

**SURUN VIIDEN VAIHEEN REPRESENTAATIO VÄRIEN  
AVULLA *GRIS*-VIDEOPELISSÄ**

Miia Tuura  
Kandidaatintutkielma  
Taidehistoria  
Musiikin, taiteen ja kulttuuri-  
tutkimuksen laitos  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2024

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä Miia Tuura	
Työn nimi Surun viiden vaiheen representaatio värien avulla <i>GRIS</i> -videopelissä	
Oppiaine Taidehistoria	Työn laji Kandidaatintutkielma
Aika 24.5.2024	Sivumäärä 34
Tiivistelmä <p>Tämä tutkielma käsittelee, miten Nomada Studion vuoden 2018 videopelissä <i>GRIS</i> on kuvattu surun viittä vaihetta värien avulla ja ympäristön kuvauksen kautta. <i>GRIS</i>:n aikana pelaaja ohjaa juuri läheisensä menettänyttä päähahmoa läpi surun vaiheiden ja näiden myötä muuttuvan ympäristön. Tutkielma tarkastelee, miten peli hyödyntää värejä tunteiden symboleina, ja millaisia merkityksiä väreihin voi liittää <i>GRIS</i>:n kontekstissa. Pelissä värit toimivat linkitettyinä ympäristöön, joten tutkielma käsittelee myös, miten ympäristön kuvaus toimii värien kanssa surun vaiheiden esittämisessä. Värit ovat pelissä keskeisessä ja näkyvässä roolissa. Värien erilaisten merkitysten taustoittamiseen hyödynnetään värien tutkimukseen liittyvää kirjallisuutta, tutkimuksia ja Wassily Kandinskyn värioppia.</p> <p>Tutkimusmenetelminä käytetään lähilukua sovellettuna videopelien tutkimukseen sekä visuaalisen analyysin keinoja. Analyysin tukena hyödynnetään pelistä itse otettuja kuvakaappauksia. Aineistona <i>GRIS</i> on hyvin laaja, joten tutkielma ei käsittele kaikkia tapoja, miten värit ja ympäristö kuvaavat surun vaiheita, vaan pyrkii nostamaan esiin joitain keskeisimpiä piirteitä.</p>	
Asiasanat: väriteoria, värien tutkimus, <i>GRIS</i> , surun viisi vaihetta, videopelit, Kandinskyn värioppi	
Säilytyspaikka: Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	1
2	GRIS-VIDEOPELIN ESITTELY .....	3
3	TEOREETTINEN VIITEKEHYS .....	6
	3.1 Surun viisi vaihetta .....	6
	3.2 Värien tutkimus.....	7
4	VÄRIEN KÄYTTÖ GRIS-VIDEOPELISSÄ .....	9
	4.1 Kieltäminen/valkoinen.....	9
	4.2 Viha/punainen.....	13
	4.3 Kaupankäynti/vihreä.....	17
	4.4 Masennus/sininen .....	21
	4.5 Hyväksyminen/keltainen.....	23
	4.6 Violetti ja värien yhdistyminen.....	26
5	POHDINTA.....	30
6	PÄÄTÄNTÖ.....	33
	LÄHTEET .....	34

# 1 JOHDANTO

Kuolemaan liittyvää surua esitetään useilla tavoilla eri medioissa. Usein tarinoissa protagonistista kohtaa kuoleman menettämällä jonkun itselleen läheisen ihmisen, ja tämä menetys ohjaa sankaria eteenpäin polullaan kohti hyvyyttä. Toisaalta tarinan antagonistin pahuutta voi lietsoa menneisyydessä kohdattu menetys. Myös tarinallisissa videopeleissä päähenkilö saattaa usein joutua tilanteeseen, jossa hän menettää läheisensä, mutta peli, jota tutkielmassani tarkastelen, käsittelee aihetta hyvin uniikkilla tavalla.

*GRIS* on videopeli, joka käsittelee surun vaiheiden läpi kulkemista käyttämättä pelissä lainkaan vuoropuhelua tai tekstiä. Surun läpi kulkeminen ja pelin tarina esitetään pelaajalle pelin taiteen, mekaniikkojen ja musiikin kautta. Tarkastelen, miten visuaalisesti värien ja ympäristön avulla pelissä on kuvattu surun erilaisia vaiheita, vaikka peli ilmentää surua muillakin tavoilla. Olen ostanut ja pelannut pelin läpi Steam-alustalla.

Peli on jakautunut viiteen erilaiseen osioon: *kieltäminen, viha, kaupankäynti, massenus ja hyväksyminen*. Nämä osiot ovat surun viisi vaihetta, joka on teoria suruprosessista kuolemaa kohdatessa. Tämä teoria surun viidestä vaiheesta on psykiatri Elisabeth Kübler-Rossin, jonka hän julkaisi ensimmäistä kertaa kirjassaan *On Death and Dying* vuonna 1969. En keskity tämän teorian sisällön analysointiin, vaan pyrin tuomaan esiin, miten suruprosessia kuvataan näissä vaiheissa taustoittaakseni *GRIS*:n lähestymistapaa suruun. Hyödynnän surun vaiheteorian lisäksi Wassily Kandinskyn värioppia ja väreihin liittyvää kirjallisuutta ja tutkimuksia, joiden avulla analysoin pelin tapaa käsitellä tunteita.

Vaikuttaa siltä, että pelistä ei ole aiempaa akateemista tutkimusta, joten koen tutkielmani aiheen mielekkääksi ja tärkeäksi. Näyttää siltä, että pelitutkimuksen kentällä ei ole juurikaan tutkimuksia, jotka lähestyisivät videopelejä taidehistoriallisesta näkökulmasta. Koen siis tärkeäksi tuoda esiin lisää taiteen tutkimukseen pohjautuvaa näkökulmaa pelitutkimuksen kentälle.

Aloitan tutkielmani kertomalla *GRIS*:n tarinasta sekä taustoista ja kuvailemalla lyhyesti pelin alkua. Tämän jälkeen käsittelem tutkielmani teoreettista viitekehystä, josta siirryn analyysin ja tulosten pariin. Tutkielmani asettuu taiteentutkimuksen ja

pelitutkimuksen kentille, mutta sivuaa myös psykologiaa. Hyödynnän tutkimusmenetelmänä lähilukua sovellettuna videopelien tutkimukseen sekä visuaalisen analyysin keinoja.

Lähiluku on yleisesti kirjallisten tekstien tutkimuksessa hyödynnetty menetelmä, jossa tutkittavaa tekstiä tarkastellaan hyvin yksityiskohtaisesti. Menetelmää voidaan soveltaa kirjallisten tekstien lisäksi myös muunlaisen median, kuten elokuvien tai videopelien tutkimukseen.<sup>1</sup> Videopelejä tutkiessa tarkastelun kohteeksi nousee useita eri elementtejä, joiden kautta peli kommunikoi pelaajan kanssa, esimerkiksi musiikki tai mekaniikat. Tutkimusta voi haastaa pelin muuttuva luonne ja laajuus. Kaikki pelaajat eivät pelatessa kohtaa välttämättä samoja asioita kuin muut pelaajat tai keskity samoihin piirteisiin. Pelejä tulkitessa tutkijan on hyvä kyetä katsomaan peliä sekä pelaajan, että tutkijan näkökulmasta, eli ottaa pelikokemus vastaan ilman tutkijan ennakkoajatuksia, mutta ottaa myös etäisyyttä omaan kokemukseensa tarkastellessaan yksityiskohtia.<sup>2</sup> Olen pelannut *GRIS*:n läpi kokonaisuudessaan ja pelannut erinäisiä kohtia uudelleen tarkastellakseni tiettyjä piirteitä yksityiskohtaisemmin. Olen kirjoittanut pelaamisen yhteydessä muistiinpanoja huomioistani ja ottanut kuvakaappauksia, joita hyödynnän analyysissäni, ja joiden avulla tuon esiin yleisilmettä pelistä ja värien vaihtuvuudesta sen aikana.

Tutkimuskysymykseni on:

*Miten värit ja pelimaailman ympäristö kuvaavat surun viittä vaihetta  
GRIS-videopelissä?*

Pelimaailman ympäristö on oleellista sisällyttää tutkimuskysymykseen, koska tämä muuttuu ja kehittyy värien avaamisen yhteydessä. Pelissä värit ja ympäristö ovat voimakkaasti yhteydessä toisiinsa, ja siksi värejä on tärkeä tutkia ottaen huomioon niitä ympäröivä konteksti.

---

<sup>1</sup> Bizzocchi & Tanenbaum, "Well Read," 289.

<sup>2</sup> Bizzocchi & Tanenbaum, "Well Read," 298–302.

## 2 GRIS-VIDEOPELIN ESITTELY

*GRIS* on espanjalaisen Nomada Studion kehittämä ja Devolver Digitalin vuonna 2018 julkaisema 2D-tasohyppelypele. *GRIS* on studion ensimmäinen peli, ja se on valmistunut yhteistyössä pelialan osaajien Adrián Cuevasin ja Roger Mendozan sekä taiteilija Conrad Rosetin kanssa<sup>3</sup>. Idea peliin on peräisin Rosetilta, joka oli nähnyt ystävänsä tekemän lyijykynäpiirroksen ja saanut idean videopelistä, joka alkaa mustavalkoisena, ja jossa pelaaja palauttaa vähitellen värejä maailmaan<sup>4</sup>. Itse pelin nimi *GRIS* on espanjaa ja tarkoittaa harmaata. Värit ovat keskeisessä roolissa peliä ja yksi voimakaimmin siihen vaikuttavista piirteistä.

Peli alkaa animaatiolla, jossa pelin päähahmo makaa halkeamia täynnä olevan suuren patsaan kämmenellä (Kuva 1). Hahmo nousee ylös ja laulaa, mutta käsi hänen ympärillään alkaa hajoamaan, ja hän menettää lauluäänensä. Hän lyhyhistyy epätoivoisena, ja kämmen hänen ympärillään alkaa rikkoutumaan enemmän, kunnes se hajoaa palasiksi, ja hahmo alkaa tippumaan alaspäin, jolloin alkutekstit lähtevät pyörimään. Tämä alkuanimaatio on pelissä värillinen koostuen pääosin hyvin hennoista sävyistä. Hahmon tippuessa värit haalistuvat vähitellen, kunnes vain valkoinen on enää jäljellä, ja näin ollen peli alkaa ideansa mukaisesti mustavalkoisella osiolla. Alun voi tulkita ilmaisevan läheisen kuolemaa ja hahmon maailmankuvan muutosta koko maailman sortuessa hänen jalkojensa alta.

