

Musta tuska:

Film noirin vaikutus
tietokonepelien Max Payne ja
Max Payne 2: The Fall of Max
Payne - A Film Noir Love Story
tyyliin ja sisältöön

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
Mediatiede
Kevät 2006
Lauri Leskinen

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Musta tuska: Film noirin vaikutus tietokonepelien *Max Payne* ja *Max Payne 2: The Fall of Max Payne - A Film Noir Love Story* tyyliin ja sisältöön

Tekijä: Lauri Leskinen

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri/Mediatiede

Työn laji: Pro Gradu -tutkielma

Sivumäärä: 108

Vuosi: kevät 2006

Tiivistelmä:

Työn tarkoituksena on selvittää Film noirin vaikutusta *Max Payne* (2001) ja *Max Payne 2: The Fall of Max Payne - A Film Noir Love Story* (2003) -peleihin. Nimeän Film noirin tyypillisiä piirteitä tyylin, teemojen sekä sisällön tasolla ja etsin samoja ominaisuuksia elektronisista peleistä. Rakennan mediahistoriallisen jatkumon ekspressionismista, Ekspressionistisesta elokuvasta ja hard-boiled -kirjallisuudesta Mustaan elokuvaan ja edelleen *Max Payne* -peleihin.

Kyseessä on komparatiivinen sekä mediahistoriallinen pelitutkimus. Työn teoreettinen ja metodologinen pohja on Altti Kuusamon ja Erkki Huhtamon topos-käsitteissä sekä erityisesti jälkimmäisen kehittämässä media-arkeologiassa. Lisäksi sijoitan työni myös pelitutkimuksen kenttään.

Tutkimuksessa todetaan, että *Max Payne* ja *Max Payne 2* -peleissä on lukuisia Film noirin elementtejä. Topokset toistuvat tyylin, teemojen ja muun sisällön tasolla. Tuloksissa esitän, että peleissä toistuvat lomittain Mustan elokuvan kyyniset sekä romanttiset piirteet. Tyyli ja teemat toistuvat selvemmin, mutta esimerkiksi pelien rooli yhteiskunnallisena kommentoijana on tulkinnanvarainen. Tutkimus esittää lisäksi, että pelit toistavat Film noirin funktiota historiallisena ajankuvana ja osoittaa 2000-luvun alun ja 1900-luvun puolivälin mentaliteettien samankaltaisuuden.

Avainsanat: topos, media-arkeologia, komparatiivinen tutkimus, tietokonepelit, game noir

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi.

Suostun tiivistelmän tallentamiseen yliopiston WWW-palvelimelle.

Sisällys

1. JOHDANTO	3
1.1 Tavoitteet	5
1.2 Suhde aiempaan tutkimukseen	8
1.3 Pelien tyyli ja genre	13
2. TOPOKSET	19
2.1 Media-arkeologia	21
3. FILM NOIR	24
3.1 Genre vai tyylilaji	24
3.2 Poikkeavuus valtavirrasta	28
3.2.1 Psykologia	29
3.2.2 Sukupuolten esittäminen	31
3.2.3 Non-happy-end	33
3.2.4 Klassinen tekniikka	34
3.2.5 Fatalismi sekä hyvyyden ja pahuuden problematiikka	39
3.3. Tyyli: <i>Hard-boiled</i> -kirjallisuus	41
3.3.1 Ekspressionismi	43
3.3.2 Ekspressionistinen elokuva	46
4. MAX PAYNE JA MAX PAYNE 2	51
4.1 Psykologia	51
4.2 Sukupuolten esittäminen: <i>Max Payne</i>	57
4.2.1 <i>Femme fatale</i>	59
4.3 Non-happy-end	62
4.4 Klassinen tekniikka	64
4.4.1 Visuaalisuus ja miljö	68
4.4.2 Elokuvasuus	72
4.5 Fatalismi sekä hyvyyden ja pahuuden problematiikka	73
4.5.1 <i>Paha poliisi</i>	78
5. TULOKSET JA POHDINTA	81
5.1 Sisältöjen toistuminen	85
5.1.1 Toposten aktivoituvat tasot	87
5.1.2 Yhteiskunnallinen kommentointi	90
5.2 Media-arkeologinen jatkumo	93
5.3 Omasta tutkimuksesta	99
6. LÄHTEET	102
6.1 Painetut lähteet	102
6.1.1 Kirjallisuus	102
6.2 Audiovisuaaliset lähteet	105
6.2.1 Elokuvat	105
6.2.2 Elektroniset pelit	107
6.3 Painamattomat lähteet	107

1. Johdanto

Elokuvien, elektronisten pelien ja populaarimusiikin tuotteiden sisällöt, tyylikeinot ja visuaalinen olemus lähentyvät toisiaan. Postmodernin ajan ilmiöitä ovat materiaalin kierrättäminen ja lainaaminen. Adornon ja Horkheimerin ajatukset populaarikulttuurista valottavat seurauksia. ”Heidän mielestään kaikissa kulttuuriteollisuuden tuotteissa tulee esiin kaksi piirrettä: ne ovat homogeenisia ja ennalta arvattavia”.¹ Varsinkin kuvallisten medioiden lähentymistä voisi kutsua jopa luonnolliseksi kehitykseksi. Adornon ja Horkheimerin ajatusta pohjustaa Altti Kuusamon malli topoksista.² Yhdenmukaisuus edellyttää, että samoja tekijöitä esiintyy eri kulttuurin tuotteissa.³ Kuusamon luonnehdinnassa topokset ovat nimenomaan historiassa toistuvia sekä jatkuvia elementtejä ja aiheita, jotka tukevat Adornon ja Horkheimerin kuvaileman tilanteen syntymistä. Käsittelen aihetta peilaamalla Film noir -elokuvien vaikutusta tietokonepeleihin *Max Payne* (2001) ja sen jatko-osaan *Max Payne 2: The Fall of Max Payne – A Film Noir Love Story* (2003). Myöhemmin tekstissä käytän jälkimmäisestä nimitystä *Max Payne 2*. Elokuvan tyyli-ilajista on otettu aineksia niin tarinoihin ja henkilöihin, kuin visuaalisiin ilmeisiin. Pelejä voisi mielestäni jopa kutsua game noiriksi, minkä Galen Davis onkin pelisarjan ensimmäisen osan kohdalla vahvistanut. Hänen perusteitaan ovat visuaalinen vastaavuus ja tarinan kerronnan keinot. Mielenkiintoinen näkökulma on nostalginen kaipuu. 1940-luvulla kaivattiin takaisin viatonta Amerikkaa ennen sotaa ja pelejä pelaamalla tämä tilanne rakennetaan uudelleen nostalgisoidulla 1940-luku. Davisin mukaan game noiriin kuuluu ristiriitaisuus. Pelit toisaalta vieraannuttavat pelaajaa pelimaailmasta ja myös pelimediasta, mutta toisaalta peleissä on vahva immersio⁴. *Max Payne* vieraannuttaa

¹ Kallioniemi & Salmi 1995, 19.

² Kuusamo 1996, 115.

³ Tätä kutsutaan intermediaalisuudeksi. Termi tarkoittaa mediarajat ylittävää intertekstuaalisuutta. Käsitykset toisista medioista siirtyvät toisiin ja antavat niille uuden merkityksen viittaamalla toiseen tekstiin. Intermediaalisuus korostuu populaarikulttuurissa (Kortti 2004). Bolderin ja Grusinin remediaatio-opin ytimessä ovat intermediaaliset viittaussuhteet. Uudet mediamuodot muokkaavat, vahvistavat ja uudistavat aikaisempia hyödyntämällä vanhojen medioiden ilmaisumuotoja ja -tapoja. Kaikki uudistukset kantavat sisällään sitä edeltävien medioiden jatkumohistorian ja mikään keksintö ei synny tyhjästä. Vanhanen on tiivistänyt remediaatio-termin osuvasti: ”medioiden toistuminen uudistuksissa”. (Vanhanen 2002, <http://www.uta.fi/~tikame/vanhanen02.htm>) Esimerkiksi internet-estetiikka remedioi televisiota käyttämällä videoita ja muita televisiolle tyypillisiä ilmaisun keinoja. Bolderin ja Grusinin näkökulma on tekninen ja korostaa medioiden parantumista ja eloonjäämiskamppailua. Heidän mukaansa uusi mediamuoto on aina jotenkin parempi kuin edeltäjä. Oppi jättää laajemmat kulttuuriset ja sosiaaliset kontekstit huomiotta. (Bolder & Grusin 1999.)

⁴ Immersio on uppoutumista. Useimmiten se määritellään tekniikan ominaisuudeksi. Esimerkiksi tällä tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin tietokoneella luodulla ympäristöllä pystytään sulkemaan reaalityodellisuus

esittämällä pelimaailman, jotka on pelaajalle vieras (vihamielinen New York) ja antamalla pelaaja-minäksi roolihenkilön, jonka taustoista ei tiedetä juuri mitään. Pelissä muistutetaan pelaajaa, että hän pelaa peliä. Silti pelin immerssiivinen vaikutus on vahva. Tämän takia pelaaja on toden ja epätoden välisessä tilassa, jota Davis kutsuu virtuaaliseksi subjektiivisuudeksi. *Max Payne* pelataan yksin monitorin äärellä ja monipelin mahdollisuutta ei ole. Yksinäisyyden korostaminen on noirille ominaista. Lisäksi pelaajan valta tapahtumien kulkuun on näennäisesti suuri, mutta pelin valmistusprosessissa ennalta määrätty. *Max Payne* etenee kuin putkessa. Samalla tavalla noirien protagonistit kulkevat kohtalon johdattamina. Game noir yhdistää toiminnan ja harkitsemisen sekä interaktiivisuuden⁵ ja immersion⁶.

Pelien ja elokuvien yhteinen historia juontaa yllättävän kauas. Elektronisten pelien juuret ovat 1800-luvun optisissa leikkikaluuissa.⁷ Myös elokuvan esihistoria liittyy saumattomasti näihin visuaalisiin ajanviettovälineisiin. Sekä pelit että elokuvat ovat kehittyneet sadassa vuodessa huomattavasti. Ne lainaavat toisiltaan elementtejä jatkuvasti. Suurimmat yhteiset nimittäjät ovat mielestäni dramaturgia ja visuaalisuus. Peleissä *Kimblestä Tomb Raideriin* voidaan hahmottaa draaman kaari. Elektronisten pelien mausteena käytetään nykyään pääsääntöisesti tarinoita, joiden rakenteet ovat elokuvista lainattuja. Pelien pyrkimys fotorealismiin tuo lisää kiinnostuskohtia elokuviin. Vastaavasti elokuvat ammentavat pelien muotokielestä. Nykyisen digitaalitekniikan avulla tehdään vaikkapa voltteja heittäviä moottoripyöriä ja myös kamerakulmat muistuttavat peliestetiikasta.

Elektronisen viihteen puolella 3D-toimintapelit *Max Payne* ja *Max Payne 2* ovat tästä oivallisia esimerkkejä. Ensinnäkin peleissä on selkeä tarina. Nimenomaan tämä motivoi pelaamista. Ero on merkittävä verrattuna vaikkapa klassikkoon *Doom* (1993), josta puuttuu tarina lähes täysin: avaruushirviöitä teurastetaan vailla kunnollista selitystä

ulkopuolelle. Termi voidaan määrittää myös psyykkiseksi tilaksi, henkilön reaktioksi järjestelmään, jolloin käyttäjä tuntee olevansa osa ympäristöä. Termiä on lisäksi luonnehdittu sisälläoloksi jonkun kuvan esittämässä todellisuudessa. (Mokka & Väikkynen 2002, 5-6 ja 20 <http://www.vtt.fi/tte/projects/presence/presence.pdf>)

⁵ Interaktiivisuus tarkoittaa toimintaa vähintään kahden objektin välillä, jotka vaikuttavat toisiinsa. Vuorovaikutus on olennaista. Esimerkiksi elektronisten pelien piirissä pelaaja reagoi pelin maailmaan. Peli puolestaan reagoi pelaajan toimiin. Pelitapahtumat etenevät interaktion kautta. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Interaction> ja Alho 2001, <http://www.uta.fi/~arto.alho/html/ia.htm>)

⁶ Davis 2002, 53-83.

