

**RENESSANSSIN TAITEEN TEMATIikka *PENTIMENT* -
VIDEOPELISSÄ**

Janet Hämäläinen
Kandidaatintutkielma
Taidehistoria
Musiikin, taiteen ja kulttuuri-
tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2024

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä Janet Hämäläinen	
Työn nimi Renessanssin taiteen tematiikka <i>Pentiment</i> -videopelissä	
Oppiaine Taidehistoria	Työn laji Kandidaatintutkielma
Aika 23.5.2024	Sivumäärä 27
Tiivistelmä <p>Tutkielma käsittelee <i>Pentiment</i>-videopelin ja renessanssin taiteen välisiä yhteyksiä. Aineistona toimii pelin ensimmäinen kohtaus. Analyysi tapahtuu visuaalisen analyysin keinoin ja tavoitteena on tutkia, mitä renessanssin taiteen tematiikkaan liittyviä piirteitä pelikohtauksessa on havaittavissa, sekä mitä yhtäläisyyksiä tai eroavaisuuksia renessanssin taideteosten ja pelikohtauksen sisältöjen välillä on. Analyysi on rajattu kolmeen eri sisältökokonaisuuteen; perspektiiviin, hahmoihin ja symboleihin.</p> <p>Pelikohtauksen ja renessanssin taiteen välillä on havaittavissa niin yhtäläisyyksiä kuin eroavaisuuksia sekä melko suoria viittauksia niin renessanssin ajan taiteilijoihin kuin myös teemoihin. Keskeisperspektiiviä on hyödynnetty kohtauksessa osittain ja esimerkiksi pelin päähahmossa on huomattavissa viitteitä renessanssitaiteilija Albrecht Düreriin. Myös symboliikkaa, jonka perinteet siirtyivät vahvasti keskiajan taiteesta renessanssiin, on pelikohtauksessa runsaasti.</p>	
Asiasanat: renessanssi, <i>Pentiment</i> , videopelit, symboliikka, keskeisperspektiivi	
Säilytyspaikka: Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja:	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	<i>PENTIMENT</i> JA RENESSANSSI	5
	2.1 Aineiston esittely	5
	2.2 Renessanssin ajan taide	8
3	PELIKOHTAUKSEN ANALYYSI	10
	3.1 Perspektiivi	10
	3.2 Hahmot	13
	3.3 Symboliikka	18
4	PÄÄTÄNTÖ	23
	LÄHTEET	25

1 JOHDANTO

Kandidaatintutkielmani aiheena on videopelien ja taiteen välinen suhde. Tarkastelen tutkielmassa, miten renessanssin ajan taide on voinut vaikuttaa *Pentiment*-pelin visuaaliseen ilmeeseen ja sisältöihin. En käsittele peliä kokonaisuudessaan, vaan yhtä kohtausta, jonka pohjalta lähestyn aihetta ja tutkimuskysymyksiä. Valitussa kohtauksessa on useita renessanssista muistuttavia yksityiskohtia, jonka vuoksi se on tutkielman aineistoksi valittu. Rajaukseen on vaikuttanut muun muassa pelin pituus ja aineiston pitäminen maltillisena.

Pentiment on Obsidian Entertainment -peliyhtiön kehittämä ja Xbox Game Studiosin julkaisema peli vuodelta 2022. *Pentiment* sijoittuu 1500-luvun Keski-Eurooppaan, eli silloisen pyhän saksalaisroomalaisen keisarikunnan alueelle. Pelin päähahmona toimii Andreas Maler -niminen taiteilija, joka on väliaikaisesti muuttanut pienen Tassing-nimiseen kylään, jonka kirkossa hän työskentelee kuvittajana. Pelin tarina on jaettu kolmeen näytökseen, joista jokaisessa on erilaisia mysteereitä ja murhia, joita pelaaja pyrkii ratkomaan. Peli on kaksiulotteinen, eli pelihahmo ei voi liikkua pelaajaa kohti tai hänestä poispäin vaan ainoastaan oikealle, vasemmalle, ylös ja alas. Kolmiulotteisuuden illuusiota on kuitenkin luotu muun muassa viistosti pelaajasta poispäin ja pelaajaa kohti kulkevilla poluilla sekä kaukaisilla maisemilla.¹ Pelin visuaalisen tyylin vahvana inspiraationa ovat toimineet useat aikakauden puupiirroksat ja kuvitetut käsikirjoitukset, kuten *Nürnbergin kronikat* -teos². Teos on Hartmann Schedelin kirjoittama, runsain puupiirroksin kuvitettu, vuonna 1493 julkaistu kirja³.

Vaikka puupiirrosten ja kuvitetujen käsikirjoitusten vaikutus pelin visuaaliseen ilmeeseen on ollut merkittävä ja selkeästi havaittavissa, lähestyn pelin visuaalisuutta laajemmasta näkökulmasta, eli renessanssin ajan taiteen kautta, mikä mahdollistaa

¹ Obsidian Entertainment, *Pentiment*. 2022.

² Obsidian Entertainment, "Behind the Scenes of Pentiment - Behind the Ink," 3:29-3:50.

³ Stewart, "The Birth of Mass Media," 269.

aiheen lähestymisen puupiirrosten lisäksi esimerkiksi maalaustaiteen näkökulmasta. Visuaalisen ilmeen lisäksi taiteen vaikutus on huomattavissa myös pelin nimessä. *Pentiment* on saanut nimensä taidetermistä *pentimento*, jolla tarkoitetaan taiteilijan ylimaalaaman aikaisemman piirroksen tai elementin, kuten esimerkiksi objektin näkymistä teoksessa⁴. *Pentimentin* havaitseminen tapahtuu usein esimerkiksi röntgenkuvauksen avulla, sillä taiteilijoiden tekemiä muutoksia ei välttämättä pysty silmämääräisesti näkemään⁵.

Tutkielman kontekstissa en tee rajausta renessanssin taiteen eri vaiheisiin tai maantieteellisiin eroihin. Renessanssi jaotellaan usein eri vaiheisiin, kuten varhais- ja täysrenessanssiin ja myös eri maiden välillä on havaittavissa eroavaisuuksia renessanssin taiteen kohdalla. Keskityn tutkielmassa renessanssin taiteen tarkasteluun kokonaisuutena, sillä rajaus maantieteellisiin tai ajallisiin perusteisiin kaventaisi huomattavasti käytettävän lähdekirjallisuuden määrää ja vaikeuttaisi aineiston analyysia.

Tutkimuskysymykset olen muotoillut seuraavanlaisesti:

1. Mitä renessanssin taiteen tematiikkaa ilmenee *Pentiment*-pelin kohtauksessa?
2. Mitä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia renessanssin ajan taideteoksissa ja pelin kohtauksessa on havaittavissa?

Kandidaatintutkielmani sijoittuu taidehistorian lisäksi pelitutkimuksen kentälle. Aiempaa tutkimusta juuri tästä nimenomaisesta aiheesta, eli *Pentimentistä* ja renessanssin vaikutuksesta siihen, ei vaikuta olevan. Renessanssista on tehty laajasti erilaista tutkimusta ja samoin videopeleistä, mutta videopelien ja taiteen välistä suhdetta ei ole yhtä laajasti tutkittu. Myöskään renessanssia ja videopelejä yhdessä käsittelevää tutkimusta ei vaikuttanut olevan. Lähin omaa aihettani oleva tutkimus on Stephanie Thorntonin (2020) opinnäyte ”The Baroque in Games: A Case Study of Remediation”, joka käsittelee barokin ja videopelien välistä suhdetta.

Videopelien ja taiteiden välinen suhde on suhteellisen vähän tutkittu aihealue, varsinkin taidelähtöisempi lähestymistapa aiheeseen. Pelitutkimuksen alalla

⁴ Obsidian Entertainment, ”Pentiment”; The National Gallery, ”Pentimento”.

