemällä kuvaa jälkeempään, voidaan esimerkiksi yhteen kuvaan liittää elementtejä useasta eri kuvasta tai vaikkapa tekstilähteestä ja luoda kuvasta tätä kautta kokonaan uusi kokonaisuus. Estetismin osalta voidaan sarjakuvan ja digitaalisen pelin kohdalla nostaa selkeimmin esiin kuvan kompositio, ruudun visuaalinen sommittelu. Kompositio määrittää ruudussa näkyvien hahmojen ja esineiden välisiä suhteita sekä määrittää visuaalista kerrontaa rajaamalla kuvaan vain kerronnan kannalta olennaiset seikat¹⁷. Se mikä tekee kompositiosta olennaisen näkökulman nimenomaan sarjakuvissa ja peleissä, on näiden mediavälineiden vapaus ruudun muodossa. Molemmissa mediavälineissä ruutu voi olla minkä muotoinen tahansa, esimerkiksi sarjakuvissa normaalia neliöruutua voi seurata esimerkiksi pallon muotoinen ruutu. Peleissä ruutu voidaan rajata esittämään esimerkiksi tiettyä tilaa käytössä olevasta ruutupinta-alasta huolimatta.

Syntaksista voidaan yleisellä tasolla sanoa sarjakuvien konnotaatiotasojen olevan ennen muuta syntaktisia, sillä jokaisen kuvan merkitykset ja merkit ovat riippuvaisia

¹⁶ Barthes 1961, 125 – 130.

¹⁷ Elokuvantaju: Kompositio.

muista samaisen kuvasarjan kuvista. Yksittäisen kuvan konnotaatiot ovat puolestaan Barthesin konnotaatiotasojen mukaisia. Vastaavasti peleissä syntaktisuus ei ole itsestään selvää, sillä peli itsessään saattaa toimia pelkästään yhdessä ruudussa, joissa tapauksissa peli joutuu luomaan merkityssuhteensa kyseisen ruudun sisällä. Huomattavaa on myös, etteivät konnotaatiot ole toisistaan riippumattomia, vaan yhden kuvan konnotaatiotasoa voidaan tulkita usean eri konnotaatiotavan avulla. Esimerkiksi valokuvauksellisuus ja estetismi ovat usein läsnä samassa kuvassa. Samaten kuvan syntaktisuus ei laske muita konnotaatiotapoja tulkintavaiheesta pois.

2.3 Intertekstuaalisuus ja intermediaalisuus

Käytän tutkimuksessani intertekstuaalisuuden ja intermediaalisuuden käsitteitä kuvailemaan mediatekstien välisiä viittaussuhteita. Mikko Lehtonen tiivistää nämä käsitteet toteamalla, etteivät tekstit voi olla koskaan täysin suljettuja järjestelmiä, vaan ne viittaavat aina toiseen tekstiin. Lukija määrittää itse omat viittaussuhteensa aiemmin lukemansa perusteella, samaten kuten kirjoittaja tai piirtäjäkin. Tämä kokemuspohja määrittää intertekstuaalisuuden käsitettä, sillä ilman tarvittavaa kokemusta tai toisenlaisella kokemuksella viittaukset muuttuvat tai niitä ei ymmärretä. Lehtonen täydentää intertekstuaalisuutta intermediaalisuuden käsitteellä, jonka mukaan eriävät mediatekstit voivat silti viitata toisiinsa, mediaympäristön ja mahdollisesti muodonkin muuttuessa.¹⁸

Nämä viittaussuhteet ovat Sam & Max -kontekstissa olennaisia huomata, sillä kuten mainittua, Steve Purcell on toiminut kuvittajana ja pääasiallisena taiteilijana niin sarjakuvissa, animaatioissa kuin peleissäkin. Vaikka Lehtonen käsittelee intertekstuaalisuutta pääsääntöisesti tekstin näkökulmasta, on käsite mielestäni helposti hyödynnettävissä myös visuaalista aineistoa tulkittaessa, sillä niin lause kuin kuvakin koostuvat lopulta vain merkeistä, joiden yhteensulauma lopputulos on, merkit ovat vain erilaiset.

¹⁸ Lehtonen 1996, 180–182.

2.4 Sarjakuvan teoriaa

Mikä sitten oikein on sarjakuva? Alan Porter määrittää sarjakuvan mediavälineenä, jossa kuvat on asetettu tiettyyn järjestykseen kerrontasekvenssin aikaan saamiseksi. Sekvenssin tausta-ajatuksena on edistää kerrontaa näyttämällä lukijalle yksi asia kerrallaan, josta seuraavaan kuvaan siirtyminen tapahtuu myös kuvallisesti johdonmukaisesti.

Kaikki kuvissa tapahtuva viestintä on kerrontaa. Kuvaesimerkin avulla voidaan havaita, että viestintä ei tapahdu pelkästään tekstin välityksellä, sillä myös kaikki visuaalinen informaatio on oleellisessa roolissa kerronnan edistämiseksi¹⁹. Myös sarjakuvan visuaalinen symboliikka on oleellinen ja tunnistettava vain sarjakuvalle kuuluva piirre.²⁰



Kuva 1: Alan Porterin esimerkkisarjakuva kerronnasta

Esimerkkisarjakuvasta on huomattavissa organisaatio- ja verkkoviestinnälle tyypillisiä kielikuvia. Tiedostoja selataan kansioissa, nopeutta kuvataan asettamalla puhuvat hahmot ”tiedon vältäväylälle” seisomaan ja tietoturvan symbolina toimii kassakaappi. Näillä kolmella perinteisellä kielikuvalla pyritään kuvaamaan selkeyttä, nopeutta ja turvallisuutta. Will Eisnerin mukaan sarjakuvan lukeminen on yhtäaikaan sekä esteettinen kokemus että älyllinen takaa-ajo, sillä sarjakuvan lukeminen vaatii sekä

¹⁹ Kuva 1.

²⁰ What Can You Learn from a Comic Book?

visuaalista että tekstuaalista lukutaitoa²¹. Oikeanlaisen lukutaidon sisäistäminen on tärkeää, sillä sarjakuvilla on käytössä kokonaan omanlaisensa merkkikieli.

Yleisimmillään sarjakuvan merkkikieltä käytetään hahmojen puhetta ja ajatuksia käsittelevissä puhekuplissa. Lauseiden lisäksi puhekuplat voivat sisältää kuvia, jotka symboloivat esimerkiksi hahmon ajatuksia tai tekemisiä. Lisäksi esimerkiksi kiro sanat on tyypillisesti ”sensuroitu” kuvakielellisesti erilaisilla aseilla, pääkalloilla ja salamoiden sekä tähtien kaltaisilla terävillä geometrisillä merkeillä.²² Merkkikieli on niinkin tunnistettava ominaisuus, että sitä on myös parodioitu runsaasti. Vastaavanlaista parodiaa on mukana myös Sam & Max -sarjakuvissa, kuten kappaleen alussa olevasta lainauksesta voidaan huomata.

Puhekuplien lisäksi sarjakuvien merkkikielestä on tunnistettavissa myös tapahtumaa, kipua, olotilaa tai esimerkiksi liikettä ilmaiseva visuaalisuus. Yleisimpiä tämäntyyllisiä merkkejä ovat kipua ilmaisevat tähdet, humalatilaa ilmaisevat kuplat ja liikettä ilmaisevat viivat. Viivojen merkitys vaihtelee myös kontekstin mukaan. Ne voivat liikkeen lisäksi symboloida esimerkiksi kipua tai yllättymistä²³. Nämä merkit sijaitsevat usein niitä koskevan hahmon läheisyydessä ja ne on joko asemoitu siten, että merkeistä voi päätellä niiden koskevan tiettyjä hahmoja tai vaihtoehtoisesti viittaus ilmaistaan yksinkertaisesti viivoilla. Hänninen & Kemppinen huomauttavat myös, että useilla sarjakuvilla on oma merkkikielensä, joka lisää jotain stereotyyppisempään merkkikieleen tai poikkeaa siitä täysin.²⁴

Scott McCloud lisää viivakieleen ja erityisesti liikkeen kuvaamiseen myös valokuvamaiset trikkikuvat, joissa liikettä kuvattiin esimerkiksi varjostetuilla tai stereokuvatuilla liikkujilla tai näiden taustalla viivoiksi yksinkertaistetuilla taustoilla. Verrattuna normaaliin viivakieleen, trikkiviivoitus on tehokkaampaa ja luo vauhdin tunnetta selkeästi eriävällä tavalla.²⁵ Samalla täytyy kuitenkin myös huomioida sarjakuvan oma tyyli, jonka mukaan viivoitusta ja trikkikuvausta tulee käyttää.

²¹ Eisner 1985, 8.

²² Hänninen & Kemppinen 1994, 86.

²³ Hänninen & Kemppinen 1994, 81.

²⁴ Hänninen & Kemppinen 1994, 87–88.

²⁵ McCloud 1993, 112 – 113.

Liikkeen kuvauksen tulee olla yhtenäinen muun sarjakuvan kanssa, eikä trikkikuva välttämättä sovi esimerkiksi selkeän karikatyriseen tyyliin lainkaan. Tämä osittain siksi, että trikkikuvilla pyritään jäljittelemään valokuvamaisen realistista tyyliä, joten se myös sopii parhaiten realistiseen sarjakuvaan.

Äänen ilmaisemiseksi sarjakuva käyttää äänitehosteita, lyhyitä tekstinpätkiä jotka poikkeavat visuaalisesti sarjakuvan muusta tekstistä. Äänitehosteen tarkoitus on kuvata kuuluvaa ääntä sopivalla kirjainyhdistelmällä sekä tehostaa visuaalisesti äänen vaikutusta.²⁶ Näin ollen voidaan todeta, etteivät äänitehosteet ole ainoastaan tekstuaalista informaatiota, vaan myös visuaalista. Äänitehoste voidaan esimerkiksi asemoida äänilähteen mukaan kaareen ilmaisemaan räjähdystä ja antamaan sille lisää voimaa. Sahalaitaisella äänitehosteella saadaan aikaan vaikutelma korvia riipivästä äänestä ja esimerkiksi jääpuikoilla tai liekeillä voidaan tehostaa äänilähteen kylmyyttä tai kuumuutta.

Neil Cohnin artikkeli käsittelee sarjakuvan visuaalisia riimejä kuvan komposition näkökulmasta. Visuaalisissa riimeissä on kyse kuvissa toistuvista kompositioista ja sisällöistä. Pienillä muutoksilla kahden kuvan välillä saadaan aikaan yhtäläisyyksiä ja vastakkainasetteluja kahden kuvan välillä, asettaen nämä kuvat samalla viittaamaan toisiinsa. Riimit voivat näkyä myös yleisemmällä tasolla, esimerkiksi ruutujen asetteluissa ja kokosuunnittelussa. Riimien avulla myös siirtymät kuvasta toiseen ovat pehmeämpiä.²⁷ Sarjakuvan denotatiivinen taso on juuri edellä mainittujen elementtien määrittämä. Vaihtelevat symbolit, tekstin ilme ja selkeät graafiset viittaukset ovat oleellisia tekijöitä kuvan perustasoa määritettäessä. Samalla symboliikan kautta on havaittavissa myös sarjakuvan konnotaatiot. Tunnetiloja kuvaavien symbolien, piirretyn tekstin ja esineistön sekä ilmeiden tarkoitus on luoda mielle yhtymiä, jotka auttavat kuvan lukemisen ymmärtämisessä. Koska mainitut denotaatiot ovat usein, jopa stereotyyppisesti sarjakuvasta toiseen toistuvia, sarjakuvan lukutaito syntyy harjaantumisen ja samankaltaisten symbolien toistuvan näkemisen kautta. Tätä kautta myös symbolien konnotaatiot selkiytyvät lukijan kokemuspohjan kautta.

²⁶ Hänninen & Kemppinen 1994, 81–85.

²⁷ Comic Theory 101: Seeing Rhymes.

Samalla on myös helppo todeta sarjakuvien konnotaatioiden olevan yleisellä tasolla pääsääntöisesti syntaktisia. Yhteydestään irrotettu kuva synnyttää erilaisia konnotaatioita kuin kuvasarja, jonka varassa sarjakuvan koko kerronta toimii. Paitsi visuaalisesti, sama jatkuvuus koskee myös tekstiä. Esimerkkinä voidaan palata kuvaan 7, jossa tekstin jatkuvuus on olennaista esimerkiksi keskimmäisen kuvan täydelliseen tulkintaan. Visuaalisesti kuvat ovat irrotettavissa toisistaan, mutta yhteen rytmittettynä ne muodostavat viestin – tässä tapauksessa markkinointiviestin – jonka koko sanoma kiteytyy näihin kolmeen sarjaan asetettuun kuvaan. Kyseisen sarjakuvan täydellinen viesti jäisi siis irralliseksi ja epätäydeksi, jos rytmitystä rikotaan tai kuvia esitetään ainoastaan yksi. Tältä pohjalta on pääteltävissä sarjakuvien olevan kokonaan oma konnotaatiotasonsa. Sarjakuvan merkkikieli ja rakenne ovat kyseiselle mediavälineelle niin tyypillisiä, että sarjakuvaa itseään lukiessa kuvaa analysoidaan ensisijaisesti sarjakuvan kontekstissa ja vasta sen jälkeen muiden konnotaatiotasojen kautta.

2.5 Visuaalisuus ja digitaaliset pelit

Digitaalisissa peleissä käyttäjä on aktiivinen kokija, tulkitsemassa eteensä tehtyjä fantasiamaailmoja²⁸. Aki Järvisen mukaan nämä fantasiamaailmat ovat virtuaalisia tiloja, joilla vain harvoin on yhtäläisyyttä arkitodellisuuteen. Pelillisyyden tarkoituksena on vain päästää pelaaja tutkimaan tätä luotua fantasiamaailmaa.²⁹ Erityisesti nykypäivänä visuaalinen suunnittelu on digitaalisissa peleissä yksi tärkeimmistä yksittäisistä tekijöistä kokonaisuutta tutkittaessa, toimivathan nykypelit pääsääntöisesti ulkoasunsa kautta.

Richard Bartle kirjoittaa myös virtuaalisten ympäristöjen visuaalisesta suunnittelusta, todeten niiden saaneen vaikutteita muista, käyttäjältään mielikuvitusta vaativista medioista. Tällaisiin medioihin lukeutuvat mm. elokuvat, sarjakuvat sekä kirjallisuus. Bartlen mukaan kyseessä ovat tällöin valmiiksi suunnitellut maailmat, jotka siirretään digitaaliseen ympäristöön joko sellaisenaan tai suunnittelijan oman vision

²⁸ Loftus 1983, 41.

²⁹ Järvinen 1999, 209.

muokkaamina.³⁰ Bartlen huomio on Sam & Maxin tapauksessa aiheellinen, sillä sarjakuvamaailma on pyritty siirtämään sellaisenaan peliympäristöön. Sarjakuvan tunteminen ennen pelisarjaan siirtymistä synnyttää odotuksia siitä, millainen maailman tulisi olla myös toisessa mediassa. Jokaisen mielikuvitus kuitenkin määrittää nähdyt fantasiamaailmat omanlaisikseen.

Aki Järvinen summaa pelien visuaalista osa-aluetta yhteen kirjoittaessaan digitaalisten pelien estetiikasta. Järvisen mukaan digitaalisten pelien audiovisuaalisuus on riippuvaista käytössä olevasta teknologiasta, joka valjastetaan käyttöön valitun tyylin mukaan³¹. Toisin sanoen, teknologia on tyylin orja eikä toisinpäin. Parhaiten tämä näkyy nykyisessä trendissä, jossa vanhaa teknologiaa käytetään nimenomaan tyyliä tarkoituksessa nostalgisen vaikutelman saamiseksi.