⁷ Huhtamo 2002, 41-45.

toiminnalle. Ensimmäisessä osassa pelihahmo Max selvittää perheensä raakaa murhaa, joka liittyy mafiaan ja huumeeseen nimeltä Valkyr. Ammatiltaan hän on poliisi, joka on soluttautunut salaisessa tehtävässä alamaailman piireihin tehtävään taistella huumerikollisuutta vastaan. Matkalta ei puutu sisältöä. Salaliitot, persoonalliset henkilöahmot, lavastetut kuolemat ja Maxin painiminen sisäisten ristiriitojen kanssa värittävät etenemistä. Juoni voisi olla mistä tahansa keskiverrosta rikos- tai toimintaelokuvasta. Toinen osa jatkaa tarinaa. Max törmää normaalin rikosjutun yhteydessä ensimmäisessä osassa kuolleeksi luulemaansa hahmoon ja tarina jatkuu samassa hengessä sekä samojen dramaturgisten keinojen avulla. Jatko-osa sukeltaa vieläkin syvemmälle noirin maailmaan: jopa pastissiksi⁸ asti.

Aihe tuntui mielekkäältä, koska medioiden yhteensulautuminen on nykyään ennemminkin sääntö kuin poikkeus. Viittauksia toisiin teoksiin on kulttuurin tuotteiden (erityisesti populaarikulttuurin) sisällä valtavasti. Tämä koskee varsinkin visuaalisen esittämisen muotoja. Uusien elokuvien dialogeissa kommentoidaan klassikkoja, teoksia uudelleenfilmatisoidaan, elokuvista tuotetaan pelejä ja päinvastoin. Tässä tapauksessa elektroniset pelit eivät suoraan toisinnalla tiettyä elokuvaa vaan käyttävät viitekehyksenä kokonaista Hollywood-tyylilajia, joka kukoisti 1940 ja -50-luvuilla.

1.1 Tavoitteet

Tutkimusongelmani on etsiä ja tarkastella *Max Payne* ja *Max Payne 2* -pelejä sekä historiallista Film noiria yhdistäviä tekijöitä. Niitä löytyy visuaalisuuden, tarinan ja juonen rakenteen sekä elokuvien sisään kirjoitettujen teemojen tasolla. Ennakkoletukseni on, että näitä yhtäläisyyksiä on runsaasti. Esittelen Film noirin estetiikalle ja tarinoille tyypillisiä piirteitä ja vertaan niitä pelin vastaaviin elementteihin. Elokuvien piirteiden esittelemiseen käytän lähinnä David Bordwellin, Dominic Strinatín ja Matti Salon näkökulmia. Analyysi-osassa käytän vertailussa apuna Film noir -elokuvia. Sijoitan noirin myös sen kulttuuriseen ja historialliseen jatkumoon. Sivuan hard-boiled -kirjallisuusperinnettä, jossa jo 1930-luvulla esiintyi Mustalle elokuvalle ominaisia

⁸ Pastissi: Tässä yhteydessä termi tarkoittaa tyylin imitoimista. Pastissin teossa käytetään tyypillisimpiä ja ilmeisimpiä alkuperäisen tyylin tai teoksen yleisiä piirteitä. Niiden hengessä ja ohjaamana luodaan oma teos, joka esimerkiksi täyttää tyylin piirteet niin hyvin, että se voisi olla tehty alkuperäisen tyylin aikana. Esimerkiksi Sherlock Holmes -tarinoita on kirjoitettu Arthur Conan Doyle'n kuoleman jälkeen kirjallisen tyylin mukaisesti, jolloin ne ovat pastisseja. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Pastiche>)

teemoja. Esittelen lisäksi ekspressionismia, koska taidesuunta oli keskeinen vaikuttaja Film noirin estetiikan synnyssä. Näin sijoitan myös pelin historialliseen jatkumoonsa.

Kyseessä on kvalitatiivinen media-, kulttuuri- ja taidehistoriallinen topostutkimus. Pyrin osoittamaan tutkimuskohteiden ja elokuvien yhtäläisyydet Altti Kuusamon ja Erkki Huhtamon kautta, jotka ovat käyttäneet topos-käsitettä omilla tutkimuksissaan. Kuusamon topokset voidaan käsittää millaisina tahansa kulttuurisina ikoneina, koodeina tai aiheina, jotka jatkuvat ja toistuvat medioissa tai mediarajojen yli. Tämän ajatuksen läpi tarkastelen pelien pinnan estetiikkaa ja teemoja. Esittelen noir-elokuville tyypillisiä elementtejä ja käsitelen niitä Kuusamon tarkoittamina topoksina vertaamalla pelejä ja elokuvan tyyliä keskenään.

Kuusamo käyttää osuvasti topos-jatkumosta nimitystä kuvakontinuiteetti, jonka avulla hahmotamme kulttuurista kuvastoamme.⁹ Kuvaston ymmärtämiseen liittyy olennaisesti kuvien merkitysten tiedostaminen. Tarkastelen erilaisia Film noirin ulottuvuuksia, jotka ovat sekä tyyllisiä, että temaattisia, kuvallisia ja funktionaalisia. Luonnostelen karkeasti pääaihepiirejä, joiden sisällä on monia itsenäisiä elementtejä. Analyysi ja tulkinta saavat näin enemmän liikkumatilaa, sillä luonnollisesti eri jatkuvuustekijät ja tunnistettavat piirteet tulevat esille useiden aihepiirien alueilla ja risteilevät näiden välillä.

Näitä elokuville tyypillisiä elementtejä on esimerkiksi henkilöahmogalleria, joka esiintyy elokuvissa ja toistuu peleissä. Sen alakategoriat ovat etsivä tai poliisi, femme fatale ja korruptoitunut poliisi. Alakategoriat ylittäviksi tekijöiksi nousee esimerkiksi sukupuolten esittäminen ja sen merkitykset. Hahmojen toistuvuudessa on sekä temaattisia, että tyyllisiä puolia. Kyseiset hahmot ovat ominaisia Film noir -elokuville, mikä rakentaa ja vahvistaa elokuvatyylilajin tyyliä. Temaattinen puoli syntyy hahmojen toiminnasta sekä toiminnan merkityksestä ja tulkitsemisesta. Esimerkiksi naisten rooli elokuvissa on tulkittu miesten peloksi naisia kohtaan. Täsmennän näitä väitteitä luvussa 3.

⁹ Kuusamo 1996, 116.

Yleisesti ottaen Film noirin avaamisessa käyttämäni kirjallisuus on yhdenmukaista, mutta myös yksipuolista. Tulkinnan näkökulmat eivät ole muuttuneet vuosina 1985-2000 juurikaan. Tosin Strinati käsittelee Bordwell et al. nähden aihetta perusteellisemmin, esimerkiksi kulttuurisesta, poliittisesta ja taloudellisesta näkökulmasta, mutta tämäkin on vanhaa tietoa. Olisi virkistävää kuulla vaikkapa naistutkimuksen kanta ja tulkinta Mustan elokuvan naishahmoista. Yleensäkin roolihahmojen tulkintaa ja esittelyä olisi varaa laajentaa. Esiin nostetaan vain arkkityypit femme fatale, hard-boiled -päähenkilö ja korruptoitunut virkavallan tai yhteiskunnan edustaja. Toisaalta tällaiset hahmot ovat elokuvissa näkyvissä osissa. Erityisen mustavalkoinen on tutkimuksen naiskuva ja on todettava, että Film noir on yleensäkin todella miehinen alue. Sukupuoli käsitellään femme fatale -käsitteen läpi, vaikka usein elokuvissa esiintyy kohtalokkaan naisen rinnalla viaton ja hyvät tarkoitusperät omaava naishahmo. Kohtalokkaan naishahmon runsas esiintyminen elokuvissa kertoo myös tekijöiden asenteesta. Tutkijat ovat tulkinneet elokuvien naiset julmiksi, häikäilemättömiksi sekä seireenimäisiksi, jotka yleensä tuhoutuvat toimintansa johdosta. Pelko naisia kohtaan on kirjallisuudessa yleisesti esillä oleva ja hyväksytty tulkinta naisten roolista, vaikka perusteita näkökannan laajentamiseen olisi. Elokuvissa on myös laaja kirjo erilaisia roistoja ja mielestäni he ansaitsisivat perusteellisemmän käsittelyn. Esimerkiksi tyypillinen noir-elokuvan sivuhenkilö on pikkurikollinen, joka ei ole päähenkilön tai vastustajan puolella, vaan toimii oman etunsa mukaisesti ja osallistuu tapahtumiin sivullisena. On suorastaan outoa, ettei näitä aspekteja ole elokuvatutkimuksessa laajalti huomioitu. Oma tutkimukseni ei pyri laventamaan Film noirin tulkintaa, vaan käyttää tarjolla olevia malleja. Haluan pitää aiheeni rajauksen tiiviinä.

Myös tietyt visuaaliset elementit ovat leimallisia noir-elokuvalle. Niihin kuuluvat muiden muassa tyypilliset miljööt ja tunnistettavat elokuvalliset piirteet: valaisu ja kuvaus. Pelien välianimaatioiden elokuvallisuus löytää paikkansa tästä kategoriasta. Ryhmien välillä on yhteisiä tekijöitä ja ristikkäisvaikutuksen välttäminen on mahdotonta. Myös toposten välillä temaattiset ja tyylilliset ulottuvuudet menevät lomittain. Rajaus ”temaattisista tyylillisiin”¹⁰ kertoo, että liikkuma-alue näiden rajapylväiden välillä on portaaton. Rajauksen määritelmä ei ole ”temaattiset ja

¹⁰ Huhtamo 1995, 100.

tyylilliset”. Esimerkiksi henkilöiden ulkonäkö on selvästi visuaalinen elementti, mutta se kuuluu elimellisesti myös hahmojen ominaisuuksiin. Hahmojen väliset suhteet ja vuorovaikutus tuovat temaattisen aspektin pinnan tarkastelun rinnalle. Valaisu oli elokuvissa selvästi tyylikeino, mutta sen oli tarkoitus myös kuvastaa henkilöiden mielentilaa, jolloin se saa temaattisia piirteitä.

Pyrin myös selvittämään, onnistuuko *Max Payne* jatko-osineen siirtämään Film noirin sisältöjä ja teemoja peleihin. Niitä ovat esimerkiksi elokuvia hallitseva synkkä, pessimistinen ja ahdistava ilmapiiri. Toinen esimerkki sisällön toistumisesta peleissä on Mustan elokuvan yhteiskunnallinen pohjavire. Toistuuko esimerkiksi amerikkalaisen unelman kritiikki pelissä todella vai jäävätkö pelin teemat vain pinnan tasolle? Sisällöt ja teemat voitaisiin kirjoittaa sisään kaikkiin edellä mainittuihin osatekijöihin, sillä ne heijastuvat kaikesta, mitä valkokankaalla näkyy ja kuuluu. Noirien moraalikysymykset, elokuvien psykologiset elementit, mentaliteetti, yhteiskuntakomentointi ja sukupuolten esittäminen lokeroituvat silti tavallaan itsenäisen otsikon alle. Käytännössä analyysissa ei voi pitäytyä yhden kategorian alaisena, vaan mainitut tekijät ilmenevät koko materiaalin rivien välistä. Pessimistinen ja synkkä mentaliteetti kattaa koko Mustan elokuvan maailman ja nousee esille pienten asioiden kautta, jotka hajautuvat eri kategorioihin.