⁵ Barry, ”Seeing Through Renaissance and Baroque Paintings,” 348.

keskeisimpiä tutkimusaiheita on erityisesti videopelien kehityksen historia ja niiden yhteiskunnalliset ulottuvuudet, kuten pelikulttuurin epäkohdat ja pelien ja pelaamisen terveysvaikutukset. Taiteentutkimuksen kentällä taas videopelit itsessään ovat varsinkin suomenkielisen tutkimuksen osalta erittäin vähän tutkittu aihe. Pelitutkimuksen osalta lähin askel taiteellista näkökulmaa kohti on keskustelu siitä, ovatko videopelit taidetta. Videopelien asema yhtenä taiteen muotona on ollut kiivaan keskustelun aiheena erityisesti 2000-luvulla.⁶ Juho Kuorikoski käsittelee teoksessaan *Pelitaiteen manifesti* laajasti videopelien asemaa taiteen kentällä todeten heti ensimmäisten lukujen kohdalla pelien olevan oma taidemuotonsa.⁷ Teoksessa käydään läpi niin pelien yleistä historiaa pähkinänkuoressa kuin pelien taiteellisia ulottuvuuksia ja eroavaisuuksia sekä yhtäläisyyksiä muiden taiteenlajien välillä⁸. Kandidaatintutkielmani näkökulmasta tämä lähestymistapa taiteen ja videopelien suhteeseen ei ole keskeinen, sillä kiinnostukseni kohdistuu enemmän siihen, miten taide voi vaikuttaa videopeleihin, eikä niinkään kysymykseen videopelien taiteellisesta luonteesta ja roolista taidekentällä. Tähän nimenomaiseen lähestymiseen Kuorikoski ei teoksessaan keskity, mutta mainitsee kyllä siellä täällä taiteen vaikutuksesta videopelien visuaaliseen ilmeeseen. Kuorikoski muun muassa nostaa esille sen, kuinka useat kuvataiteiden konventiot ovat sulautuneet osaksi pelitaidetta ja kuinka myös pelejä voi lähestyä kuvataiteen teorioiden avulla, vaikkakin niitä on käytettävä hieman soveltaen.⁹

Hyödynnän aineiston analyysissä visuaalista analyysiä hieman ikonologisella otteella. Renessanssin taidetta käsittelevien lähteiden avulla olen valikoinut teemoja, joiden avulla analysoin mitä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia on havaittavissa aineistona toimivan pelikohtauksen ja renessanssin taiteen välillä. Olen vertaillut pelikohtausta useisiin renessanssin ajan taideteoksiin ja poiminut tekemistäni huomioista teemoja, joiden avulla analysoin tarkemmin pelikohtauksen eri visuaalisia yksityiskohtia ja piirteitä. Pelikohtauksessa esiintyvien symbolien analyysissä hyödynnän ikonografista analyysiä. Koska renessanssin ajan taiteessa symboliikka ja allegoriat olivat

⁶ Stenros, "Pelit kulttuurina ja taiteena," 42–45.

⁷ Kuorikoski, *Pelitaiteen manifesti*, 17.

⁸ Kuorikoski, *Pelitaiteen manifesti*, 14.

⁹ Kuorikoski, *Pelitaiteen manifesti*, 166–167.

vahvasti osana teoksia, on pelikohtauksessa esiintyvien symboleiden ikonografinen analyysi tärkeä osa tutkielmaa. Myös pelikohtauksen ja eri taideteosten välisiä yhtäläisyyksiä pohtiessani hyödynnän ikonografista analyysiä. Sen avulla pyrin löytämään mahdollisia teoksia ja niissä esiintyviä yksityiskohtia ja piirteitä, jotka ovat voineet toimia pelikohtauksen esikuvina. Keskityn tutkielmassani pääsääntöisesti maalaustaiteeseen, mutta tarkastelen myös muita taiteenlajeja.

Keskeisiä taiteen symboliikkaan ja aiheisiin keskittyvä teoksia, joita hyödynnän tutkielmassani ovat James Hallin (1979) *Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, joka käsittelee yleisemmin taiteessa usein esiintyviä symboleita ja aiheita, ja Lilian H. Zirrpolon (2016) *Dictionary of Renaissance Art*, joka keskittyy nimensä mukaisesti renessanssin taiteeseen. Kummatkin ovat luettelomaisia, rakentuen aakkosjärjestyksessä. Hyödynnän myös muita symboliikkaa ja taiteen teemoja käsitteleviä teoksia. Symboleita käsittelevää kirjallisuutta käytän apunani analysoidessani pelin hahmoja ja niihin liittyviä mahdollisia symbolisia merkityksiä sekä itse symboleita, joita esiintyy pelikohtauksessa. Renessanssin taidetta käsittelevää kirjallisuutta hyödynnän läpi tutkielman. Pelitutkimuksen osalta kirjallisuutta en tutkielmassa hyödynnä juuri ollenkaan, johtuen omaan aiheeseen liittyvän tutkimuskirjallisuuden vähäisestä määrästä. Tutkimuksen aihe keskittyy olennaisesti renessanssin ajan taiteeseen, minkä vuoksi enemmän peleihin keskittyvät yksityiskohdat, kuten tarinankerronnan keinot ja pelimekaniikat, jäävät tämän tutkielman rajauksen ulkopuolelle.

2 PENTIMENT JA RENESSANSSI

2.1 Aineiston esittely



Kuva 1, Peli: Obsidian Entertainment, *Pentiment*, 2022. Kuvakaappaus: Janet Hämäläinen, 2024.

Tutkielman aineistona toimii *Pentiment*-pelin ensimmäinen kohtaaminen (Kuva 1). Aineisto on kerätty kuvakaappauksena pelistä, jonka olen ostanut ja pelannut Steam-alustan kautta. Pelin visuaalinen tyyli on saanut vahvaa vaikutusta puupiiroksista ja kuvitetuista käsikirjoituksista. Pelin tarina ajoittuu 1500-luvulle ja sen visuaalisesta ilmeestä löytyy renessanssin ajan taiteen ja sitä edeltäneen keskiaikaisen gotiikan piirteitä. Pelikohtauksen tapahtumapaikkana toimii pelin päähahmon Andreas Malerin unissaan kuvitteleva alue, jota kutsutaan pelissä nimellä "Memory Palace".

Unimaailmassa Andreas kohtaa neljä hahmoa, jotka opastavat Andreasta ja pelaajaa tärkeiden päätöksiä tekemisessä. Kukin neljästä hahmosta antaa erilaisia neuvoja pelimaailman tilanteiden ratkaisemiseksi ja suurien päätöksiä tekemiseksi. Pelaajalla on paljon päätösvaltaa sen suhteen, kenen hahmon neuvoja hän seuraa, mikä vaikuttaa pelin kulkuun. Andreas palaa pelin aikana useita kertoja unimaailmaan keskustelemaan siellä olevien hahmojen kanssa. Tutkielman aineistona oleva kohtaus toimii ikään kuin tutoriaalina sille, miten pelin eri mekaniikat ja päätöksenteko toimivat.

Unimaailman aukion laatoitus on sinivalkoruutuinen ja sitä ympäröi matalat kaiteet. Aukion etuosaa rajaa myös kultainen reunus, joka toimii erottajana laatoituksen ja ruohikon välillä. Kaikki kohtauksessa esiintyvät hahmot sijaitsevat sinivalkoruutuisen laatoituksen rajaamalla alueella. Ruutulaatoituksen rajaaman aukion takana sijaitsee kaupunki, joka koostuu erikorkuisista sinivalkoisista rakennuksista. Kaupungin takana on kukkulamaista metsämaisemaa. Metsämaiseman lisäksi puita sijaitsee aukion sisällä ja aukion ja kaupungin välisellä ruohikkoalueella. Aukion ja kaupungin välissä olevat pensasmaiset puut kulkevat siistissä rivissä, kun taas aukion sisällä ja ympärillä olevat puut, joita on yhteensä viisi kappaletta, sijaitsevat sekalaisemmin kohtauksen molemmissa reunoissa sekä aukion yläreunan keskiosassa sijaitsevan valtaistuimen molemmin puolin. Kohtauksen oikeassa reunassa sijaitsevan puun vieressä on pienehkö suihkulähde.