Esimerkiksi Terry Cavanaghin 2009 julkaisema VVVVVV³² on yllämainitun trendin mukainen pelituote. Kuvan 2 avulla on havaittavissa digitaalisen pelin tyyllinen vapaus. Peliruudun tarkoitus on kuitenkin vain esittää pelaajalle kulloisenkin ruudun funktiot. Samalla VVVVVV toimii esimerkkinä peliruudun kaksiulotteisuudesta. Kaksiulotteisen grafiikan avulla on havaittavissa ainoastaan hahmojen ja esineiden korkeus ja leveys. Horisonttia ei siis ruudulla näy.³³



Kuva 2: Terry Cavanagh: VVVVVV (2009)

Koska Sam & Max -pelit on toteutettu sekä kaksiulotteisella että kolmiulotteisella tekniikalla, olisi oletettavaa löytää tiettyjä tyyllisiä eroavaisuuksia löydettävissä pelien välillä. Ulottuvuuden vaihtuminen on kuitenkin muuttanut tyyliä vain vähän, ainoastaan syvyysulottuvuus on luonnollisesti uusissa peleissä selkeämmin erotettavissa. Sen sijaan pelit itsessään ovat sarjakuvan tyyliin hahmo- ja tapahtumakeskeisiä, eikä horisontilla ole tilan kannalta juurikaan merkitystä. Usein taustat jäävätkin pelkistetyiksi, ellei niillä ole pelin itsensä kannalta jotain oleellista merkitystä.

Pelien visuaalisuudesta on eroteltavissa kolme eriävää elementtiä: tila, objektit ja symbolit. Se, miten näitä elementtejä toteutetaan, on valintakysymys. Samalla näiden valintojen avulla määritetään pelin visuaalinen tyyli. Tyyllisten valintojen avulla annettu näkökulma säätelee samalla pelaajan havainnointia pelimaailmasta sekä kykyä hallita sitä. Erilaiset tyylliset valinnat Järvinen jaottelee kahdelle akselille. Ensimmäisellä akselilla Järvinen luettelee fotorealismia, karikatyrismia ja abstraktionismia. Fotorealistinen tyyli pyrkii jäljittelemään todellisuutta niin hyvin kuin mahdollista, karikatyrismi jäljittelee todellisuuden kuvaa sitä muunnellen esimerkiksi sarjakuvamaisuuden keinoin, abstraktionismi puolestaan luo täysin oman visuaalisen maailmansa. Toinen akseli määrittää puolestaan sen, miten tyyli on toteutettu. Tällä akselilla ovat fotorealismia lisäksi myös televisualismi sekä illusionismi. Televisualismilla valittua tyyliä toteutetaan televisiomaisella toteutuksella, esimerkiksi urheilulähetystä mukaillen. Illusionismi ei puolestaan noudattele mitään olemassaolevaa esitystapaa, vaan luo omansa. Akselit eivät ole ehdottomia, joten tyyli ja toteutus voi myös olla ”jotain siltä väliltä”.³⁴

Sam & Max -pelien visuaalisen maailman voidaan todeta sijoittuvan Järvisen akselilla karikatyrismia ja abstraktionismia väliin, esitystavan ollessa selkeän illusionistinen. Havainto on tärkeä jatkoa ajatellen, sillä Järvisen akselisto ei tässä tapauksessa päde ainoastaan videopelien maailmaan. Myös sarjakuvan eri tyypit voidaan mielestäni luokitella myös samalle akselistolle, sillä mikäänhän ei esimerkiksi

³⁴ Järvinen 2002, 77 – 85

estä sarjakuvapiirtäjää toteuttamaan sarjakuvaansa televisiomaisilla ruutumuodoilla ja kompositioilla. Niinpä myös Sam & Max –sarjakuvat on luokiteltavissa samalle kohdalle Järvisen akselistossa.

Peligrfiikkaa määrittää myös funktionaalisuus. Pelin kannalta oleellisten elementtien on peligenrestä riippumatta osoitettava visuaalisesti osuutensa pelillisyydessä. Yleinen esimerkki tästä on FPS³⁵-genren peleissä käytettävät ovet huoneesta ja rakennuksesta toiseen siirtymisessä. Lukittu ovi ja avattu ovi on pystyttävä erottamaan toisistaan selkeästi, samalla pelaajan toimintaa ja liikkumasuuntaa ohjaten. Tällöin selkeästi koko pelin ajaksi suljettu ovi voidaan esimerkiksi päällystää laudoin tai haudata staattisen esineröykin taakse.

Sam & Max –pelien edustamassa seikkailupelien genressä peligrfiikan funktionaalisuudella on toimintapelejäkin enemmän merkitystä. Kulkureitit on yleensä rajattava selkeästi ja pelaajalle annettava selkeä syy siihen miksi johonkin suuntaan ei pääsekään joko visuaalisesti tai dialogin avulla. Tarvittavan esineistön on oltava selkeästi näkyvillä ja niiden käytön tulisi olla visuaalisesti loogista. Joskin seikkailupelit sallivat sarjakuvamaisuuden nimissä myös jonkin verran vapauksia. Pelihahmo voi tunkea taskuihinsa esimerkiksi tikapuut. Näissä tapauksissa hahmon olisi kuitenkin reagoitava sinänsä abstraktiin toimintaan riittävän tehokkaasti.

Scott McCloud esittää kirjassaan vaihtoehdoisen sarjakuvamallin, jossa lukija pystyy itse päättämään tarinan etenemissuunnan. Tarkemmin ajateltuna, McCloudin sarjakuva on itse asiassa peli, sillä lopputulos määräytyy ”pelaajan” valintojen mukaan. Kyseisestä sarjakuvasta voidaan myös havaita muutaman kuvan tulevan eteen poikkeavista valinnoista huolimatta.³⁶ Kuviosta voidaan tehdä pari muutakin pelillisesti merkittävää havaintoa. Ensinnäkin, jos lopputulos ei miellytä, voi lukija palata aina ruutuja takaisinpäin ja tehdä kokonaan uusia valintoja. Toisekseen, etenemissuunnasta riippumattomat kuvat muuttavat merkitystään valitusta reitistä riippuen, vaikka ulkoisesti kuvat säilyvätkin muuttumattomina. Kuvasarjojen ja tapahtumaketjujen suhde sen sijaan muuttuu ja muokkaa kerrontaa, mitä

³⁵ First Person Shooter, pelaajan silmistä kuvattu toimintapeli

³⁶ McCloud 1993, 105

seikkailupeleissä tapahtuu useinkin. Tältä pohjalta Wigandin ajatus videopeleistä sarjakuvan luonnollisena kehityssuuntana on helposti ymmärrettävissä. Samalla on kuitenkin huomioitava myös se, ettei pelikerronta ole välttämättä samankaltaista. Peliruutujen välissä on usein myös elokuvamaisia välianimaatioita, jotka selittävät tapahtumia ja linkittävät peliruudut kerronnallisesti toisiinsa. Kerrontaa vievien välianimaatioiden ja pelillisyyden suhde ei ole ongelmaton. JC Hertzin mukaan näiden suhteen tulisi olla kerronnallisesti tasapainossa, niin ettei kumpikaan osa-alue vie toiseltaan mitään pois. Jos painotus vaihtelee liikaa, jää vähemmän kerronnallista painoarvoa saaneelle osa-alueelle lähinnä välineellinen arvo, joka puolestaan saattaa johtaa välinpitämättömyyteen kyseistä osa-aluetta kohtaan. Tällöin kerronta luonnollisesti kärsii.³⁷

Markku Eskelisen mielestä kuluttajat puolestaan haluavat pitää mediasa toisistaan erillään³⁸. Väite vähättelee pelikerronnan arvoa, mutta on tiettyjen peligenrejen kohdalla silti oikeassa. Useissa nykyaikaisissa toiminta-, strategia- ja urheilupeleissä kerronnan arvo on huomattavan vähäinen, mikä näkyy puolestaan kerronnan laadussa ja syvyydessä. Kerrontaesimerkki tulee silti noteerata myös semioottisen tutkimuksen yhteydessä, sillä sekä pelillisellä että erillisellä kerronnallisella osuudella on omat merkitysulottuvuutensa, jotka usein ovat suhteessa toisiinsa. Tällä tarkoitan sitä, että jos välianimaation aikana nähdään jotain suoraan pelitilanteeseen vaikuttavaa, tulee tästä tapahtumasta antaa myös itse pelin aikana visuaalisia viitteitä ja toisinpäin.

Näistä näkökulmista katsottuna myös digitaaliset pelit ovat oma konnotaatiotasonsa. Ongelmalliseksi määritelmän muodostaa kuitenkin mediavälineen mainittu kerronnan kaksijakoisuus. Pelitapahtumia itsessään on tulkittava ensisijaisesti pelillisten näkökulmien kautta, mutta tarinamuotoisissa peleissä usein tarvittavat kertovat välianimaatiot ovat kokonaan oma kerronnallinen kokonaisuutensa analyysin kautta. Lisäksi välianimaatiot voivat tyylivalinnasta riippuen muistuttaa pelin sijasta esimerkiksi elokuvaa tai sarjakuvaa. Niinpä välianimaatioita on analysoitava niiden edustaman tyyliin ja sen konnotaatiotason avulla.

³⁷ Hertz 1997, 147 – 148

³⁸ Eskelinen 2005, 98

3 KONNOTAATIOTAVAT SARJAKUVISSA JA PELEISSÄ

Max: "Oooo, lookie Sam. Santa got caught in this BEAR TRAP I set in here! Wow, he knawed his own FOOT off to escape."

-Sam & Max: The Damned Don't Dance

Olen nyt käynyt läpi sekä Sam & Max -sarjakuvien ja pelisarjan visuaalisesti ominaisimpia yksityiskohtia, sekä avannut niin sarjakuvan kuin digitaalisten pelienkin visuaalista puolta. On siis aika siirtyä pohtimaan, miten visuaalinen ilmaisu on kantanut ympäristöstä toiseen. Kuten mainittua, sarjakuva itsessään on varsin hahmokeskeinen. Niinpä hahmojen denotaatioita analysoidessa onkin järkevintä ottaa huomioon hahmon sen hetkinen kokonaisuus; pitääkö hahmo kenties jotain kädessään, millaiseen tilaan tai asentoon hahmo on aseteltu ja niin edelleen. Pelkästään hahmoja analysoimalla tulos jäisi varsin laihaksi. Eläinhahmojen konnotatiivinen taso ei sinänsä ole kovin laaja ja toistuu ympäristöstä riippumatta. Jäniksen konnotaationa on esimerkiksi nopeus ja koiralla hyvä hajuaisti. Nämä nimelliset eläinhahmon ominaisuuksiin liittyvät mielle yhtymät eivät ole sarjan tapauksessa ympäristöstä riippuvaisia. Koska lähes jokainen kuva käyttää useampaa Barthesin konnotaatiotapaa, pyrin keskittymään kappaleen otsikon mukaiseen tapaan ensisijaisena mutta huomioiden kuitenkin pääkappaleen jälkeen muutkin kuvan kokonaishahmottamiseen vaikuttavat konnotaatiotavat. Tätä kautta yleisimmät ja toistuvimmat konnotaatiotavat on helpointa havaita.

Olen valinnut tutkielmaani sekä sarjakuvista että pelisarjasta yhteensä 36 kuvaa, jotka ovat mielestäni tutkimusongelman kannalta hedelmällisimpiä. Kuva-aineisto on jaettu osa-alueittain siten, että jokaisesta konnotaatiotavasta on mukana analyysiä varten riittävä määrä otoksia. Analysoin kuvat yksi kerrallaan, ensin esitellen kuvan/kuvasarjan, sitten eritellen kuvan oleelliset denotaatiot ja sen jälkeen pureutuen kuvan konnotaatiotapoihin. Käytän monessa kappaleessa useampaa kuin yhtä kuvaa, sillä kuvien määrä on niin valtava, ettei läheskään kaikissa kohdissa yksi kuva riitä vastaamaan tutkimusongelmaani. Samasta syystä kuvien suuri määrä on

mielestäni perusteltu, sillä aineiston laajuudesta johtuen riittävän analyysin saamiseksi kuvia on oltava runsaasti. Kuvat ovat valikoituneet niin sanotuiksi tyyppiesimerkeiksi konnotaatioiden toteutumisesta.

3.1 Trikkikuvaus

Trikkikuvaus lienee kaikkein vaikein sarjakuvan ja pelin kontekstissa käsiteltävä konnotaatiotapa. Koska kyseessä on joko käsin tai digitaalisesti piirtämällä luotu kuva, on oletettavaa että kuvaa itseään ei ole jälkikäteen manipuloitu merkityksen muuttamiseksi. Miksi olisikaan, sillä kuva voidaan luoda halutunlaiseksi alusta pitäen. Tästä seuraavana oletuksena sarja- ja pelikuvien voidaan joissain tapauksissa nähdä jäljittelevän trikkikuvatun valokuvan ominaisuuksia, esimerkiksi koko- ja syvyysuhteissa. Trikkikuvausta ei tule tässä tapauksessa sekoittaa sarjakuvan ja videopelien kontekstissa mahdolliseen mielikuvitukselliseen kerrontaan, sillä hahmot todella voivat lentää avaruusaluksilla ja kohdata kolmemetrisiä hirviöitä matkansa varrella vaikkeivät tällaiset ilmiöt ole valokuvauksellisesti mahdollisia. Niinpä huomio tuleekin kiinnittää kuviin, joissa jotain kuvan ominaisuutta on selkeästi liioiteltu ja käsitelty siten, että sen avulla päästään haluttuun konnotaatioon.



Kuva 3: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuvassa 3 kaksikko vastaa työhuoneensa puhelimeen ja puhelimeen vastaajasta käydään sarjassa usein toistuva taistelu. Tapahtumasarjan kannalta kuvan denotaatiot ovat selkeät. Kahdessa ensimmäisessä ruudussa näkyvä puhelin, Samin vaatetus sekä hahmojen asennot ovat tärkeimmät denotaatiot kuvan konnotaatioita pohdittaessa. Sarjakuvan konnotaatiotasolla voidaan huomata erityisesti puhelimen ja Samin hatun kuvaamisessa tyypillisiä sarjakuvamaisia liikkeen kuvaamisen keinoja. Puhelimen luuri näyttää siltä kuin se nousisi puhelun voimasta paikaltaan, mitä tehostetaan puhelimen ympärillä olevalla viivoituksella. Puhelin ikään kuin värähtelee paikallaan. Samalla Samin hattu nousee ilmaan ja pyörähtää ympäri, mikä on tulkittavissa Samin hatun ympärillä olevalla viivoituksella. Samalla Sam itse seisoo jähmettyneenä paikallaan.

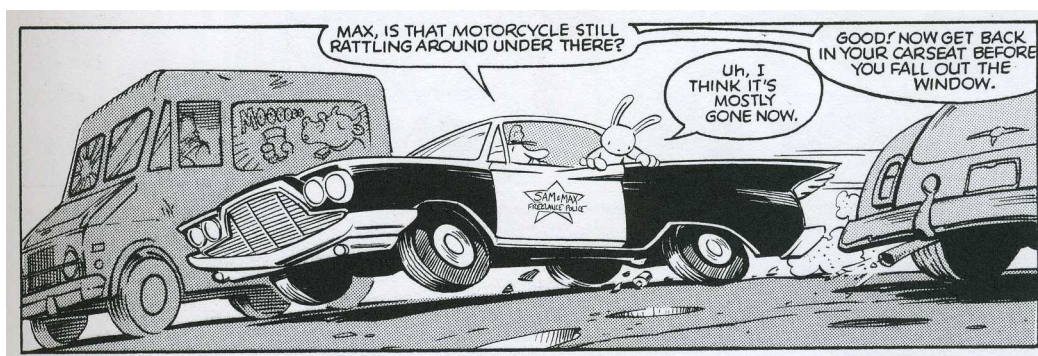
Trikkikuvien lisäksi vaikutelmaa liikkeestä täydennetään poseerauksen konnotaatiotavalla. Erityisesti toisessa ja kolmannessa ruudussa tilannetta kuvataan hahmojen asennoilla ja eleillä. Esimerkiksi kolmannessa ruudussa Samin käsien ja jalkojen asennoilla suhteessa Maxin hahmossa kerrotaan millä tavalla Sam pitelee Maxia takaanaan, samalla kun tämä itse vastaa puhelimeen. Kokonaisuutena kuvasarja toimii myös syntaksin konnotaatiotavalla, mutta yksittäisen kuvan merkityksiin syntaksilla ei ole paljoa merkitystä. Kukin kuva toimii itsenäisenä kokonaisuutena, eikä kuvien merkitys muutu sinänsä syntaksin ansiosta.