Tärkeitä visuaalisia elementtejä pelissä uusien värien ja muuttuvan ympäristön lisäksi ovat ympäriinsä esiintyvät rikkonaiset naispatsaat, jotka muistuttavat alkuanimaatiossa nähtyä patsasta. Nämä patsaat tuovat suoraan esiin surun vaiheet, sillä niiden luota voi saada saavutukset, jotka on nimetty vaiheiden mukaan. Nostan nämä patsaat uudelleen esiin analyysini yhteydessä, koska ne kuvaavat konkreettisesti surun vaiheita.

---

<sup>3</sup> Nomada Studio, "Studio".

<sup>4</sup> Roset, haastattelu.



KUVA 1 Pelin alkuanimaatio.

*GRIS* on taidelähtöisesti ja -painotteisesti tehty peli. Enimmillään peliä oli tekemässä 17–18 eri ihmistä, joista vain 4–5 oli aiempaa kokemusta pelialalta<sup>5</sup>. Koska pelissä taide ja visuaalisuus ovat niin merkittävässä roolissa, suurin osa pelin parissa työskentelijöistä olivat taiteilijoita<sup>6</sup>. Roset oli pelin luova johtaja, ja peli seuraakin ilmeeltään Rosetin taiteelle tyypillistä akvarellimaalauksellista tyyliä<sup>7</sup>.

Pelinkehittäjät suunnittelivat peliä varten kaavion, joka ilmentää päähahmon matkaa. Kyseinen kaavio tehtiin hyvin aikaisessa vaiheessa pelin kehittämisprosessia, ja sitä varten pelinkehittäjät olivat yhteydessä psykologiin ja pelisuunnittelijaan, joka auttoi symbolien luomisessa *GRIS*:iin.<sup>8</sup> Kaaviossa kulkee vaakasuunnassa musta viiva, joka ilmentää päähahmon tunteiden ja kokemusten muutosta ja viivan päälle on merkitty harmaalla osuudet, milloin päähahmo kohtaa pelin antagonistin. Viivan yläpuolelle on merkitty mustilla kolmioilla uudet taidot ja ympyröinä viisi väriä, jotka ilmaisevat uusien värien avaamista. Neljän värin, *punainen*, *vihreä*, *sininen* ja *keltainen*, avaamisesta saa pelissä saavutuksen, mutta kaavio tuo esiin myös violetin avattavana

---

<sup>5</sup> Mendoza, haastattelu.

<sup>6</sup> Cuevas, haastattelu.

<sup>7</sup> Roset, haastattelu.

<sup>8</sup> Cuevas, "Creativity Behind *GRIS*".

värinä, minkä vuoksi käsittelen sitä omassa luvussaan. Pelin ensimmäinen väri, valkoinen, ei ole avattavissa oleva, vaan suoraan läsnä pelissä, joten se puuttuu kaaviosta. Kaaviossa peli on jaettu introon, kehitykseen/vaikeuksiin, vastoinkäymiseen, huipentumaan ja finaaliin sekä viiteen eri lukuun.

Tarina *GRIS*:ssä on tarkoituksella yksinkertainen, koska peliin haluttiin sisällyttää symbolismia ja luoda paljon tilaa pelaajan tulkinnoille. Pelikehittäjillä on tarkalleen tiedossa, mitä päähahmolle tapahtuu, mutta he eivät koskaan ilmaise tätä suoraan. Peli sisältää symbolismia, jonka pohjalta pelaaja voi ymmärtää päähahmon tarinaa, mutta pelikehittäjien mielestä parhaimman kokemuksen ja vaikuttavimman siiteen peliin saa, jos pelaaja liittää tarinaan omia kokemuksiaan.<sup>9</sup> *GRIS*:ssä pelaaja ohjaa päähahmoa läpi surun vaiheiden. Hahmo saa käyttöönsä uusia taitoja ja kohtaa muutamia kertoja pelin antagonistin. Vaikka pelin ilme muistuttaa muutoin akvarellimaalausta, on antagonistin muodostunut mustasta musteesta ja luo näin kontrastia pelin muuhun ilmeeseen<sup>10</sup>. Antagonisti muuttaa muotoaan pelin aikana ja esiintyy esimerkiksi suurena lintuna tai ankeriaana, jota pelaaja joutuu paeta.

Pelaaja voi tulkita *GRIS*:n tarinaa useilla eri tavoilla ja erityisesti heijastamalla sitä elämäänsä. Yksi keskeisin tapa luoda narratiiviin tilaa pelaajan tulkinnoille on se, että peli ei sisällä lainkaan tekstiä tai dialogia. Tekstin ja dialogin puuttumisen vuoksi pelissä taide sekä musiikki nousevat keskeisimpään rooliin, joten tunteita on täytynyt kuvata niiden kautta<sup>11</sup>. Koen tutkielmani perustelluksi pelikehittäjienkin painottaessa värien tärkeyttä ja tarinan tulkinnallisuutta.

---

<sup>9</sup> Cuevas, "Creativity Behind *GRIS*".

<sup>10</sup> Cuevas, "Creativity Behind *GRIS*".

<sup>11</sup> Cuevas, "Creativity Behind *GRIS*".



## 3 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

### 3.1 Surun viisi vaihetta

Elisabeth Kübler-Ross oli psykiatri, joka työskenteli kuolevien potilaiden kanssa kirjoittaessaan teoksen *On Death and Dying* (1969) kuoleman kohtaamiseen liittyvistä surun vaiheista. Kübler-Ross pohjustaa kirjassaan, ettei sen ole tarkoitus olla oppikirja tai täydellinen psykologinen tutkimus kuolemisenestä, vaan tapauksia ja tilanteita oppia kuolevilta potilailta elämän viimeisistä vaiheista.<sup>12</sup> Kübler-Ross jakaa kirjassaan surun viiteen eri vaiheeseen: *kieltäminen*, *viha*, *kaupankäynti*, *masennus* ja *hyväksyminen*. Kirja tarkastelee näitä vaiheita kuolemansairaiden potilaiden kokemusten pohjalta, eikä läheisen menettämiseen liittyvän surun kautta, kuten *GRIS* tekee. Teos on suunnattu terveydenhuollon työntekijöille tuomaan heille lisää tietoa, kuinka kohdata kuolemaa lähestyviä potilaita.

Kieltäminen on vaihe, jota Kübler-Ross kuvailee väliaikaisena suojana shokeeraaville uutisille. Kieltäminen on yleensä ensimmäisenä läsnä uutiset kuultuaan, mutta vähenee hiljalleen muiden puolustusmekanismien tieltä. Myöhemmin tarve kieltämiseen voi palata silloin tällöin, mutta ei yhtä pitkäkestoisena, kuin aluksi.<sup>13</sup> Kieltämisen vaihetta seuraa usein viha. Tällöin ihminen tajuaa tilanteen todellisuuden ja saattaa pohtia, miksi tämä kaikki tapahtuu hänelle. Vihan, kateuden, raivon ja närkästyksen tunteet yleensä nousevat esiin, kun kieltämistä ei voi enää jatkaa. Nämä tunteet voivat helposti räjähtää satunnaisesti ulospäin muita kohtaan ja voivat olla vaikeita läheisille ja ympärillä oleville ihmisille kohdata.<sup>14</sup>

Kolmas vaihe, kaupankäynti, on surun vaiheista usein vähiten tunnettu. Jos ja kun viha ei tuota haluttua lopputulosta, voi tällöin kokeilla, jos mukavasti kysyminen voisi auttaa. Kaupankäynnin tarkoituksena on saada palkinto hyvästä käytöksestä,

---

<sup>12</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, Preface.

<sup>13</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 35–37.

<sup>14</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 44–45.

esimerkiksi vakavasti sairas potilas yleensä toivoo itselleen lisääikää. Kaupankäynnillä halutaan toivoa vielä yksi toive lisää ja viivästyttää todellisuutta.<sup>15</sup> Kaupankäyntiä seuraa masennuksen vaihe, joka alkaa ilmentymään, kun realiteettia ei voi enää kieltää ja tilalle saapuvat tunteet suuresta menetyksestä. Masennuksen vaiheen voi jakaa reaktiiviseen ja ennakoivaan masennukseen. Ennakoivassa masennuksessa potilas valmistee itseään kuolemiseen, kun taas reaktiivisessa masennuksessa hän suree kaikkea menettämäänsä. Potilaalla masennus ja sen ilmaisu voi auttaa valmistautumaan hyväksymisen vaiheeseen.<sup>16</sup>

Kun aiemmat surun vaiheet on käynyt läpi, voi saavuttaa vaiheista viimeisen eli hyväksymisen. Tässä vaiheessa potilas ei ole enää vihainen tai surullinen kohtalonsa vuoksi, jos on saanut aiemmin aikaa käsitellä näitä tunteitaan. Tässä vaiheessa potilas voi olla jo hyvin heikko ja kohdata tulevan hiljaa odottaen. Hyväksymisen vaihe ei ole iloinen vaihe, vaan pikemminkin tyhjä tunteista ja loppua odottava. Kuitenkaan kaikki potilaat eivät välttämättä pääse hyväksymiseen asti, vaan saattavat taistella loppuun saakka.<sup>17</sup>

### 3.2 Värien tutkimus

Värien tutkimukseen on olemassa useita eri lähtökohtia ja näkökulmia niin luonnontieteiden, viestinnän, taiteen, estetiikan kuin psykologian tutkimuksen puolelta. Keskityn tutkielmassani tarkastelemaan, millaisia merkityksiä ja tunteita väreihin voidaan yhdistää. Hyödynnän tutkielmassani kirjallisuutta värien sosiosemioottiseen tutkimukseen ja historiaan liittyen, ympäristön havainnointia käsittelevää kirjallisuutta ja Wassily Kandinskyn värioppia. Hyödynnän myös tutkimusta väri-tunneassosiaatioista ja katsausta värien semiotiikkasta kulttuurisessa maisemassa.