Aukion vasemmassa laidassa on vinokattoinen torni, jonka parvekkeella seisoo yksi unimaailman hahmoista; siniseen mekkoon pukeutunut nainen Beatrice, jolla on huntu ja kenties laakerinlehdistä tehty lehtiseppel päässään. Parvekkeen kullankeltaisen kaiteen alapuolella kasvaa ruusuja, joita esiintyy myös tornin alapuolella vasemmassa laidassa sekä aivan pelikohtauksen oikeassa reunassa. Parvekkeen alapuolella, hieman keskemällä seisoo itse pelin päähahmo Andreas. Tornin yhdessä sivussa, joka näkyy pelaajalle parhaiten, on neljä erilaista symbolia, joista kaksi toistuu kahdesti. Symbolit on jaettu erikokoisiin neliöihin; neljään pieneen ja kahteen isoon. Alimpana olevassa kahdessa neliössä on kuvattuna pilvestä nouseva, ylöspäin osoittava käsi ja pyrstöllinen meriolento. Näiden yläpuolella on isossa neliössä petolintu, joka pitää nokassaan nauhaa. Petolinnun yläpuolella on jälleen kaksi pienempää

neliötä, joissa on kuvattuna peilikuvana samat symbolit kuin alimpana olevissa neliöissä. Ylimmässä isossa neliössä on sfinksi, joka pitää haukan tavoin nauhaa toisessa käpälässään. Symbolien lisäksi tornissa on ornamentiikkakuvioita, ja se on kauttaaltaan erilaisten neliöiden peitossa.

Sama ornamentiikkakuvio toistuu aukion oikeassa laidassa olevan rakennuksen friisissä. Samaisen rakennuksen tornia vastapäätä olevalla seinällä on murretunpunaiset verhot. Verhot on vedetty kultaisilla naruilla sivuille, ja niiden takaa paljastuu uusi valkoinen verho, joka peittää punaisten verhojen keskelle jäävän tilan. Suoraan näiden verhojen edessä seisoo toinen kohtaauksessa esiintyvistä unimaailman hahmoista. Kyseinen hahmo on Sokrates, antiikin Kreikan filosofi. Sokrateella on yllään keltainen kaapumainen asu. Sokrateekseen vieressä, lähimpänä keskellä olevaa istuinta, seisoo vihreään narrinasuun pukeutunut hahmo, jolla on sädekehä pään ympärillä. Hahmo on nimeltään Saint Grobian, kolmas pelin päähahmoa neuvovista unimaailman asukkaista.

Jo mainitulla valtaistuimella istuu punakultaiseen asuun sonnustautunut Prester John. Päässään hänellä on kultainen kruunu ja kädessä kultainen ristipäinen valtikka. Korotetun valtaistuimen alaosassa on viisi neliötä, joista löytyy samanhenkisiä symboleita kuin Beatricen tornista. Neliöistä keskimmäisin on huomattavasti muita suurempi ja kuvattu suurempaan, siinä missä sen molemmin puolin olevat neliöt ovat kuvattuna viistompina. Tässä keskimmäisessä neliössä on kuvattuna risti, jonka alla on neljä vuotta muistuttavaa viivaa allekkain. Ristiä kuvaavan neliön vasemmalla puolella olevassa ruudussa on härän pää suoraan edestäpäin kuvattuna. Härän pään vasemmalla puolella taas on neljä lehteä tai kukkaa. Sama lehti- tai kukkakuviointi on myös ristin oikealla puolella. Oikeassa reunassa olevassa ruudussa on kuvattuna kissaeläimen, kenties leijonan, pää sivuprofiilista.

2.2 Renessanssin ajan taide

Renessanssin tarkka ajoittaminen on monimutkaista ja ajoitukset vaihtelevat hieman keskenään, mutta yleisimmin renessanssin ajanjakso sijoitetaan noin 1300–1600-lukujen välille¹⁰. Renessanssia, ja varsinkin Italian renessanssia, on jaoteltu ajallisiin kategorioihin tyyllisten piirteiden ja teknisten kehitysten perusteella¹¹. Kuten jo johdannossa mainitsin, en tee suuria rajauksia renessanssin taiteen kohdalla tarkastelemalla esimerkiksi vain tiettyä ajanjaksoa, kuten varhais- tai myöhäisrenessanssia, vaan käsittelem sitä yhtenä kokonaisuutena. Tämä mahdollistaa aineiston analyysin laajemmasta näkökulmasta. En syvällisesti perehdy, mitä renessanssin ajan taide pitää sisällään, ketkä taiteilijat silloin toimivat tai miten taide kehittyi eri maantieteellisillä alueille. Sen sijaan nostan esille oman tutkielman kannalta tärkeimpiä huomioita renessanssin taidetta koskien, kuten keskeisperspektiivin, symboliikan ja ihmiskuvauksen.

Taide alkoi renessanssin aikaan maallistua, sen hengellisen roolin ja tarkoituksen eläessä rinnalla¹². Renessanssi ja erityisesti Italian renessanssi tunnetaan humanismin ja tieteiden nousun aikakautena¹³. Matematiikka tuli osaksi taidetta ja sen vaikutus näkyy erityisesti perspektiiviopissa. Perspektiivioppi on yksi keskeisimmistä renessanssin ajan taiteen piirteistä. Kolmiulotteisuuden vaikutelman luominen kaksiulotteiselle alustalle on yksi merkittävimmistä kehitysaskeleista renessanssin taiteessa. Keskeisperspektiivin kehityksen pohjan luominen attribuoidaan yleensä Filippo Brunelleschille (1377–1446), joka esitti töidensä kautta menetelmiä, joiden avulla matematiikkaa voisi käyttää keskeisperspektiivin luomisessa¹⁴. Yksi ensimmäisiä keskeisperspektiiviä maalauksissaan hyödyntänyt taiteilija oli Maccaccio¹⁵. Perspektiivi alkoi yleistyä renessanssin ajan taiteessa 1430-luvulta lähtien, erityisesti Leon Battista Albertin vuonna 1435 kirjoittaman *De Pictura*:n myötä¹⁶. Albertin tutkielma on varhaisin säilynyt lineaariperspektiivin metodologiasta tehty tutkimus. Albertin tutkielman

¹⁰ Zirpolo, *Historical Dictionary of Renaissance Art*, 1.

¹¹ Zirpolo, *Historical Dictionary of Renaissance Art*, 3.

¹² Miller, "Religion, Politics, and Art in Late Medieval and Renaissance Italy," 76.

¹³ Puett & Puett, *Renaissance Art and Science @ Florence*, 228.

¹⁴ Puett & Puett, *Renaissance Art and Science @ Florence*, 82-84.

¹⁵ Zirpolo, *Historical Dictionary of Renaissance Art*, 9.

¹⁶ Campbell 2003, *The Oxford Dictionary of the Renaissance*, "perspective".

jälkeen monet muut taiteilijat alkoivat kiinnostua perspektiivin tieteellisistä periaatteista.¹⁷ Vaikka keskeisperspektiivistä tulikin oleellinen osa taidetta, ottivat taiteilijat silti toisinaan taiteellisia vapauksia sen noudattamisen suhteen¹⁸.

Renessanssin taiteessa esitettyihin aiheisiin vaikutti erityisesti Italiassa taiteen tukijoiden¹⁹ tekemät tilaukset. Eri uskonnolliset organisaatiot ja ryhmät, kuten kirkko sekä Benediktiinit, olivat edelleen aktiivisia taiteen tukijoita, mikä vaikutti suuresti kristillisen taiteen määrään. Jumalanpalveluksia varten tarvittiin kirkkoja, jotka piti myös koristella, mikä selittää kristillisten teemojen jatkumon renessanssin taiteeseen siirryttäessä.²⁰ Samalla myös kristillinen symboliikka säilyi osana teoksia tyyliuunien vaihtuessa gotiikasta renessanssiin.