Kuva 4: Sam & Max Coloured Strips

Kuvan 4 tilanne on lyhyestä lännensarjoja parodioivasta aukeaman mittaisesta sarjakuvasta. Max on juuri saanut roistot ammutuksi saluunassa, jonka jälkeen kaksikko istahtaa pöydän ääreen juomaan ja keskustelemaan. Trikkikuvauksen kannalta oleellimmat denotaatiot löytyvät kuvaparin ensimmäisestä kuvasta. Erityisesti punaiseksi värjäytynyt ja käyrän muodon saanut aseennippu, Maxin suusta lähtevä valkea pilvi ja harmaa savun oloinen muodostelma ovat niitä denotaatioita, joilla kuvan konnotaatio muodostuu.

Sarjakuvan konnotaatiotasolla kuvasta on huomattavissa lämpötiloihin viittaavia asioita. Max selvästi puhalttaa aseensa piippua kohti, mistä valkoinen, sarjakuvissa yleinen pilvimuoto. Piipun kuumuus on pääteltävissä ylälaidassa näkyvästä harmaasta pilvestä, jolla edelleen sarjakuvan kontekstissa viitataan aseennippusta nousevaan savuun. Trikkikuvauksen kannalta oleellinen huomio kiinnittyy kuitenkin aseennippuun itseensä. Keltaisella ja punaisella väritetty aseennippu viestii äärimmäisestä kuumuudesta, ikään kuin aseennippu hohtaisi kuumasta. Samalla piipun muodosta – erityisesti huomioiden piipun suu – voidaan päätellä aseennippuuden olleen niin kova, että piippu on itse asiassa sulanut sen vaikutuksesta. Nimenomaisesti piipun väritys ja muoto ovat niitä trikkikuvauksellisia konnotaatiotapoja, millä luodaan mielikuvaa tällaisesta äärimmäisestä kuumuudesta.



Kuva 5 Sam & Max On the Road

Kuva 5 on esimerkki Scott McCloudin määrittämästä vauhdin trikkikuvasta. Tilanne on yksinkertainen. Etsiväkaksikko on matkalla rikospaikalle ja vauhdilla sittenkin. Kuvan denotaatioista kannattaa huomioida autoon liittyvät denotaatiot, erityisesti auton muoto, sen renkaat sekä edessä ja takana harmaalla näkyvät ajoneuvot. Myös

tien pinnassa näkyvä esineistö on oleellinen huomion kohde. Kuva on McCloudin esimerkkeihin verraten tyypillinen länsimaalainen vauhdin trikkikuva, jossa vauhti esitetään visuaalisesti yksinkertaisesti muutaman viivan avustuksella. Kovaan vauhtiin viittaavat myös muut asiat. Huomattavimpina esimerkkeinä auton tiestä irtoavat eturenkaat, auton varsin virtaviivainen vauhdin myötä tuleva muoto sekä tien pinnassa pomppivat roskat. Nämä asiat riittäisivät itsessään vauhdin konnotaatioon ja toimivat pelkästään trikkikuvauksen konnotaation avulla.

Samalla kuvassa on tehokeinoina huomattavissa muutakin. Edessä ja takana harmaana näkyvät autot vaikuttavat olevan Samin ja Maxin autoon verrattuna täysin paikallaan. Autojen liikkumattomuus lisää liikkuvan auton vauhdin vaikutelmaa mutta harmaannettuna lisäävät vauhdin konnotaatioon myös estetismin ja kuvauksellisuuden konnotaation tasot. Estetismin taso muodostuu kuvan asetelmasta, jossa liikkeellä oleva auto on kuvattuna keskimmäisenä. Kuvauksellisuus puolestaan näkyy autojen harmaudessa, jossa kuva on ikään kuin tarkennettu liikkuvaan autoon, kahden muun auton jäädessä harmaudessaan ja tietystä epäselvyydessään oleellisen tapahtuman kannalta merkityksettömiksi.

Peleissä trikkikuvaus on hankalampi tapaus. Useimmat pelilliset trikkikuvat liittyvät horisontin illuusion sekä halutun tilan ja toiminnon selventämiseen. Esimerkiksi liikkeeseen liittyvät trikkikuvat ovat peleissä harvinaisia, sillä liike voidaan kuvata animaatiolla. Vastaavasti välianimaatioissa voidaan kuitenkin hyödyntää esimerkiksi esineisiin liittyviä trikkikuvia.



Kuva 6: Sam & Max Hit the Road

Kuva 6 on selkeä esimerkki pelin aikaisesta trikkikuvasta. Tilanteessa Sam ja Max ovat saapuneet huvipuiston hupitaloon ja koettavat etsiä sieltä pääjuoneen liittyviä johtolankoja. Denotatiivisella tasolla kuvassa on havaittavissa paljonkin. Varsinkin oviin ja niiden muotoon kannattaa kiinnittää huomiota. Ovien lisäksi myös lattiasta irrallaan leijuva vesilammikko, mielenkiintoisen muotoinen portaikko, ruudun yläreunassa näkyvät kello ja kuutio, hahmojen mittasuhteet sekä lattian muoto ovat tärkeitä trikkikuvan konnotaatiotavan hahmottamiseen tarvittavia denotaatioita.

Kuvan konnotaatiot liittyvät yleisesti ottaen kuvan mittasuhteisiin. Asettamalla asioita abstraktiin muottiin, pelaajalle välittyä kuva realismia pakoilevasta ympäristöstä. Ilmassa leijuva vesi, valuva kello, ovi joka ei johda mihinkään ja silmälle mahdottoman oloiset portaat sekä kuutio viestivät ympäristön itsensä abstraktiudesta selkeästi ja erehtymättä. Samalla kuva viittaa myös muualle kulttuuriin juurikin klassisen optisen harhan muodostamalla kuutiolla sekä Picasson ja Dalin taiteeseen viittaavalla kellolla. Lattiaa katsomalla voidaan huomata että kuvan syvyysulottuvuudessa on myös trikkielementti, jonka ansiosta käytävä kapenee kauemmas mentäessä. Päähenkilöt ovat ikään kuin kuvan ”polttopisteessä” kuvan koko kompositiota ajatellen.

Kuvassa on myös syntaktinen elementti. Päähenkilöiden mittasuhteet ovat muuttuneet ympäristön myötä, mutta ilman tietoa asioiden oikeasta laidasta, Samin koon pienenemistä on mahdoton päätellä. Trikkikuvauksen ja syntaksin ohella kuvasta on havaittavissa myös viittauksia estetismin konnotaatiotapaan. Kuvan varsin omintakeinen kompositio nimittäin vahventaa mielikuvaa tilan abstraktiudesta.



Kuva 7: Sam & Max Hit the Road

Myös kuva 7 hyödyntää trikkikuvausta koon ja syvyyden elementtien hahmottamiseksi. Tyyli on seikkailupeleissä tyypillinen: hahmojen kokoa voidaan vaihdella taustan koon tarpeiden mukaan. Hahmot usein myös skaalautuvat³⁹ sijaintinsa mukaan. Kuvassa on yksi Sam & Max Hit the Road –pelin tapahtumapaikoista, maailman suurin lankakerä, josta kaksikko etsii jälleen lisää vihjeitä. Etäisyyden kuvaus on selkeää, mutta denotaatioista voidaan silti havaita jotain. Erityishuomio kohdistuu ruudun eri elementtien kokosuhteisiin. Lankakerä, auto, köysirata ja hahmot ovat selkeitä denotatiivisia elementtejä, mutta vasta niiden vertaaminen kuvan yleiseen mittasuhteeseen selventää tilannetta.

Jos Samin ja Maxin hahmot asetettaisiin tässä kuvassa seisomaan tarkasti vierekkäin, huomattaisiin että hahmojen kokoero on vaihtunut alkuperäisestä huomattavasti. Kuvan etäisyysvaikutelma on hankala, sillä tien suunnasta ja risteysten asettelusta on vaikea päätellä Maxin tarkkaa sijaintia ja kokoa. Jos

³⁹ Muuttavat liikkeessä kokoaan.

verrataan Maxin hahmoa tämän kuvan perusteella esimerkiksi etualalla näkyvään köysiradan päätekonttoriin, on Max suorastaan mikroskooppisen pieni. Vastaavasti lankakerän vieressä näkyviin kylttiin ja rakennukseen, on Max nykyisellä kohdallaan juuri sopivan kokoinen. Sam sen sijaan näyttää olevan edellä mainitun rakennuksen kokoinen etualalla seistessään, joten on selvää että hahmon tulee kutistua matkalla kohti lankakerää. Samalla myös tässä kuvassa estetismin konnotaatiotaso on oleellisessa roolissa. Kuvan kompositio, rakennusten asettelu ja kokovalinnat ovat tietoisia ja viestivät samalla kuvan syvyyssulottuvuudesta.

Esimerkkikuvien perusteella on selkeästi havaittavissa trikkikuvalla muodostuvien konnotaatioiden osittainen samankaltaisuus mutta myös toistumattomuus pelien ja sarjakuvien välillä. Molemmat mediavälineet hyödyntävät trikkikuvia kuvamerkitysten muodostamisessa, mutta trikit itsessään ovat varsin erilaisia. Erityisesti syvyyssulottuvuuden luomisessa vanhemmilla peleillä on oma trikkikuvallinen tyylinsä. Uudemmat pelit hyödyntävät trikkikuvausta vain hyvin vähän.

Kolmiulotteisuudesta johtuen myöskään syvyyssulottuvuus ei kaipaa kuvallista kikkailua näyttääkseen uskottavalta. Samalla uudemmat pelit myös hävittävät visuaalisuudestaan tiettyjä sarjakuvalle olennaisia elementtejä, kuten vauhtiviivat ja liioitellut esineet. Samalla Järvisen visuaalisesta akselistosta voidaan havaita trikkikuvauksen toimivan samalla tavoin niin sarjakuvissa kuin peleissäkin, sillä trikkikuvauksen ilmaisutapa on selkeän abstraktionistinen.

3.2 Poseeraus



Kuva 8: Sam & Max Hit the Road

Kuva 8 on tyypillinen Sam & Max -poseeraus. Kuvassa hahmot ovat suorittaneet annetun tehtävän onnistuneesti ja poseeraavat saavutuksensa kunniaksi. Tutkimusongelman kannalta kyseessä on helppo kuva; sen denotaatiotaso on lähes pelkkää poseerausta. Hahmojen ilmeet, käsien ja jalkojen asennot sekä kuvakulma ovat selkeimmät denotaatiot kuvasta. Hymyilevät ilmeet kertovat tyytyväisestä mielentilasta. Samalla lanteille nostetut kädet yhdistettynä kuvakulmaan luovat mielikuvaa saavutuksesta ja sen kunniaksi poseeraamisesta.

Kuvan mielenkiintoisin yksityiskohta on Maxin jalka, joka nojaa johonkin mitä ei näytetä. Samin jalkoja ei näytetä lainkaan ja kuvakulman ansiosta hahmojen kokoero ei vaikuta läheskään niin suurelta kuin mitä se oikeasti on. Niinpä kokoeroa tasoitetaan myös tuomalla Maxin jalka esille. Yhdistettynä aiempiin tapahtumiin, tietäisimme mikä Maxin jalan alla tosiasiallisesti on, jolloin kuva täydentyy poseerauksen lisäksi myös syntaktisella konnotaatiolla. Emme myöskään kuvan perusteella tiedä, mitä Sam ja Max poseeratessaan katsovat. Myös tämän tiedon saamiseksi on katsojan tiedettävä aiemmat tapahtumat, jolloin syntaktinen konnotaatiotaso on myös olennainen osa kuvan kokonaisuymmärrystä.

Sam & Max -sarjakuvien ja -pelien ympäristöjä yhdistää yksi mielenkiintoinen seikka: siirtymätaipaleita ei juuri näytetä. Niinpä hahmot voivat matkustaa maailman toiselle

puolelle, avaruuteen ja jopa ajassa, silti selittämättä sitä miten hahmot ovat kyseiseen paikkaan itse asiassa päätyneet. Juuri siirtymissä Neil Cohnin mainitsemat visuaaliset riimit ovat elementissään. Hahmot ovat selvästi siirtyneet toiseen paikkaan, mutta sijaitsevat silti lähes samoilla jalansijoilla kuin lähtiessään. Vain vaihtuneista taustoista ja selittävistä dialoginpätkistä voidaan päätellä tapahtumien siirtyneen toisiin maisemiin. Siirtymät ovat olennainen osa sarjojen tapahtumia, sillä vain ani harva pidempi tarina pysyttelee paikoillaan.



Kuva 9: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuva 9 on selkeä esimerkki matkustamisen toimimisesta käytännössä. Kuvassa Sam ja Max ovat saaneet tehtävän Filippiineillä ja lähtevät matkaan. Kuvaparissa on paljon denotatiivista informaatiota, joista oleellimmat ovat hahmojen asennot ensimmäisessä ja toisessa ruudussa, kuvien taustat ja niiden esineistö sekä kuvaetäisyyden muuttuminen. Peräkkäisten kuvien suhde on tässä tapauksessa mielenkiintoinen. Kuvien välillä on vain vähän syntaktisuutta, sillä jälkimmäinen kuva ei välttämättä tarvitsisi ensimmäistä kuvaa tuekseen paikan muuttumisen ymmärtämiseksi. Sen sijaan ymmärrys hahmojen liikkumisesta saadaan aikaan ensimmäisen kuvan asennoilla. Hahmojen asennot nimittäin muuttuvat, mutta sijainti ruudulla ei juurikaan.

Vaihtuvan ympäristön esiintuomiseksi kuvakulmaa on seuraavassa kuvassa siirretty hieman kauemmas, jolloin esimerkiksi kuvassa on saatu tilaa maanpinnalle käärmeineen ja kasveineen. Ymmärrys paikan vaihtumisesta syntyy siis yksinkertaisesti vain taustan ja esineistön vaihtumisesta. Liikettä taustat eivät silti kuvaa. Liike on siis kuvattu toisella tavalla. Ensimmäisessä kuvassa Sam nojaa taaksepäin, ikään kuin ottaakseen vauhtia. Myös käsien ja jalkojen asennot kertovat liikkeelle lähtemisestä. Vastaavasti toisen kuvan asennot ovat staattisempia: hahmot ovat päässeet perille määränpäähänsä. Näin ollen voidaan sanoa liikkeen mielikuvan syntyvän visuaalisella tasolla poseerauksen kautta.



Kuva 10: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuva 10 toimii esimerkkinä kahdestakin poseeraukseen liittyvästä konnotaatiosta, joista toinen pysyttelee kuvan itsensä sisällä ja toinen puolestaan luo viittauksia myöhempään kuvamateriaaliin. Ylempi ruutu on tavallinen esimerkki sarjakuvissa ja peleissä näkyvistä toiminnan kuvauksista. Ruudussa tapahtuu selvästi rikos; ruudun mieshahmo kumauttaa naista kynnärpäällä päähän ja yrittää ryöstää tämän laukun. Nämä miellelyhtymät syntyvät poseerauksen konnotaatiolla. Kuvan denotaatiot vastaavat myös tapahtumia. Kuvissa näkyvien hahmojen asennot, kuten myös

ensimmäisen kuvan taustalla näkyvät sivustakulkijat sekä aivan kuvan laidassa näkyvät Sam ja Max ovat ensimmäisen kuvan kannalta oleellisia denotaatioita. Myös toimintoihin ja esineisiin liittyy denotaatioita, kuten mieshahmon käden ympärillä olevat viivat ja mies- ja naishahmojen välissä näkyvä laukku.

Kuva on ikään kuin pysäytetty tapahtuman puoliväliin, jolloin sekä liike että tapahtuma ovat helpoiten hahmotettavissa. Sarjakuvan konnotatiivisella tasolla isku havainnoituu kyynärpään liikettä kuvaavilla viivoilla, iskua kuvaavalla tähtikuviolla sekä ääniefektin muotoon piirretyllä kipua ilmaisevalla repliikillä. Iskun voimasta ja tehosta kuva viestii puolestaan hahmojen asennoilla. Naisen pää on iskun voimasta hieman kenollaan ja vartalo hieman taivutettuna. Mieshahmo on puolestaan nojautuneena hieman eteenpäin ja jalat ovat selvästi toisistaan erillään, oikea jalka hieman takana. Oikea jalka on myös jonkin verran ilmassa, jolloin on pääteltävissä että ryöstö tapahtuu liikkeessä: mies on juoksemassa naisen ohi ja aikoo jatkaa matkaansa välittömästi ryöstön jälkeen.