1.2 Suhde aiempaan tutkimukseen

Pelitutkimus on laaja käsite. Se ei tarkoita pelkästään tietokone- ja mobiilipelejä, vaan kattaa koko reaalielämään linkittyvän urheilun, pelien ja leikkien tuhatvuotisen historian sekä sulkee sisäänsä kaikki pelialustat lautapeleistä elektronisiin sovelluksiin, jalkapallokenttiin ja uhkapeleihin. Itse rajaan tutkimuksessani käsitteen elektronisiin ja digitaalisiin peleihin. Pelitutkimuksen varhaisvaihe alkaa 1800-luvulta, jolloin etnografit tutkivat muinaisten aikojen pelaamiskulttuuria ja pelejä. Seuraavat merkittävät etapit olivat Huizingan ja Cailloisin näkemykset ihmisestä leikkivänä olentona 1900-luvun puolivälissä. Akateemiselle kentälle pelejä rupesi ajamaan Jacques Ehrmann, joka vaati 1968, että pelit on otettava vakavasti tutkimuskohteena. 1971 julkaistiin *The Study Of Games*, jossa tekijät Avedon & Sutton-Smith summasivat länsimaisen pelitutkimuksen historian. Suuntaus ei ottanut tuulta alleen ja seuraavaa

merkittävää tapahtumaa odotettiin vuoteen 1985, jolloin Mary Ann Buckles julkaisi ensimmäisen tietokonepelejä käsittelevän väitöskirjan, mutta akateeminen vastarinta oli murskaava. Varsinaisen kehityksen kohti omaa tieteenalaa voidaan katsoa alkaneen 1990-luvun jälkipuoliskolla. 1997 julkaistussa Espen Aarsethin kirjassa *Cybertext* tekijä vaatii digitaalisia pelejä tutkittavan itsenäisenä ilmiönä. Tästä alkoi vakavan pelitutkimuksen ja erityisesti ludologian esiinnousu. Jälkimmäisen johtoajatuksena on, että pelejä tulee tutkia peleinä omassa autonomisessa kentässään.¹¹

Nykytilanteessa Pohjoismaat sijoittuvat tutkimuksen kärkipäähän. Suomalaisia tutkijoita on ollut mukana perustamassa esimerkiksi *Game Studies* -verkkolehteä¹² (Markku Eskelinen ja Aki Järvinen), joka on ensimmäinen pelitutkimukseen keskittynyt akateeminen julkaisu. Lehden toimituskuntaan kuuluvat tällä hetkellä myös Raine Koskimaa ja Tony Manninen. Digital Game Research Association -tutkijaverkon hallinnossa istuvat Franz Mäyrä ja Jussi Holopainen¹³.

Kööpenhaminan IT-yliopisto on pisimmällä alan itsenäisessä perustutkimuksessa ja se on yksi koko yliopiston kolmesta painopistealueesta. Yliopistossa aloitti 2003 pelitutkimuskeskus, jossa työskentelee suuri joukko alan kärkitutkijoita, muiden muassa Espen Aarseth, Jesper Juul ja Gonzalo Frasca¹⁴. Frasca pidetään ludologian kehittäjänä ja Aarseth antoi *Cybertext*issä panoksensa tutkimussuuntaukselle, jonka vaikutus on koulussa luonnollisesti vahva. Ludologia on pitkälti pelitutkimuksen metodologiakritiikkiä. Sen peruskymys on, pitäisikö pelitutkimuksen olla oma tieteenalansa. Suuntaus vastaa itselleen. Sen päämäärä on antaa peleille autonominen ja ainutlaatuinen asema akatemiassa. Pelejä ei tule tutkia jonkin muun tieteenalan alla, esimerkiksi samoilla keinoilla kuin vaikka televisiota tai elokuvaa. Pelejä on tutkittava prosesseina, simulaatioina, käyttäjien interaktiosta riippuvaisina. Peli on kokonainen vasta kun sitä pelataan. Ludologiassa tutkitaan pelejä peleinä.¹⁵

Yhdysvalloissa merkittävin pelitutkimuksen keskus on MIT (Massachusetts Institute of Technology). Vertailevan mediatutkimuksen tutkimusohjelman johdossa on Henry

¹¹ Eskelinen 2005, 55-56.

¹² <http://www.gamestudies.org>

¹³ <http://www.digra.org/>

¹⁴ <http://www1.itu.dk/sw1873.asp>

¹⁵ Wirman 2005.

Jenkins ja lähestymistapa on käännteinen ludologiaan verrattuna. Jenkins on itse elokuvatutkija ja tämä heijastuu tutkimuksen tapaan. Pelejä pidetään mediana muiden joukossa ja niitä tutkitaan samoilla teorioilla ja metodeilla kuin vaikkapa elokuvaa.¹⁶ Eskelinen tekee tärkeän huomion: ”MIT:n pelitutkimus on selkeästi sidoksissa peli- ja viihdeteollisuuden intresseihin, mikä yhtäältä takaa riittävät määrälliset resurssit, mutta johtaa toisaalta ainakin piileviin ristiriitoihin riippumattoman akateemisen perustutkimuksen vaatimusten kanssa”¹⁷. Toisaalta peliteollisuus on tärkeä tutkimuksen rahoittaja ja senkin motivaatio on kehittää ja tuottaa parempia pelejä.

Sonja Kangas ja Tanja Sihvonen kertovat Lähikuvan (elektronisten pelien) pelitutkimusta esittelevässä erikoisnumerossa, että tutkimuksellisesti pelejä on luokiteltu ja tarkasteltu kolmesta eri lähtökohdasta. Ensimmäistä suuntausta kutsutaan ihmiskeskeiseksi, koska se korostaa varsinkin leikin suurta merkitystä ihmisyksilön ja kulttuurien kehitykselle. Tunnetuin edustaja on Johan Huizinga. Hänen teoksensa *Homo Ludens* julkaistiin jo 1938 ja sen ydinajatuksiin kuuluu, että niin ihmislapset, kuin eläinten poikasetkin leikkivät oppiakseen. Tässä traditiossa pelaaminen voidaan nähdä yhtenä leikin muotona. Toinen suuntaus nimetään mediahistorialliseksi. Se tutkii pelejä mekaanisten laitteiden ja leikkikalujen pitkää historiaa vasten. Kangas & Sihvonen nostavat tämän suuntauksen edustaksi Erkki Huhtamon media-arkeologian, jonka avulla Huhtamo on kirjoittanut pelien ja teknologisten esineiden kautta avautuvaa kulttuurihistoriaa. Suuntauksen rinnalle on myöhemmin nostettu peli- ja hyöty-ohjelmistoja sekä niiden kehitystä kuvaava tietotekniikan tutkimus. Kolmas suuntaus ei rajaudu metodisesti tai näkökulmallisesti yhtä tiukasti kuin edelliset ja se ponnistaa pelin ja pelaamisen käsitteiden pohdiskelusta sekä käytännön sovelluksista. Suuntaus käsittää pelit varhaisten lauta-, noppa- ja kolikkopelien jatkeena. Suuntaus on monitieteellinen. Se käyttää sosiologian, teknologisen mediakulttuurin ja psykologian tutkimusmetodologioita sekä yhteiskuntatieteitä. Ludologia, joka on keskittynyt elektronisten pelien tutkimiseen, perustuu voimakkaasti tähän suuntaukseen.¹⁸

Kangas ja Sihvonen kritisoivat pelitutkimuksen kenttää siitä, että usein tutkimuskohteena ovat lasten ja nuorten pelikäyttäytyminen, koska pelit on

¹⁶ Eskelinen 2005, 57 ja Wirman 2005.

¹⁷ Eskelinen 2005, 57.

¹⁸ Kangas & Sihvonen 2004, 5.

julkisuudessa trivialisoitu pitkään heidän leikkivälineikseen ja yleensäkin arvottomaksi viihteeksi. Suomen akateemisella kentällä on tilaa. Pelitutkimuksen monitieteisyys ja keskusteleavuus ovat kehittyneet vasta viime vuosina. Kansainvälisestikin pelitutkimus kärsii toistaiseksi heikoista, vakiintumattomista tutkimustraditioista ja -metodeista, käsitteenmäärittelyjen ongelmallisuudesta, tutkijayhteisön muotoutumattomuudesta ja resurssien riittämättömyydestä. Pelejä on tutkittu vakavasti otettavana akateemisena kohteena vasta noin vuosikymmenen ajan vakiintuneiden tieteenalojen sisällä. Kangas & Sihvonen jakavat kansainvälisen tutkimuksen kahteen merkittävään vaiheeseen: vuosiin 1995-1999 ja vuodesta 2000 eteenpäin. 90-luvun puolivälissä huomiota alettiin kiinnittää pelaajiin ja erityisesti marginaaliryhmien edustajiin (tytöt, ikääntyvät ihmiset). Osa tutkijoista on julistanut, ettei akateemista tutkimusta ole tehty ennen 2000. Tämän seurauksena käsitteitä on määritelty uudelleen, mikä on aiheuttanut ristiriitaisia käsitteitä pelitutkimuksen perusteista ja hidastanut yhteisen kielen ja metodologian syntymistä.¹⁹

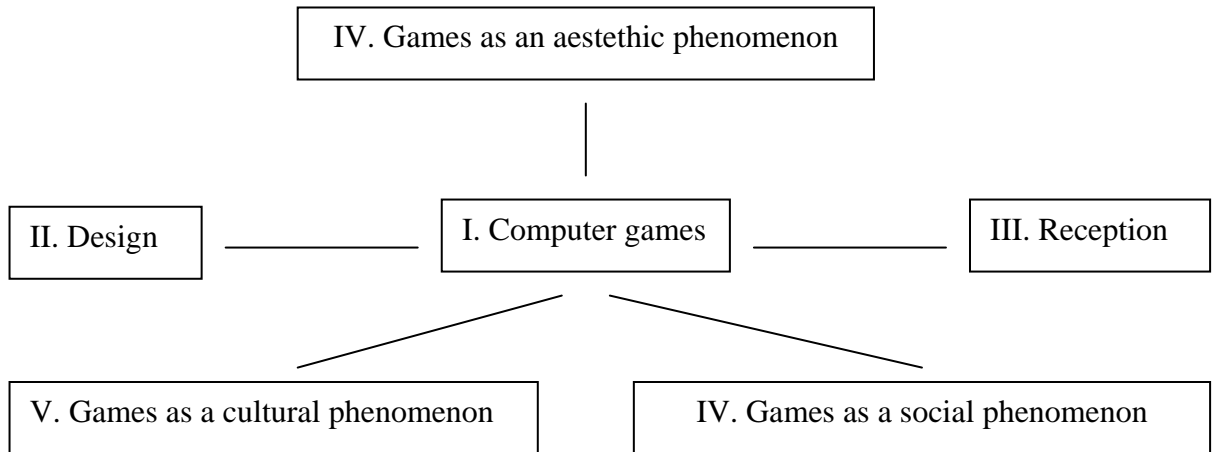
Pelitutkimus on nuori tieteenala, mikäli sitä vielä voi edes tieteenalaksi kutsua. Pelejä ja pelikulttuuria on tutkittu eri tieteenalojen keinoilla.²⁰ Pelitutkimuksen kirjo on laaja. Wirmanin mukaan tutkimuskohteiden keskiössä on luonnollisesti itse peli, jonka alaisuuteen kuuluvat esimerkiksi mekaniikan, grafiikan, pelikenttien ja pelin jännitteiden tutkiminen. Itse pelistä haarautuvia tutkimuskohteita ovat muiden muassa pelaaja, estetiikka, pelikokemus, teknologia, oppiminen, opetus, viihdearvo, addiktio,

¹⁹ Kangas & Sihvonen 2004, 8-10.