Ihmiskuvassa suosioon nousi idea ihanneihmisestä ja ihmisen kuvaaminen realistisempaan tyyliin mittasuhteita noudattaen²¹. Taiteilijat olivat kiinnostuneita ihmisen anatomiasta tarkoituksenaan pyrkiä kuvaamaan ihmistä mahdollisimman realistisesti. Muun muassa Alberti sekä Leonardo da Vinci puhuivat anatomian oppimisen tärkeydestä taiteilijan näkökulmasta.²² Erityisesti Italian alueella antiikin Kreikan ja Rooman taide vaikutti ihmiskuvaukseen, kun taas pohjoisemmassa, jossa pääsy antiikin ajan tuotoksiin ei ollut yhtä helppoa, sen vaikutus ei ollut yhtä suurta ainakaan renessanssin alkuaikoina. Alppien pohjoispuolen ihmiskuvaus poikkesi myös muilla tavoin Italian alueen ihmiskuvauksesta. Italiassa matematiikka ja mittasuhteiden noudattaminen oli suuressa osassa ihmisten kuvaamista, kun taas pohjoisessa suosittiin enemmän taiteilijan omia havaintoja sekä tarkkoja yksityiskohtia niin ympäristöä kuin ihmiskuvausta koskien.²³

¹⁷ Puett & Puett, *Renaissance Art and Science @ Florence*, 84; 88.

¹⁸ Johnson, *Renaissance Art: A Very Short Introduction*, 60.

¹⁹ Engl. Patrons.

²⁰ Reiss, "A Taxonomy of Art Patronage in Renaissance Italy," 39.

²¹ Golahny, "Italian Art and the North," 126.

²² Puett & Puett, *Renaissance Art and Science @ Florence*, 123.

²³ Golahny, "Italian Art and the North," 126.

3 PELIKOHTAUKSEN ANALYYSI

Analyysi rakentuu kolmen teeman mukaisesti; perspektiivin, hahmojen ja symbolien. Analyysi etenee tässä samaisessa järjestyksessä. Perspektiivin analyysissa keskityn perspektiivin luomisen keinoihin ja miten keskeisperspektiiviä on, tai ei ole hyödynnetty pelikohtauksessa. Hahmojen analyysissa keskityn hahmojen sisältämään symboliikkaan ja siihen, ovatko hahmot yhdistettävissä renessanssin taiteeseen vai poikkeavatko ne siitä. Symboleissa keskityn niiden ikonografiseen analyysiin ja pohdin niiden merkitystä pelin näkökulmasta.

3.1 Perspektiivi

Perspektiivi on keskeinen osa renessanssin taidetta. Kohtauksessa (Kuva 1) perspektiivin vaikutelmaa luodaan keskeisperspektiivillä. Takana oleva kaupunki ja puurivistö viettävät kohti yhtä ja samaa pistettä, joka sijaitsee Prester Johnin istuimen takana. Etualalla olevat rakennukset ja ruutulaatoituksen rajaama alue sen sijaan eivät noudata tätä samaa perspektiiviä, vaan ne vaikuttavat olevan taustan keskeisperspektiivistä erillään kuin omana tasonaan. Etualalla olevat kaiteet sen sijaan vaikuttavat kulkevan samaan pakopisteeseen kuin taustalla oleva kaupunki.

Perspektiivin tuntua ja kolmiulotteisuutta luo keskeisperspektiivin lisäksi kaukana sijaitseva maisema. Maisemien kuvaaminen maalauksissa yleistyi renessanssin aikana ja lopulta maisemamaalaus myös itsenäistyi omaksi taidemuodokseen.

Maiseman merkitys ja rooli renessanssin ajan teoksissa vaihteli. Toisinaan maisemalla esimerkiksi haluttiin luoda vaikutelmaa moraalista allegoriasta; maisemassa näkyvät suuret kontrastit ja muutokset, kuten sileä ja kivikkoisen tie, kuvasivat hyveiden ja paheiden välistä vastakkainasettelua²⁴.

Nopealla silmäyksellä voisi luulla pelikohtauksen ruutulaatoituksen ja kaiken sen käsittämän alueen noudattavan samaa keskeisperspektiiviä. Näin ei kuitenkaan ole, sillä torni, oikealla oleva rakennus ja itse laatoitus kulkevat eri perspektiivilinjojen mukaan, eivätkä ne noudata keskeisperspektiiviä. Esimerkiksi tornin parvekkeen puoleinen sivu on täysin eri linjassa tornin katon kanssa. Samanlainen ristiriita esiintyy oikeanpuoleisen rakennuksen katon korkeimman reunan ja rakennuksen pohjan kanssa. Katon laki kulkee kohti valtaistuimen pakopistettä, mutta rakennuksen pohja kulkee aivan eri suuntaan. Kenties katon laki, joka seuraa pakopistettä, luo vahvan vaikutelman siitä, että keskeisperspektiivi koskisi myös etualan aluetta. Toisaalta se, ettei etualan aukio noudata samaan pakopisteeseen kulkevaa linjaa, luo vahvan vaikutelman aukion itsenäisestä asemasta ja läheisyydestä pelaajalle. Pidempään aukiota ja erityisesti ruutulaatoitusta tarkastellessa voi tulla huomanneeksi, kuinka aukio tuntuu ikään kuin nousevan takaosasta. Koska aukio ei noudata samaa keskeisperspektiiviä, se vaikuttaa irralliselta osalta.

Vaikka en tutkielmassa erottele renessanssin taidetta maantieteellisin perustein, on kuitenkin tässä kohtaan otettava huomioon Italian ja pohjoisen, eli Alppien pohjoispuolen, renessanssin taiteiden eroavaisuuksista yksi, se kuinka näkyvä maailma on rakennettu taiteessa. Italiassa suosiossa oli tilan matemaattinen esittäminen ja kokonaisuuden suosiminen yksityiskohtien sijasta, kun taas pohjoisessa painotus oli yksityiskohdissa ja tarkassa havainnoinnissa matemaattisten ohjenuorien sijasta. Italian taiteilijat hyödynsivät Albertin niin kutsuttua ”ikkunametodia”; kuvattu tapahtuma esitettiin ikään kuin ikkunasta katsottuna ja hahmot vaikuttivat olevan lavalla esiintymässä. Pakopisteillä luotu illusionistinen tila sekä ruudullinen lattia vahvistivat vaikutelmaa rajatusta alueesta.²⁵ Samanlaisen vaikutelman voi saada pelikohtauksesta.

²⁴ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 186.

²⁵ Golahny, ”Italian Art and the North,” 122.

Ruutulaatoituksen rajaamalla alueella olevat hahmot ovat ikään kuin lavalla esittä-
mässä kohtausta näytelmästä. Samalla tavalla, kuin esimerkiksi Italian renessanssin
taideteosta katsottaessa, pelaajalla on kohtauksen aikana vain yksi tarkkaan määri-
telty piste, mistä hän pelin kohtauksen tapahtumia seuraa.

Ruutulaatoitus esiintyy useissa renessanssin ajan teoksissa. Se on toiminut eri-
tyisesti perspektiivin luomisen apuvälineenä, jonka käyttöön muun muassa Alberti
kannusti²⁶. Esimerkiksi Pietro Peruginon (Kuva 2) freskossa *Avainten luovutus* (1481-
1482) on käytetty suuria ruutuja, jotka kulkevat selkeästi yhteen pakopisteeseen. Myös
Fra Carnevalen teoksessa *Marian ilmestys* (n.1448) suuret ruudut ovat toimineet per-
spektiivin luomisen apuna. Kuten on jo mainittu, pelikohtauksen ruutulaatoitus ei to-
sin kulje samaan pakopisteeseen, mihin muut kohtauksessa keskeisperspektiiviä nou-
dattavat objektit kulkevat. Ruutulaatoitus ei ole siis tässä kontekstissa toiminut apu-
välineenä perspektiivin luomiselle, vaan sillä on ollut jokin muu tarkoitus. Kenties
sillä on haluttu luoda miellelyhtymää renessanssin ajan taiteeseen, tai se on voinut va-
likoitua vain visuaalisista syistä; ruutulaatoitus eroaa selkeästi muusta ympäristöstä
ja täten sillä on ollut helppoa rajata tietty alue.

²⁶ Puett & Puett, *Renaissance Art and Science @ Florence*, 86-87.