Värit toimivat esimerkiksi merkkeinä ja symboleina, jotka voivat jakaa tietoa tai vahvistaa käsityksiä. Olga Lavrenovan artikkeli "Color Semantics of the Cultural

---

<sup>15</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 72-73.

<sup>16</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 75-77.

<sup>17</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 99-101.

Landscape” (2023) käsittelee värien semioottisia merkityksiä kulttuurimaisemassa. Lavrenova nostaa esiin, miten eri väreillä voi olla keskenään niin samoja kuin eri merkityksiä, miten värejä ymmärretään kulttuurisesti, ja miten kulttuurimaisemaa voidaan tulkita tekstinä sen elementtien sisältämien useiden merkityksien avulla.<sup>18</sup> Värit ovat hyvin tulkinnanalaisia ja subjektiivisia, joten ympäröivä konteksti on tärkeää ottaa huomioon<sup>19</sup>. Reza Pishghadam ja Shaghayegh Shayesteh ovat tutkineet, millaisia tunteita väreihin liitetään ja esittelevät tutkimuksen artikkelissaan ”Emo-Sensory Expression at the Crossroads of Emotion, Sense, and Language: A Case of Color-Emotion Associations” (2017). He nostavat esille väritulkintoihin taustalla vaikuttavia merkityksiä, eli miten ihmisen kulttuurillinen tausta, ikä ja koulutus vaikuttavat assosiaatioiden muodostumiseen ja sanoittamiseen.<sup>20</sup> Tämän perusteella myös oma taustani vaikuttaa tekemiini tulkintoihin. Pyrin analyysissäni nostamaan esiin esimerkkejä eri lähteiden esittämistä värien merkityksistä, jotka sopivat pelin luomaan kontekstiin.

Taidehistoriallisesti väreistä on muodostettu useita eri värioppeja ja olen valinnut analyysin tueksi ekspressionisti taiteilija Wassily Kandinskyn väriopin 1900-luvun alkupuolelta. Kandinskyn värioppi nousee esiin teoksessa *Über das Geistige in der Kunst* (1912). Värioppi perustuu pitkälti Kandinskyn omiin kokemuksiin ja tulkintoihin värien henkisydestä ja merkityksistä. Hän yhdistää väreihin erilaisia tunnetiloja, käsittelee värien liikettä ja nostaa esiin erilaisia värien vastapareja.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Lavrenova, ”Color Semantics of the Cultural Landscape”, 1; 17.

<sup>19</sup> Van Leeuwen, *The Language of Colour*, 2.

<sup>20</sup> Pishghadam & Shayesteh, ”Emo-Sensory Expression”, 15.

<sup>21</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*.

## 4 VÄRIEN KÄYTTÖ *GRIS*-VIDEPELISSÄ

*GRIS* on jakautunut pidempiin alku- ja loppuanimaatioihin ja näiden väliin sijoittuviin pelattaviin surun vaiheisiin. Vaiheiden sisällä esiintyy lyhyempiä välianimaatioita, jotka usein esittävät uuden värin aukeamisen tai hetkiä tilanteista, joissa pelaaja kohtaa pelin antagonistin.

Videopelien värienkäyttöä arvostellaan usein naturalististen todellisuuden tuntua lisäävien piirteiden kautta, eikä sen kautta mitä väreillä voidaan kommunikoida. Videopelien kaltaiset mediat tekevät harvoin radikaaleja kokeiluja värien kanssa.<sup>22</sup> *GRIS* kulkee vastaan tätä perinnettä ja hyödyntää värejä erityisesti niiden kommunikatiivisessa merkityksessä. Värienkäytössä ilmenee myös naturalistisia piirteitä, kuten valoon liitettävä keltainen, mutta tällöinkin pelimaailman värit ovat yleensä liioiteltuja reaali maailmassa ilmeneviin väreihin verrattessa.

Koska pelissä on paljon sisältöä, ei minun ole mahdollista tutkia ja analysoida jokaista piirrettä äärimmäisen tarkasti. Pyrin tuomaan esiin mielestäni keskeisimpiä piirteitä värien käyttöön ja ympäristöön liittyen. Sivuan välillä myös lyhyesti hahmon kuvausta, koska päähahmo tukee voimakkaasti vaiheiden ilmentymistä.

### 4.1 Kieltäminen/valkoinen

Aiemmin kuvailemani alkuanimaation jälkeen peli alkaa mustavalkoisena. Alkutekstien aikaan päähahmo on tippunut alaspäin ja itse pelaaminen alkaa lähikuvana polvillaan olevaan maahan tuijottavaan hahmoon valkoisessa maisemassa, jossa on vain horisonttiviiva näkyvillä (Kuva 2). Kun pelaaja nousee ylös ja alkaa liikkumaan, kulkee hahmo kyyryssä hitain askelin. Jos pelaaja yrittää hyppiä, hyppimisen sijaan hahmo lysähtää takaisin maahan. Oikealle liikkuessa hahmo kulkee valkoisten sumupilvien läpi, jolloin kuvakulma ohjautuu kauemmas. Hahmo ryhdistää asentoaan, alkaa liikkumaan nopeammin ja voi hyppiä.

---

<sup>22</sup> Van Leeuwen, *The Language of Colour*, 21–22.



KUVA 2            Kieltämisen alku.

Jos pelaaja päättää palata taaksepäin vasemmalle, voi hän nyt hypätä pienen kivisen osion yli ja löytää ensimmäisen surun vaiheen patsaan (Kuva 3). Kieltämisen saavutuksen voi saada patsaan luota, jos pelaaja pysähtyy hetkeksi patsaan eteen, jolloin hahmo romahtaa uudelleen maahan, nousee jälleen ylös ryhdistäytyen ja pyyhkii kädellään kasvojaan. Itse patsas esittää maahan lyyhistynyttä naishahmoa. Se on polvillan eteenpäin taipuneessa, lähes makaavassa asennossa. Kasvot ovat katsojasta pois-päin käännettyinä ja hiukset vaikuttavat valuvan maan sisään. Patsas on alaston, väriykseltään vaaleanharmaa ja täynnä halkeamia. Hahmon toiminta ja patsaan asento saa aikaan voimattomuutta kuvaavan vaikutelman. Hahmon ja patsaan lyyhistymistä sekä hahmon aiempaa vaikeutta liikkua voisi tulkita edustavan epätoivoa ja tietämättömyyttä tulevasta.

Matkan jatkuessa ympäristössä alkaa esiintymään kiviä, puita, rikkonaista arkkitehtuuria ja eläviä olentoja, kuten taustalla lentäviä lintuja tai eloon heränneitä rakennusten paloja (Kuva 4). Ympäristössä esiintyy valkoisia sumupilviä, mutta nämä eivät ole yhtä voimakkaita kuin ensimmäinen kohdattu sumupilvi. Maisema ei ole

enää yhtä tyhjä ja valkoinen kuin aluksi, vaan ympäristön elementit ovat tummanharmaita tai täysin mustia, jolloin ne luovat voimakkaan kontrastin muutoin tyhjään ja avoimeen ympäristöön, jonka horisontti tuntuu vain jatkuvan jatkumistaan.



KUVA 3 Kieltämisen patsas.



KUVA 4 Kieltämisen ympäristö.

Valkoinen on väri, jonka Kandinsky liittää ikuiseen epäsopuun, jossa on mahdollisuuksia tulevaisuudelle (syntymä). Mustan Kandinsky nostaa esiin valkoisen vastakohtana, eli liittää sen täydelliseen epäsopuun, jossa ei ole mahdollisuuksia tulevaisuudelle (kuolema). Harmaan hän kuvaa mustan ja valkoisen sekoituksena, joka on henkisesti liikkumaton.<sup>23</sup> Kandinskyn opin pohjalta kieltämisen värimaailman voisi tulkita kuvaavan valkoisen kautta mahdollisuutta jatkaa kohti tulevaa, mutta ilmaisevan harmaalla tilanteeseen paikoilleen jäämistä ja mustalla kuoleman läsnäoloa eli menetystä, jota ei ole mahdollista muuttaa. Myös Pishghadam ja Shayesteh löysivät tutkimuksessaan mustan ja harmaan tuottavan eniten negatiivisia tunnereaktioita<sup>24</sup>.

Kandinsky kuvaa valkoisen toimivan myös symbolina maailmalle, josta kaikki väri on kadonnut ja valkoinen edustaa suurta hiljaisuutta. Tämä hiljaisuus vaikuttaa meihin negatiivisesti, mutta ei ole täysin tyhjä vaan sisältää useita mahdollisuuksia tulevalle.<sup>25</sup> Keskeinen osa *GRIS*:iä on värien katoaminen maailmasta ja samanaikaisesti peli alkaa hyvin hiljaisella äänimaisemalla, jolloin Kandinskyn näkemyksen pysyy hyvin yhdistämään peliin. Myös tämän kautta ympäristön valkoisuuteen voisi katsoa liittyvän negatiivisia tyhjyyden kokemuksia, mutta myös mahdollisuuksia eteenpäin liikkumiselle. Mustan Kandinsky kuvaa olevan täysi hiljaisuus ja viimeinen pysähtyminen, joka ei tarjoa mahdollisuuksia tulevaisuudelle. Hän ilmaisee mustan kuvaavan surua ja kuolemaa.<sup>26</sup> Mustan läsnäolon heti pelin alkuvaiheilla voisi katsoa kuvaavan juuri koettua läheisen menetystä, jota ei ole mahdollisuutta muuttaa.

Tyhjän avaran maiseman voisi tulkita merkitsevän kieltämiseen liittyvää epätoivon ja epätietoisuuden kokemusta. Tyhjyyttä voidaan katsoa myös epäonnen merkinä ja se voi ilmaista merkityksettömyyttä ja tyhjiötä, jossa ei ole tilaa kehitykselle<sup>27</sup>. Päähahmon kokema menetys on suurin epäonni, jonka hän on juuri kohdannut ja jota

---

<sup>23</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 36–37.

<sup>24</sup> Pishghadam & Shayesteh, "Emo-Sensory Expression", 19–20.

<sup>25</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 39.

<sup>26</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 39.