²⁰ Esimerkiksi Lähikuvan peli-numero antaa tästä hyvän kuvan. Lehden artikkeleissa pelejä käsitellään psykoanalyttisen tutkimusotteen kautta; niiden tuottamia historiallisia representaatioita, pelaamiseen liittyvää nostalgiaa ja retropelaamista sekä pelimuotojen ja -sisältöjen remediaalista uudelleentuottamista; pelillisyyden ja narratiivisuuden vastakkainasettelua sekä feminiinisen pelaajan asemaa ja toimintaa suhteessa tietokonepelien pelaamiseen. Numero pureutuu myös hyötypeleihin ja psykomotorisiin käyttöliittymiin sekä käyttöliittymärealismiin; kritisoii interaktiivisuuden käsitettä; hahmottelee metodologiaa moninpelaamisen tutkimiseksi ja lopulta esittää poliittisen muutoksen mahdollisuuden suhteuttamalla audiovisuaalisia simulaatiokäytäntöjä inhimilliseen havaitsemiseen ja toimintaan sekä uuden luomisen kysymyksiin. Lisäksi lehdessä on matkakertomus Level Up! -pelikonferenssista. Pelitutkimus on todella moninaista ja tieteenala on nuori. Tästä johtuva akateeminen tutkimattomuus avautuvat muiden muassa seuraavista teoksista. Tuoreimman yleiskatsauksen kenttään antaa ”Handbook Of Computer Game Studies” (toim. Raessens & Goldstein, 2005). Ensimmäinen suomalainen teos pelien tutkimisesta on ”Mariosofia” (toim. Huhtamo & Kangas 2002). ”The Video Game Theory Reader” (toim. Wolf & Perron 2003) suhteuttaa pelejä muihin medioihin ja peliyhteisöön sekä luotaa niiden sosiologisia, kulttuurisia, teollisia ja taloudellisia aspekteja. Historiallisesta näkökulmasta pelejä on tarkasteltu edellisen kerran yli 10 vuotta sitten ”Phoenix: The Fall And Rise Of Video Games” (Herman, 1994). Ensimmäinen pelitutkimukselle omistautunut akateeminen lehti julkaisi ensimmäisen numeronsa 2001. Game Studies on verkkolehti ja ilmestyy harvakseltaan, mutta senkin aiheet sivuavat tieteenalojen kenttää laidasta toiseen. Lehti kertoo, että sen ensisijaisia mielenkiinnon kohteita ovat tietokonepelien esteettiset, kulttuuriset ja kommunikatiiviset aspektit (www.gamestudies.org/0101/editorial.html).

käytettävyys, (poliittinen) vaikuttaminen (serious gaming), pelimekaniikkaa, yhteisöllisyys, sosiaalisuus, rakenne, ja suunnittelumallit.²¹ Näitä on tutkittu ainakin humanismin, yhteiskuntatieteiden, feminismin, kulttuurin- ja taiteen tutkimuksen, mediatieteen, viestinnän, biologian sekä teknillisten alojen näkökulmista.

Raessens & Goldstein jakavat tutkimuksen kuuteen kenttään.



Kaavio 1. ²²

Ensimmäisenä keskiössä on Computer Games, johon muu tutkimus yhdistyy. Siinä tarkastellaan pelien historiaa, määritelmiä, rakennetta, typologiaa ja sääntöjä. Toinen osio on Design, joka lähestyy pelejä suunnittelukohteina. Sen alueella tutkitaan muiden muassa peliteknologiaa, -maailmoja ja -tiloja, -mekaniikkaa, -grafiikkaa ja visuaalisuutta, -hahmoja, käytettävyyttä sekä pelien toimintoja. Wirmanin mukaan tekniset tieteenalat kuuluvat usein tähän kategoriaan.²³ Kolmas lohko tutkii pelikokemusta ja reseptiota tarkkailemalla pelien vaikutusta vastaanottajaan, vaikutusta lapsiin, pelaamista ja aggressiota sekä pelejä ja mielihyvää. Lisäksi se näkee pelit terapiamuotona ja oppimisen välineinä. Vakiintuneista tieteenaloista esimerkiksi psykologia sopii hyvin tähän kenttään tutkimalla vaikkapa mielen malleja: miten mieli omaksuu pelien antamaa informaatiota? Neljäs tutkimuksen ala on Games As An Aesthetic Phenomenon. Nimensä mukaisesti tämä alue tutkii pelien estetiikka, pelejä taideteoksina, peligenrejä, pelejä tarinankertojina ja digitaalisina

²¹ Wirman 2005.

²² Raessens & Goldstein 2005, xii.

²³ Wirman 2005.

vuorovaikutusympäristöinä. Taiteen- ja kulttuurintutkimus perinteisesti lähestyy pelejä tämän alueen kautta. Viides osio on Games As A Cultural Phenomenon ja se tutkii pelien vaikutuksia kulttuurissa. Kohteita ovat muassa pelaajaidentiteetit ja pelit identiteettien muodostajana, pelaajaryhmät, naispelaaja, pelietiikan kulttuuriset seuraukset, historialliset vaikutukset sekä opetus ja kuntoutus. Viimeinen osa-alue on Games As A Social Phenomenon. Tällä alueella paneudutaan yhteisöllisyyteen ja peliyhteisöihin, sosiaaliin vuorovaikutusmahdollisuuksiin, pelaajakulttuureihin, fanikulttuuriin, addiktioon, väkivaltaan sekä mainonnan, politiikan ja sodan heijastuksiin peliin liittyvinä sosiaalisina ilmiöinä. Kaikki kuusi lohkoa limittyvät toisiinsa. Esimerkiksi pelin audiota voi tarkastella sekä designin että estetiikan näkökulmista ja keinoilla.²⁴

Tietyt pelitutkijoiden metodit lähestyvät omaani, mutta täyttä vastaavuutta ei ole. Käytän ennemminkin hyväkseni kapeita siivuja aikaisemmasta tutkimuksesta. Huomioni kohde on pelin tyyli ja sisältö, ilman pelaamis-toimintaa. Pelitutkimuksessa korostuu usein pelin luonne vuorovaikutuksena: Pelaaja ja pelaamisen prosessi ovat sen mielenkiinnon kohteina. Huhtamon edustama mediahistoriallinen tutkimussuuntaus lähenee eniten omaa tutkimustani, sillä käytän osaksi samoja keinoja ja tutkimukseni viittaa myös kulttuurihistoriaan. Media-arkeologiassa korostuu teknologian kulttuurihistoria ja itse tarkastelen pelin kulttuurihistoriallisia motiiveja. Tällaisesta näkökulmasta tehtyä suomalaista pelitutkimusta ei ole paljon, jos ollenkaan. Olennainen osa omaa tutkimustani on pelien ja elokuvaalajin tyylin tarkastelu, jolloin Raessensin ja Goldsteinin jaottelun mukaan kuulun esteettisen tutkimuksen alueelle. Sijoitun samassa jaossa myös kulttuuristen ilmiöiden kenttään: Tavoitteeni on selvittää yhtäläisyyksiä Film noirin valtakauden ja *Max Payne* -pelien ilmestymisajankohtien kulttuurien ajankuvissa ja -hengessä. Toistan pelitutkimuksen luonnetta, koska tutkimukseni on monitieteinen.

1.3 Pelien tyyli ja genre

Pelien tyyli- ja genrekysymyksiä ovat pohtineet Aki Järvinen ja Juha Herkman. Heidän näkökulmansa poikkeavat toisistaan. Järvisellä on tiettyjä yhteyksiä tutkimukseeni,

²⁴ Raessens & Goldstein 2005, xiii-xvii.

mutta pikemminkin hän antaa pohjatietoa kohteestani. Herkmanin ajatukset sopivat paremmin yhteen oman tutkimukseni kanssa. Tulen käyttämään jatkossa termiä ”peli” myös viittaamaan kokonaisteoksiin *Max Payne* ja *Max Payne 2*.

Järvinen nimeää kolme akselia, jotka risteytyvät pelien tulkinnassa: teknologinen, audiovisuaalinen ja pelikonseptuaalinen. Minua kiinnostaa ainoastaan audiovisuaalinen akseli, jossa ”...on kysymys pelien estetiikasta. Peliestetiikka on ensinnäkin sitä, miltä pelit näyttävät, kuulostavat ja tuntuvat.”²⁵ Hän summaa ajatuksensa ja päätyy käyttämään käsitettä ’audiovisuaalinen tyyli’, joka rakentuu ainakin ulotteisuudesta, näkökulmasta, visuaalisesta ilmiasusta, äänimaailmasta ja sensomotorisuudesta.

Ulotteisuus ja näkökulma liittyvät väljästi toisiinsa. *Max Paynessa* ja *Max Payne 2:ssa* ensimmäinen on kolmiulotteinen. Mallinnetun maailman mittasuhteet on esitetty samalla tavoin kuin havaitsemme maailman omilla silmillämme. Näkökulma on Järvisen mukaan 3. persoonan näkökulma. Maxia ohjataan hänen takaansa eli ns. kamera näyttää pelihahmon ruudussa kokonaan, selkäpuolelta. Visuaalinen ilme on graafisen suunnittelun tulos. Tutkimuskohteideni tapauksessa kyse on todellisen ympäristön mallintamisesta. Tämä on se pelitutkimuksellinen elementti, jota käytän tutkimuksessani: miltä pelit näyttävät? Järvinen kertoo osuvasti, että visuaalisen ilmeen ”taustalla voivat vaikuttaa muusta mediasta periytyneet visuaaliset aiheumat”²⁶. Tämä ajatus sopii metodiini täydellisesti. Kuusamon käsitys topos-jatkumosta kuvakontinuiteettina liittyy Järvisen kommenttiin saumattomasti. Keskeistä Kuusamon topoksissa on, että ne voivat jatkua tai toistua mediarajojen yli eri aikakausina. Topoksia käsitellen tarkemmin luvussa 2. Järvinen käyttää esimerkkinä *Max Paynen* yhteyttä *The Matrix* -elokuvaan (1999) ja jälkimmäisen yhteyttä *Virtua Fighter* -pelien sarjaan. Myös tätä yhteyttä sivuan analyysissäni, mutta pääpaino visuaalisen ilmeen tarkastelussa on Mustan elokuvan vaikutus. Äänimaailma reaali maailman kuvaukseen pyrkivissä peleissä vastaa usein elokuvien ilmaisukeinoja. Osa äänistä johtuu pelimaailmasta ja tässä äänellä on tärkeä rooli tilan tunnun luomisessa. Peleissä on usein musiikkiääniraita, jolla mukaillaan pelitapahtumien tunnelmaa ja dramaturgiaa. Äänellä on siis samat tehtävät kuin elokuvissa. *Max Payne* -pelit eivät tee tässä poikkeusta. Aseen lauetessa kuuluu pamaus ja kun hahmot liikkuvat, kuuluvat askeleet. Pelit ovat

²⁵ Järvinen 2002, 71.

²⁶ Järvinen 2002, 79.

vahvasti sidottuja suurkaupunkiin ja tätä yhteyttä (eli tilaa) korostaa ulkotiloissa jatkuva tasainen liikenteen melu, humina ja kaupunkiympäristön taustamelu. Sensomotorisuudessa on kyse käyttöliittymäsunnittelusta, mikä ei kuulu tutkimukseni intresseihin.