Kuva 2, Pietro Perugino, *Avainten luovutus*, 1481–1482, 335 x 550 cm, Sikstuksen kappeli, Vatikaani, <https://www.wikiart.org/en/pietro-perugino/christ-handing-the-keys-to-st-peter-1482>.

3.2 Hahmot

Pelihahmoja ei ole kuvattu renessanssin maalaustaiteelle tyypilliseen realistisempaan tapaan, vaan kuvitettujen käsikirjojen ja erityisesti *Nürnbergin kronikoiden* vaikutus korostuu hahmojen ulkonäössä. Hahmojen mittasuhteet ovat realistiset ja asennot suhteellisen rentoja, vaikkakin staattisia. Kaksiulotteisille peleille tyypilliseen tapaan hahmojen visuaalinen ilme on hieman sarjakuvamaisempi paksuine ja selkeine viivoineen. Vaikka pelihahmot eivät tyyllillisesti noudatakaan renessanssin ihmiskuvausta, on niiden ulkonäössä havaittavissa mahdollisia viitteitä renessanssin ajan teoksiin ja taiteilijoihin. Unimaailman neljä asukasta ovat myös kaikki jossain määrin viittauksia joko oikeisiin olemassa olleisiin henkilöihin tai fiktiivisiin hahmoihin.

Beatrice, tornista käsin muita katseleva sinipukuinen nainen, saattaa olla viittaus Dante Alighieriin²⁷. Dante Alighieri (1265–1321) oli italialainen runoilija, joka oli rakastunut Beatrice dei Portinari -nimiseen naiseen. Dante muun muassa kirjoitti hänelle 31 narratiivista rakkausrunoa.²⁸ Vaikka Dante liittyikin kuvataiteen sijasta enemmän kirjallisuuteen, oli hänellä oma osansa renessanssin taiteen teemoihin liittyen, minkä vuoksi pelin Beatricen ja Danten välisten yhteyksien analysointi on olennaista. Selkeyden vuoksi nimitän pelin Beatricea Beatrice-hahmoksi ja Danten rakastamaa Beatricea pelkäksi Beatriceksi.

Danten kirjoitelmat vaikuttivat suuresti renessanssin ajan taiteeseen, ja muun muassa renessanssitaiteilija Sandro Botticelli on kuvittanut *Jumalainen näytelmä* -runokokoelman²⁹. *Jumalainen näytelmä* vaikutti kristilliseen ikonografiaan ja sen vaikutus näkyy muun muassa taivaan ja helvetin kuvaamisessa Italian renessanssin maalaustaiteessa³⁰. Rakkausrunojen lisäksi Dante sisällytti Beatricen osaksi *Jumalainen näytelmä*-teoskokoelmaa, jossa Beatrice toimi Danten oppaana sekä allegorisella tasolla apuvälineenä, jonka kautta Dante käsitteli kristinuskoon liittyviä kysymyksiä³¹.

Pelkästään saman nimen perusteella ei kuitenkaan voi tehdä johtopäätöstä siitä, että Beatrice-hahmolla viitataan Danteen. Beatrice-hahmoon liittyy kuitenkin myös muita yksityiskohtia, jotka voivat tukea hahmon ja Danten välistä yhteyttä. Yhdeksi viittaukseksi Danteen voisi tulkita Beatrice-hahmon seppeleen. Beatrice-hahmolla on samankaltainen lehtiseppele, kuin mikä Dantella on useissa teoksissa. Seppele on laakeriseppele, joka on usein kuvattuna merkittävillä runoilijoilla³². Esimerkiksi Sandro Botticellin (Kuva 3) tekemässä *Danten muotokuvassa* (n.1495) Dantella on laakeriseppele päässään, joka muistuttaa Beatrice-hahmon seppelettä (Kuva 4). Samanlainen laakeriseppele on Botticellin teoksen lisäksi esimerkiksi Domenico di Michelinon maalamassa teoksessa *Dante ja hänen runonsa Jumalainen näytelmä* (1465). Laakeri ja laakeriseppele on antiikin Kreikan Apollo-jumalan attribuutti. Apollo on runouden,

²⁷ Pentiment Wiki, "Beatrice."

²⁸ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, xx.

²⁹ Zirpolo, *Historical Dictionary of Renaissance Art*, 164; Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, xx.

³⁰ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, xx.

³¹ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 43.

³² Carr-Gomm, *The Hutchinsons Dictionary of Art*, 32.

musiikin ja ennustuksen jumala ja laakeriseppäle, joka on usein kuvattuna Apollon päässä, symboloi saavutuksia taiteessa³³. Myös Apollon rakastama Dafne-nymfi muuttui laakeripuuksi, minkä vuoksi laakeri liitetään Apolloon³⁴.



(Vas.) Kuva 3, Sandro Botticelli, *Danten muotokuva*, n.1495, 54.7 x 47.5 cm,
<https://www.wikiart.org/en/sandro-botticelli/portrait-of-dante>.

(Oik.) Kuva 4, Peli: Obsidian Entertainment, *Pentiment*, 2022. Kuvakaappaus: Janet Hämäläinen, 2024.

Laakeriseppäle symboloi Apollon lisäksi kunniaa ja sen saavuttamista tai ansaitsemista³⁵. Laakeriseppäle toimi voittajien palkintona antiikin Kreikassa pidetyissä juhlissa, Roomassa taas laakeriseppelettä pitivät keisarit sekä valloittajat voittokulkueissaan³⁶. Danten pitämä laakeriseppäle selittynee kuitenkin enemmän Apollon kautta. Beatrice-hahmo ei kuitenkaan ole runoilija eikä hahmo suoranaisesti pelin aikana saavuta suurta kunniaa tai ole sitä jo saavuttanut, mikä osaltaan perustelisi

³³ Carr-Gomm, *The Hutchinsons Dictionary of Art*, 32; Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 26.

³⁴ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 28.

³⁵ Carr-Gomm, *The Hutchinsons Dictionary of Art*, 142.

³⁶ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 79.

laakeriseppeleen pitämisen. Laakeriseppele voisikin tästä syystä toimia ensisijaisesti viittauksena Danteen. Pelkän nimen ollessa liian epävarma viite Danteen, laakeriseppele vahvistaa tätä Beatrice-hahmon ja Danten välistä yhteyttä. Danten kautta Beatrice-hahmo on yhteydessä renessanssin taiteen teemoihin, jotka käsittelevät Dantea ja tämän tuotoksia.

Andreaksessa taas on havaittavissa runoilijan sijasta mahdollisia viittauksia renessanssitaiteilijaan. Andreas muistuttaa renessanssitaiteilija Albercht Düreria; he ovat kumpikin kotoisin Nürnbergistä, kumpikin heistä on taiteilijoita ja Andreas myös muistuttaa ulkoisesti Düreria³⁷. Kun vertailee Dürerin (Kuva 5) *Omakuva* (1493) teosta Andreakseen (Kuva 6), voi huomata yhtäläisyyksiä; hiukset ja kasvonpiirteet ovat melko yhdennäköiset. Dürer oli merkittävä renessanssin ajan taiteilija, jonka vaikutus niin pohjoisen kuin Italian renessanssin taiteilijoihin oli merkittävä³⁸. Dürerillä on myös mahdollinen yhteys *Nurenbergin kronikoihin*. Hän on saattanut olla yksi *Nurenbergin kronikoiden* puupiirrosten suunnittelijoista. Tätä teoriaa voisi tukea se, että Dürerin kummisetä oli kyseisen teoksen julkaisija ja Dürer itse oli toiminut kirjan suunnittelijana olleen Michael Wolgemuthin oppipoikana.³⁹ Dürer mainitaan myös pelissä, tosin vain ohimennen.

³⁷ Zirpolo, *Historical Dictionary of Renaissance Art*, 179; Pentiment Wiki, "Andreas Maler."

³⁸ Zirpolo, *Historical Dictionary of Renaissance Art*, 181.

³⁹ Stewart, "The Birth of Mass Media," 267.