<sup>27</sup> Lavrenova, "Color Semantics of the Cultural Landscape", 10.

tyhjiys saattaisi ilmaista. Valkoiset sumupilvet voisivat erityisesti tukea näitä kokemuksia, koska ne voisivat kuvata silmien sumentumista todellisuudelle ja epätietoisuutta siitä, miten tästä voi enää jatkaa eteenpäin.

Kaupungeissa harmaat romahtaneet tai hylätyt rakennukset voivat merkitä kontrollin menettämistä kaupungin väritilasta ja yllättäviä muutoksia<sup>28</sup>. Vaikka pelimaailmassa kyseessä ei ole kaupunki, on ympäristössä nähtävillä harmaita romahtaneita rakennuksia, ja *GRIS*:n kontekstissa ne voisivat ilmaista kieltämiseen liittyvän kontrollin tunteen menettämistä ja pyrkimystä saada kontrolli tilanteeseen takaisin kieltämällä, ettei mitään pahaa ole tapahtunut. Jopa siis romahtaneet rakennukset voivat auttaa välittämään epätoivon kokemuksia ja edustaa kieltämistä.

## 4.2 Viha/punainen

Vihan vaihe värityy pelissä punaisen eri valööreihin alkaen vaaleammista sävyistä (Kuva 5) ja syventyen hyvin tummanpunaiseen, kunnes ennen seuraavaa vaihetta punaisen sävyt ovat jälleen vaaleampia. Alueella on paljon hiekkaa ja kiviä, ja taustalla voi nähdä pyramideja. Alue muistuttaa aavikkomaista asetelmaa, johon voi liittää punaisen värin tämän lämpöä kuvaavuuden kautta. Kandinsky nostaa esiin, että punainen saattaa aiheuttaa samankaltaisen kokemuksen kuin tuli, koska punainen on liekkien väri<sup>29</sup>. Pishghadamin ja Shayestehin tutkimuksen tuloksissa punaisen todettiin herättävän mustan ja harmaan jälkeen eniten negatiivisia reaktioita<sup>30</sup>. Punainen onkin väri, joka on hyvin yleisesti liitetty vihaan tai ympäristössä esiintyessään (esimerkiksi taivaalla) aggressiivisiin teemoihin, kuten sotaan tai katastrofeihin<sup>31</sup>. Sodankäynnin luomat räjähdykset ja tulet voivat värjätä taivaan punaiseksi, mutta punainen taivas tai auringon nousu voivat myös ennakoida tulevaa myrskyä. Eri kielissä on olemassa

---

<sup>28</sup> Griber 2018, viitannut Lavrenova, "Color Semantics of the Cultural Landscape", 9.

<sup>29</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 24.

<sup>30</sup> Pishghadam & Shayesteh, "Emo-Sensory Expression", 20.

<sup>31</sup> Tuan, *Topophilia*, 25.



sanonta, joka kertoo merenkulkijoille aamuisen punaisen taivaan olevan varoitus. Punainen auringonnousu on siis luonnollinen merkki sään huononemiselle.<sup>32</sup> Vihan vaiheen aikana taustalla on havaittavissa valkoinen ympyrä, joka kohoaa ylöspäin ja saa aikaan vaikutelman auringonnoususta. Myös Kandinsky nostaa esiin punaisen taivaan, joka hänen mukaansa edustaa joko auringonlaskua tai tulta. Nämä ohjaavat kokemuksiä kohti joko loistavuutta tai uhkaavuutta.<sup>33</sup> Vihan vaiheen ja pelin kontekstissa uhkaavuus on näistä kahdesta todennäköisemmin muodostuva kokemus saapuvien myrskyjen vuoksi.



KUVA 5 Vihan alku.

*GRIS*:ssä vihan vaiheeseen liittyvät voimakkaat myrskyt ja näiden uhkaavuus. Pelaajan kulkiessa syvemmälle vaihetta alkaa ympäristössä esiintymään lyhyitä hiekkamyrskyjä, jotka värittävät koko ruudun syvän tummanpunaiseksi (Kuva 6). Ennen myrskyjen alkua ympäristön punaiset sävyt tummenevat vähitellen ja muuttuvat kaikista tummimmiksi myrskyjen iskiessä. Punaisen sävyjen syvenemisen voisi hyvinkin siis tulkita ennakoivan uhkaavaa myrskyistä säätä.

---

<sup>32</sup> Lavrenova, "Color Semantics of the Cultural Landscape", 7.

<sup>33</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 48.

Hiekkamyrskyjen voisi katsoa kuvaavan aaltomaisesti ilmestyviä vihanpuuskia. Kübler-Ross on kuvailut, että vihaan liittyvät tunteet saattavat satunnaisesti räjähtää ulospäin<sup>34</sup>. Myrskyjen voisi katsoa kuvaavan tätä satunnaisesti itsestään ulospäin ohjautuvaa vihaa, tai niiden voisi tulkita myös kuvaavan sisäisesti koettua vihaa, joka saa ajoittain juuttumaan omiin tunteisiinsa. Jos pelaaja ei ole myrskyjen aikaan suojassa rakennuksen tai muun rakenteen kohdalla, heittää myrsky hahmon taaksepäin maahan, ja hän ei kykene liikkumaan ennen myrskyn ohi menoa.



KUVA 6 Hiekkamyrsky.

Kieltämisen aikaisia sumupilviä esiintyy vielä ajoittain vihan aikana, ja tämän voisi tulkita kuvaavan vaiheista toiseen siirtymistä ilman täysin jyrkkää rajaa. Vihan vaiheeseen liittyy myös tietynlaista kieltämisen kokemusta, vaikka ymmärtääkin realiteettiaan paremmin, eikä voi enää kieltää tapahtunutta. Tämä kieltäminen esiintyy pikemminkin pohdintana, miksi tämä kaikki on tapahtunut.<sup>35</sup> Valkoisten sumupilvien läsnäolon voisi ajatella merkitsevän näitä syyttämisen ja epätietoisuuden kokemuksia.

Mielenkiintoista on huomioida, että vihan vaihetta kuvaava patsas/patsaat eivät ole värisävyiltään punaisia, vaan alue on jyrkästi jakautunut mustaan ja valkoiseen

<sup>34</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 44.

<sup>35</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 44.

(Kuva 7). Patsas on noussut istuvaan asentoon, jossa se vetää itsensä kasaan halaten jalkojaan. Kasvot eivät ole enää pois päin käännettyinä, mutta ne ovat edelleen peitettynä naisen työntäessä ne polviinsa. Myös kaikki muut patsaat peittävät kasvonsa, mutta ne tekevät niin käsillään. Ruudun poikki kulkee horisonttiviiva, jonka yllä oleva alue sisältää mustan ja harmaan sävyjä, kun taas alla oleva alue on täysin valkoinen lukuun ottamatta päähenkilön mustaa varjoa sekä tämän ympärillä lentäviä lintuja.

Alueen muuttumisen yhtäkkiä takaisin mustavalkoiseen voisi tulkita kuvastavan, kuinka surun vaiheiden läpi käyminen ei ole aina täysin lineaarista, vaan tunteet voivat heitellä vaiheista toisiin ja palata aiempien vaiheiden kokemuksiin. Kübler-Ross onkin maininnut kieltämisen olevan teema, joka saattaa palata ajoittain takaisin<sup>36</sup>. Tämän perusteella alueen voisi tulkita kuvaavan aiempaan paluuta. Toisaalta alueen voisi tulkita myös kuvaavan vihan mustavalkoisuutta, kuinka jyrkän rajan viha saattaa muodostaa ihmisen ajatteluun ja tunteisiin.



KUVA 7

Vihan patsas.

---

<sup>36</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 37.

### 4.3 Kaupankäynti/vihreä

Vihreän asettuessa maailmaan ilmestyy ympäristöön erilaista kasvillisuutta (Kuva 8). Maailma ei enää ole vain hiekkaa, kiveä ja lehdettömiä puita, vaan sisältää nyt esimerkiksi köynnöksiä, heiniä, viherkasveja ja lehtiä. Peli yhdistääkin vihreään perinteisen assosiaation eli kasvillisuuden. Myös valonsäteitä ilmestyy ympäristöön kasvillisuuden yhteydessä, todennäköisesti niiden tarvitessa valoa kasvaakseen. Valon määrän lisääntymisen voisi tulkita myös liittyvän toiveikkuuteen, mitä kaupankäynnin vaihe voi tuoda mukanaan. Pishghadamin ja Shayestehin tutkimuksessa vihreä liitettiin juuri luontoon sekä kasvillisuuteen ja osallistujat pitivät sitä elämänvärinä. Muita assosiaatioita olivat esimerkiksi rauha, hiljaisuus ja voitto.<sup>37</sup> Kandinsky liittyy vihreän luontoon kertoen sen olevan kesän väri, jolloin luonto lepää talven myrskyjen ja kevään aktiivisuuden jäljiltä. Hänen mukaansa vihreä on väreistä kaikista rauhallisim. Tietty määrä vihreää voi tuoda mukanaan hyödyllistä lepoa, mutta pidemmän päälle se voi muuttua huolestuttavaksi.<sup>38</sup> Myös Lavrenova liittyy vihreään rauhallisuuden teeman<sup>39</sup>. Kaupankäynnin vaiheen voisi tulkita tuovan hahmolle rauhaa vihan myllerryksen jälkeen.

---

<sup>37</sup> Pishghadam & Shayesteh, "Emo-Sensory Expression", 18–19.

<sup>38</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 38.

<sup>39</sup> Lavrenova, "Color Semantics of the Cultural Landscape", 14.



KUVA 8 Kaupankäynnin alku.

Kaupankäynnin vaiheessa pelaaja putoaa alas metsään. Tässä metsässä pelaaja käsittelee kaupankäyntiä konkreettisesti tavatessaan pienen kuutiopäisen kiviolennon, jolle hän voi syöttää omenoita tiputtamalla niitä puista (Kuva 9). Kaupankäynnin vaiheessa surun kokija saattaa tehdä hyviä tekoja saadakseen näiden myötä vielä yhden toiveen ja palkinnon<sup>40</sup>. Päähahmo tekee hyviä tekoja pienelle olenolle auttamalla tälle omenoita paikoista, jonne olento ei itse yllä. Ympäristö siis tuottaa hahmolle tilanteen, jossa hän voi suorittaa kaupankäyntiä ja pyrkiä viivästyttämään suruprosessin jatkoa saamalla jonkin toiveen täytetyksi.