Taustalla olevat Sam ja Max ovat selvästi hieman yllättyneitä tapahtumasta. Harallaan olevat jalat ja kädet kertovat hahmojen olevan pysähtyneitä paikoilleen. Samin hattu lentää yllätyksestä ilmaan. Vastaavanlainen toiminto on tyypillinen yllättymisen ja säikähtämisen toiminto mm. vanhoissa animaatioissa sekä useissa sarjakuvissa. Näin ollen myös näitä toimintoja tarkastellaan selkeästi sarjakuvan omalla konnotaatiotasolla. Ohikulkijoiden ilmeet ja asennot viestivät välinpitämättömyydestä, ikään kuin vastaavanlaisia ryöstöjä tapahtuisi päivittäin. Myös lukuisat roskat kadulla kertovat tietynlaisesta rappiosta ja välinpitämättömyydestä. Näin ollen kuvan ymmärtäminen muodostuu myös estetismin konnotaatiotavalla.



Kuva 11: Sam & Max in Bad Day on the Moon

Kuva 11 toimii jälleen esimerkkinä visuaalisista riimeistä poseerauksen konnotaatiotavan elementtinä. Denotaatiot ovat pääsääntöisesti samat kuin edellisen kuvan alemmassakin ruudussa, ainoastaan Maxin kädessä oleva ase on vaihtunut. Nämä denotaatiot riittävät kuvan ymmärtämiseen sinänsä. Kun kuvaa verrataan kuitenkin aiemman kuvan alempaan ruutuun, voidaan huomata että hahmojen asennot ovat yhtäläisiä, ainoat selkeät eroavaisuudet ovat mainittu aseiden vaihtuminen Lugerista laserpistooliin sekä Maxin avonainen suu. Hahmojen poseeraus luo kuitenkin olennaisen intertekstuaalisen viitteen sarjakuvien välille. Myös Samin repliikki on tässä yhteydessä huomion arvoisen, se nimittäin poikkeaa aiemmasta ruudusta ainoastaan aseiden määritelmän verran. Samalla kuvaan liittyy myös syntaktinen konnotaatio, sillä kuvan huumorin ymmärtäminen on näiden kahden kuvan välisessä suhteessa.



Kuva 12: Sam & Max Save the World Episode 101: Culture Shock

Ymmärrettävästi tähän visuaaliseen huumoriin viitataan myös pelisarjassa. Kuvassa 12 on jotain valtavan tuttua. Max on nostettu kuvassa selvästi etualalle, samalla taustojen jäädessä vain elävöittävään rooliin. Denotaatioita on tällä kertaa enemmän, mutta itse kuvan tapahtumien kannalta ne kertovat ainoastaan tapahtumapaikasta, mikä kahdessa sarjakuvaesimerkissä jäi piiloon.

Maxin asento on monella tavalla tismalleen samankaltainen kahden edellisen kuvan kanssa. Vaikka repliikit ovat vaihtuneet eikä Sam näy kuvassa lainkaan, on viittaus sarjakuvansa lukeneelle lähes itsestään selvä. Selkein viittaus itse aseensa lisäksi on tapa, jolla Max asetta pitää kädessään, toisin sanoen poseeraa aseensa kanssa. Kuitenkin siinä missä kahdessa aiemmassa kuvassa taustat oli jätetty piirtämättä kokonaan, pelikuvassa tausta on nähtävissä. Syynä tähän lienee se, että koska pelin animaatiot on toteutettu pelin omalla moottorilla, taustojen säilyttäminen ei riko visuaalista jatkuvuutta ja on helppo toteuttaa, sillä mitään ei tarvitse piirtää uudelleen. Samalla taustat on selvästi jätetty tapahtuman kannalta merkityksettömiksi, ainoastaan tukemaan mainittua visuaalista jatkuvuutta. Mielleyhtymän syntymistä sarjakuviin tämä ei silti estä. Näiden kuvien pohjalta voidaan havaita poseerauksen konnotaatioiden synnyttävän paitsi intertekstuaalisuutta sarjan sisällä, myös muuttavan viittaussuhteet intermediaalisiksi.



Kuva 13: Sam & Max Beyond Time and Space Episode 202: Moai Better Blues

Peleissä hahmojen poseerauksella voidaan myös luoda vaikutelmia esimerkiksi tukitusta reitistä. Kuvassa 13 Superball -niminen agentti seisoo Samin ja Maxin

toimistossa vartioimassa ovea. Kuva sisältää runsaasti intertekstuaalisuutta, mutta poseerauksen kannalta oleellisia denotaatioita ovat vain oven edessä seisova agentti ja sankarikaksikko. Lisäksi tilanteen kokonaisymmärryksen kannalta myös agentin takana nähtävä ovi on oleellinen denotaatio. Superball seisoo oven edessä jalat tarkasti harallaan, kädet napakasti lantion kohdalle kiinnitettynä. Myös hahmon ryhti on tarkan suora ja ilme vakava. Koska ovi on lähes aina vihje etenemisestä, hahmo on asetettu tarkasti oven eteen, niin ettei pelaaja pysty kyseistä hahmoa ohittamaan.

Hahmon sijoittuminen ruudulla yhdistettynä hahmon tiukkaan asentoon viestii siitä, ettei ovelle ole asiaa. Lisäksi hahmon asennossa ja vaatetuksessa on tiettyä tiukkaa ammattimaisuutta joten on oletettavaa, ettei hahmo seiso tien tukkeena sattumalta. Samin ja Maxin sijoittuminen ruudun vasempaan laitaan puolestaan viestii tilanteesta, jossa kaksikko on yrittämässä ovelle pääsyä. Niinpä kuvattu tilanne jännitteineen määrittyy voimakkaasti poseerauksen konnotaation tavalla. Kuvan muu intertekstuaalisuus on puolestaan syntaksin konnotaatiotavalla määriteltävää. Taustalla näkyvä joulukuusi, suljettu hiirenkolo, Samin takana näkyvä peliautomaatti, jopa Superballin vaatetus ja hahmo ovat määriteltäviä sarjan aiemmissa osissa, joista huone antaa selkeitä visuaalisia viitteitä. Niinpä kuvan kokonaisuus on syntaksin avulla määriteltävää.

Yleisesti ottaen poseerauksen merkitys kuvakokonaisuuden kannalta muuttuu pelikontekstissa liki olemattomaksi, johtuen pitkälti hahmojen animoinnista. Tiettyjä samankaltaisuuksia on toki havaittavissa, mutta oleellisimpana huomiona poseerauksilla on suurin merkitys välianimaatioissa, eikä niinkään itse pelin aikana, sillä pelin aikana hahmojen asennot ovat vakiot. Animaatiot lähtevät liikkeelle usein vain silloin, kun pelaaja antaa hahmoille käskyjä. Lisäksi hahmojen paikat ruudulla vaihtelevat pelin aikana paljonkin.

3.3 Esineet

Esineet ovat oleellinen osa seikkailupelin toimintaa ja kerrontaa. Hahmot poimivat pelin aikana taskuihinsa hirmuisen määrän tavaraa, joita käyttämällä peli ja tarina etenevät. Näin ollen pelin on visuaalisesti viestittävä esineistöllään siitä, mitkä esineet ovat oleellisia käytettäviä esineitä ja millä esineillä on vastaavasti tarkoitus vain elävöittää taustaa. Sarjakuvan esineistö puolestaan toimii enemmän hahmojen olemusta ja luonnetta sekä ympäristöä selittävänä tekijänä.



Kuva 14: Sam & Max in The Damned Don't Dance

Kuva 14 toimii tästä esimerkkinä. Kuva on lyhyestä joulusarjakuvasta, jossa Sam tulee herättämään Maxia jouluaamuna kuusta ihaillemaan. Kuvan selvimmät denotaatiot ovat Maxin kainalossa oleva apina, Samin päässä oleva lakki, Maxin päällä oleva peitto sekä pään alla oleva tyyny.

Esineistön kannalta kaksi oleellisinta seikkaa ovat Maxin kainalossa oleva pehmolelu sekä Samin lakki. Kuvan konnotatiivinen taso toimii esineistöllään kahden stereotypian varassa. Toinen on Samin lakki, joka pitkästä hupustaan, tupsusta ja karvareunuksesta on tunnistettavissa joulukontekstissa tonttulakiksi. Maxin kainalossa oleva apina on ommellusta suustaan pääteltävissä leluksi, joka puolestaan viittaa jo aiemmin mainitsemaani hahmotelmaan Maxin lapsenomaisuudesta. Lisäksi yksittäisenä kuvana peitto ja tyyny riittävät kehittämään

Sen lisäksi että hahmot ampuvat jotain, ne ampuvat sitä niin paljon että ruudinsavu peittää ruudun koko alalaidan. Aset myös muovautuvat trikkikuvan omaisesti elastisiksi kappaleiksi ja ne ovat kuvattu siten, että ne ovat kuvassa selkeästi hallitsevassa roolissa. Näillä trikeillä ei mielestäni ole kuitenkaan vaikutusta kuvan konnotaatioon esineiden itsensä ohella. Sen sijaan selkeänä trikkinä voidaan nähdä aseiden piipuista lähtevät viivat, jotka kuvaavat luotien liikerataa. Viivojen määrä on kuitenkin vähäinen, eikä niiden avulla voida päätellä aseista lähtevän enempää kuin yhden ainoan luodin. Niinpä kuvan pääasiallinen konnotaatio holtittomasta ammuskelusta muodostuu lopulta enemmän esineiden kuin trikkien tavalla.



Kuva 16: Sam & Max in Night of the Cringing Wilderbeast

Kuvassa 16 Sam ja Max ovat huvipuistossa ja havaitsevat siellä piraattituotteita myyvän kauppiaan, jota lähtevät vangitsemaan. Irrallisena kuvana kuvan konnotaatioina toimivat tapahtuma ja paikka muodostuvat selkeästi esineiden avulla. Esineiden osalta denotaatioina ovat Samin kädessä oleva ase, tiskillä näkyvät maustesirottimet sekä Samin kädessä näkyvä maissitikku. Samin kädessä oleva revolveri on olennaisin elementti kuvan konnotaatioiden kannalta. Sen avulla välitetään kuvan uhkaavaa tilannetta ja selitetään visuaalisesti mistä on kysymys. Paikaksi voimme määritellä grillityyppisen kaupan pöydällä näkyvien maustesirottimien, myyjän puvustuksen ja kaupan rakenteiden perusteella. Niinpä tämä informaatio välittyy esinekonnotaatioiden avulla.

Kuvassa on nähtävissä muitakin konnotaatiotapoja. Revolveri on selkeän elastisesti kuvattu ja sen koko on kaupan tiskillä näkyviin maustesirottimiin verrattuna valtava. Kyseisen aseisen kokoa on siis trikkikuvalla liioiteltu tilanteen tapahtumia voimistamaan. Asetta on tuotu esille itse asiassa hieman liikaakin, sillä tarkemmin

katsottuna se näyttää osoittavan myyjästä hieman ohi. Trikkikuvana voidaan pitää myös Samin pään ympärillä näkyvää viivamuodostelmaa, jolla kuvataan Samin reaktiota ja tunnetilaa kyseisessä hetkessä. Lisäksi kaupan rakenteiden havaitsemiseen liittyy myös kuvauksellisuuden konnotaatiotapa. Kuvan valaistusta tarkastelemalla huomataan, että kaupan sisäseinät ovat mustat, kun taas Samin ja Maxin taustat on kuvattu valkoisella. Tällä tavoin lukijalle selviää, mitkä hahmot ovat ulkopuolella ja mitkä sisällä. Vaikutelmaa täydennetään esineiden avulla, sillä kaupan sisäseinillä on havaittavissa myös valokuvia, joka viittaa siihen, että kuva on piirretty kaupan sisätiloista käsin. Kuvan konnotaatiot määrittävät myös poseerauksen konnotaatiotavalla. Myyjähahmo on selvästi nojautunut taaksepäin, kun Sam ja Max ovat taas vastaavasti nojautuneina eteenpäin. Näillä poseerauksilla välitetään mielikuvaa tilanteen uhkaavuudesta sekä tehostetaan Samin hyökkäävää reaktiota.

Seikkailupelejä pelannut tekee kuvasta myös yhden tärkeän havainnon. Tiskillä olevat maustesirottimet ovat nimittäin sijoitetut niin, että pelitilanteessa ne voisivat olla poimittavia tai muuten interaktioon kehottavia esineitä. Peleissä esinekonnotaatioilla onkin kokonaan oma roolinsa ja ilmenemismuotonsa, kuten seuraavista esimerkeistä voidaan havaita.



Kuva 17: Sam & Max Hit the Road

Kuva 17 yhdistelee kokonaisuudessaan kuvauksellisuuden ja esineiden konnotaatiotapoja seikkailupeleille tyypilliseen tapaan. Esineiden osalta kuva on

suoranainen kultakaivos. Tilanteessa Sam ja Max ovat lähteneet vihjeiden perässä paikalliseen huvipuistoon etsimään vihjeitä kadonneesta legendaarisesta Isojalasta. Esinedenotaatioita on paljonkin, näkyvimpinä seinillä roikkuvat eläimenpäät. Lisäksi huomio kannattaa kiinnittää huonetta reunustaviin esineisiin, joista vain osa on kunnolla näkyvillä, joka puolestaan tekee huoneen valaistuksesta myös oleellisen denotaation. Lisäksi hahmot, puvustus ja lavalla taustalla näkyvien hahmojen reunoilla näkyvät harmaat esineet ovat huomattavia esineitä.

Ruudussa näkyvät hahmot on nostettu selkeästi valokeilaan. Hahmojen puvustus sekä näiden käyttämät esineet viittaavat välittömästi mitä ilmeisemmin lännenhenkiseen musiikkiesitykseen. Tätä miellelyhtymää kuitenkin rikotaan seinillä näkyvillä eläimenpäillä, jotka on aseteltu kehyksiin ikään kuin metsästyspalkinnoiksi. Taustahahmot ja niiden vierellä olevat harmaat kierukkamaiset esineet on selkeästi kohdistettu siten, että ne ovat linjassa keskenään. Yksi mahdollinen konnotaatio tästä onkin se, että kyseiset esineet välittävät sähköä ja joko jakavat sähköshokkeja taustahahmoille tai pitävät näitä paikallaan.

Vaikutelmaa vankeudesta ylläpitävät taustahahmojen surulliset ilmeet. Kun tähän yhdistetään seinillä roikkuvat eläimenpäät, laulavan hahmon selvästi pirteämpi ilme sekä taustahahmojen tietynlainen erikoisuus – kyseessähän ovat lumimies ja pitkäkaulainen nainen – voidaan esineistön avulla päätellä taustahahmojen olevan edellä seisovan hahmon vankeja. Ilmeisesti hahmo on jonkin sortin metsästäjä, joka on pyydystänyt nämä kaksi surullista hahmoa omaan sirkusesitykseensä.

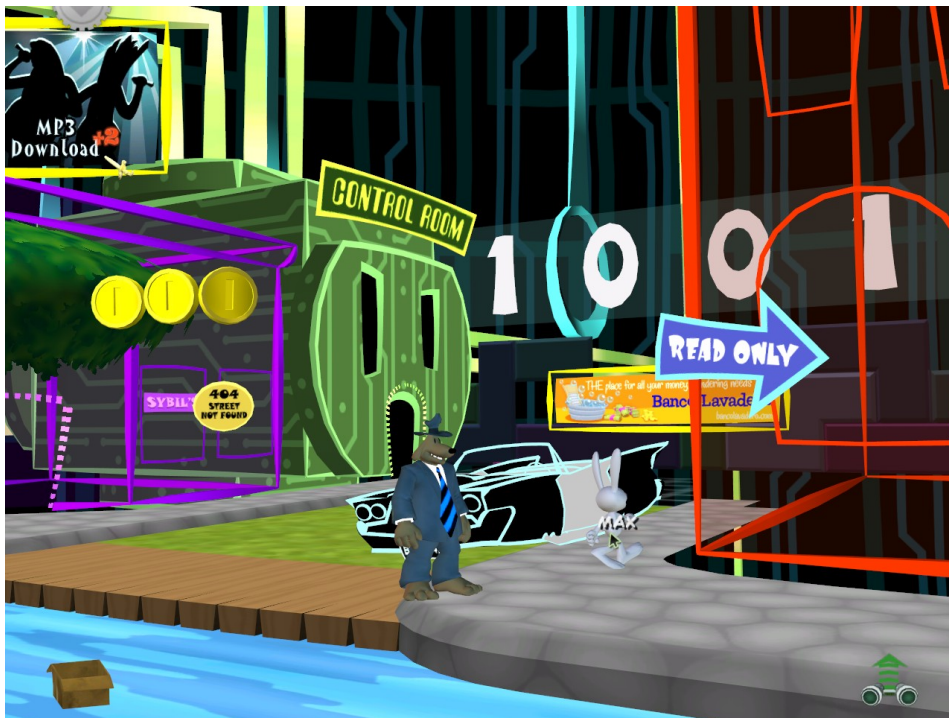
Samalla myös ruudulla pelillisesti olennainen esineistö on selkeästi näkyvillä. Ruudun vasemmassa laidassa näkyy jotain mustaa, mistä ei ensikatsomalta saa selvää, mikä yleisesti viittaa esineen pelilliseen tarpeettomuuteen. Vastaavasti ruudun oikeassa laidassa näkyvä kellon ja kolikkoautomaatin yhdistelmä, on varjoisasta sijainnistaan huolimatta yksityiskohtaisemmin esitetty ja valaistu, mikä antaa pelaajalle mielikuvan sen mahdollisuudesta pelitilanteen muokkaamiseen, interaktioon. Tämäntyylliset konnotaatiot ovat selkeästi sarjakuvista poikkeavia.