(Vas.) Kuva 5, Albrecht Dürer, *Omakuva*, 1493, 52 x 41 cm, Museo del Prado, Madrid, Espanja, <https://www.wikiart.org/en/albrecht-durer/self-portrait-1498>.

(Oik.) Kuva 6, Peli: Obsidian Entertainment, *Pentiment*, 2022. Kuvakaappaus: Janet Hämäläinen, 2024.

Prester John, joka istuu kaiken keskiössä, ei ole Beatricen tai Andreaxsen tavoin viittaus historiallisiin henkilöihin, vaan myyttiseen hahmoon. Prester John on myyttinen kristillinen Idän valtakunnan hallitsija⁴⁰. Hallitsijan asemaa konkretisoi valtaistuim, jolla hahmo istuu, ja valtaistuimen sijainti pelikohtauksen keskiössä. Kaikki muut kohtauksessa esiintyvät hahmot ovat kääntyneet tätä kohti. Prester John ei ollut renessanssin ajan taiteessa keskeinen kuvauksen kohde, joten hahmo poikkeaa renessanssin taiteen teemoista. Hahmon asento on kuitenkin samantyyppinen kuin esimerkiksi Jan ja Hubert van Eyckin maalaamassa *Ghentin alttaritaulussa* (1432) kuvattu Jumalaa esittävä hahmo. Tällä hahmolla on katsojasta päin katsottuna oikeassa kädessä valtikka ja vasen käsi kohotettuna ylös. Prester Johnilla on pelikohtauksessa kädet

⁴⁰ Campbell, *The Oxford Dictionary of the Renaissance*, "Prester John."; Pentiment Wiki, "Prester John."

samassa asennossa, tosin katsojasta näkökulmasta valtikka on vasemmassa kädessä oikean ollessa ylhäällä.

Sädekehäisen Saint Grobianin voisi yhdistää sädekehän perusteella johonkin uskonnolliseen myyttiin tai kuvitella sen olevan uskonnollinen hahmo. Sen sijasta Saint Grobian liittyy mitä suurimmalla todennäköisyydellä saksalaisen Sebastian Brantin satiiriseen *Das Narrenschiff* (1494) -runoon, joka oli Brantin tunnetuin teos. *Das Narrenschiff* eli *Narrien laiva* käsittelee kanssaihminen hulluuksia ja paheita satiirisella otteella.⁴¹ Narrien laiva esiintyy pelissä muutamia kertoja itsenäisenä kohtauksena, kuljettaen Andreaksen Saint Grobianin ohjaamana unimaailmaan. Renessanssin taiteessa Narrien laiva-aihetta on kuvannut muun muassa Hieronymus Bosch teoksessaan *Narrien laiva* (1450–1516). Tätä kautta Saint Grobian on liitettävissä renessanssin ja erityisesti Alppien pohjoispuolen taiteeseen, vaikka hahmo yksistään ei esiinnykään yleisenä eri teoksissa.

Sokrateekseen kohdalla epävarmuutta ei ole siitä, keneen hahmolla viitataan. Antiikin filosofi Sokrates on yksi aikansa tunnetuimmista filosofeista. Vaikka antiikin taiteen tematiikka olikin suosiossa renessanssin taiteessa, ei antiikin filosofien oppien ihannoiti ja hyväksyntä tapahtunut välittömästi⁴². Sokrateen vaikutus renessanssin taiteeseen ei välttämättä näy yhtä suorasti kuin esimerkiksi Danten. Sokrateen ja muiden antiikin filosofien vaikutus renessanssin humanismiin on kuitenkin merkittävä, ja humanismilla oli oma vaikutuksensa renessanssin taiteen tematiikkaan.

3.3 Symboliikka

Symboliikan historia taiteessa on keskittynyt symbolien kristilliseen merkitykseen johtuen kristinuskon merkittävästä roolista länsimaisen taiteen historiassa. Renessanssin ajan kristillinen symboliikka ei sisällöllisesti tuonut paljoa uutta symboliikan

⁴¹ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, xix; Pentiment Wiki, "Saint Grobian."

⁴² Hankins, "Socrates in the Italian Renaissance," 341.

kentälle, vaan käytti pääsääntöisesti jo ymmärrettyjä kristillisiä symboleita⁴³. Tässä luvussa analysoin pelikohtauksen tornissa ja valtaistuimen jalustassa (Kuva 7) olevia symboleita sekä ruusuja, joita esiintyy kohtauksessa useammassa kohdassa.



Kuva 7, Peli: Obsidian Entertainment, *Pentiment*, 2022. Kuvakaappaus: Janet Hämäläinen, 2024.

Kohtauksessa näkyvät eläinsymbolit muistuttavat tyyllisesti kuvitettujen käsikirjoitusten ja gobeliinien kuvituksia. Eläinsymboliikka eli vahvasti keskiajalla, mutta sen käyttö jatkui renessanssin aikana ja muun muassa keskiajan moralisoiva eläinvertauskuvien käyttö pysyi osana renessanssin taidetta⁴⁴. Eläinten allegoriset merkitykset säilyivät osana taidetta, vaikka eläinten tieteellisempi tarkastelu alkoikin lisääntyä muiden tieteiden ohella. Keskiaikaiset moralistiset eläinvertauskuvat säilyivät

⁴³ Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 8.

⁴⁴ Cohen, *Animals as Disguised Symbols in Renaissance*, 292.

paikoitellen renessanssin taiteessa lähteilleen uskollisina, mutta myös uusia merkityksiä kehiteltiin.⁴⁵

Beatrice-hahmon tornissa olevat symbolit ovat selkeämmin kuvattuja verrattuna Prester Johnin valtaistuimen korokkeessa oleviin symboleihin. En analysoi aivan kaikkia tornissa ja valtaistuimen korokkeessa olevia symboleita, vaan jätän muun muassa valtaistuimessa olevat kasvisymbolit sekä mahdollista meriolentoa esittävän symbolin analysoimatta. Näiden kahden symbolin poisjättäminen perustuu vaikeuksiin tunnistaa, mitä ne edustavat. Kaikkien mahdollisten vaihtoehtojen ja niiden merkitysten läpikäyminen vaatisi laajempaa tutkimusta, jonka vuoksi olen rajannut ne pois.

Tornissa kahdesti kuvattu pilvestä nouseva käsi, joka osoittaa yhdellä sormella ylöspäin, on mitä luultavimmin Jumalan käsi. Pilvestä nouseva käsi liittyi pyhään kolminaisuuteen kuvaten siitä Isä-osuutta. Pilvestä nousevaa kättä käytettiin erityisesti ennen renessanssin aikaa, sillä Jumalaa ei sitä ennen kuvattu juurikaan realistiseen tyyliin tai ollenkaan ihmishahmon muodossa.⁴⁶ Jumalan käden kuvaus ei siis ole renessanssin taiteelle tyypillistä, koska Jumalan kuvaus oli jo huomattavan vapaata renessanssin aikakaudelle tullessa, jolloin Jumala usein kuvattiin vanhana miehenä⁴⁷. Täten voisikin päätellä Jumalan käden viittaavan tässä kontekstissa enemmän keskiaikaiseen kristilliseen taiteeseen renessanssin taiteen sijaan.

Tornin kaksi muuta symbolia, jotka eivät toistu ja ovat kahteen muuhun symboliin verrattuna huomattavasti isompia, esittävät petolintua ja mitä todennäköisimmin sfinksiä. Nokan perusteella petolintu voisi olla haukka. Uskonnollisessa symbolismissa haukka on jaettu kesyyn ja villiin; kesyhaukka kuvastaa pyhää miestä, kun taas villi pahoja ajatuksia tai tekoja. Renessanssin taiteessa haukka oli usein kuvattuna juhlia sekä kosintoja käsittelevissä teoksissa.⁴⁸ Pelikohtauksen haukka pitää suussaan nauhaa. Haukan tavoin myös sfinksi pitää kädellään nauhaa. Ihmisen pään omaava, leijonavartaloinen sfinksi kuvasti muinaisessa Egyptissä voimaa ja valppautta. Antiikin Kreikassa sfinksin ulkomuoto sai lisää ominaisuuksia; siivet ja naisen rinnat.