Huomioitavaa kaupankäynnin ympäristössä on se, että punainen on edelleen hyvin voimakkaasti läsnä. Tämä voisi johtua siitä, että kaupankäynnillä on samat pyrkimykset kuin vihalla, mutta hyvin vastakkaisella tavalla sen tapahtuessa hyvien tekojen kautta, eikä vihan purkautumisen läpi. Kaupankäyntiä yleensä hyödynnetäänkin, jos viha ei vaikuta toimivan<sup>41</sup>. Tätä värien sekoittumista voisi tukea myös punaisen ja vihreän toimiminen vastaväreinä. Lavrenova mainitsee luonnolliseen maisemaan tehtyjen rakennusten yhteydessä punaisen olevan hyvin yleisesti käytetty väri

<sup>40</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 72-73.

<sup>41</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 72.



muutoin vihreässä metsämaisemassa<sup>42</sup>. Vaikka *GRIS*:n metsämaisemassa ei ole selkeänä elementtinä punaiset rakennukset, esiintyy tätä värien yhteistyötä metsän luonnollisissa elementeissä, kuten puissa ja omenoissa (Kuva 9).

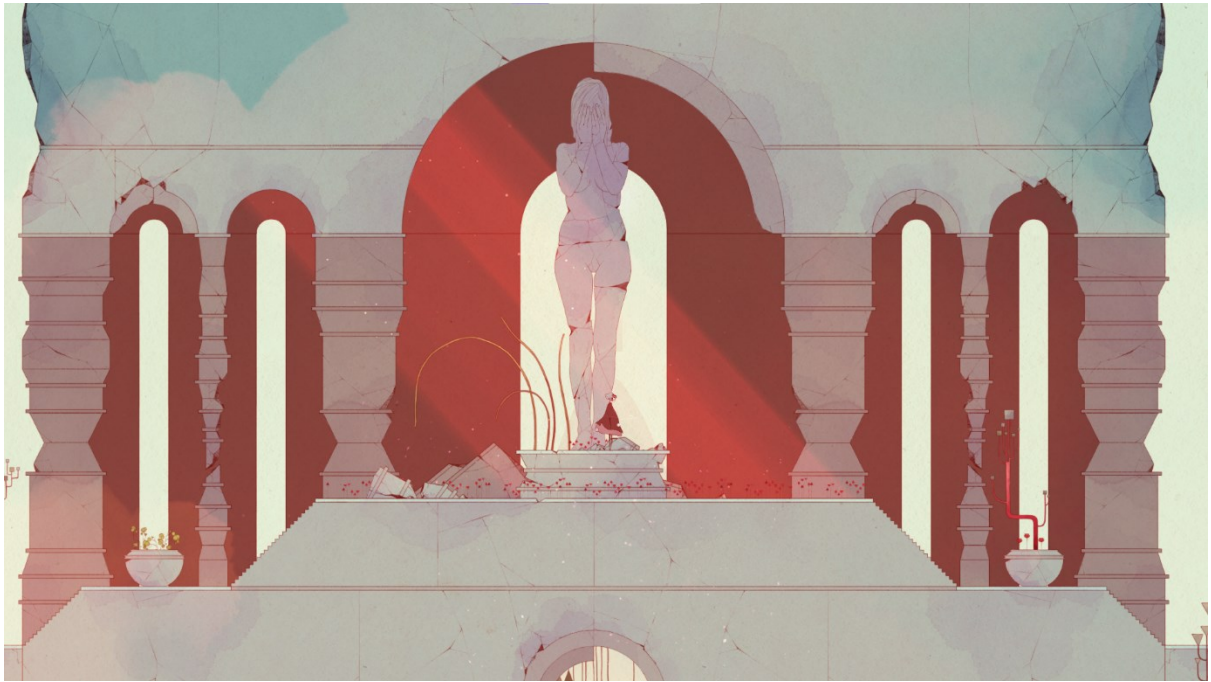


KUVA 9 Kaupankäynti omenoilla.

Kaupankäynnin patsas löytyy loppupuolelta vaihetta isosta rakennuksesta, jota pelaaja kiipeää ylöspäin. Nainen on nyt noussut seisomaan jäykkään ja suoraan, eteenpäin katsovaan asentoon, piilottaen kuitenkin edelleen kasvot käsiinsä (Kuva 10). Saa-vutuksen kaupankäynnistä saa jo tämän ensimmäisen patsaan luota, mutta patsaan yläpuolella rakennuksen seuraavalla tasolla on myös toinen patsas, jonka pitkät hiukset hulmuavat patsaan ottaessa askeleen eteenpäin pois jalustaltaan, kädet laskettuina sivuille paljastaen kyyneleiset kasvot (Kuva 11). Seisovan asennon ja liikkumaan lähtemisen voisi tulkita kuvaavan toivoa eteenpäin jatkamisesta, mutta kyynelten kautta myös epätoivoa siitä, että kaupankäynti ei tuottanut haluttua tulosta.

---

<sup>42</sup> Lavrenova, "Color Semantics of the Cultural Landscape", 12.



KUVA 10 Ensimmäinen kaupankäynnin patsas.



KUVA 11 Toinen kaupankäynnin patsas.

#### 4.4 Masennus/sininen

Kuten vihreään, on myös siniseen liitetty pelissä konkreettinen ja yleinen assosiaatio, eli vesi. Kun sininen väri aukeaa ja siirrytään masennuksen vaiheeseen, muuttuu ympäristö sinisävyiseksi ja alkaa satamaan vettä (Kuva 12). Maailma ei siis ole väreiltään yhtä jakautunut kuin kaupankäynnissä. Pelaaja päätyy kulkemaan takaisin metsään, joka on nyt myös sateinen. Useiden puiden lehdet ovat muuttuneet virtaavaksi vedeksi ja nähtävissä on erikokoisia vesialueita. Pishghadamin ja Shayestehin tutkimuksessa siniseen liitettiin sade, taivas sekä meri. Tunteina siniseen yhdistyi rauha ja vihreän ohella se sai eniten positiivisia vastauksia.<sup>43</sup> Tämä positiivinen vaikutus ei ole niinkään *GRIS*:ssä läsnä, mutta masennuksen alkua voisi kenties kuvailla rauhalliseksi, koska metsässä ei ole läsnä vaaroja, eikä myöskään sen aiempia asukkaita, mikä lisää kokemuksen yksinäisyyttä ja hiljaisuutta.



KUVA 12 Masennuksen alku.

---

<sup>43</sup> Pishghadam & Shayesteh, "Emo-Sensory Expression", 19–20.



Pelaaja kulkee masennuksen aikana pelimaailman syvimpiin luolastoihin värimaailman muuttuessa tummemman siniseksi ja mustan värin yleistyessä. Kandinskyn mukaan sininen on taivaallinen ja yliluonnollisen levon väri, jonka sisäinen vetovoima on voimakkaampi mitä syvempi sävy on. Sinisen muutos lähes mustaksi ilmaisee häidin tuskin inhimillistä surua.<sup>44</sup> Alaspäin liikkumisen ja värien muutoksen äärimmäisen tummiksi voisi siis tulkita kuvaavan masennuksen aiheuttamaa ja vaiheen edetessä kasvavaa syvää surua ja epätoivoa. Kaiken lisäksi pelaaja joutuu pitkälti uimaan alueella, jolloin siis hahmo kirjaimellisesti liikkuu syvissä vesissä, mikä myös itsessään voi kuvata masennusta ja sen luomaa avuttomuuden kokemusta.

Luolastossa pelaaja kulkeutuu jäiseen ympäristöön, jossa tasaisin välein hahmosta jää taakse hetkellisesti kestävä jäinen varjo, jota voi hyödyntää hyppimisen apuna (Kuva 13). Tämän jäätyminen voisi tulkita kuvaavan masennuksen tunteisiin paikalle jähmettymistä ja niiden mahdollista pitkäkestoisuutta.



KUVA 13 Jäätyminen.

Masennuksen patsas löytyy syvältä tunneleista, jos pelaaja tekee käännöksen vasempaan lähes mustalla alueella alaspäin uidessaan. Nyt patsas ei ole enää seisovassa

---

<sup>44</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 38.

asennossa, vaan selällään uppoamassa alaspäin kädet, jalat ja hiukset osoittaen ylöspäin (Kuva 14). Kasvoista vain nenä ja suu ovat näkyvillä, muun osan kasvoista ollessa hiusten peittäminä. Suu on hyvin neutraalissa asennossa, eikä kasvoilla ole jälkiä kyyneleistä. Kasvojen ilmeettömyys ja naisen vajoaminen alaspäin saa aikaan voimattoman ja epätoivoisen kuvan. Tämän patsaan voi tulkita kuvaavan surun vaiheissa kaikista pohjimmalle uppoamista ja niitä voimattomuuden tunteita, mitä masennus kenties voi mukanaan tuoda. Alueen tummansiniset sävyt ja musta voimistavat patsaan ilmaisemaa tunnelmaa.



KUVA 14 Masennuksen patsas.

## 4.5 Hyväksyminen/keltainen

Pelimaailmassa keltaisen värin suurin merkitys on toimia valona, joka johdattelee hahmoa ylös masennuksen syövereistä ja eteenpäin kohti lopullista hyväksymistä. Värin avautumisen yhteydessä taustalle ilmestyy valoksi suuri kuu, sekä rakennuksiin pienempiä valoja. Keltaiseen on siis myös liitetty konkreettinen assosiaatio valon kautta. Tässä vaiheessa suuri patsas on korjaantunut täysin, mutta murenee uudelleen antagonistin hyökätessä ja hajottaessa sen (Kuva 15).



KUVA 15 Hyväksymisen alku.