Kuva 18: Sam & Max Hit the Road

Kuvassa 18 Sam ja Max seisovat kotikadullaan, toimistonsa edustalla. Esineillä ja niiden asettelulla on kuvassa runsaasti merkityksiä, jotka lisäksi luovat jatkossa kokonaan uusia viittaussuhteita. Erilaisia denotaatioita kuvassa on runsaasti. Ikkunoissa olevat kalterit, oikean laidan auto ja sen alle vääntynyt parkkimittari, liikennemerkki teksteineen, verilammikko ja kissa ovat selvimmät kuvan tunnelmaa ja miellelyhtymiä määrittävät esineet.

Lasken tässä tapauksessa edellä mainitut verilammikon ja kissan esineiksi, sillä pelin kontekstissa ne ovat käsiteltäviä ja poimittavia elementtejä, eli niillä on pelin etenemisen kannalta välineellistä merkitystä. Ikkunoiden kaltereilla ja verilammikolla luodaan selvästi kuvaa kaupungin väkivaltaisuudesta ja samalla myös tiettyä epävarmuutta ympäristön tapahtumista. Ei ole niinkään merkityksellistä pohtia, mistä verilammikko on syntynyt tai miksi kalterit ovat ikkunoihin laitettu, sillä niiden pelkällä olemassaololla saadaan luotua tietynlainen mielikuva ympäristöstä. Auton ja parkkimittarin asennoista ja asettelusta voidaan päätellä auton törmänneen kyseiseen parkkimittariin, päätelmä jolla on merkitystä myöhemmin.



Kuva 19: Sam & Max Save the World Episode 105: Reality 2.0

Kuva 19 on samalta kadulta kuin edellinenkin, vain virtuaalitodellisuuteen siirtyneenä. Rakennusten ja tiettyjen esineiden paikat ovat ennallaan, ainoastaan niiden ulkoasu on muuttunut. Neonvaloilla väritetyt viivamaiset rakennukset sekä renkaaton auto antavat tässä tapauksessa vihjettä sijainnin fyysisestä paikallaanpysymisestä, mutta kontekstin vaihtumisesta. Kuva luo viittaussuhteensa pääsääntöisesti juuri esineiden avulla. Denotaatioina näistä voidaan havaita ilmassa leijuvat kolikot, molempien laitojen kyltit teksteineen, vasemman yläkulman miekka ("MP3 Download" -tekstin vieressä) sekä siihen liitetty +2 -merkki sekä taustan numerovirta. Kuvan pääasiallisena konnotaationa on virtuaalitodellisuus, mitä täydennetään kuvassa näkyvin kyltein sekä numerovirran avulla. Kyltit ja niiden tekstit ovat suoria viittauksia internet-maailman viesteihin ja numerovirta puolestaan on selkeää bittivirtaa, sisältäen pelkkiä ykkösiä ja nollia.

Miekka ja kolikot viittaavat puolestaan muihin digitaalisiin peleihin. Kolikot esimerkiksi ovat kuin suoraan Super Mario -pelisarjasta. Tätä vaikutelmaa täydennetään myöhemmin tilanteessa, jossa kolikot ovat poimittavissa. Tällöin Sam hyppää Super Mario -asennossa poimimaan kolikot, Mario-peleistä tuttujen ääniefektien

saattelemana. Silti ilmassa leijuvat kolikot ovat jokaiselle Mario-sarjan pelejä pelanneelle erittäin tuttu ja miellelyhtymiä luova väline. Taustan kyltissä näkyvä miekka on puolestaan monista roolipeleistä tuttu klisee, varsinkin yhdistettynä +2 -määritelmään. Usea roolipeli käyttää nimittäin aseistuksenaan vastaavanlaista keskiaikaista välineistöä. Lisäksi aseiden erikoisominaisuudet ilmaistaan usein +2 -tyylisillä tehosteilla. Tällaisella tehosteella varustettu ase tekee siis kaksi pistettä enemmän vahinkoa. Ilman roolipelituntemusta tällainen viittaus menee todennäköisesti ohi. Koska roolipelin määritelmä käsittää myös pöytä- ja liveroolipelit, voidaan perustellusti sanoa kyseistä viittausta intermediaaliseksi. Myös tämä konnotaatio syntyy esineistön avulla. Poimittaviksi tarkoitettut esineet ovat tässä esimerkissä selkeästi irrallaan muusta graafisesta ulosannista. Erityisesti leijuvat kolikot ja taustalla näkyvä miekka on sijoitettu niin, että pelaaja jää pohtimaan niiden mahdollista keräämistä ja sen toteuttamista.

Esimerkkien kautta huomataan, miten yhtä aikaa eri tavoin, mutta myös samankaltaisesti sarjakuvat ja pelit määrittävät konnotaatioitaan esineiden avulla. Sarjakuvissa esinekonnotaatiot ovat valokuvamaisia, mutta peleissä esinekonnotaatioilla tuodaan tulkintaan jotain lisää, nimittäin vihje mahdollisesta interaktiivisuudesta, pelaajan aktivoinnista esineistöä kohtaan.

3.4 Kuvauksellisuus

Sam & Max -sarjakuvat pyrkivät joissain tapauksissa jäljittelemään film noir -elokuvien estetiikkaa nimenomaisesti kuvauksellisin keinoin. Erityisesti klassisen kauden film noir -elokuvissa visuaalisuutta määritettiin nimenomaisesti valon ja varjon keskinäisellä suhteella ja staattisella kameratyöskentelyllä⁴⁰.

Valon ja varjon suhteella elokuvissa luodaan selkeitä kontrasteja esitettävän ja varjoon jäävän esineistön suhteen, rajaten samalla esitettävää aluetta. Samalla valolla ja varjoilla luotiin visuaalista kerrontaa, esimerkiksi siluettien muodossa.

⁴⁰ Dimendberg, 247

Esimerkkinä yllä mainituista viitteistä sarjakuva käyttää film noir -tyyppisiä suhteita muun muassa tilojen kuvaamisessa.



Kuva 20: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuvassa 20 Sam etsii kadonnutta Maxia ja seuraa johtolankoja tuntemattomaan toimistohuoneistoon. Kuva on tyypillinen esimerkki film noir -tyyppisestä valon ja varjon käytöstä tilan luomisessa. Denotaatioista esillenneusevat avoin ovi, kattovalaisin, päänmuotoiset esineet, huoneen kalustus, valaistus sekä Samin sijainti ruudulla. Mustan ja valkoisen kontrasteilla luodaan selkeästi mielikuvaa siitä, että ainoa valonlähde huoneeseen tulee avoinaisesta ovesta. Vaikutelma tehostuu Samin varjolla, joka heijastuu siluettina huoneen lattialle. Huoneessa voisi olla muitakin valonlähteitä. Kattolamppu on niistä selkein, mutta myös päänmuotoiset esineet muistuttavat rakenteeltaan kynttilöitä. Etualalla näkyvä pöytä ei kuitenkaan tunnu reagoivan valoon riittävästi, mikä viittaa siihen että pöydällä on jatkossa enemmänkin merkitystä, toisin sanoen lukijan huomio kiinnitetään valon avulla kyseiseen pöytään. Näillä tekijöillä on kuvan konnotaatiota ajatellen suurin merkitys. Huoneessa on selvästi aivan äskettäin tapahtunut jotakin merkittävää ja lähtö on tullut kiireellä, sillä toisesta kynttilästä nousee edelleen savu.

Pienenä huomiona merkityksen muodostumiseen vaikuttaa myös esineiden konnotaatiotapa. Lattialla näkyvä kaatunut jakkara viittaa joko kiireeseen tai mahdolliseen väkivaltaan. Pöydän huoneen muuhun järjestykseen nähden vino sijainti sekä sen pinnassa näkyvä veri – päätelmä joka vahvistetaan sarjan seuraavassa ruudussa – vahvistavat vaikutelmaa väkivallasta. Lattialla olevat paperit ovat kuin lennähtäneet pöydän pinnalta, niinpä pöytä on todennäköisesti kamppailun tiimellyksessä siirtynyt paikaltaan. Esineiden lisäksi myös estetismin konnotaatiotapaa on kuvassa havaittavissa. Samin siluetti heijastuu merkityksellisten esineiden väliin niin, ettei se kuitenkaan osu niihin. Siluetti ikäänkuin osoittaa ja selventää merkityksellisten esineiden paikkaa. Niinpä myös kuvan kompositiolla on osansa kuvan merkitysten muodostumisessa.



Kuva 21: Sam & Max in The Night of the Gilded Heron-Shark

Siluetit itsessään ovat myös yksi tunnistettavista mustan elokuvan osa-alueista. Kuva 21 leikittelee silueteilla ja luo lukijalle ennakko-odotuksia tulevia kuvia kohtaan. Tilanteessa Sam ja Max ovat saapuneet tyypillisen mielikuvituksellisen rikollispomon luokse. Jälleen huoneen voidaan havaita olevan lähes pimeä. Kuvan oleellisimmat denotaatiot ovat taustalla näkyvä ikkuna, pyörätuolissa istuva hahmo, jolla päänä akvaario, tämän käsien asento sekä taustan tummat hahmot. Kuvan selkein valonlähde on taustalla näkyvästä ikkunasta tulviva luonnonvalo. Muita mahdollisia

valonlähteitä kuvassa ei näy. Valon avulla rikollispomon hahmo on hartioiden kohdalta korostettu ja samalla hahmo on nostettu erilleen taustan hahmoista. Tällä tavoin hahmolle on annettu selkeästi erottuva merkitys muusta kuvasta. Hahmon päänä toimiva akvaario reagoi valoon myös siten, että sisältä on erotettavissa kalan hahmo, mutta tarkalleen millainen, sitä ei vielä tässä vaiheessa kerrota. Kalahavainnon jälkeen huomio keskittyy gangsterin muuhun vartaloon. Hahmo istuu pyörätuolissa, kädet tiukasti edessä ristittyinä. Hahmon asento on staattinen ja odottava. Hahmo ei ilmeisesti pääse liikkumaan omillaan ja miksi pääsisikään, onhan hahmon päänä kala. Niinpä sinänsä inhimillisen oloisen torson voidaan päätellä olevan vain puku, eikä elävä organismi. Taustan rikolliset jäävät silueteiksi, joilla ei ilmeisesti ole kuvan kannalta sen enempää merkitystä. Vaikutelmaa korostaa hahmojen kasvojen jääminen täydellisesti varjoon.



Kuva 22: Sam & Max in Bad Day on the Moon

Niinpä voidaan päätellä valaistuksella olevan vaikutusta myös kuvattavan hahmon merkityksellisyyteen kuvan kannalta. Kuvassa 22 Sam ja Max ovat pidättämässä jäätelövarkauksista epäiltyä rottaa. Kuvan merkitykset on esitetty niin ikään tarkoin rajatun valon avulla. Denotaatioina kuvasta voidaan havaita rotta, jolla on kainalossaan jäätelöpuikko, kuvaa reunustavat tiiliseinät, roskapönttö, vesiränni sekä Samin ja Maxin käsissä olevat esineet. Valaistuksen avulla voidaan päätellä, että kuva sijoittuu pimeälle sivukujalle. Valo pääsee kujalle ainoastaan siitä päädyistä, josta valo heijastelee erilaisten esineiden kautta. Tässä tapauksessa syyllisenä pidetyn rotan kasvot ovat näkyvillä, sillä ilmeisesti valo heijastuu niihin Samin aseensa piipun kautta. Tämä voidaan päätellä kuvan muusta kompositiosta, sillä rotan naama olisi muuten peittynyt kokonaan Samin aseensa piipulla, eikä siksi saisi välttämättä

tarvittavaa valoa osakseen. Rotan muu vartalo on esteettömästi valaistu kadulta käsin. Rotan hahmolle annetaan siis valon avulla selkeä merkitys.

Kuvaan voidaan toki liittää muitakin konnotaatiotapoja. Vaikutelma pimeästä sivukujasta vahvistuu esinekonnotaatioiden avulla, sillä sekä roskapönttö että vesiränni luovat miellelyhtymää tällaisesta. Samin aseennäköön kuvaamiseen on jälleen käytetty liioittelevaa trikkikonnotaatiotapaa, jonka avulla ase nostetaan kuvassa esille ja on yhdessä rotan kanssa hallitsevin merkityksiä muodostava elementti. Kaksi edellistä kuvaa käyttävät myös estetiikan konnotaatiotapaa, sillä ruutujen kompositio ja raja-asetukset ovat oleellisissa osissa tilan ymmärtämisen ja hahmottamisen kannalta.

Sam & Max -pelit eivät sen sijaan ole käyttäneet film noir -vaikutteita yhtä selkeästi, vaikka pelivisuaalinen ja -tekninen puoli eivät tälle estettä periaatteessa luokaan. Ainoastaan Samin puvustus ja liikkumattomat kamerakulmat kerronnan kannalta oleellisissa kohdissa toimivat viitteinä paitsi film noir -elokuvaan, myös pelisarjaa edeltäviin sarjakuviin. Sarjan intertekstuaalisuuden kannalta tämä on osittain ongelmallista, sillä erityisesti sisätilojen kuvauksessa pelit hyötyisivät selkeämmästä valon ja varjon suhteesta jo pelkästään tunnelman vuoksi. Pieniä viitteitä on silti olemassa kuten alempi kuva osoittaa.



Kuva 23: Sam & Max Hit the Road

Kuva 23 on ensimmäisen Sam & Max -pelin alkupuolelta, jossa hahmot saapuvat ensimmäistä kertaa toimistoonsa. Aution oloinen toimisto sisältää kuitenkin lukuisia olennaisia asioita kuvan ja pelin ymmärtämisen kannalta. Denotatiivisella tasolla kuvasta on löydettävissä runsaasti informaatiota. Ikkunat ja lamput, työpöytä sekä sen läheisyydessä sijaitsevat esineet, tikkataulu sekä sivustalla ja etualalla näkyvä esineistö ovat oleellisimpia havaintoja. Lisäksi denotaatioista voidaan kiinnittää huomiota huoneen valaistukseen, eli siihen miten huoneen esineitä ja lattiaa on rajattu värien käytöllä.

Kuvan valaistuksen voidaan päätellä tulevan kahdesta valonlähteestä, eli toimiston ikkunoista, katosta sekä katon lampuista. Tämä on pääteltävissä toimiston lattiasta ja sen varjoista. Seinustasta voidaan havaita ainakin toisen huoneiston lamputta olevan päällä. Jostain syystä katon toinen valo ei kuitenkaan anna kuvalle selkeää valoaluetta, vaikka sen väri on samalla tavalla valkoinen kuin toimivan lampun. Ruudun alareuna jää näin ollen pimeäksi, antaen vain pieniä mielikuvia siellä sijaitsevista esineistä. Jättämällä tämä esineistö pimeyteen, on samalla esinekonnotaatioiden kautta pääteltävissä niiden olevan vain syvyytsvaikutelmaa luovaa rekvisiittaa. Asia varmistuu viemällä kursori esineiden päälle, sillä peli ei reagoi tähän toimintaan mitenkään. Vastaavasti seinillä näkyvät taulut sekä tikkataulu jäävät rekvisiitaksi eivätkä ne ole sijoitettuja selkeimmälle valoalueelle. Huomattavaa on puhelimen selkeä valaistus huolimatta siitä, että ne eivät sijaitse valaistulla alueella. Kokonaisuutena kuvan valaistus antaa kuvan hämärästä, ehkä hieman ränsistyneestä työhuoneesta. Valon määrä on vähäinen ja harkittu, jolla valittua mielikuvaa selkeästi ohjataan.