⁴⁵ Cohen, *Animals as Disguised Symbols in Renaissance*, 23; 40.

⁴⁶ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 144; 309.

⁴⁷ Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 93.

⁴⁸ Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 18.

Antiikin mytologiassa sfinksi symboloi viisautta. Renessanssin taiteessa sfinksi kuvattiin usein antiikin Kreikan tapaisesti.⁴⁹ Pelikohtauksen sfinksillä on leijonan ruumis, hieman epäselvä ihmisen pää ja siivet. Sfinksin rintakehä on osittain nauhan piilossa, joten varmuudella ei voi sanoa, onko tällä sfinksillä antiikin Kreikan sfinksin mukaisesti naisen rinnat.

Valtaistuimen korokkeessa olevan ristin jokainen sakara on saman pituinen. Kyseessä on siis kreikkalainen risti, joka on yksi yleisimmistä kristillisessä taiteessa kuvatuista ristin variaatioista. Kreikkalainen risti viittaa useimmiten Kristuksen kirkkoon.⁵⁰ Ristin vieressä oleva härkä kuvastaa montakin eri asiaa, mutta yhdistävänä tekijänä eri symbolitulkintojen välillä on härän yhdistäminen voimaan ja hedelmällisyyteen. Härkä esiintyy kristinuskon lisäksi antiikin mytologiassa muun muassa Euroopan ryöstö -myytin kontekstissa.⁵¹ Leijonalla, kuten härällä, on taiteessa useita eri merkityksiä, jotka vaihtelevat tilanteen mukaan. Yleisimmillään leijona symboloi muun muassa rohkeutta, voimaa ja ylevyyttä.⁵² Leijona on yleinen niin uskonnollisessa kuin maallisessa taiteessa toimien useiden eri niin uskonnollisten kuin ei-uskontoon liittyvien henkilöiden ja hahmojen attribuuttina.⁵³

Eläinsymbolien monien tulkintojen vuoksi on vaikeaa määritellä, millä tavoin pelikohtauksen symbolit liittyvät toisiinsa tai mitä ne kertovat kohtauksen tapahtumista tai sen hahmoista. Täysin varmuudella ei voi sanoa, ovatko symbolien esikuvat keskiaikaisesta vai renessanssin taiteesta. Tornin ja korokkeen symboleiden kuvaus-tyyli eroaa jonkin verran renessanssin taiteesta. Pelikohtauksen symbolit ovat asetettuna tiiviisti osaksi tornia ja koroketta omiin tarkasti rajattuihin neliöihinsä, siinä missä esimerkiksi maalaustaiteessa eläinsymbolit ja muut symbolit on upotettu osaksi teosta kokonaisuutena, eivätkä sijaitse erillään teoksen tapahtumista.

Usealla symbolilla on jonkinasteinen kristillinen merkitys. Esimerkiksi korokkeen härän ja leijonan voisi yhdistää niiden kanssa samassa korokkeessa olevan ristin

⁴⁹ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 288.

⁵⁰ Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 165.

⁵¹ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 54; Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art* 13; 22.

⁵² Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 21.

⁵³ Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 193.

kautta kristinuskoon. Härkä ja leijona ovat kahden apostolin, Luukkaan ja Markuksen, attribuutteja, tosin kummankin kohdalla siivellisenä versiona⁵⁴. Koska pelikohtauksessa härästä ja leijonasta on kuvattu vain päät, yhteyttä apostoleihin ei voi väittää ainoaksi oikeaksi symbolien tulkinnaksi. Pelikohtauksessa esitetyt symbolit ovat suurella todennäköisyydellä valittu tarkan harkinnan mukaisesti kohtaukseen, minkä vuoksi voisi olettaa niiden liittyvän pelikohtauksen tapahtumiin tai hahmoihin. Koska eläinsymbolit ovat upotettuina osaksi tornia ja valtaistuimen koroketta, voisikin pohdita, liittyvätkö ne nimenomaan Beatrice ja Prester John -hahmoihin. Prester Johnin liittyessä kristinuskoon olisi mahdollista yhdistää myös korokkeen kuviot samaan aiheeseen liittyviksi, varsinkin korokkeessa olevan ristisymbolin myötä. Beatrice-hahmon kohdalla eläinsymboleiden ja hahmon välinen yhteys on epäselvempi. Kaikki pelikohtauksessa esitetyt symbolit voivat toisaalta unimaailman hahmojen sijasta olla viitteitä Andreakseen. Koska kyseessä on Andreaksen unimaailma, symbolit voisivat kertoa enemmän Andreaksen hahmosta.

Tornin ja valtaistuimen korokkeen symboleiden lisäksi kohtauksen ympäristöstä voisi nostaa ruusut esimerkiksi symboliikasta. Ruusuilla, kuten monilla muilla kukilla ja kasveilla, on useita symbolisia merkityksiä. Kristillisessä symboliikassa ruusut ovat yksi Neitsyt Marian attribuuteista, kun taas antiikin mytologiassa ruusut toimivat rakkauden jumalattaren Venuksen attribuuttina. Antiikin Roomassa ruusut symboloivat ylpeyttä, voittoa ja voitokasta rakkautta.⁵⁵ Ruusujen symbolisuus rakkauden kukkana onkin iskostunut tiiviisti osaksi yleistä käsitystä ruusujen symboliikasta. Vaikka ei olisikaan perehtynyt ruusun symboliikan historiaan, suurin osa ihmisistä yhdistää ruusun nimenomaan rakkauteen. Tämä rakkauden symbolisuus voisi tuoda lisää ulottuvuutta pelikohtauksen Beatrice-hahmon ja Danten väliselle yhteydelle. Pelikohtauksessa ruusuja kasvaa eniten nimenomaan Beatrice-hahmon parvekkeen kaiteella ja tornin juurella. Kun ottaa huomioon Beatrice-hahmon viittaukset Danteen, ruusuilla on voitu viitata Danten kokemaan rakkauteen Beatricea kohtaan.

⁵⁴ Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 21–22.

⁵⁵ Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, 37; Hall, *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, 268.

4 PÄÄTÄNTÖ

Pelikohtauksen ja renessanssin taiteen välillä on havaittavissa niin yhtäläisyyksiä kuin eroavaisuuksia. Esimerkiksi keskeisperspektiiviä on hyödynnetty pelikohtauksessa, mutta ei täydellisesti sitä noudattaen, vaan mukailten. Kohtauksen taustalla näkyvä kaupunki mukailee keskeisperspektiiviä, mutta muun muassa ruutulaatoitus ei noudata keskeisperspektiivin oppeja, vaan kulkee päinvastaisesti täysin pystysuoraa linjaa. Keskeisperspektiivi on siis yhdistävän tekijän lisäksi myös erottava tekijä, liittyen vahvasti renessanssin taiteen tematiikkaan. Vaikka ruutulaatoitus ei pelikohtauksessa keskeisperspektiiviä noudatakaan, on se silti kytköksissä renessanssin taiteeseen. Ruutulaatoitusta hyödynnettiin perspektiivin luomisen välineenä renessanssin taiteessa ja pelikohtauksen ruutulaatoituksen rajaama alue muistuttaa myös Italian renessanssitäiteelle tyypillistä ikkunamaista tila-asettelua ja onkin useissa, erityisesti Italian renessanssin, teoksissa esiintyvä yksityiskohta.