Päähahmo on edelleen syvällä pelimaailmassa päädyttyään sinne masennuksen takia. Keltainen väri johdattelee pelaajan ulos näistä syvistä vesistä ja luolastoista esimerkiksi valoa sykkivien puiden avulla. Ympäristö on edelleen hyvin tumma koostuen pitkälti mustasta, mutta keltainen auttaa pelaajaa näkemään ja ohjaa eteenpäin. Myöhemmin keltainen toimii jälleen ohjaavana valona, mutta tällä kertaa hyvin konkreettisesti avaten pelaajalle uusia reittejä kuljettavaksi paljastamalla muun muassa portaitkoja, joita ei ollut aiemmin näkyvillä (Kuva 16). Keltainen voi toimia esimerkiksi auringonvaloa kuvaavana positiivisena symbolina<sup>45</sup>. *GRIS*:ssä kuitenkin valonlähteenä toimivat kuu ja muut pienet valot, ei aurinko. Tästä huolimatta keltaisen voisi tulkita positiivisena symbolina sen auttaessa poistumaan masennuksesta ja sen luomista negatiivisista tunteista.

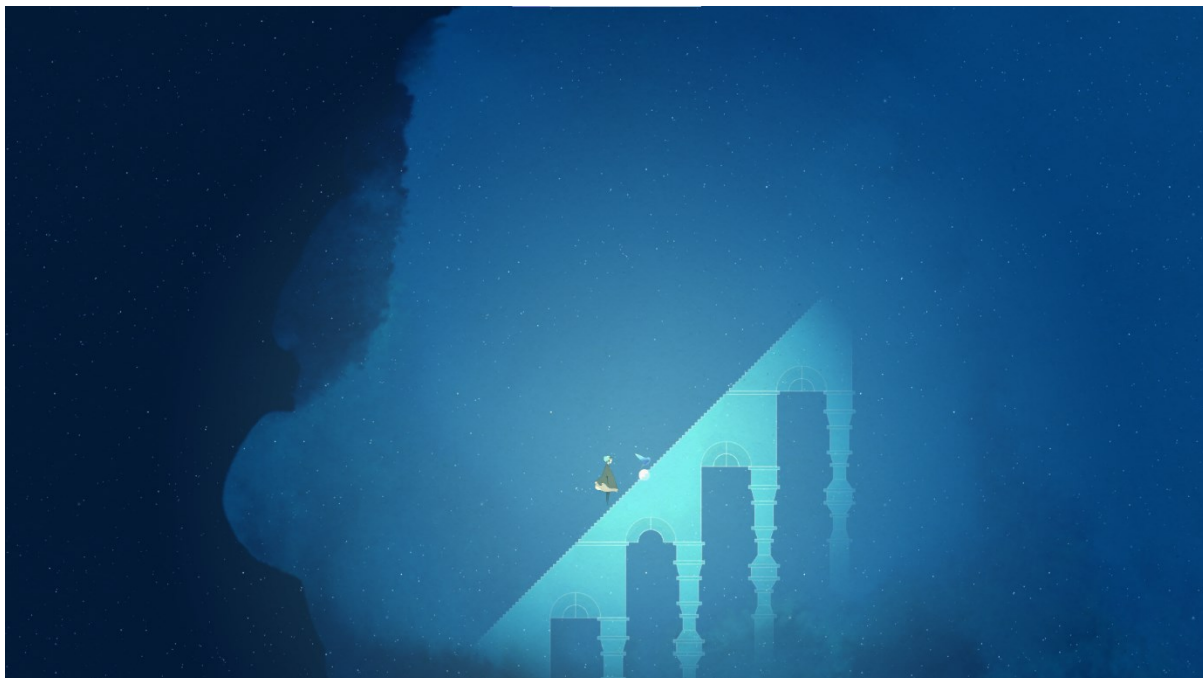
Hyväksymisen vaiheessa läsnä on useita eri värejä, jotka ovat sekoittuneet toisiinsa. Pelaaja seikkailee sinertävissä rakennuksissa keskellä tummansinistä kuun valaisemaa yötaivasta. Rakennukset eivät ole samalla tapaa romahtaneita, kuin pelin alussa, vaan ne ovat huomattavasti ehjempää ja niitä koristavat punasävyiset kukat ja

---

<sup>45</sup> Kolosova 2009, viitannut Lavrenova, "Color Semantics of the Cultural Landscape", 7.



vihreät lehdet (Kuva 17). Ehjät, elävin kasvein koristellut rakennukset voisivat kuvata lähestyvää rauhaa ja tasaisuutta. Värien yhdistyminen ympäristössä voisi kuvata matkan vähitellen päätökseen saapumista.

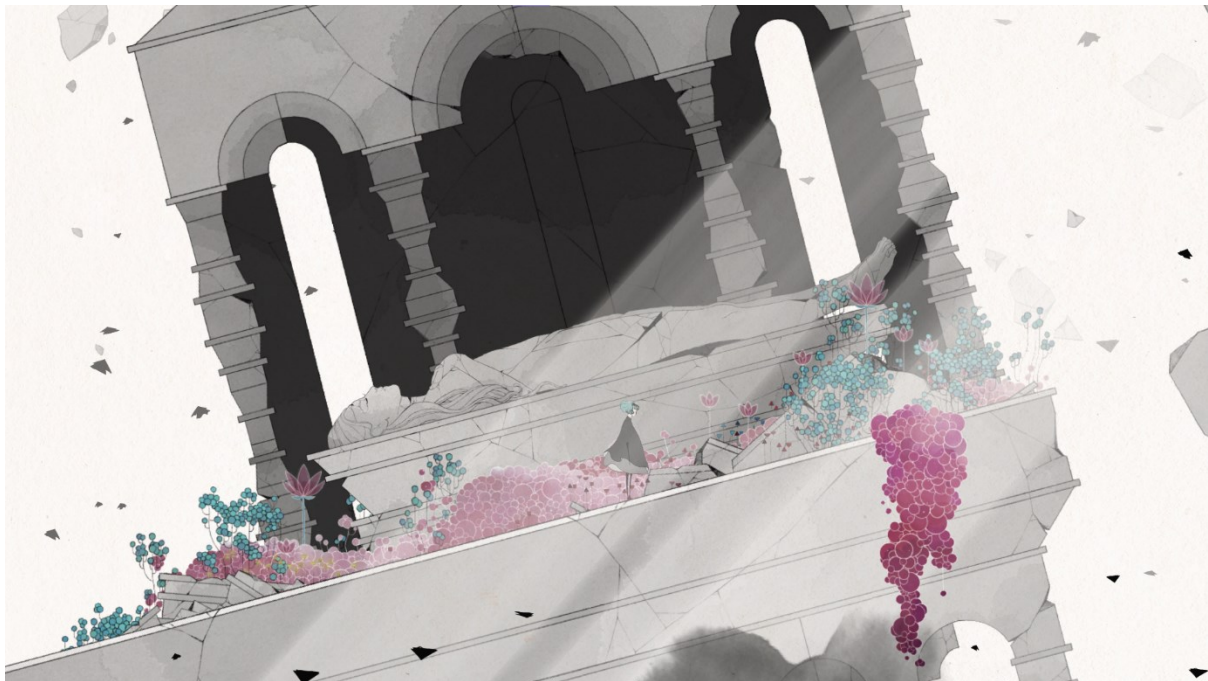


KUVA 16 Johdatteleva valo.



KUVA 17 Hyväksymisen ympäristö.

Hyväksymisen patsaan voi löytää pelattavasta osiosta keskeltä loppuanimaatiota. Patsas makaa haudan päällä rauhallisessa, liikkeettömässä asennossa, pääosin musta-valkoisella alueella, jossa vain muutamissa kasveissa on hieman sävyjä, jos pelaaja avaa ne laulamalla (Kuva 18). Patsas kuvaa hyväksymisen löytymistä, sillä haudan päällä makaaminen edustaa kuolemaa ja sen todellisuutta. Rauhallinen asento ilmaisee myös hyväksymiseen liittyvää tunteiden tyhjiyttä, mikä nousee esiin paluussa valkoiseen taustaan sekä pysähtyneeseen harmaaseen<sup>46</sup>.



KUVA 18 Hyväksymisen patsas.

## 4.6 Violetti ja värien yhdistyminen

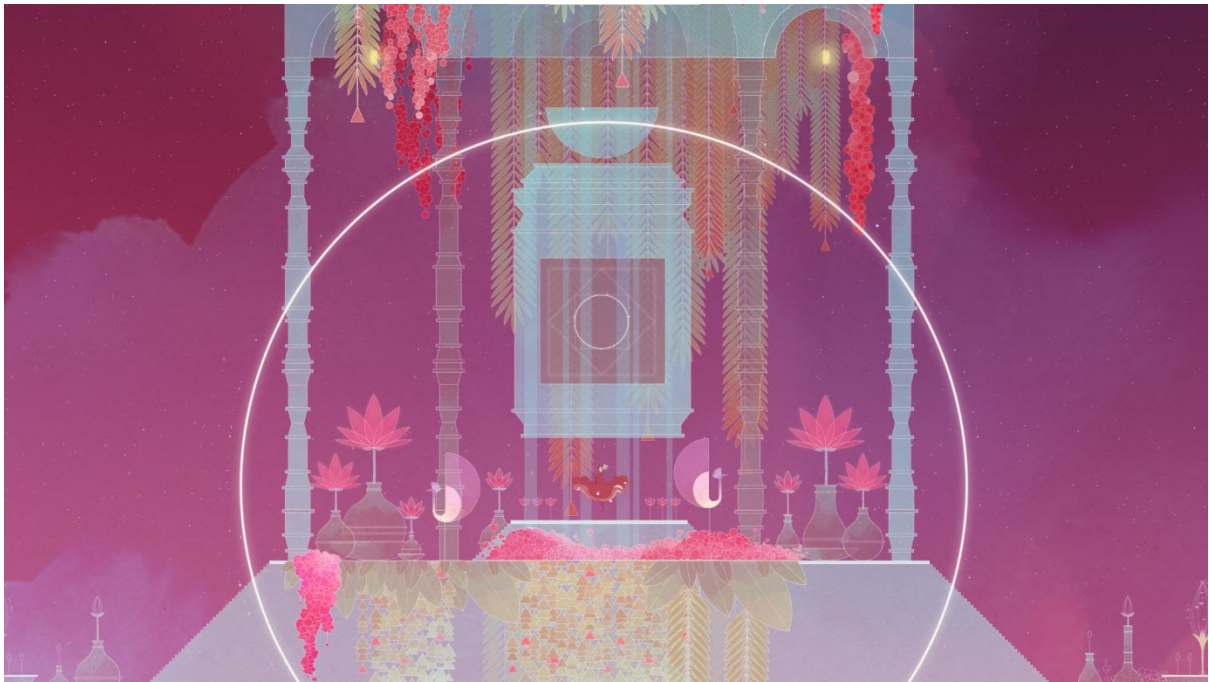
Pelikehittäjien luomassa kaaviossa on merkittynä valkoista lukuun ottamatta kaikki pelissä avautuvat värit. Kuitenkaan viimeinen näistä väreistä eli violetti, ei ole suoraan liitetty omaan surun vaiheeseensa, ja se ei avaa pelaajalle Steam-alustalla saavutusta. Väri avautuu keskellä hyväksymisen vaihetta ja samanaikaisesti hahmo saa uutena ja viimeisenä taitona takaisin alussa menettämänsä lauluäänen (Kuva 19). Näiden

---

<sup>46</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 100.

piirteiden perusteella voisi tulkita, että keltaisen ohessa myös violetti kuvaa hyväksymistä, mutta myöhempää vaihetta siitä. Jos keltainen toimii valona, joka johdattelee ulos masennuksen syvästä kuilusta, voisi myöhemmin violetin tulkita tuovan esiin hyväksymisen ymmärryksen.