Järvinen erottaa pelien lähihistoriasta kolme tyyliä: fotorealismi, karikatyrismi ja abstraktionismi. Kahdella ensiksi mainitulla on lisäksi kaksi alakategoriaa: illusionismi ja televisualismi. *Max Payne* ja *Max Payne 2* kuuluvat fotorealismiin piiriin. Käsitteellä tarkoitetaan ”valokuvan kaltaista vastaavuutta todellisuuden kanssa”²⁷. Tällaiseen todellisuuden illuusion luomiseen tutkimuskohteenikin pyrkivät. Alakategorioista pelit kuuluvat enemmän illusionismin alaisuuteen. Jako ei ole kuitenkaan veitsenterävä. Illusionismi tarkoittaa fotorealismien käyttämistä mielikuvituksellisiin tarkoituksiin. *Max Payne* ja *Max Payne 2* eivät ole täysin mielikuvituksen tuotetta, sillä hahmot ja tapahtumat perustuvat todelliseen maailmaan, eivätkä esimerkiksi avaruushirviöiden seikkailuihin. Televisualismiksi pelejä ei voi kumminkaan kutsua, sillä käsitteeseen kuuluu television muotokielen jäljitteleminen. Toisaalta pelit käyttävät paljon välianimaatioita, joiden muotokieli on elokuvallinen, jota televisio puolestaan jäljittelee. Illusionismia puoltaa esimerkiksi pelihahmo Maxin kyky manipuloida aikaa (bullet-time -tekniikka). Vertailukohdaksi voisi ottaa tallenteiden ja dokumenttielokuvien vastakkain asettamisen fiktiivisen elokuvan kanssa. Niiden perusero on samankaltainen. Fiktiiviset tapahtumat elokuvissakin ovat illuusiota, vaikka elokuvan maailma kuvaisikin todellisuutta. Televisualismien ja illusionismien erottelussa törmätään tutkimukseni ongelmiin pelitutkimuksen suhteen. Järvinen kehottaa elektronisia pelejä luokitellaan erottamaan toisistaan välianimaatiot ja pelitapahtumat²⁸. Minä en halua tätä tehdä, vaan tarkastelen kokonaisuutta.

Max Payne ja *Max Payne 2* ovat siis kolmiulotteisia, kolmannen persoonan näkökulmasta esitettyjä elektronisia pelejä. Lisäksi ne pyrkivät fotorealismiin, mutta tapahtumat ja toiminnot viittaavat paikoin illusionismiin. Järvinen lisää, että tietokonepelien lajityypit voidaan jakaa kuuteen kategoriaan. Ne ovat ongelmanratkaisupelit, toimintapelit, urheilupelit, seikkailupelit, roolipelit ja

²⁷ Järvinen 2002, 81.

²⁸ Järvinen 2002, 82.

strategiapelit, mitkä voidaan halutessa jaotella edelleen alalajeihin.²⁹ Tähän jakoon perustuen *Max Payne* ja pelisarjan jälkimmäinen osa lokeroituvat helposti toimintapeleiksi. Wolf menee huomattavasti pidemmälle ja jakaa pelit 41:n genreen.³⁰ Periaate on erilainen kuin Järvisellä ja täsmentää *Max Payne* -pelien lajityyppiä. Wolfia tulkiten tutkimuskohteeni kuuluvat Shooting-genreen, joka tunnetaan myös nimellä shooter. Sen ominaispiirteitä ovat vastustaja- tai objektijoukon ampuminen tai tuhoaminen. Usein vastustajat ja pelaaja eivät ole taidoiltaan samalla tasolla ja käytettävissä olevat keinot ovat epätasa-arvoisia. Lisäksi pelit vaativat usein nopeita refleksyjä. Hän pilkkoo vielä genren sisällön kolmeen osaan, joista ensimmäiseen kuuluvat *Space Invadersin* (1978) kaltaiset pelit. Niissä liikutaan horisontaalisesti ruudun alareunassa ja ammutaan vihollisia ylöspäin. Toisessa kategoriassa pelaaja voi liikkua vapaammin ympäri ruutua ja ammuttavia kohteita ilmaantuu joka puolelta, kuten pelissä *Berserk* (1980). *Max Payne* ja *Max Payne 2* osuvat lähimmäksi kolmatta kategoriata, ensimmäisen persoonan näkökulmasta pelattavia pelejä.³¹ Kolmannen persoonan näkökulman omaavia pelejä kutsutaan kumminkin third-person shootereiksi. Ihmettelen, miksi Wolf ei mainitse niitä lainkaan.

Tarinaa kuljetetaan peleissä eteenpäin ”Graphic Novel” (”Sarjakuvaromaani”) -teosten avulla. Kyseessä on sarjakuva, joka ilmestyy ruudulle kesken pelin juonen kannalta tärkeissä paikoissa. *Max Paynen* kirjassa on kolme osaa, joista ensimmäisessä on yhdeksän, toisessa viisi ja kolmannessa seitsemän kappaletta. Jokaisen osan alussa on lisäksi alustuskappale. *Max Payne 2:n* kirjassa on kolme osaa, joista kukin on jaettu tasaisesti seitsemään kappaleeseen. Jokainen osa alkaa prologilla, joten käytännössä kappaleita on kahdeksan. Juonen edetessä ja uuden kappaleen ilmestyessä ensimmäisen kerran sivut kääntyvät itsestään, mutta niitä voi selata ja kerrata tapahtumia missä tahansa pelin vaiheessa.

Herkman tiivistää Järvisen ajatuksia. Herkmanin mukaan olennaista on, että eri genret korostavat pelaamisen ja tarinan(kerronnan) suhdetta eri tavoin. Esimerkiksi FPS-peleissä³² tarinan merkitys pienenee pelaajan toiminnan kustannuksella. Herkman myöntää, että jyrkkä määrittely vaikeutuu, koska genrehybridit ovat yleistymässä. Näin

²⁹ Järvinen 1999, 176.

³⁰ Wolf 2005, 195-204.

³¹ Wolf 2005, 202.

³² FPS = First Person Shooter

on myös *Max Payne* -sarjan kohdalla. Peleissä seurataan välillä elokuvallisia animaatioita ja tarinaa kuljettavaa sarjakuvaa, mutta peleihin kuuluu paljon vahvasti toiminnallisia jaksoja. En ole Herkmanin kanssa samaa mieltä siitä, että tarina menettää merkitystään tällaisissa toimintapeleissä. Motivaatio pelaamiseen syntyy halusta tietää, miten tarina etenee ja mitä hahmoille tapahtuu. Elokuvateorioissa puhutaan termistä samastuminen, jota pelienkin yhteydessä voi mielestäni käyttää. Herkman ehdottaa genren määrittämiseen yksinkertaisempaa tietä. Hän erottaa genren ja pelityylin toisistaan. Tässä jaottelussa hän lainaa peleille genret Hollywood-elokuvasta. Ne kuvaavat pelin sisältöä tai tarinaa ja pelimaailman koostumusta. Pelit sijoittuvat esimerkiksi seikkailu-, kauhu- tai sci-fi -genreen, vaikka pelitavassa olisi painottunut toiminta. Pelityyli puolestaan kertoo, onko pelaajan näkökulma esimerkiksi subjektiivinen (*Max Payne* ja *Max Payne 2*) vai ulkopuolinen (*The Sims*) ja millaisia motorisia avuja pelaaja tarvitsee vai selviääkö pelissä eteenpäin älyllisiä palapelejä ratkomalla.³³ Näin ollen tutkimuskohteeni ovat noir-pelejä. Pelijaksot ovat suoraa toimintaa, mutta tarinat ovat silkkää Film noiria. Tietokonepelin voi siis Herkmanin mukaan määritellä noiriksi elokuvien genretaustaa vasten. Tämä jako istuu noirin piirteisiin hyvin, koska kuten luvussa 3.1 tulen osoittamaan, myös Mustat elokuvat ylittävät generarajoja ja sen piirteitä esiintyy monenlaisissa elokuvissa. Vastaavasti *Max Payne* ja sen jatko-osassa sekoittuvat toiminta ja Film noir. Herkmanin jako palvelee tutkimukseni päämäärää paremmin kuin Järvisen malli. Tutkin kohdettani tarkastelemalla kokonaisteoksen piirteitä teemoista tyyliin.

Galen Davis pohtii Game noir -käsitettä *Max Paynen* lisäksi *Grim Fandango* -pelin (1998) avulla. Davis keskittyy terminologian pohtimiseen pelkästään havainnoimalla elokuvien ja pelin ominaisuuksia. Lisäksi hän rajaa tutkimuksensa vain tietokoneella pelattavien pelien piiriin. Hän sulkee esimerkiksi konsolipelit tutkimuksena ulkopuolelle.³⁴ Davisin lähestymistapa ei huomioi lainkaan kulttuurihistoriallista näkökulmaa, joka on puolestaan tämän tutkimuksen ydintä. Hän käsittelee Film noiria ja *Max Payne*ä irrotettuina historiallisesta kontekstistaan. Hän ei pohdi syitä tai yhteneväisyyksiä pelin ilmestymisajankohdan ja noirin kukoistuskauden välillä. Oma tutkimukseni pätee kaikkien elektronisten pelialustojen kohdalla. Kohteeni säilyy

³³ Herkman 2001, 150-151.

³⁴ Davis 2002.

samanlaisena ja tulokset pätevät riippumatta siitä, tarkastellaanko sitä esimerkiksi konsolille tai PC:lle tehtynä versiona.

2. Topokset

Käytän komparatiivista otetta pelien ja elokuvien tarkastelussa. Altti Kuusamo esittelee käyttämäni metodologian kirjassa *Tyylistä tapaan*, jossa hän esittää ajatuksen topoksista. Tämä malli, kuten kaikki muutkin kirjassa esitetyt teoriat, esitetään pitkän ajanjakson toimintamekanismina. Kirjoittaja käyttää esimerkkeinä kaaria, jotka ulottuvat antiikista 1900-luvulle. Teoriaa voi soveltaa sujuvasti tähänkin tutkimukseen, vaikka käsiteltävä aikaväli on vain noin sata vuotta. Kuusamo pohtii enimmäkseen semioottisia ongelmia ja esittää toposmallinsa muutamalla rivillä. Metodi on yksinkertainen ja sen takia sopii vertailevaan tutkimukseen erinomaisesti. Kuusamo esittää topokset vuoroin syklisesti toimivina ja vuoroin suoraviivaisesti historiassa etenevinä.³⁵

Kuusamo nimeää neljä jatkuvuutta ja toistuvuutta koskevaa elementtiä,³⁶ joista tutkimukseni kannalta merkityksellisin on topos. Hänen mukaansa tyyli (periodi) on historiallisesti epäjatkuva. Määreellä periodi viitataan nimenomaan tietyn aikakauden vallitsevaan suuntaukseen. Tässä tutkimuksessa tyyliksi on helppo käsittää elokuvaasuuntaus: Film noir. Varsinaisesti se ei ollut tyyli tai genre, mutta vastaavuus ja yhteensopivuus Kuusamon malliin on ilmeinen. Mustan elokuvan kukoistusaika ja aktiivisin tuotantovaihe on selvästi epäjatkuva. Ennen 1940-lukua tyyli-lajin piirteitä ei tunnustettu ja 1950-luvun jälkeen piirteisiin sopivia elokuvia tuotettiin huomattavan vähän.

Toinen käsite on topos. Kuusamo määrittää sen yksinkertaisesti ja väljästi: ”tyylikaudet ylittävä jatkuvuustekijä.”³⁷ Se on siis elementtien siirtymisen ydintekijä: nimenomaan se, joka jatkuu tai toistuu toisissa medioissa tai kuvalajeissa eri aikakausina. Tämän perusteella Kuusamon käsitys topoksista voidaan tulkita suoraviivaisesti historiassa eteneväksi. Tyylikaudet ovat epäjatkuvia, mutta esimerkiksi etsivähahmo siirtyi hard-boiled -kirjallisuudesta Film noiriin. Elokuvan piirissä hahmo jäi elämään eräänlaisena perushahmona, vaikka noirin valtakausi päättyikin. Etsivähahmo ylittää tyylikaudet.