Hahmosuunnittelun visuaalinen puoli poikkeaa renessanssin taiteen ideoista. Hahmojen visuaalinen tyyli on lähempänä keskiaikaisen taiteen ihmiskuvausta, mikä selittyy kuvitettujen käsikirjojen ja puupiirrosten vaikutuksen kautta. Vaikka hahmojen mittasuhteet ovatkin melko realistiset, niiden asennot ovat melko staattiset. Vaikka hahmoja ei ole luotu renessanssin ihmiskuvauksen ihannemittasuhteiden mukaisesti, toimivat ne viittauksina taideteoksiin ja niiden lisäksi todellisiin ja kuviteltuihin henkilöihin, joiden kautta hahmot ovat liitettävissä renessanssin taiteen tematiikkaan. Parvekkeella seisova Beatrice-hahmo sisältää useita mahdollisia viittauksia Dante Alighieriin, joka vaikutti kirjoituksillaan suuresti renessanssin taiteeseen. Pelin päähahmon Andreaxen ja Albrecht Dürerin välinen yhteys on myös havaittavissa. Varmaksi ei voi sanoa, onko Andreaxen hahmosuunnittelussa tarkoituksena ollut nimetä viitata Düreriin vai onko kyseinen taiteilija toiminut Andreaxen hahmon ja hahmosuunnittelun inspiraationa. Dürerin mahdollinen yhteys *Nürnbergin kronikoihin*, joka toimi pelin visuaalisen ilmeen inspiraationa, voisi osaltaan selittää päätöksen hyödyntää Düreria Andreaxen hahmosuunnittelussa. Toisaalta jo pelkästään Dürerin rooli merkittävänä Alppien pohjoispuolen renessanssitaitelijana on voinut olla

yksi tekijä, joka on vaikuttanut päätökseen käyttä häntä osittain Andreaksen pohjana. Pelikohtauksen kolme muuta hahmoa, Prester John, Sokrates ja Saint Grobian, eivät ole yhtä vahvasti kytköksissä renessanssin kuvataiteeseen kuin Andreas ja Beatrice, mutta pieniä viitteitä myös näidenkin hahmojen kohdalla on havaittavissa.

Symboliikka siirtyi jatkumona keskiajan taiteesta renessanssiin. Symbolien kristillinen merkitys säilyi pitkälti samana, vaikkakin toisinaan symbolit saivat uusia merkityksiä ajan saatossa. Pelikohtauksessa esiintyvistä symboleista ainakin Jumalan kättä edustava symboli ei liity niinkään renessanssin taiteeseen, sillä Jumalaa kuvattiin ihmishahmon muodossa, toisin kuin sitä edeltäneiden tyylikausien aikaan. Symboliikan käyttö pelikohtauksessa ei rajoitu vain selkeisiin omiin neliöihinsä rajattuihin symboleihin, vaan ympäristössä on paljon muitakin mahdollisesti symbolisia yksityiskohtia, kuten ruusut, jotka ovat kytkettävissä renessanssin taiteen tematiikkaan.

Mahdollisia mielenkiintoisia jatkotutkimusaiheita niin itse pelistä, kuin tästä kyseisestä kohtauksesta, olisi lukuisia. Esimerkiksi kohtauksen yksittäisiin hahmoihin olisi mielenkiintoista paneutua tarkemmin. Pelikohtauksen ympäristössä on myös paljon yksityiskohtia, joita jouduin jättämään rajauksessa pois. Hahmojen ja symbolien analyysi jäi melko pintapuoliseksi, sillä niiden kohdalla rajausta piti kaventaa entisestään. Symbolien syvempää tarkoitusta pelin näkökulmasta olisi ollut mielenkiintoista pohtia ja tutkia tarkemmin.

LÄHTEET

AINEISTO

Obsidian Entertainment. *Pentiment*. Xbox Game Studios, 2022. Steam.

KIRJALLISUUS

Barry, Claire, "Seeing Through Renaissance and Baroque Paintings," teoksessa *A Companion to Renaissance and Baroque Art*, toimittanut Babette Bohn & James M. Saslow, 347-369. John Wiley & Sons, Incorporated, 2013. ProQuest Ebook Central.

Campbell, Gordon. *The Oxford Dictionary of the Renaissance*. Oxford University Press, 2003. <https://www.doi.org/10.1093/acref/9780198601753.001.0001>.

Carr-Gomm, Sarah. *Hutchinson Dictionary of Symbols in Art*. Abingdon: Helicon Publishing, 2005. ProQuest Ebook Central.

Cohen, Simona. *Animals As Disguised Symbols in Renaissance Art*. Boston: BRILL, 2008. ProQuest Ebook Central.

Ferguson, George. *Signs & Symbols in Christian Art*. New York: Oxford University Press, 1961.

Golahny, Amy. "Italian Art and the North," teoksessa *A Companion to Renaissance and Baroque Art*, toimittanut Babette Bohn & James M. Saslow, 119-139. John Wiley & Sons, Incorporated, 2013. ProQuest Ebook Central.

Hall, James. *Hall's Dictionary of Subjects and Symbols in Art*. John Murray, London. 1979.

Hankins, James. "Socrates in the Italian Renaissance". Teoksessa *A Companion to Socrates*. 2006. Toimittanut Sara Ahbel-Rappe & Rachana Kamtekar, 337-352. John Wiley & Sons, Incorporated. ProQuest Ebook Central.

Johnson, Geraldine A. *Renaissance Art: A Very Short Introduction*. Oxford: OUP Oxford, 2005. EBSCOhost.

Kuorikoski, Juho. *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus, 2018.

Miller, Julia I. "Religion, Politics, and Art in Late Medieval and Renaissance Italy," teoksessa *A Companion to Renaissance and Baroque Art*, toimittanut Babette Bohn & James M. Saslow, 76-96. John Wiley & Sons, Incorporated, 2013. ProQuest Ebook Central.

Obsidian Entertainment. "Behind the Scenes of Pentiment - Behind the Ink." 11.11.2022. Youtube-video, 9:58. Katsottu 25.3.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=AjlfxeNhrj4>.

Obsidian Entertainment. "Pentiment." Nettisivut. Luettu 31.3.2024. <https://pentiment.obsidian.net/>.

Pentiment Wiki. "Andreas Maler." Luettu 15.4.2024. https://pentiment.fandom.com/wiki/Andreas_Maler.

Pentiment Wiki. "Beatrice." Luettu 12.3.2024. https://pentiment.fandom.com/wiki/Pentiment_Wiki.

Pentiment Wiki. "Prester John." Luettu 12.3.2024. https://pentiment.fandom.com/wiki/Prester_John.

Pentiment Wiki. "Saint Grobian." Luettu 12.3.2024. https://pentiment.fandom.com/wiki/Saint_Grobian.

Puett, Susan B. & David J. Puett. *Renaissance Art and Science @ Florence*. University Park, PA: Pennsylvania State University Press, 2016. ProQuest Ebook Central.

Reiss, Sheryl E. "A Taxonomy of Art Patronage in Renaissance Italy," teoksessa *A Companion to Renaissance and Baroque Art*, toimittanut Babette Bohn & James M. Saslow, 34-54. John Wiley & Sons, Incorporated, 2013. ProQuest Ebook Central.

Stenros, Jaakko. "Pelit kulttuurina ja taiteena," teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittanut Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros, kappale 3. Tampere: Vastapaino, 2022. Ellibs Library.

Stewart, Alison G. "The Birth of Mass Media," teoksessa *A Companion to Renaissance and Baroque Art*, toimittanut Babette Bohn & James M. Saslow, 264-285. John Wiley & Sons, Incorporated, 2013. ProQuest Ebook Central.

The National Gallery. "Pentimento." Luettu 17.5.2024. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/glossary/pentimento>.

Thornton, Stephanie E. "The Baroque in Games: A Case Study of Remediation." San Jose State University, 2020. ProQuest.

Zirpolo, Lilian H. *Historical Dictionary of Renaissance Art*. Blue Ridge Summit: Rowman & Littlefield Publishers, Incorporated, 2016. ProQuest Ebook Central.

KUVAT

Kuva 2, Pietro Perugino, *Avainten luovutus*, 1481–1482, 335 x 550 cm, Sikstuksen kappeli, Vatikaani. Haettu osoitteesta <https://www.wikiart.org/en/pietro-perugino/christ-handing-the-keys-to-st-peter-1482>.

Kuva 3, Sandro Botticelli, *Danten muotokuva*, n.1495, 54.7 x 47.5 cm. Haettu osoitteesta <https://www.wikiart.org/en/sandro-botticelli/portrait-of-dante>.

Kuva 5, Albrecht Dürer, *Omakekuva*, 1493, 52 x 41 cm, Museo del Prado, Madrid, Espanja. Haettu osoitteesta <https://www.wikiart.org/en/albrecht-durer/self-portrait-1498>.