Kandinsky kuvaa violetin surullisena ja sairaana värinä<sup>47</sup>. Jos hyväksymisen vaiheen yhteydessä violettiä käsittelee surullisena värinä, voisi sen tulkita tuovan esiin hyväksymiseen liittyviä monimutkaisia ja surullisiakin tunteita. Vaikka tapahtuneen on hyväksynyt, ei se tarkoita, etteivät surun tunteet olisi edelleen läsnä. Toisaalta esimerkiksi Pishghadam ja Shayestehin tutkimuksessa violetti nousi esiin värinä, joka tuotti kaikista vähiten tunteita herättäviä kokemuksia<sup>48</sup>. Jos *GRIS*:ssä violettiä katsoo tältä kannalta, voisi sen tulkita kuvaavan hyväksymisen aikaan tunteiden rauhoittumista ja tunnereaktioiden tasoittumista sekä Kübler-Rossin kuvaamaa tunteiden tyhjyyttä.<sup>49</sup>



KUVA 19 Violetti ja lauluääni.

<sup>47</sup> Kandinsky, *Concerning the Spiritual in Art*, 41.

<sup>48</sup> Pishghadam & Shayesteh, "Emo-Sensory Expression", 20.

<sup>49</sup> Kübler-Ross, *On Death and Dying*, 100.



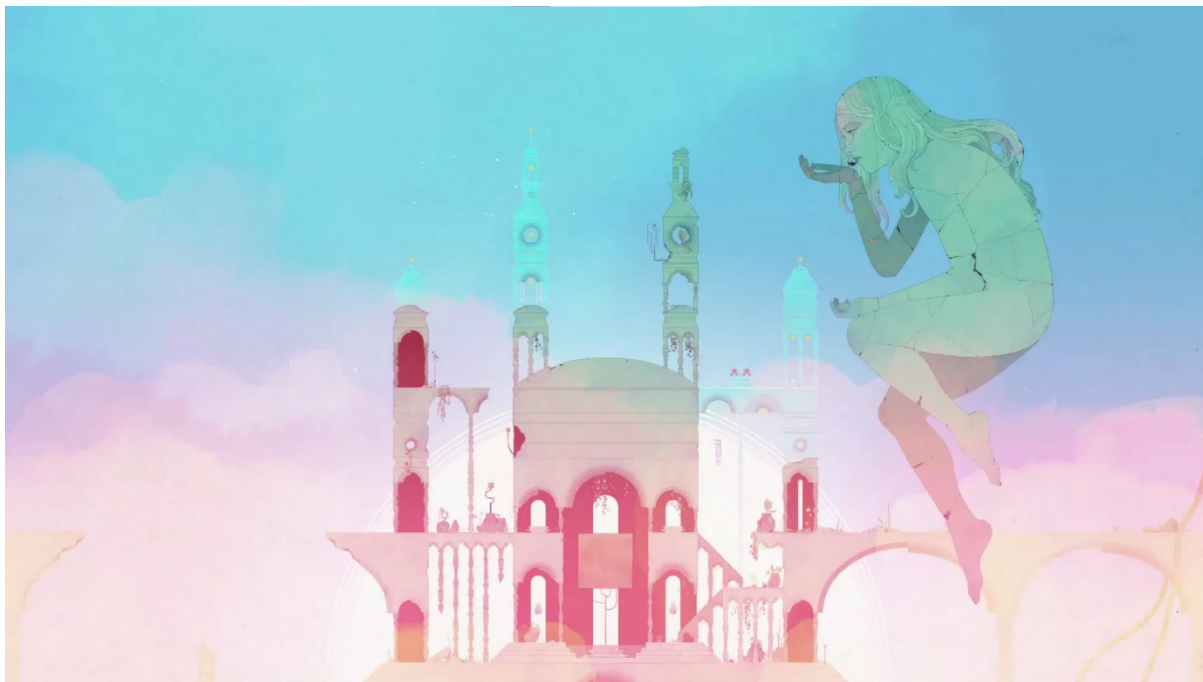
Violetin avautumisen jälkeen ympäristön värit sekoittuvat entisestään ja yksityiskohdat maailmassa ovat hyvin runsaita. Lauluäänen avulla pelaaja saa nappuja puhkeamaan kukkaan ja lintuja pörhistämään sulkiaan. Pelaaja voi siis toimintansa kautta lisätä eloisuutta ympäristöön, ja tämän voisi tulkita merkitsevän surun vaiheiden pian saapuvaa päätöstä, koska ympäristö on muuttunut paljon siitä tyhjyydestä, josta kaikki alkoi (Kuva 2). Tässä vaiheessa ympäristössä on nähtävillä myös suuruuden tuntua, kun pelaaja voi katsella galaksimaisesti taivaalla sekoittuvia akvarelleja (Kuva 20). Taivaalla on näkyvillä esimerkiksi punaista, valkoista ja sinistä, ja näin ympäristö tuo eri vaiheita keskenään yhteen.



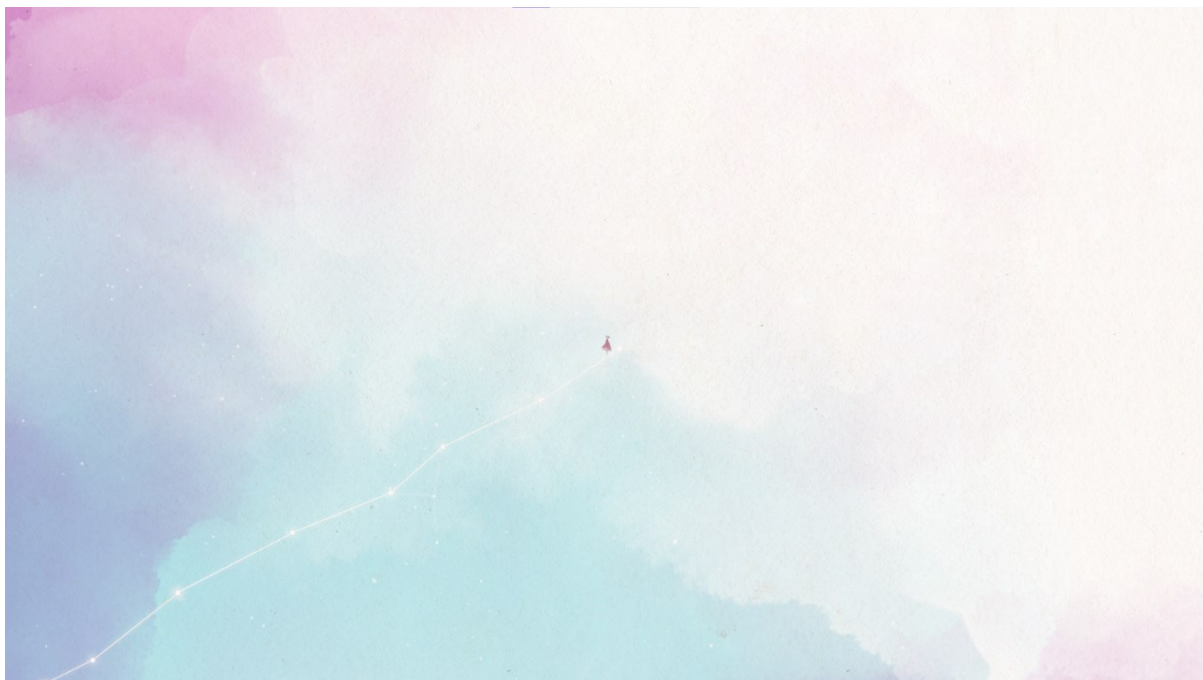
KUVA 20      Sekoittuvat akvarellit.

Pelin alkuanimaatio sisältää useita värejä haaleissa pastellimaisissa sävyissä, ja loppuanimaatiossa näemme, kuinka pelin aikana tummentuneet värit kirkastuvat ja vaalenevat, ja värimaailma palaa yleisilmeeltään takaisin hentoihin sävyihin (Kuva 21). Tämän voisi tulkita merkitsevän ympyrän sulkeutumista ja viimein rauhan löytymistä menetyksensä jälkeen. Aivan pelin lopussa pelaaja ohjaa päähahmon nousemaan tähdistöä pitkin pelimaailman huipulle ja kulkemaan läpi hyvin vaalean sävyisen taivaan (Kuva 22). Korkeuksiin kohoaminen toimii vastakohtana masennuksen syvyyksille, ja sen voisi tulkita kuvaavan kaikista synkimmän olevan takana päin. Peli

luo korkeuserojen käytöllään kuvausta tunteiden ylä- ja alamäistä. Aivan pelin alussa menetyksen kohdatessaan päähahmo oli vaaleiden sävyjen ympäröimänä korkealla taivaalla (Kuva 1) ja nyt hahmo päätyy takaisin korkeuksiin, josta matka alkoi. Näin ympyrä on sulkeutunut, ja surun vaiheet on kuljettu läpi.



KUVA 21 Esimerkki pelin loppuanimaatiosta.



KUVA 22 Pelin loppu.