Uudemmissa peleissä valaistuksen merkitys on erilainen ja valo on rajattu eri tavalla, mikä osittain johtuu myös kolmiulotteisen mallinnuksen mahdollistamasta realistisesta valaistuksesta. Toisaalta, saman realismin avulla myös tarkemmat rajaukset olisivat mahdollisia. Sen sijaan uudemmat pelit hyödyntävät kuvauksellisuutta enemmänkin väläanimaatioissaan. Siitä huolimatta että väläanimaatiot ovat pääsääntöisesti animoituja, liikkuvia kokonaisuuksia, on niissä myös pysäytettyjä kuvia, joilla selvästi pyritään sarjakuvamaiseen vaikutelmaan.



Kuva 24: Sam & Max Beyond Time and Space Episode 204: Chariots of the Dogs

Kuva 24 on mainitun kaltainen esimerkki pelien välianimaatiotyylissä. Max on juuri leikannut kauppias-Boscon oveen reiän, jotta pääsisi näkemään miksi ovi on ollut lukittuna pitkään. Itse reiän lisäksi kuvasta on denotaatioina havaittavissa Max itse aseineen, kuvan punainen valaistus sekä kuvaa reunustava tekstuuri⁴¹ ja laudoitus. Kuvan konnotaationa voidaan todeta sen olevan kuvattu kaupasta sisältä käsin, eli Sam katsoo kaupan ulkopuolelta leikkaamastaan reiästä sisään. Kuvauksellisista syistä tähän konnotaatioon on helppo päätyä. Huoneen sisätilojen valaistus hallitsee paitsi seinustaa, myös Maxin kasvoja ja käsiä. Kun reiästä katsotaan tarkemmin ulospäin, näkyy siellä hieman öistä ulkomaisemaa.

Kuvauksellisuuden konnotaatiotavassa huomataan myös J.C. Hertzin mainitsema ongelma välianimaatioiden ja pelitilanteiden keskinäisestä suhteesta. Konnotaatiotapa toimii selkeästi eri tavalla pelitilanteissa ja välianimaatioissa, mikä rikkoo pelin visuaalista yhtenäisyyttä.

⁴¹ Digitaalisissa peleissä eri pintojen kuvioinnista käytetään tekstuurin nimitystä. Tekstuuri voi olla esimerkiksi tapettia seinissä tai auton maalipinta.

3.5 Estetismi

Kuvan estetismi, sen kompositio ja maalauksellisuus ovat selkeästi havaittavissa jo ensimmäisen pidemmän sarjakuvatarinan avausruudussa:



Kuva 25: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuva 25 on täynnä tapahtumia ja esineitä. Kuvan tarkoituksena on johdattaa lukija tulevaan tarinaan sekä samalla myös Sam & Maxin maailmaan. Tässä tapauksessa tietynlaisen alkutunnelman saavuttaminen on tärkeää tulevan tarinan odotuksia ajatellen. Denotatiivisella tasolla kuvassa on nähtävissä lukuisia eri asioita. Kaupunkimaisema itsessään kauppoineen, ajoneuvoineen ja henkilöineen sisältää paljon erilaista denotatiivista informaatioita. Myös kuvakulma, päähahmojen sijainti ruudulla sekä ruudun alalaidan tapahtumat ovat nimettävissä denotaatioiksi.

Konnotaatiot muodostuvat näiden asioiden yhdistelmästä. Kuvan rajaus ja kompositio ovat tietoisia valintoja, joiden kautta kuvalla luodaan mielikuvaa ränsistyneestä, urbaanista ympäristöstä, jossa rikollisuus rehottaa. Päähahmot on nostettu kuvassa selkeästi etualalle, millä tavoin tarinan keskushenkilöt tuodaan lukijan tietoisuuteen. Estetismin avulla erilaiset konnotaatioihin vaikuttavat elementit on toisin sanoen rajattu ja aseteltu siten, että ne ovat helposti lukijan havaittavissa.

Koska kuva sisältää näinkin paljon erilaisia elementtejä, estetismin lisäksi kuvan konnotaatiot muodostuvat esineiden kautta. Erityisesti kadulla lojuvat roskat sekä mitä ilmeisemmin kuvan oikeassa reunassa sijaitsevasta autosta kantamansa moottorin varasteet rotat kertovat kaupungin luonteesta paljonkin. Myös taustalla näkyvät hahmot ovat normaalista katukuvasta poikkeavia ja viestivät lukijalle siten ympäristön epärealistisuudesta ja mielikuvituksellisuudesta.



Kuva 26: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuva 26 on jälleen Samin ja Maxin toimiston edestä. Denotaatiot ovat selvät, kuvassa on havaittavissa pääkaksikon ja näiden auton lisäksi myös kolme ihmishahmoa. Silmiinpistävä denotaationa kuvassa on kuitenkin yläviistoon sijoitettu kuvakulma sekä hahmojen ja esineiden varjot. Ensisilmäyksellä nämä asiat tuottavat konnotaatioita kuvauksellisuuden konnotaatiotavalla. Kuitenkaan kuvakulma itsessään ei tuo kuvan tulkintaan mitään olennaisesti lisää. Varjoista sentään voidaan päätellä auringon asento kyseisellä hetkellä. Sen sijaan kuvan komposition kannalta

kuvakulma on olennainen. Kuvan asettelu ja rajaus on tehty niin, että olennainen informaatio välittyy estetismin konnotaatiotavalla. Rajauksen ansiosta kuvasta selviää se, miten auto on parkkeerattu kokonaisuudessaan jalkakäytävälle, kuten myös se, mihin Sam ja Max ovat kävelemässä. Niinpä konnotaatioina voidaan esimerkiksi todeta, että Sam ja Max ovat saapumassa työtehtävistään ja ovat palaamassa toimistoonsa, mutta kohtaavat ovensuussa kaksi repliikkiensä perusteella riitaa haastavaa henkilöä, joihin hahmot suhtautuvat totutun kepeästi. Toisenlainen kuvakulma olisi kenties muuttanut kuvan rajausta ja pienentänyt kuvan tapahtumien kannalta oleellisten asioiden asettelua kuvaan. Tällaisenaan kuvan tapahtumat välittyvät lukijalle helposti ja ymmärrys toimii pääsääntöisesti estetismin konnotaatiotavan avulla.



Kuva 27: Sam & Max On the Road

Kuva 27 on toinen vastaavanlainen esimerkki asiasta. Kuvakulman lisäksi kuvan denotaatioina nähdään päähahmojen alla oleva sammio, hahmojen ympärillä kiedotut köydet josta nämä mitä ilmeisemmin roikkuvat sekä kuvaa reunustavat merirosvot. Myös tässä esimerkissä kuvakulman merkitys kuvan rajaukseen ja kompositioon ja sitä kautta sen konnotaatioihin on oleellinen. Kuvan rakenteesta huomataan että päähahmot roikkuvat sammion yllä oikealle asetetusta telineestä ripustettuina. Alhaalla oleva pata sisältää puolestaan kiehuva nestettä. Vieressä oleva merirosvojoukkio hymyilee tyytyväisenä, joten voidaan päätellä kyseisten

rosvojen saattaneen päähahmot kuvassa näkyvään tukalaan tilanteeseen. Edellämainitut määritelmät koostuvat esinekonnotaatioista sekä kuvauksellisuuden ja trikkikuvan konnotaatiotavasta. Nämä kaikki sidotaan yhteen kuvaan estetismin konnotaatiotavan avulla, sillä ilman kuvatunlaista kompositiota ja rajausta kuvan määritelmä muuttuisi. Lisäksi kuvakulman siirtäminen ylös edesauttaa kuvan roikkuvaa tunnelmaa.

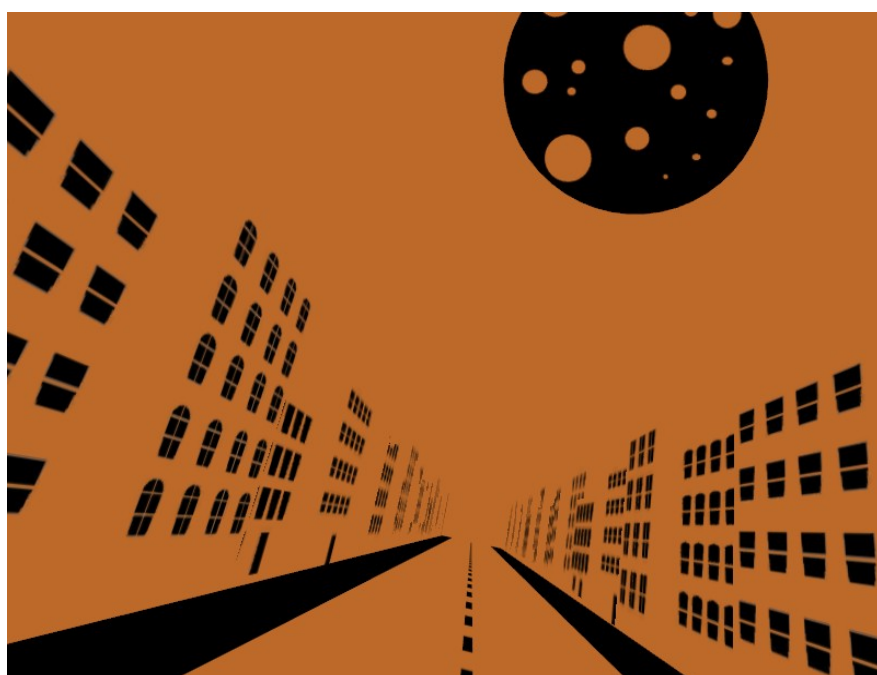
Peleissä estetismi on kuitenkin todella harvoin käytetty konnotaatiotapa. Aiemmista esimerkeistä voidaan havaita estetismiä käytetyn lähinnä erilaisten toimintaympäristöjen rajaamiseen ja huoneiden kompositioon, mutta pääasiallisesti peliruutujen konnotaatiot muodostuvat muiden konnotaatiotapojen avulla. Rajauksella ja kompositiolla voidaan sen sijaan korostaa pelillisiä elementtejä tavallisesta poikkeavissa osuuksissa. Otan esimerkiksi kaksi samasta paikasta, mutta erilaisilla merkityksillä ladattua kuvaa, joissa kuvan kompositio ja rajaus ovat kuitenkin osittain samankaltaisia.



Kuva 28: Sam & Max Save the World Episode 105: Reality 2.0

Kuva 28 on seikkailun välissä käytävästä minipeliosioista, jossa Sam ja Max ajavat autollaan pitkin kaupunkin katuja. Jos keskitytään pelkkään estetismin konnotaatiotapaan, on denotaatioista oleellisimpina havaittavissa itse katu, sitä reunustavat rakennukset sekä Samin ja Maxin auto. Tiellä näkyy kaikenlaisia esteitä, joita pelaajan on tarkoitus väistellä. Kyseinen kuva tapahtuu virtuaalitodellisuudessa, jolloin peli antaa reunuksellaan ymmärtää tilanteen olevan virtuaalilasien läpi katsottu.

Kuvan kompositiolla ja rajauksella on oleellinen rooli pelitilanteen ymmärtämisen kannalta. Kuvassa näkyy ainoastaan pelitilanteen kannalta oleellinen kuvallinen informaatio. Auto on keskitetty ruudulle, jotta sen rooli pelitilanteen keskeisenä elementtinä olisi varma. Kadut ovat mitä ilmeisimmin piikkisuoria eikä niillä näy juuri muuta elämää, tai sitten nämä asiat on rajattu pelitilanteen ulkopuolelle. Estetismin konnotaatiotavan läpi katsottuna kaupunki on kuitenkin suora ja autio.



Kuva 29: Sam & Max Save the World Episode 106: Bright Side of the Moon

Kuva 29 on samalta kadulta, mutta eri tilanteesta kuvattuna. Kyseessä on episodin alkuanimaatio, jossa tyypillisesti tekijäryhmän nimien esittelyn ja muun ohessa Sam ja Max ajavat autollaan pitkin kyseistä suoraa katua. Tässä tapauksessa animaatio päättyy auton lentämiseen kuuhun. Tilanteessa mustalla kuvattu auto nousee ilmaan ja katoaa yhtä lailla mustaan kuuhun, jonka jälkeen kuva jää useaksi sekunniksi yllä mainittuun asentoon. Kuvasta 30 poiketen, tilanne ei sijoitu virtuaalitodellisuuteen, vaan Samin ja Maxin omaan todellisuuteen, mikä mahdollistaa kuulennon kaltaiset illusionistiset temput. Denotaatioita kuvassa on tyylistä johtuen varsin vähän. Jäljellä on enää tie, rakennukset, kuvakulma sekä ylälaidassa oleva kuu.

Edelleen, ainoastaan estetismin konnotaatiotavan läpi katsottuna kuva on rajattu ja rakennettu siten, että kuvasta voidaan päätellä kuulla olevan muutakin merkitystä kuin toimiminen pelkkänä taivaankappaleena. Tätä vaikutelmaa korostetaan ylöspäin nostetulla ja vinolla kuvakulmalla. Rakennuksista on kuvassa näkyvissä ainoastaan ikkunat. Ikkunoiden asettelun perusteella rakennusten muoto on selvästi hahmotettavissa, ainoastaan rakennusten korkeus jää arvoitukseksi. Tällaisenaan kaupunki on kuitenkin vieläkin autiampi kuin aiemmin. Koska ikkunat ovat mustat, on mahdotonta päätellä niissä olevan minkäänlaista valaistusta.

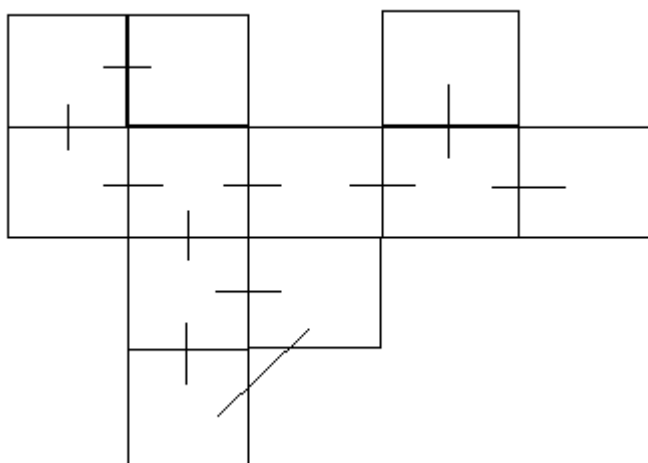
Verrattuna sarjakuviin, estetismi näkyy peleissä kovin eri tavalla – jos lainkaan. Sarjakuvat hyödyntävät ymmärrettävästi valokuvauksesta tuttuja keinoja merkitystensä muodostamiseen, mutta pelit joutuvat peligrafiikan funktioiden vuoksi miettimään erilaisia ratkaisutapoja. Peligrafiikalla on visuaalisuuden lisäksi tehtävänä myös johdattaa ja opastaa pelaajaa kohti ratkaisuja, mikä saattaa toisinaan olla ristiriidassa estetismin konnotaatiotapaan liittyvien määritelmien kanssa.

3.6 Syntaksi

Syntaktisuus on selkein ja suurin yksittäinen kerronnan merkityksiä määrittävä elementti niin peleissä kuin sarjakuvissakin. Jo aiemmin käsittelemissäni visuaalisissa riimeissä on osa sarjan syntaktisuutta, mutta varsinaisia uusia merkityksiä riimit eivät silti luo. Sen sijaan sarjan kerrostuneisuudessa syntaktinen taso on selkeimmin havaittavissa.

Pelisarjasta esimerkkinä Samin ja Maxin toimistossa on kaappi, johon sankarit ovat keränneet aiemmista episodeista pieniä muistoesineitä. Kaapilla käynti on täysin vapaaehtoista, mutta vain yhtä episodista pelaamalla, tuntematta aiempia osia, näiden pienien muistoesineiden merkitys on lähes olematon. Sen sijaan pelisarjan osia pelanneille nämä kerrostumat luovat illuusiota etenevästä tarinajatkumosta, jossa jokainen osa on selkeästi jatkoa edelliselle niin tarinallisesti kuin visuaalisestikin.