³⁵ Huhtamo puolestaan esittää topokset vuoroin aktivoituvina ja passiivisina, pelkästään syklisinä.

³⁶ Kuusamo 1996, 115.

³⁷ Kuusamo 1996, 115.

Kuusamon määritelmä topoksista on käytännössä rajaton, mutta rajat antaa topos-tutkimuksen tienraivaaja Ernst Robert Curtius, jonka tutkimuksen perustalle myös Kuusamon täytyy rakentaa. Curtiuksen mukaan topokset ovat ”temaattisista tyyllillisiin ulottuvia kaavamaistuneita elementtejä, jotka välittyvät kirjallisissa perinteissä ja muodostavat niiden rakennusmateriaalin.”³⁸ Kuusamo ei siltikään näitä rajoja mainitse, joten tulkitsem, että topos voi olla millainen tai mikä tahansa jatkuva tai toistuva tekijä kulttuurissa: abstrakti tai konkreettinen, ajattelumalli tai yksinkertainen kuva-aihe. Topoksella on useita ulottuvuuksia ja saattaa sisältää funktioita, jotka muovaavat siirtyvän tekijän merkitystä ja tulkintaa. Esimerkiksi elokuvien roolihahmojen keskinäiset suhteet ja niiden representoimat laajemmat kulttuuriset merkitykset voisi olla tällainen topos. Kuusamo itse painottaa esimerkeissään monimutkaisempia toposrakenteita. Tutkimuksessani käytän sekä temaattisia että tyyllillisiä topoksia. Kuusamo antaa useita esimerkkejä, muiden muassa kulttuuristen tekstien ketjun rikotusta ruukusta. Jatkumo alkaa kielellisestä vertauskuvasta, siirtyy maalaukseen ja lopulta maalauksessa esiintyvä tyttö siirtyy hautamuistomerkkiin. Lisäksi Kuusamo esittelee aatehistoriallisia ja puhtaasti visuaalisia topoksia. Omassa tutkimukseni tulosten ja menetelmien kannalta juuri topokset ovat avain-asemassa. Niiden avulla on mielekästä suorittaa vertailevaa tutkimusta elokuvien ja pelien välillä.

Kolmanneksi Kuusamo erottaa muuttujan modus, joka on topostä sävyttävä tekijä. Hän antaa esimerkin modaliteetin muutoksesta, jonka lähtökohtana on ilmaisu ”rikottu ruukku”. Tämän puhtaasti kirjallisen ilmauksen ja metaforan juuret ulottuvat Raamattuun, jossa esitetään vertaus naisesta ”heikompana astiana”. Jean Baptiste Greuzen maalauksessa *Rikottu ruukku* (1772-73) kirjalliselle vertauskuvalle on annettu kuvallinen muoto. Maalauksessa nuori tyttö kantaa särkynyttä ruukua. Ruukku on allegoria viattomuutensa menettäneestä tytöstä. Sama aihe jatkuu Greuzen hautamuistomerkin (1903-04), jossa maalauksen viaton (eli viattomuutensa juuri menettänyt) tyttö on asetettu veistoksena maalarin rintakuvaa kannattelevan jalustan juureen. Haudalla tyttö tuntuu kaipaavan hänet kuvassa ”pelastanutta” tekijäänsä. Tässä ketjussa (sanonta-maalauks-veistos) tytön rooli ja modaaliset ominaisuudet vaihtuvat. Jokaiseen median vaihtumiseen liittyy modaalinen, sävyihin liittyvä muutos.³⁹ Lisäksi modaalinen muutos voi johtaa genre-muutokseen tai temaattisiin risteytyksiin.

³⁸ Huhtamo 1995, 99.

³⁹ Kuusamo 1996, 98-101.

Esimerkkitapauksessa, jossa elokuvat kääntyvät peleiksi, modus voisi olla tapa, miten samojen henkilöhahmojen käyttäytyminen eroaa eri medioissa tai pelaajan valta vaikuttaa tapahtumiin ja henkilöhahmoon pelissä verrattuna katsojan rooliin elokuvissa.

Viimeinen elementti on khora. Käsite liittyy olennaisesti intertekstuaalisuuden⁴⁰ ja aihejatkumon suhteeseen. ”Topos-muutos edellyttää khora-impulssia, ja intertekstuaalista siirtymää, mutta intertekstuaalisesta liikkeestä ei välttämättä seuraa moduksen muutos”.⁴¹ Khoran merkitys tulkinnassa liittyy enemmälti semioottisiin aspekteihin, joten tämän tutkimuksen kannalta sen painoarvo ei ole suuri. Käsite on monimutkainen ja moniselitteinen. Kuusamo referoi Julia Kristevaa, jonka mukaan khora on semioottinen tila lapsen esioidipaalisessa kehitysvaiheessa ennen asettuneita merkityksiä, eli ennen kielen ymmärtämistä. Termi on peräisin Platonilta, joka kutsuu sitä ravitsevaksi ja äidilliseksi säiliöksi. Khora toimii varhaisena signifiikaation jäsentäjänä. Khora-impulssi on siis vaikutin, joka muuttaa modaaliteettia. Se luo pohjan ja sävyttää myöhempää ajattelua. Suljen kumminkin intertekstuaalisuuden tutkimukseni ulkopuolelle, sillä käsite vaatisi tarkasti nimettyjä vertailukohtia. Tällainen tapaus olisi esimerkiksi tietystä elektronisesta pelistä tehty elokuva, kuten *Tomb Raiderin* tapauksessa (sarjan ensimmäinen peli julkaistiin 1996 ja aiheen ympärille tehty elokuva ilmestyi 2001). *Max Payne* -pelit eivät viittaa mihinkään tiettyyn elokuvaan, vaan laajemmin kokonaiseen tyyliin. Silti peleistä voi tunnistaa intertekstuaalisia viitteitä elokuvaan ja kirjallisuuteen.

2.1 Media-arkeologia

Huhtamon käsitys topoksista eroaa Kuusamon ajatuksista olennaisesti. Molempien avainkäsitteisiin kuuluu toistuvuus, mutta Kuusamon yhteydessä myös suoraviivainen jatkuvuus. Huhtamon media-arkeologiaa määrittää katkonaisuus. Hän tulkitsee topokset siten, että ne ovat tyyllillisistä temaattisiin ulottuvia, syklisesti toistuvia elementtejä ja kulttuurisia motiiveja, jotka aktivoituvat ja sammuvat tietyssä historiallisessa tilanteessa. Huhtamon mukaan topos-tutkimus auttaa ymmärtämään mediakulttuurin

⁴⁰ Termi tarkoittaa, että viesti (aihe, merkki tai vaikka topos) ei ole omavarainen tai suljettu järjestelmä, vaan se saa vaikutteensa ja merkityksensä osin muiden merkkien, sanojen ja kulttuurin kautta. (Kortti 2004). ”Intertekstuaalisuus tarkoittaa tekstissä esiintyviä viitteitä muihin teksteihin.”

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Intertekstuaalisuus>

⁴¹ Kuusamo 1996, 115.

sisäistä logiikkaa, minkä vuoksi se sopii tarkoitukseni hyvin. Toposten tunnistaminen ja kategorisoiminen eivät riitä, vaan ne täytyy sijoittaa kontekstiin, jossa ne kulloinkin ilmenevät. Tämä on edellytys sille, että topokset voidaan täysin ymmärtää. Vaikka Huhtamo painottaakin toposten syklistä luonnetta, hän myöntää, että huomioimalla sekä sykliset, että lineaariset tekijät, voidaan parhaiten tulkita ja ymmärtää toposten aktivoitumista erilaisissa kulttuurisissa tilanteissa ja ympäristöissä. Topokset voivat antaa ilmauksen ”erilaisille kulttuurisesti, yhteiskunnallisesti ja ideologisesti spesifeille tarpeille”. Samalla ne kohoavat kontekstien yläpuolelle ja elävät omaa elämäänsä.⁴²

Huhtamon kulttuurinen motiivi merkitsee juuri tätä. Motiivin käsite tarkoittaa teon perustetta ja vaikutinta. Taiteessa termillä viitataan perusajatukseen tai aiheeseen. Motiivi on representaatio. Se kertoo mitä kuvitetaan, eli representoidaan. Esimerkiksi Film noirin tumma, pessimistinen ja synkkä maailma representoi amerikkalaisen yhteiskunnan mielialaa. Huhtamo viittaa niihin kirjoittamattomiin ja ääneen lausumattomiin tarpeisiin, joita esimerkiksi yhteisöjen ja kansojen kollektiivisessa tajunnassa esiintyy. Motiivi kertoo, miksi joku topos aktivoituu tietyssä historiallisessa tilanteessa, mutta ei joskus muulloin. Kiinnostavaa on, että tutkimuksessani kulttuurinen motiivi siirtyi taiteelliseksi motiiviksi. Film noirin kulttuurinen motivaatio syntyi toisen maailmansodan aiheuttamasta tuskasta, ahdistuksesta ja epävarmasta tulevaisuudesta. Tätä pyrittiin kuvaamaan elokuvissa esimerkiksi henkilöiden toiminnalla ja käytöksellä. Ajan synkkä ilmapiiri näkyi elokuvien valaisutyylissä, joka tuotti pimeitä ja kontrastisia kuvia. Paneudun näihin ominaispiirteisiin tarkemmin luvussa 3.2.4. Olennaista on se, että näistä keinoista tuli lopulta niin leimallisia, että ne muuttuivat tyylitekijöiksi ja auttoivat rakentamaan yhtenäistä elokuvan tyylilajia. Näiden kautta myöhemmin määriteltiin Film noirin ominaispiirteet.

Omassa tutkimuksessani tällainen media-arkeologinen jatkumo voidaan rakentaa ekspressionismin – ja erityisesti Ekspressionistisen elokuvan -, Film noirin ja *Max Payne* -sarjan estetiikan välille. Konteksti on kahden ensiksi mainitun kohdalla sama: maailmansotien aiheuttama levoton yhteiskunnallinen ilmapiiri. Olisi mielenkiintoista tutkia, onko ennen pelien julkaisuja (2001 ja 2003) ollut nähtävissä samankaltaisia levottomuuden merkkejä. Syyskuun 2001 tapahtumat ja siitä alkanut

⁴² Huhtamo 1995, 99-100.

terrorisminvastainen sota antavat viitteitä siitä, että Huhtamon topos toimii tässä tapauksessa. Huhtamon kannalta on olennaista kysyä, miksi oli tarve luoda Film noirin narratiiveja ja estetiikkaa jäljitteleviä pelejä puoli vuosisataa elokuvan tyylilajin kukoistuskauden jälkeen. Onko ajankuvissa ja -hengessä selvästi yhtäläisyyksiä? Jos topos aktivoitui, miksi se aktivoitui? Ovatko tulkinnat molemmista peleistä samat? Olisiko perusteltua erottaa *Max Payne 2* omaksi tulkinnakseen? Kun tuotteelle tehdään jatko-osa, populaarikulttuurin sarjaluonne vaatii tekemään seuraavastakin osasta tyylillisesti samankaltaisen. Ensimmäisellä osalla saavutettu yleisö ja kuluttajat vieroksuvat tuotetta, jos poikkeama alkuperäiseen on liian radikaali. Onko *Max Payne 2:n* tyyli pakon sanelemaa toistoa, vai aidosti kulttuuria ja maailmankuvaa heijastava teos? Tässä tutkimuksessa tulkitsen Max Paynen toista osaa ajankuvana ja jätän sarjamuodon vaikutuksen huomiotta.