## 5 POHDINTA

*GRIS* yhdistää väreihin konkreettisia assosiaatioita, kuten siniseen veden, vihreään kasvit ja keltaiseen valon, mutta ottaa samanaikaisesti huomioon värien mahdollisuudet symboleina ja tunteiden kuvaajina. Peli muodostaa väritarinallaan suljetun kokonaisuuden alkaen hennoista sävyistä, jotka haalenevat mustavalkoiseen, vähitellen avattavista väreistä, jotka alkavat sekoittumaan ympäristössä ja lopulta päätyen takaisin alun hentoihin sävyihin. Loppuanimaatio kuvaa värien käytöllään tätä samaa matkaa tiivistetysti.

Värien käytössä on huomioitu niihin usein yhdistettyjä tunteita, esimerkiksi pelissä punaiseen yhdistyy viha. Valkoinen ja harmaa ovat otollisia värejä yhdistää kieltämisen vaiheeseen ja sen luomaan epäuskoon, niiden ollessa värejä, jotka voi yhdistää ympäristössä tyhjyyteen ja rappeutumiseen, mutta valkoisen myös mahdollisuuden tulevaisuudesta. Musta edustaa usein negatiivisia tunteita, ja se on usein kuolemaa kuvaava väri. Mustan läsnäolo erityisesti kieltämisen ja masennuksen vaiheissa sekä sen ilmentyminen antagonistissa tukee voimakkaasti surun teemaa. Vihreä luo pelissä kasvua ja toivoa tulevaisuudesta, sininen edustaa masennusta ja keltainen pyrkii opastamaan eteenpäin. Violetti on väri, joka viimeisenä saapuessaan yhdistää eri vaiheiden värit kokonaisuudeksi.

Surun vaiheiden patsaat kuvaavat asennoillaan liikettä ja tunnetiloja, joita eri vaiheisiin liittyy. Myös ne muodostavat värien tapaan tarinallisen kokonaisuuden lähtien lähes maata myöten lojuvasta naisesta ja päätyen hautakiven päällä selällään maakaavaan naiseen. Kieltämisen vaiheessa nainen on maahan lyyhistryneenä ja vihan vaiheessa nainen on noussut istumaan ja halaa polviaan. Kaupankäynnin aikaan nainen on noussut jo seisomaan ja lopulta ei enää piilota kasvojaan käsiinsä, vaan on ottamassa askeleen eteenpäin. Masennuksen ilmaantuessa nainen kuitenkin vajoaa tästä uudesta eteenpäin liikkuvasta asennosta alas vesien syvyyksiin, kunnes lopuksi päätyy rauhalliseen olemukseen haudan päälle. Patsaat siis edustavat matkaa epätoivosta vihan kautta kohti arastavaa toivoa, joka päättyy vastoinkäymiseen, mutta lopulta löytää tiensä hyväksymiseen ja näin kuvaa tunnelmallaan surun vaiheita.

Myös ison naispatsaan romahtamis- ja korjaantumiskierre muodostaa yhtenäisen kokonaisuuden. Alussa patsas on railoja lukuun ottamatta ehjä, mutta pian romahtaa. Vaiheista toisiin kulkiessa päähahmo päätyy aina takaisin patsaan kämmenelle, ja näissä tilanteissa voi huomata, kuinka patsas vähitellen korjautuu. Hyväksymisen aikaan patsas korjaantuu täysin, mutta antagonistista päätyy rikkomaan sen uudelleen. Loppuanimaatiossa patsas korjautuu jälleen ja avaa lopuksi silmänsä. Tämä kierre auttaa kuvaamaan suruprosessia, jonka alussa koko maailma tuntuu sortuvan jalkojen alta, mutta päähahmo oppii pala palalta elämään kokemansa menetyksen kanssa, kunnes viimein avaa silmänsä todellisuudelle ja hyväksymiselle.

Ympäristön ja värimaailman kehittymistä ja muutosta voisi myös katsoa päivänkulkua kuvaavana kierteenä. Valkoinen alku voisi olla tyhjyys, joka muuttuu aamuksi punaisen värin saapuessa ja valkoisen auringon noustessa taustalla. Vihreään siirtyessä maailmaan ilmestyy valonsäteitä ja pelaaja kulkee kasvirikkaassa metsässä. Tämän kohdan voisi tulkita kuvaavan päivää valon luodessa säteitä korkealta taivaalta alaspäin ja sen määrän ollessa suurimmillaan. Sinisen saapuessa kirkkauden määrä vähenee ja aurinkoa kuvaava ympyrä laskee. Tämän voisi tulkita iltana, joka vähitellen muuttuu yöksi keltaisen saapuessa kera kuun ja yötaivaan. Violetin saapumista voisi tulkita yön hitaana muutoksena kohti aamua, kunnes viimein aurinko nousee värien muuttuessa takaisin hentoihin sävyihin. Pelin loppuanimaatiossa (Kuva 21) taustalla on jälleen havaittavissa valkoinen puoliympyrä, jonka voi tulkita vihan vaiheen tavoin auringonnousuksi. Tämän päivänkulun voisi tulkita myös kuvaavan suruprosessia sen alkaessa aamusta, kulkien kohti toivoa päivän valoisuudessa ja joutuessa pimeimpään masennukseen illalla valon vähetessä, josta valon uudelleen saapuessa kohoaa vähitellen uusi aamu. Näin uuden aamun myötä päähahmo saa toivoa tulevaisuuteensa ja mahdollisuuden menetyksestä eteenpäin jatkamiselle.

Nämä visuaaliset elementit *GRIS*:ssä symboloivat ja kuvaavat yhdessä surun eri vaihteita. Tulkintani perusteella värit ja ympäristö kietoutuvat selkeästi pelissä yhteen ja tukevat muutoksillaan pelin narratiivia. Eri elementit luovat omia kokonaisuuksiaan, jotka samanaikaisesti kuvaavat surun vaiheiden kehitystä ja vaiheisiin liittyviä

tunteita. Pelin tarinan avoimuus antaa pelaajalle paljon mahdollisuuksia omien tulkintojen tekemiseen eri elementtien yhteydestä surun kuvaukseen.

## 6 PÄÄTÄNTÖ

*GRIS*:n värit ja ympäristö kuvaavat ja tukevat surun vaiheiden kuvausta useiden eri elementtien kautta. Koska olen tehnyt analyysia yksin, ovat tulkinnat pelistä ja väreistä voimakkaasti subjektiivisia. Aihetta olisikin mielenkiintoista tutkia yhdistellen useiden ihmisten näkemyksiä ja kokemuksia nähdäkseen, kuinka yhteneväisiä tai erilaisia ne ovat. Suru ja sureminen voivat olla hyvin henkilökohtaisia kokemuksia, joita kaikki eivät käy läpi samalla tapaa. Tulkinnat pelistä voisivat siis hyvinkin vaihdella, jos pelaajat yhdistävät peliin omia kokemuksiaan surusta. Mielenkiintoista voisi olla myös tutkia pelin muodostamia pelikokemuksia ihmisten välillä, jotka ovat joutuneet suremaan ja heidän, jotka eivät ole käyneet läpi suruprosessia, ja miten tällöin pelin symbolismi ja tulkinnallisuus välittyvät pelaajille.

Lisätutkimus aiheeseen on tarpeen, koska *GRIS* kuvaa surua useilla eri tavoilla, joita tämä tutkielma ei käsittele. Esimerkiksi musiikki on keskeinen surua kuvaava teema pelissä, joka myös ympäristön ja värien tapaan kehittyy ja muuttuu surun vaiheiden vaihtuessa. Pelissä on myös itse värien ja ympäristön surun kuvauksen tutkimukseen lisää sisältöä ja yksityiskohtia, joita tämä tutkielma ei käsittele rajallisen pituuden vuoksi. Myös yleisesti muiden videopelien tutkimus taideteoksina ja taiteenmuotona on tarpeen. Mielenkiintoista olisi saada pelitutkimuksen kentälle enemmän tutkimuksia, jotka tarkastelisivat videopelien visuaalisia elementtejä taiteentutkimuksen avulla.

## LÄHTEET

### AINEISTO

Nomada Studio. *GRIS*. Devolver Digital, 2018. Steam.

### KIRJALLISUUS

- Bizzocchi, Jim & Joshua Tanenbaum. "Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences." Teoksessa *Well played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, toimittanut Drew Davidson, 288–315. ETC Press, 2011. <https://press.etc.cmu.edu/books/well-played-30>
- Cuevas, Adrián. "Creativity Behind GRIS | Nordic Game Conference 2019." Konferenssiesitys. Nordic Game, 10.6.2019. Video 40:02. Katsottu 25.3.2024. [https://www.youtube.com/watch?v=F\\_xQBhGZmzc](https://www.youtube.com/watch?v=F_xQBhGZmzc)
- Cuevas, Adrián, Roger Mendoza & Conrad Roset. "Behind the Schemes: GRIS with Nomada Studio." Haastattelija JT. Devolver Digital, 6.12.2018. Video 11:43. Katsottu 12.3.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>
- Kandinsky, Wassily. *Concerning the Spiritual in Art*. Kääntänyt englanniksi M. T. H. S. 1914. New York: Dover Publications, 1977.
- Kübler-Ross, Elisabeth. *On Death and Dying*. London: Tavistock Publications, 1970.
- Lavrenova, Olga. "Color Semantics of the Cultural Landscape." *Arts* 12, nro. 3 (2023): 111. <https://doi.org/10.3390/arts12030111>
- Nomada Studio. "Nomada Studio: Studio." Luettu 12.3.2024. <https://nomada.studio/studio/>
- Pishghadam, Reza & Shaghayegh Shayesteh. "Emo-Sensory Expression at the Crossroads of Emotion, Sense, and Language: A Case of Color-Emotion Associations." *International Journal of Society, Culture & Language* 5, nro. 2 (2017): 15–25. [https://www.ijscsl.com/article\\_27516.html](https://www.ijscsl.com/article_27516.html)
- Tuan, Yi-Fu. *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values*. New York: Columbia University Press, 1990. ProQuest Ebook Central.
- Van Leeuwen, Theo. *The Language of Colour: An Introduction*. Milton Park, Abingdon: Routledge, 2011.

### KUVAT 1–22

Nomada Studio. *GRIS*. Devolver Digital, 2018. Kuvakaappaus, Miia Tuura, 2023.