Käyn syntaksin analyysiosuuden muista poikkeavasti kuvapareja verraten ja vain syntaktisen konnotaatiotavan mukaiset denotaatiot huomioiden, sillä esimerkkikuvien muut konnotaatiot eivät poikkea merkittävästi jo aiemmista analyysivaiheessa esittämistäni.



Kuva 30: Kaavio seikkailupelien huonerakenteesta.

Yllä olevalla kaaviolla kuvaan yhtä mahdollista huoneiden järjestystä seikkailupelien genressä. Olen merkinnyt viivoilla ruutujen väliset etenemisreitit, joista selviää että vaikka periaatteessa huoneet saattavatkin sijaita vierekkäin, niiden välillä liikkuminen on rajattua visuaalisilla objekteilla, kuten ovilla. Vastaavasti yhteen huoneeseen saattaa päästä useampaa eri reittiä, jolloin pelaajan sijainti huoneessa muuttuu.

Oletetaan, että pelaajan lähtöasetelma on toisen rivin toinen ruutu vasemmalta, tässä tapauksessa kyseessä on Samin ja Maxin konttorin edusta. Toinen rivi kokonaisuudessaan kuvaa Samin ja Maxin kotikatua. Etenemisviivoja ei ole merkitty nuolilla, sillä ruutujen välinen eteneminen on täysin vapaata, tai vaihtoehtoisesti kerronnan määrittämää. Tässä kohden syntaktinen konnotaatiotapa tulee esiin. Jos esimerkiksi kaavion alimmassa ruudussa tapahtuu jotakin, joka vaikuttaa toisen rivin keskimmäisen ruudun funktioihin, on tästä annettava pelissä myöskin visuaalinen vihje.

Esimerkiksi Sam soittaa henkilölle, jonka on paettava kotoaan. Silloin hahmo ilmestyy kyseiseen ruutuun. Koska hahmo ei ole ollut näkyvissä aiemmin samassa ruudussa, viestin on oltava sellainen, että pelaaja ymmärtää kuvan muutoksen tapahtuneen pelaajan toiminnan seurauksena. Vierekkäisten ruutujen on oltava toisiinsa sidonnaisia. Jos räjäytämme ylimmän rivin vasemmanpuoleisessa ruudussa oven tämän oikealla puolella sijaitsevaan huoneeseen, on räjähdysten jälkien oltava näkyvissä myös seuraavassa ruudussa. Tällä tavoin saamme vastauksia kuvan denotaatioissa näkyviin kysymyksiin. Miksi hahmo seisoo juuri tuossa? Miksi huoneen ovi on syrjällään lattialla puun- ja lasinpalojen ympäröimänä?



Kuva 31: Sam & Max Beyond Time & Space Episode 203: Night of the Raving Dead

Kuva 31 demonstroi tämätapaista syntaktista konnotaatiotapaa. Jos kuvaa verrataan mihin tahansa aiemmin nähtyyn kuvaan Samin ja Maxin toimiston edestä, huomataan että denotaatiot ovat itse taloa lukuun ottamatta lähes täysin erilaiset. Kadulla kävelee eläviä kuolleita, ruudun vasemmassa reunassa näkyy kaatuneen jättirobotin jalat ja katuja ja rakennelmia tarkkailemalla havaitaan niiden rikkoutuneen, kiitos halkeamien ja repaleisten seinien. Kaikki ruudulla näkyvä viittaa pelisarjan aiempiin osiin, joissa kadut on tempaistu toiseen ulottuvuuteen ja takaisin palatessaan ne ovat vaihtaneet paikkaa. Myös jättirobotti on kellistetty sarjan aiemmissa osissa. Kuvan päällimmäisenä konnotaationa oleva tuhoutunut kaupunki

määrittyy ainoastaan näiden tapahtumien kautta. Jos pelaisimme pelisarjasta ainoastaan tätä osaa, emme osaisi yhdistää tapahtumia aiempaan ja siten ruudun muuttuneet denotaatiot jäisivät mysteereiksi ja aiheuttaisivat hämmennystä.

Täysin ongelmattonta kuvien välinen suhde ja niiden näennäinen rinnakkuus ei kuitenkaan ole. Huoneiden suhde toisiinsa ei nimittäin ole vakio, vaan niiden välillä voi olla paljonkin välimatkaa. Siinä missä yksi huone sijoittuu Samin ja Maxin kotikadulle, voi seuraava huone sijoittua esimerkiksi toiseen ulottuvuuteen tai vaikkapa kuuhun.



Kuva 32: Sam & Max Save the World Episode 106: Bright Side of the Moon

Uuden pelisarjan ensimmäinen tuotantokausi päättyy Samin ja Maxin tehtävään kuussa. Hahmot ovat juuri saapuneet kuun pinnalle keskustelemaan tulevasta tehtävästä. Kuu- ja avaruusmaisemat ovat periaatteessa tunnistettavissa, mutta aivan kaikki ei näytä olevan kohdallaan. Harmaasta kuunpinnasta, taustalla näkyvästä avaruudesta ja vuorista voidaan päätellä jo itsessään kuvan sijoittuvan toiselle planeetalle. Myös taustalla näkyvä USA:n lippu tukee tätä määritelmää, sijoittaen Neil Armstrongin matkaa mukailleen kuvan kuuhun. Niinpä kuvan konnotaatiot määrittyvät myös esineillä.

Kuvassa 32 on kuitenkin kaksi pikku seikkaa, jotka rikkovat perinteistä käsitystä avaruusmatkasta. Ensimmäinen näistä on auto, miten ihmeessä se kuuhun päätyi?

Toisekseen, miksi sankarikaksikkomme ei ole puettuna avaruuspukuihin? Koska kuva on irrotettu tapahtumayhteydestään, nämä asiat jäävät mietityttämään, vaikka periaatteessa sarjakuvissahan mikä tahansa on mahdollista. Vastaus kumpaiseenkin kysymykseen löytyy kuitenkin edeltävistä tapahtumista, sankarikaksikko nimittäin yksinkertaisesti vain ajoi autonsa kuuhun. Koska pelaajalle näytetään miten auto vain lentää kuuhun, on pelin myös pakko jättää auto näkyville jatkuvuuden takaamiseksi. Niinpä syntaktinen taso vastaa kuvan sinänsä abstraktin oloiseen tilanteeseen.



Kuva 33: Sam & Max Save the World Episode 101: Culture Shock



Kuva 34: Sam & Max On the Road

Syntaksin konnotaatiotavalla määrittäyty myös paljon muuta sarjan intertekstuaalisuutta. Kuva 33 on jälleen kerran Samin ja Maxin kotikadulta, jossa on

tällä kertaa oudon autiota. Jos kuvaa verrataan kappaleessa 4.3 nähtyyn maisemaan samaiselta kotikadulta, huomataan että Samin ja Maxin talon vierellä ollut kauppa on tuoreemmassa peliversiossa vaihtunut varastohalliin. Vastaavasti kuvassa 34 huomataan samalla paikalla olevan asuinrakennuksen. Nämä denotaatiot poikkeavat huomattavasti toisistaan, sillä myös katumaisemassa on tapahtunut vaihdoksia. Kuitenkin, jos huomio kiinnitetään pienempään yksityiskohtaan, eli kuvassa kumollaan näkyvään parkkimittariin, syntaksin konnotaatiotavalla saadaan aikaan intermediaalinen suhde sekä sarjakuviin että aiempiin peleihin. Alemmasta kuvasta huomataan tilanne, josta parkkimittari on alunperin vääntynyt. Auto on samalla paikallaan myös Sam & Max Hit the Roadin aloitusruudussa⁴². Onkin mielenkiintoista havaita, millaisilla yksityiskohdilla linkkejä sarjan muihin osiin luodaan, sen sijaan että kokonaisuutta olisi pyritty pitämään eheänä.

Ihmishahmojen kohdalla sarjassa näkyy selkeä jaottelu uuden ja vanhan välillä. Niin sarjakuvissa kuin vuoden 1993 pelissäkin, ihmishahmot olivat tunnistettavia, mutta eivät visuaalisesti toistuvia ja siksi selkeästi vähemmälle huomiolle jääviä. Ainoana mainittavana poikkeuksena toimii Samin ja Maxin naapurissa asustava yksityisetsivä Flint Paper. Flintin tapauksessa sarjan intertekstuaalisuus kärsii jonkin verran sarjasta ja mediavälineestä toiseen. Flintin asunto nimittäin vaihtaa usein paikkaa, vaikka porraskäytävä muutoin vaikuttaakin usein samankaltaiselta. Pelisarjassa Flintin toimiston paikka vakiintuu Samin ja Maxin toimiston ovelta katsottuna vasemmalle puolelle, vaikka sarjakuvissa se itse asiassa sijaitsee toisinaan ilman sen kummempaa selitystä myös oikealla puolella.

⁴² Ks. sivu 47



Kuva 35: Sam & Max in Monkeys Violating the Heavenly Temple

Kuva 35 määrittää Flintin hahmon sarjalle itselleen ominaisesti. Sam ja Max ovat kiipeämässä ylös kotitalonsa portaita. Max koputtaa Flintin oveen ohikulkiessaan, mistä seuraa ihmisen iskeytyminen oven lasiin. Rikkoutuneesta ikkunasta Sam pystyy katsomaan sisälle toimistoon, jossa Flint on taistelemassa ilmeisesti rikollisia vastaan. Tämän jälkeen toinen rikollisista sinkoutuu ikkunan läpi porraskäytävään. Denotatiivisella tasolla sarjasta voidaan havaita ainoastaan toiminnan tulokset, mutta itse tekeminen ja tekijä jäävät lukijan havainnoitaviksi. Niinpä Flintin hahmon konnotaatio määrittyy syntaktisesti.



Kuva 36: Sam & Max On the Road

Kuva 36 on esimerkki tyypillisestä sarjakuvan syntaktisuudesta. Jokainen kuva on suhteessa toisiinsa. Kuvan denotaatiot – lusikka, ase, mustatakkinen mies – eivät riitä yhdessäkään kuvassa vielä selittämään tapahtumia sinänsä, vaan jokainen kuva käyttää myös sarjakuvamaista trikkikuvausta tapahtuman selittämiseen. Kuvasarjan koko konnotaatiota, eli lentokonekaapparin itseaiheutettua imeytymistä lentokoneen ikkunan läpi, täydennetään vielä selkeällä syntaksilla. Sitä paitsi, aiempia tapahtumia lukematta emme edes tietäisi pyssymiestä lentokonekaappariksi.



Kuva 37: Sam & Max On the Road



Kuva 38: Sam & Max on the Road

Kuvat 37 ja 38 ovat vastaavanlaisia esimerkkejä. Kuvan tapahtumat selittyvät yksittäisessä kuvassa trikkikuvauksen avulla, mutta erityisesti jälkimmäisen kuvan konnotaatio täydentyi syntaksilla. Ilman aiempaa kuvaa emme tietäisi, miksi mieshahmon asento on piirretty elastiseksi ja miksi tämä tyhjenee ilmasta kuin ilmapallo. Ylemmän kuvan tapahtumat ovat puolestaan trikkikuvan ansiosta selvät, mutta se miksi näin tapahtuu, jää selittämättä. Ilman syntaksin konnotaatiotapaa myös tapahtumapaikka jää osittain epäselväksi. Tiedyt esineet, kuten auto, moottori ja ensimmäisessä kuvassa taustalla näkyvä polttoainetankki viittaavat huoltoasemaan, mutta varsinainen tapahtumapaikka jää silti epävarmaksi.

Sekä sarjakuvat että pelit määrittävät kuviaan hyvin paljon syntaksin avulla. Molemmissa mediavälineissä kuvallinen jatkuvuus ja kerrostumat ovat olennainen

osa kerrontaa, joten luonnollisesti myös visuaalisen kerronnan on noudatettava kuvallista jatkuvuutta loogisesti. Yllättävintä oli huomata, miten samankaltaisena periaatteessa syntaksin konnotaatiotapa toistuu kummassankin mediavälineessä.

4 POHDINTA

Max: "I don't like his filed teeth and his watery, yellow eyeballs!"

Sam: "You can't even see his face from here!"

Max: "I don't like his belligerent elbows, his threatening ear-backs!"

-Sam and Max: On the Road

Kontekstissa toimivista konnotaatioista selkein on syntaksi. Suurin eroavaisuus liittyy mediavälineiden kerrontamalliin. Sarjakuva on lineaarinen, siinä missä pelit eivät, joten kuvallinen jatkuvuus ei peleissä ole yhtä suoraa kuin sarjakuvissa. Visuaalisuuden on tuettava tapahtumia useassa kohdassa, jotka eivät välttämättä ole rakenteellisesti toisiinsa sidoksissa. Kuitenkin pelaajan saapuessa alueelle, jossa syntaktista vaikutusta ilmenee, on jatkuvuuden ja kerrostumien oltava selkeästi havaittavissa, vaikka pelaaja olisikin ehtinyt tehdä välissä kokonaan syntaktiseen suhteeseen liittymättömiä asioita.

Syntaksin lisäksi myös esinekonnotaatioissa on havaittavissa runsaasti samankaltaisuutta. Tilojen ja ruutukokonaisuuksien määritelmä toimii kummassakin mediavälineessä paljolti esineiden tasolla ja konnotaatiot myös toistuvat sekä sarjakuvissa että peleissä pitkälti samankaltaisina. Suurin eroavaisuus liittyy mediavälineen lukutapaan yleensä, sillä peleissä esineillä on myös välineellinen rooli itse peliä ajatellen. Sarjakuvassa lukija ei voi päättää, ottavatko hahmot näkemänsä esineen mukaan, peleissä tähän on sen sijaan jopa kannustettava. On myös huomattava, että peliruudun konnotaatio ei saa muuttua, vaikka pelaaja ottaisi sieltä esineitä taskuunsa. Niinpä suuren osan esineistä onkin oltava staattisesti paikallaan, vaikka niillä pelissä itsessään olisikin välineellistä arvoa. Esineitä voi käyttää ja niistä voi saada lisätietoa, mutta niiden paikka ruudulla ei välttämättä muutu.

Trikkikuvauksen konnotaatiotapa ei sen sijaan ole yhtä selkeästi käyttökelpoinen molemmissa ympäristöissä. Koska pelit ovat animoituja, ei sarjakuvalla tyypillisiä

tapoja ilmaista liikettä ole tarpeellista käyttää. Samalla tämä kuitenkin syö osan videopelien sarjakuvamaisuudesta, sillä viivoitus ja trikkikuvamaiset tehosteet ovat tärkeitä määrittäjiä sarjakuvan konnotaatiotasolla. Sarjakuvat käyttävät trikkejä runsaasti tehostekeinoina, mikä periaatteessa olisi pelikontekstissakin mahdollista mutta trikkien käyttö on silti todella vähäistä.

Myös estetismin konnotaatiotapa on etenkin pelien kontekssissa ongelmallinen, sillä vaikka estetismiin liittyvät rakenteelliset tavat ovatkin peleissä paljolti läsnä, niillä vain harvoin luodaan kuvalle uusia merkityksiä. Kompositiolla ja rajauksella yksinkertaisesti vain luodaan peliruutu, jossa merkitykset muodostuvat muiden konnotaatiotapojen avulla. Sarjakuvissa estetismi on samantyyllisessä roolissa kuin valokuvissakin. Jo pelkkä rajaus tekee paljon, sillä kuvan ulkopuolelle jätetyt asiat saattaisivat muuttaa kuvan konnotaatiota. Pelien tapauksessa näin on vain harvoin, sillä erityisesti pelitilanteissa pelit pyrkivät esittämään alueen mahdollisimman täysivaltaisesti.