3. *Film noir*

Film noirin kukoistuskausi osui 1940- ja 1950-luvuille ja niiden merkittävin tuotantokeskus oli Hollywood. Nimi pohjautuu lajityypille ominaisiin piirteisiin, joihin kuuluvat tummat kuvat sekä voimakkaat kontrastit mustan ja valkoisen välillä, yleinen pessimistinen ilmapiiri ja non-happy-endit. Salo kertoo, että ”Film noir luonteenomaisimmillaan, kiihdyttävimmillään on painajaisten maisemaa: ahdistuksen, pelkojen ja suljetun paikan kammon kiristyvää verkostoa, selittämättömien tapahtumien seuraantoa.”⁴³ Roolihahmoista tyypillisimpiä ovat kovaksikeitetyt etsivät, kohtalokkaat naiset ja pahat poliisit. Amerikkalaista unelmaa kritisoidaan rivien välissä. Strinati kertoo raa’asti yleistäen noirista, mutta tästä huolimatta kuvaus suuntaa huomion oikeaan asiaan. Hän kertoo, että termi viittaa 1940- ja 50-luvulla Amerikassa tehtyihin urbaaneihin rikoselokuvaan ja trillereihin. Ne käsittelivät ihmismielen pimeää osaa sekä yhteiskunnan kääntöpuolta, jota hän kuvaa termein ”bleak and forlorn”⁴⁴. Nämä voi suomentaa: lohduton, kurja, viheliäinen, hylätty ja ankea. Elokuvat esittävät yhteiskunnan kehityksen sekä ihmisen tilan pessimistisessä ja kyynisessä valossa. Noir onkin hänen mukaansa kritiikkiä amerikkalaista unelmaa ja yhteiskuntaa kohtaan.⁴⁵

3.1 Genre vai tyyli

Film noirin määrittely on kaksijakoinen. Toisten mukaan se ei ole genre ja toisten mukaan on. Itse olen ehdottomasti ensimmäisen kannalla. Film noir ei ole elokuvagenre, vaikka elokuvilla on paljon sellaisia piirteitä, jotka viittaavat itsenäiseen genreen. Bordwell, Staiger ja Thompson päättelevät, että film noir ei ole genre tai tyyli sanan varsinaisessa merkityksessä. Sitä ei voi laskea tyyliksi, koska ei ole kyetty erittelemään noirin visuaalisia tekniikoita ja narratiivisia rakenteita. Genreksikään sitä ei voi lukea, koska se ei ole selvä yhtenäinen kokonaisuus esimerkiksi Westernien tapaan.⁴⁶ Olen samaa mieltä Bordwell et al. kanssa. Esimerkiksi musikaalit ja lännenelokuvat ovat genrejä, mutta noirin elementtejä löytyy monista eri lajityypeistä (melodraama, rikoselokuvat, draama, jännityselokuvat, dekkarit). Musta elokuva

⁴³ Salo 1982, 75.

⁴⁴ Strinati 2000, 116.

⁴⁵ Strinati 2000, 116-117.

⁴⁶ Bordwell et al. 1985, 75

voidaan määritellä parhaiten tiettyjen ominaisuuksiensa kautta ja nämä piirteet ylittävät genererajoja. Lännenelokuvat voidaan niputtaa saman otsikon alle tunnistettavan tapahtumaympäristönsä ja hahmojensa kautta. Film noiria ei voi määritellä pelkästään rikos- tai jännityselokuvaksi, koska Mustan elokuvan tunnusmerkit täyttyvät myös muiden lajityyppien edustajien kohdalla. Termiä voi käyttää kaikkien elokuvien kohdalla, joissa on mustia piirteitä. Noir-teokset liittyvät rikolliseen maailmaan, mutta se ei ole määritelmän ”noir” kannalta välttämätöntä. Film noiria on määritelty jopa pelkästään valaisun perusteella, mikä on selvästi vajaa tapa. Von Bagh määrittelee noirin mielestäni hyvin: ” Musta elokuva´ oli mielentila, yhden aikakauden pessimismiiä ja surumielistä selvänäköisyyttä”.⁴⁷ Hän asettaa tyyliuunnalle ajalliset raja-aidat, mutta tärkeämpää on sana ”mielentila”. Se antaa mustalle liikkumatilaa oikeutetusti. Mielestäni jopa *Casablancan* (1942) voidaan katsoa liikkuvan noirin alueella, vaikka tarina ei käsittelekään rikosta. Mustan elokuvan yhteydessä voidaan puhua myös elokuvan tyyllilajista. Tässä tutkimuksessa käytän useita synonyymeja viittaamaan Film noiriin.

Altmanin mukaan noir voitaisiin lukea genreksi. Hän siteeraa Tom Ryallin väitettä, jonka mukaan ”genret voidaan määritellä malleiksi/muodoiksi/tyyleiksi/rakenteiksi”.⁴⁸ Tämä on suorassa ristiriidassa Bordwell et al. kanssa. Mustilla elokuvilla on kiistatta yhteisiä tyyllillisiä elementtejä, mutta onko niitä tarpeeksi? Dirks jakaa elokuvat pää- ja ala-kategorioihin. Hänen teoriansa tukee Altmania, mutta on hyväksyttävämpi kuin Altmanin jyrkkä määrittely. Dirks luonnehtii Mustaa elokuvaa merkittäväksi alagenreksi (major sub-genre), koska sillä kumminkin on tunnistettava tyyli, ikonografia, kerronnan kaavat ja aiheiden käsittelyn tapa.⁴⁹ Ainakin kerronnan kaavoja koskeva väite voidaan sivuuttaa, koska Film noirit noudattivat pääsääntöisesti jatkuvuusleikkausta Hollywoodin valtavirtaelokuvien tapaan. Dirksin yläkategoria on rikoselokuvat.

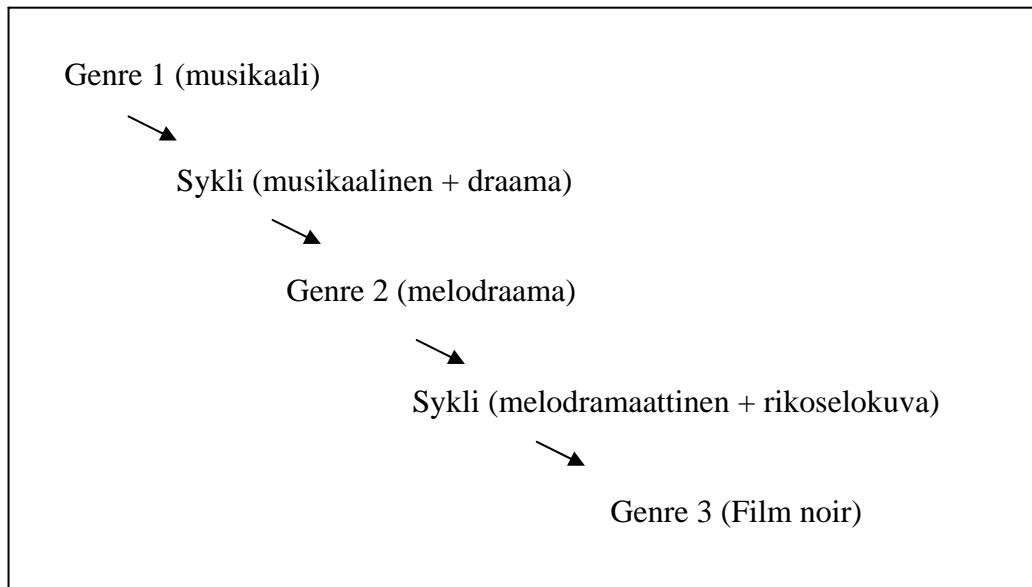
Vaikka olenkin Altmanin noir-käsityksestä eri mieltä, hänen ajatuksensa genrejen syntymisestä ovat mielenkiintoisia. Nämä sopivat selittämään myös Mustan elokuvan syntyä. Altmanin mukaan genreytyminen on tuotannon ja vastaanoton vuorovaikutusprosessi. Hän korostaa yhtiöiden halua tehdä mahdollisimman paljon

⁴⁷ von Bagh 1990, 127.

⁴⁸ Altman 1999, 26.

⁴⁹ Dirks, 1996-2004 (<http://www.filmsite.org/genres.html>)

voittoa. Prosessi kulkee vuorovedoin genren ja syklin välillä. Kun tuottoisa, substantiivin statuksen omaava genre alkaa hiipua, siihen lisätään adjektiivin kaltaisesti lisäämääre jostain toisesta tunnistettavasta genrestä. Tätä vaihetta kutsutaan sykliksi, joka synnyttää uuden genren ja prosessi jatkuu.⁵⁰ Herkman esittää tämän mallin avulla Film noirin synnyn.



Kaavio 2. ⁵¹

Malli ei ole kaiken kattava. Se jättää täysin huomiotta elokuvan ulkopuoliset vaikutteet ja elokuvan osaltakin se on puutteellinen: esimerkiksi ekspressionismin vaikutusta Mustan elokuvan estetiikassa ei voi sivuuttaa. Tosin genreteoriat koskevatkin käytännössä vain Hollywood-elokuvia. Huomioon täytyy ottaa myös kirjallinen hard-boiled -perinne ja sodan vaikutus yhteiskunnan ilmapiiriin. Sen sijaan prosessi-luonne sopii selittämään noiria hyvin. Sen piiriin kuuluu monenlaisia elokuvia ja kaavio selventää, että noirin juuristakin löytyy yhtä lailla monen genren vaikutusta. Musta elokuva itse alkoi 1950-luvun puolella jalostua ja lisätä itseensä vaikutteita esimerkiksi sci-fi:stä ja kauhusta. Tämä näkyy vaikkapa elokuvassa *Kiss Me Deadly* (1955), jossa etsivä metsästää salaperäistä laatikkoa. Lopulta paljastuu, että laatikko sisältää tappavaa säteilyä heijastavan tulipallon kaltaisen esineen. Tätä ennen noir käytti dokumenttielokuvan keinoja teoksessa *Naked City* (1948). Lajiutumisosprosessi jatkui.

⁵⁰ Altman 1999, 81-86.

⁵¹ Herkman 2001, 127.

Termi ”Film noir” syntyi Euroopassa. Toisen maailmansodan jälkeen amerikkalaiset elokuvat pääsivät jälleen Manner-Eurooppaan. Ranskalaiset kriitikot huomasivat yhtäläisyyksiä uusien synkkien amerikkalaisten teosten ja ennen sotaa tehdyn ranskalaisen ”Série Noire” -sarjan välillä. Jälkimmäisessä filmatisoitiin salapoliisiromaaneja, joita puolestaan kutsuttiin nimellä ”roman noir”. Termiä ”noir” käytettiin aluksi adjektiivin omaisesti kuvaamaan elokuvia, joissa oli synkkä ilmapiiri. Käsite ”Film noir” siirtyi kohti substantiivin statusta hitaasti. Tyyllilaji saavutti sen vasta 1950-luvulla, kun termi siirtyi Yhdysvaltoihin ja kun ”sen omaksui amerikkalainen kulttuuri, joka oli tummasävyisten elokuvien kokenut tekijä, mutta täysin tietämätön siitä, että noir oli joskus ollut adjektiivi.”⁵² Termi on siis jälkeisnimitys, joka tuli Hollywoodiin ulkopuolelta. ”Elokuvien tekijät eivät tienneet luovansa film noiria vaan rikoselokuvaa, psykologista melodraamaa, gangsterifilmiä, trilleriä, kauhuelokuvaa, jossa peloilla oli luonnollinen selitys...”⁵³

Film noirin kukoistuskaudesta on useita eri teorioita. Salo laskee mukaan jo 1930-luvulla kuvattuja ranskalaisia elokuvia ja jatkaa luettelo kaikkiiin jäljittelijöihin nykyhetkeen asti.⁵⁴ Vaikka tutkimukseni kannalta vuosiluvut eivät ole olennaisia, vaan yritän kartoittaa tyyllille ominaisia esteettisiä ja elokuvallisia piirteitä, on paikallaan tehdä jonkinlainen aikarajaus. Keskityn amerikkalaiseen Film noiriin. Von Bagh esittelee Paul Schraderin käsityksen, jonka mukaan hieman venyttämällä sen rajat voidaan vetää elokuvasta *The Maltese Falcon* (1941) elokuvaan *Touch Of Evil* (1958).⁵⁵ Noir-määritelmään sopivia elokuvia on tehty tämän jakson ulkopuolella, esimerkiksi *Chinatown* (1974) ja *Seven* (1995), mutta noirin ydinkausi osui 1940-luvun loppuun ja vuosien 1941-58 välillä tuotettiin valtaosa tyyllilajin kehyksiin sopivista elokuvista.