Kuvauksellisuus toistaa niin ikään havaittua kaavaa: sarjakuvissa kuvauksellisuus on käytettävissä erittäinkin hyvin, mutta peleissä ei niinkään. Osittain pelit kyllä hyödyntävät kuvauksellisuutta, mutta pääasiallisesti vain välianimaatioissaan ja niissäkin harvoin. Tietyllä tavalla tällainen rikkoo pelien visuaalista yhtenäisyyttä, sillä sinänsä ei ole mitään syytä siihen mikseivät pelit voisi tehdä välianimaatiomaisista kohdista interaktiivisia. Monessa muussa pelissä näin on tehtykin, mutta Sam & Max -pelit jättävät mahdollisuuden jostain syystä käyttämättä. Myös valon ja varjon suhde on hämmentävän erilainen ja tekee jo itsessään pelisarjan kaupungista valoisamman ja siistimmän kuin sarjakuvissa. Valon ja varjon poikkeava käyttö muuttaa pelikaupungin konnotaatiota sarjakuviin verrattuna. Sarjakuvissa kuvauksellisuuden konnotaatiot ovat yhtä selkeät ja valokuvamaiset kuin estetisminkin konnotaatiot. Samalla kuvauksellisuuden kautta sarjakuvan visuaaliset vaikutteet ovat selvästi nähtävissä. Pelien kohdalla vaikutteet ovat vaikeammin nähtävissä ja viittaavatkin enemmän muihin peleihin kuin sarjakuviin ja sen vaikutteisiin.

Poseerauksen konnotaatiotavan käytettävyydessä havaittavat ongelmat ovat osittain itsestään selviä. Peleissä hahmot ovat staattisia vain harvoin ja silloinkin niiden asennot ovat suoria, komentoja odottavia. Sivuhahmoissa poseerauksen konnotaatiota sen sijaan on havaittavissa toisinaan. Tässä tapauksessa poseerauksella on esineen kaltainen välinearvo: poseerauksen tehtävänä on yleensä kertoa hahmolla olevan jotain peliä edistävää merkitystä, esimerkiksi keskustelukumppanina. Sarjakuvissa poseerausta näkee sen sijaan paljonkin, mutta suora vertaus peleihin on vaikeaa, sillä pelit ovat suurelta osin animoituja. Sarjakuvien staattisuus pakottaa käyttämään poseerausta esimerkiksi liikkeen konnotaatioihin, mitä peleissä ei puolestaan tarvitse tehdä.

Tulosten perusteella Wigandin väittämä digitaalisesta pelistä sarjakuvan loogisena jatkumona ei välttämättä pidä paikkaansa. Sen sijaan piirretyn kuvan kohdalla Barthesin konnotaatiotavat ovat erittäinkin hyvin sovellettavissa. Tutkimus olisikin ollut helpompaa toteuttaa ainoastaan sarjakuvaa käsitellen, mutta mediavälineiden suora vertailu osoittautui tutkielman kannalta lopulta hedelmällisemmäksi. Tutkimusmenetelmä osoittautui tutkielman kannalta sopivaksi. Suora vertailu kuvien välillä toimi ja osoitti kuvamaailmoiden väliset erot konnotaatiotavoissa selkeästi.

Selkeimpänä huomiona konnotaatiotavat toistuvat ympäristöstä toiseen vain harvoin samanlaisina. Erityisesti peleissä konnotaatioilla päätarkoitus on tutkimustulosten perusteella vain ohjata pelaajaa kohti seuraavaa toimintaa. Niinpä useassa konnotaatiotavassa onkin havaittavissa runsaasti ristiriitaisuutta, sillä periaatteessa kaikki Barthesin konnotaatiotavoista ovat yhdistettävissä niin peleihin kuin sarjakuviinkin, mutta ymmärryksen tavat muuttuvat valtavasti konnotaatiotason mukaan. Digitaalisen pelin konnotaatiotaso poikkeaa toisin sanoen paljonkin sarjakuvan vastaavasta. Aki Järvisen visuaalinen akselisto sen sijaan pitää kuvien perusteella hyvin paikkansa sekä sarjakuvissa että peleissä, sillä molemmissa mediavälineissä illusionistinen ja myös abstraktionismi ja karikatyrismi näkyvät molempien mediavälineiden ilmaisussa. Niinpä väitteeni Järvisen visuaalisen akseliston hyödyntämisestä digitaalisten pelien lisäksi myös esimerkiksi sarjakuvan kontekstissa vaikuttaisi pitävän paikkansa.

Tulosten perusteella voidaan myös todeta digitaalisten pelien selkeät haasteet ja kehityskohteet, mutta myös edut sarjakuvaan verrattuna. Jos pelin visuaaliseksi tyyliksi valitaan sarjakuvamainen ilmaisu, tulisi huomio kiinnittää myös sarjakuvan tekniikkaan ja ilmaisutapaan pelkkien hahmojen ja ympäristöjen lisäksi. Tässä tapauksessa Järvisen akselisto ei toisin sanoen yksin riitä tekemään pelin visuaalisuudesta sarjakuvamaista, sillä esimerkiksi karikatyyri ei itsessään ole sarjakuvamainen, vaan se millä tavalla kyseinen karikatyyri on sarjakuvan kontekstissa kuvattu ja elävöitetty.

4.1 Jatkotutkimuskohteet

Vaikka tutkimustulokset puhuvat pelien kohdalla karua kieltä, tosiasiallisesti huomion keskittäminen vain yhteen ainoaan sarjaan kaventaa näkökulmaa. Jos tietyn sarjan sijasta huomio keskitettäisiin esimerkiksi yhteen tiettyyn peligenreen, saattaisivat tulokset tällä menetelmällä olla kovin erilaiset. Seikkailupelien kirjo on nimittäin valtava ja genre mahdollistaa monenlaiset tyyllilliset valinnat. Seikkailupelien lisäksi muut videopelin genret ovat otollisia vaihtoehtoja analyysiin. Esimerkiksi toimintapelien visuaalisuudesta on kirjoitettu varsin vähän, mutta niiden asema yhtenä suosituimmista peligenreistä puoltaisi tutkimusta.

Tietyissä yhteyksissä on tärkeää ottaa huomioon John Fiskin ajatusten mukaiset syntagmat ja paradigmat, joita käytetään kuvaamaan eri merkkien välisiä suhteita. Paradigma on yksi elementti jostain tietyistä joukosta, esimerkiksi banaani kuuluu hedelmien paradigmaan. Eri paradigmoja yhdistelemällä saadaan aikaan syntagma, eli esimerkiksi virke tai oman tutkimukseni tapauksessa kuva⁴³.

Janne Seppänen pohjaa kirjoituksensa syntagmasta ja paradigmasta John Fiskin kirjoituksiin. Fiskin mukaan kuvan tapauksessa paradigma voisi tarkoittaa esimerkiksi kuvakulmaa ja rajausta. Kuvakulman osalta esimerkiksi perspektiivin merkitys kohteen kuvauksessa on olennaista. Jos kohdetta kuvataan esimerkiksi

⁴³ Fiske 1992, 81 – 83.

alakulmasta, muuttuu sen merkitys kuvan kannalta muihin kuvakulmiin verrattuna⁴⁴. Mitä kuvan paradigmaattisiin ominaisuuksiin tulee, on kuva sidoksissa sen esittämiin visuaalisiin järjestyksiin. Niinpä paradigmaattiset valinnat muodostuvat siitä, minkälaisilla konnotatiivisilla ominaisuuksilla varustettuja kohteita kuvaan otetaan mukaan. Onko kauniin kontrastina rumaa, minkälaisessa viitekehyksessä (esimerkiksi asennon suhde muuhun kuvattuun ympäristöön) kohde esitetään ja niin edelleen.⁴⁵

Rajauksen merkitys on se, mitä rajauksella päätetään jättää kertomatta ja miksi. Sarjakuvan ja pelien kontekstissa on huomioitavaa, ettei kuvien ympäristöillä ole välttämättä suoraa visuaalista jatkuvuutta toisiinsa, jolloin ruutujen väliin jäävä maailma jää lukijan/pelaajan itsensä tulkittavaksi. Tällöin on huomattava eri kuvien välinen syntaksi, eli kuvien suhde toisiinsa ja niiden muodostama kokonaisuus esitetystä asiasta. Yksittäisen kuvan analysointi ilman kokonaisuuden huomioonottamista on vaikeaa, mutta mahdollista. Lopputulos ei kuitenkaan ole välttämättä yhtä kattava kuin kokonaisuuksia analysoidessa.

Tässä tutkimuksessa käytetty semiotiikan kenttä jää vääjäämättä erittäin kapeaksi, joten laajempi tutkimus olisi varmasti tarpeen. Ensimmäinen asia jatkotutkimuksen kannalta olisi poistaa rajausta tiettyyn pelisarjaan ja keskittyä esimerkiksi tietyn mediavälineen sisältöjen tutkimiseen kokonaisuudessaan. Tutkimustulokset laajemmalla kentällä olisi hyödyllinen jo siksi, että samalla huomion voisi keskittää enemmänkin medioiden sisäisten genre-jaottelujen tutkimiseen.

Yksi mahdollisuus jatkotutkimukseen on Altti Kuusamon väitöskirjan mukaiset topos- ja khora-tasot ja niiden määrittely sarjakuvan ja digitaalisten pelien kontekstissa. Lauri Leskinen on suorittanut vastaavanlaisen tutkimuksen Lapin yliopistoon 2003, mutta koskien elokuvien ja digitaalisten pelien yhtäläisyyksiä topos-tasojen mukaan⁴⁶.

⁴⁴ Seppänen 2001, 181.

⁴⁵ Seppänen 2001, 181 – 182.

⁴⁶ Leskinen 2003.

Kuusamon väitöskirjassaan määrittämä topos-taso on tyylistä riippumattoman jatkuvuuden taso, joka on itsessään risteytettävissä intertekstuaalisuuden avulla. Näitä risteyttäviä tasoja ovat modus, joka muuttaa muotoaan kunkin tulevan khora-impulssin myötä, sekä itse khora joka puolestaan synnyttää intertekstuaalisia impulsseja topos-tason muuttumiseen. Nämä impulssit syntyvät useimmin saman sarjan tai tyyllilajin sisällä ja vaativat omanlaistaan jatkuvuutta toimiakseen. Tästä syystä topos-analyysi olisi järkevä kohde jatkotutkimukselle.⁴⁷

⁴⁷ Kuusamo 102 – 118.

LÄHTEET

Painetut lähteet ja kirjallisuus:

Arffman, Päivi. 2004. "Comics Go Underground!": underground-sarjakuva vastakulttuurina vuosien 1967–1974 Yhdysvalloissa. Turun yliopisto: Kulttuurihistorian laitos.

Barthes, Roland. 1961. Sanoma valokuvassa. Teoksessa Lintunen, Martti. 1984. Kuvista sanoin 2. Porvoo: WSOY.

Bartle, Richard A. 2004. Designing Virtual Worlds. Indianapolis: New Riders Publishing.

Dimendberg, Edward. 2004. Film Noir and the Spaces of Modernity. Yhdysvallat: Harvard University Press.

Eisner, Will. 1985. Comics and Sequential Art. Tamarac: Poorhouse Press.

Eskelinen, Markku. 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Helsinki: Sitra.

Fiske, John. 1992. Merkkien kieli: johdatus viestinnän tutkimiseen. Tampere: Vastapaino.

Hertz, J.C. 1997. Joystick Nation. Lontoo: Abacus.

Hänninen, Harto & Kemppinen, Petri. 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Mikkeli: Yleisradio.

Järvinen, Aki. 1999. Pelitilat/Tilapelit: Tietokonepelien tiloista ja estetiikasta. Teoksessa Pelit, tietokone ja ihminen. Timo Honkela (toim.). Helsinki: Suomen

tekoälyseura, 204 – 217.

Järvinen, Aki. 2002. Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992 – 2002. Teoksessa Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri.

Kangas, Sonja & Huhtamo, Erkki. (toim.) Tampere: Gaudeamus, 70 – 92.

Kuusamo, Altti. 1996. Tyylistä tapaan. Semiotiikka, tyyli, ikonografia.

Tampere:Gaudeamus.

Lankoski, Petri. 2003. Vallan jäljet – lähtökohtia pelin ja draamallisen tv-sarjan yhdistämiseen. TAIK: Medialab.

Lehtonen, Mikko. 1996. Merkitysten maailma. Tampere: Vastapaino.

Loftus, Geoffrey R. & Elizabeth F. 1983. Mind at Play: the Psychology of Video Games. New York: Basic Books.

McCloud, Scott. 1994. Sarjakuva, näkymätön taide. Helsinki: Good Fellows.

Mäki-Petäjä, Kaisa. 2003. Äänen elementit: katsaus äänen ilmaisemisen menetelmiin sarjakuvassa. Jyväskylän yliopisto: Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.

Newman, James. 2004. Videogames. New York: Routledge.

Ruodemäki, Asta. 1998. Sarjakuvan kerronnallisen rakenteen tarkastelua taiteen tutkimuksen näkökulmasta: lähikuvassa Jeff Smithin BONE -sarjakuva. Jyväskylän yliopisto: Taidekasvatuksen laitos.

Seppänen, Janne. 2001. Katseen voima: kohti visuaalista tulkintaa. Tampere: Vastapaino.

Taylor, Laurie. 2007. Networking Power: Videogame Structure from Concept Art. Teoksessa Videogames and Art. Andy Clarke & Grethe Mitchell (toim.) Bristol, The Cromwell Press, 226 – 237.

Tähkänen, Tuomo. 2001. Sarjakuva suomalaisen yhteiskunnan peilinä: Ola Fågelbergin Pekka Puupää -sarjakuva Kuluttajain Lehdessä 1925 – 1952. Jyväskylän yliopisto: Historian laitos.

Valkola, Jarmo. 1999. Kuvien havainnointi ja montaasin estetiikka. Jyväskylä, Yliopistopaino.

Viitanen, Jaakko. 2006. Luotien loputtua. Digitaalisen kerronnan keinot kolmiulotteisissa toimintapeleissä. Vaasan yliopisto.

Wigand, Rolf T. 1986. Towards a More Visual Culture Through Comics. Teoksessa Comics and Visual Culture, Alphons Silbermann & H.D. Dyroff (toim.) München, K.G.Saur. 28 – 61

Verkkolähteet:

Cohn, Neil. 2006. Comic theory 101: Seeing Rhymes.
http://comixpedia.com/comic_theory_101_seeing_rhymes. Viitattu 10.5.2010.

Comic-Con. 2007. The 2007 Eisner Awards Winners List.
http://www.comic-con.org/ci/ci_eisners_07win.shtml. Viitattu 16.3.2010.

Leskinen, Lauri. 2003. Musta tuska: film noirin vaikutus tietokonepelien Max Payne ja Max Payne 2: The Fall of Max Payne – A Film Noir Love Story tyyliin ja sisältöön.
<http://koti.org/lauri/gradu/Pro%20Gradu%20-%20Lauri%20Leskinen.pdf>
Viitattu 26.7.2010.

Nelvana.com – Shows. http://www.nelvana.com/shows/shows_template.asp?sid=39. Viitattu 30.3.2010.

Porter, Alan. 2010. What Can You Learn from a Comic Book? <http://magpub.com/what-can-you-learn-from-a-comic-book/> Viitattu 3.8.2010.

Road Movies: Media Resources Center UDB <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/roadmovies.html> Viitattu 18.10.2010

Telltale Games. 2007. History of Sam & Max. <http://www.telltalegames.com/summerofsamandmax/history/history1>. Viitattu 16.3.2010.

Season one Machinima Shorts – Sam & Max Wiki. http://www.samandmax.net/wiki/Season_One_machinima_shorts. Viitattu 2.4.2010.

Taideteollinen korkeakoulu. Elokuvantaju: Kompositio. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kompositio.jsp> Viitattu 25.8.2010.

The Quoted Sam & Max. <http://www.armory.com/~grafter/samquote.html>. Viitattu 16.3.2010.

Telltale Games – Sam & Max – Chapter 1: The Big Sleep. <http://www.telltalegames.com/community/comics/samandmax/issue-1>. Viitattu 2.4.2010.

Aineistolähteet:

Purcell, Steve. Sam & Max: Surfin` the Highway. San Rafael, Telltale Games.

Sam & Max: Freelance Police – the Complete Collection. O: Steve Whitehouse. K:

J.D. Smith, Tracy Berna, Hugh Duffy, Steve Purcell. T: Nelvana. Le: Fox Kids Entertainment. 24 jaksoa. 1997 – 1998.

Sam & Max Hit the Road. Ke: LucasArts. Ju: Activision. 1993.

Sam & Max: Season 1. Ke: Telltale Games. Ju: GameTap. 6 jaksoa. 2007.

Sam & Max: Season 2. Ke: Telltale Games. Ju: Telltale Games. 5 jaksoa. 2008.

VVVVVV. Ke: Terry Cavanagh. Ju: Terry Cavanagh. 2009.