Noir-vaikutteiset pelit sopivat tähän jatkumoon remediaation kautta. Bolterin & Grusinin teorian ytimessä on intermediaalisuus. Uudet mediamuodot ottavat vaikutteita vanhemmista ja samalla parantavat ilmaisua. Parantavatko *Max Payne* -teokset noir-tyyliä? Ainakin pelit siirtävät elokuvan tyyllilajin perinteet uuteen mediaan ja toisen osan tarina ja tapahtumat päihittävät synkkyudessaan ja kyynisyydessään valta-osan 1940-50 -lukujen elokuvista. Pelit muodostavatkin selkeän jatkumoon Film noirin

⁵² Altman 2002, 89.

⁵³ Salo 1982, 11.

⁵⁴ Salo 1982, 8.

⁵⁵ von Bagh 1997, 102.

kultakauden ja myöhempien elokuvien kanssa. *Chinatown* otti tyyllilähtökohdakseen noirin ja tarjosi tästä äärimäisen kyynisen luennan. *Seven* lisäsi tähän sadistisen väkivallan. *Max Payne* jatkavat tästä remediaatio-opin mukaisesti. Tyylikeinoja ja -ilmaisua pusketaan elokuvien asettamien rajojen yli. Pelit ovat väkivaltaisempia kuin esikuvansa valkokankaalla ja tarina ilottomuudessaan asettuu samalle viivalle *Sevenin* kanssa.

3.2 Poikkeavuus valtavirrasta

Bordwell et al. ryhtyvät määrittelemään Film noiria poikkeavuuden kautta. Strinati tukee väitettä. Poikkeavuus on ollut mukana alusta asti jo siinä, miten tyyllilaji sai nimensä. Ranskalaiset kriitikot huomasivat, että uudet elokuvat erosivat Hollywoodin optimistisesta ja turvallisesta valtavirrasta.⁵⁶ Poikkeavuudella tarkoitetaan nimenomaan sitä, että noir ei sopinut Hollywoodin viralliseen linjaan. Strinati korostaakin, että Mustaa elokuvaa täytyy tarkastella Hollywoodin konventioiden kontekstissa kulttuurisista vaikutteista huolimatta.⁵⁷ Salo huomioi kontekstin jo kirjan alaotsikossa: ”Johdatus Hollywoodin mustan elokuvan, film noirin, lähteille.”⁵⁸ Tyyllilaji noudatti pääpiirteissään esimerkiksi jatkuvuusleikkauksen sääntöjä ja on ehdottomasti populaaria elokuvaa. Noir ei kuulunut kokeilevan taide-elokuvan piiriin. Tekniset ja muut poikkeavuudet ovat hienoja säröjä, joita noir löi Hollywoodin kilpeen. Bordwell et al. käsittävät, että Film noir pysytteli Hollywoodin sisällä ja haastoi elinympäristönsä, mutta poikkeavuus ei ulotu sen ulkopuolelle. Poikkeavuudella tarkoitan puhtaasti elokuvallisia piirteitä ja tämän takia näkökanta on mielestäni vajaa. Mielestäni noir ylsi myös arkeen ja yhteiskuntaan. Elokuvateorioiden yhteiskunnallisessa tulkinnassa Film noirilla on loppujen lopuksi erittäin konservatiivinen sanoma. Esimerkiksi suosittu näkökulma on, että tyyllilaji heijastaa miesten pelkoja toisen maailmansodan jälkeisen yhteiskunnan naisemansipaatiota kohtaan ja yrittää palauttaa konventionaalisia miesten ja naisten rooleja. Mustassa elokuvassa näkyi ajanhenki ja yhteiskunnan mieliala todella

⁵⁶ Strinati 2000, 118.

⁵⁷ Strinati 2000, 136-137.

⁵⁸ Salo 1982, 3.

selvästi.⁵⁹ Lisäksi noirit ottivat tahtomattaankin kantaa yhteiskunnallisiin oloihin, joten tältä kannalta katsottuna noir ulottui elokuvan ulkopuolelle.

3.2.1 Psykologia

Bordwell et al. esittelevät 4 tapaa, joilla noir haastoi Hollywoodin konventiot. Ensimmäinen on hyökkäys psykologisten syiden kimppuun (An assault on psychological causality).⁶⁰ Elokuvan tyyliin suosii kaikenlaisten psykologisten teemojen käyttöä. Sigmund Freudin psykoanalyysi ylitti Atlantin parin vuosikymmenen viiveellä. Kaliforniaan perustettiin ensimmäinen psykoanalyysi-instituutti 1938.

Noirien tekijöille Freudista tuli valtavan merkittävä vaikuttaja ja keino kiertää Haysin koodisto. Tämä koodisto puhkesi suurimpaan voimaansa 1934. ”Production code” tuki kristillisiä arvoja ja moraalialia. Koodi rajoitti seksin, väkivallan, prostituution, tanssin ja jopa kirurgisten leikkausten esittämistä. Säädökset olivat äärimmäisen taantumuksellisia. Cook kertoo, että vaikka ne tukivat avioliitto-instituutiota, avioparia ei saanut näyttää nukkumassa samassa vuoteessa. Elokuvan sisältöön puututtiin monella tasolla: käsikirjoituksesta kuvattuihin aiheisiin ja dialogiin. Haysin koodiston oli

⁵⁹ Peter von Bagh on kirjoittanut paljon elokuvien yhteiskunnallisista kytköksistä, arjen heijastumista, yleisestä mielialasta, eli mentaliteeteista. Vaikka von Bagh ei itse nimeä tätä, hänen tyyliinsä kirjoittaa ja argumentoinnin keinot liikkuvat osin myös mentaliteettihistorian piirissä. Väitteet eivät ole sinänsä vääriä, hän ei ole vain selkeästi nimennyt metodejaan. Itse viittaa useasti von Baghin huomioihin Film noirista. Hän on eritellyt Mustan elokuvan mentaliteettitekijöitä (niitä nimeämättä) ja hänen ajattelutapansa sopii tutkimukseni päämääriin loistavasti. 1900-luvun puolivälin mentaliteetin tiedostaminen on olennainen osa omaa tutkimustani. Sen päällä lepää koko tulkintani Film noirista ja sen avulla yhdistän tutkimuskohteeni omaan aikaansa ja sitä kautta Mustan elokuvan ydinkauteen. Akatemiassa mentaliteetilla tarkoitetaan Korhosen mukaan menneisyyden merkitystodellisuuksia. Kysymys on kulttuurin kantamien merkitysten hahmottamisesta. Siinä kohtaavat yksilöllinen ja kollektiivinen, pitkän keston ja arkipäivän aika, tiedostamaton ja analyttinen, rakenteet ja yhteensattumat, marginaalinen ja yleinen. Tutkimuksen tarkoitus on paljastaa tiedostamattomia, arjessa kyseenalaistamattomia asioita. Mentaliteettihistoria pyrkii pureutumaan arkeen, populaariin ja tiedostamattomaan. Mentaliteettien etsimisessä on siirrytty elitististen ideologioiden tasolta uusien ihmisryhmien pariin, korkeakulttuurin esteettisistä periaatteista tavallisen ihmisen arkiseen maailmaan. Käsitteenä mentaliteetti on epämääräinen ja tämä onkin aiheuttanut tutkimukselle ongelmia. Sitä on määritelty erityisesti psykologian, sosiologian ja antropologian käsitteillä. Kun mentaliteettia käytetään käsitteellisenä oletuksena ja näkökulmana tutkimuksen taustalla, on sen käyttö tuottanut hyviä tuloksia. Mentaliteetti liittyy ilmiöiden kokonaisuuteen ja se pyrkiikin kokonaisvaltaisuuteen. Sen tulkitseminen vaatii aina kokonaisvaltaista näkökulmaa niin lähteiden tutkimisessa kuin kulttuurin ymmärtämisessä. Mentaliteettien muutosta on yleisesti pidetty hyvin hitaana prosessina, mutta se saattaa muuttua nopeastikin, mutta muutos voi olla tällöin luonteeltaan väkivaltainen. (Korhonen 2001, 40-58. Ks. myös Knuutila 1994, Peltonen 1992, Febvre 1968, Le Goff 1974, Darnton 1990, Hutton 1981 ja Vovelle 1990).

⁶⁰ Bordwell et al. 1985, 76.

tarkoitus toimia hyvän elämän mallina.⁶¹ Noirin maailman kiertyy juuri arveluttavien aiheiden ympärille. Elokuvan tekijöiden täytyi oppia esittämään raiskaukset, murhat, prostituutio, aseet, väkivalta ja seksuaalisuus kiertoilmaisuiden kautta. Freudin keinojen avulla esimerkiksi seksiä voitiin käsitellä symbolisesti. Arkoihin asioihin sai vain vihjata. Tyypillisessä noir-elokuvassa *Scarlett Street* (1945) prostituoitu ei koskaan kerro ammittaan, vaikka se on ilmiselvää. Hänen nimensäkin on vihjaavasti Kitty. Kirjoitus- ja ääntämisasu on lähellä sanaa ”kitten” (kissanpentu). Tämä assosioituu pehmeuteen, viattomuuteen ja leikkiin: joka miehen unelmaan lemменparin ominaisuuksista. Production Coden vaikutus löystyi vuosien myötä ja tämä on osasy siihen, että noireissa voitiin käsitellä sen kieltämiä aiheita. Virallisesti koodisto lopetettiin vasta 1969 ja sen korvasi rating-järjestelmä.

Psykologiaan liittyvistä keinoista poikkeavat tajunnantilat on käytetyimpiä tarinan käänteitä. Etsivä joutuu usein tajuttomaan tilaan, kun hänet huumataan tai häntä pahoinpidellään. Päähenkilö huumaa usein itseään ja suosituin noir-juoma on varmasti viski. Bordwell et al. kirjoittavat, että Film noir horjutti loogista toimintaa ja poikkesi näin valtavirtaelokuvasta.⁶² Elokuvassa *The Big Sleep* (1953) yksityisetsivä Philip Marlowe jatkaa tutkimuksiaan, vaikka hänen työnantajansa ilmoittaa, että juttu on selvitetty. Marlowen toiminnalle ei esitetä minkäänlaista motiivia, vaan hän jatkaa työtä sisäisen pakon ajamana.⁶³ Psykoanalyysin vaikutus on ilmiselvää. Sehän väittää, että ihminen on vaistojensa ja viettiensä vanki ja tämän takia ei toimi rationaalisesti. Noireissa päähenkilöä repii usein jokin sisäinen ristiriita, esimerkiksi trauma. Hän kamppailee jatkuvasti itsensä kanssa ja toimii sisäisen pakkonsa takia, eikä useinkaan järkevästi. Marlowenkin olisi ollut *The Big Sleepissä* parempi hyväksyä tehdystä työstä tarjottu runsas korvaus ja lopettaa tutkimukset. Näin hän olisi kohentanut oman elämänsä tasoa, mutta hän valitsi raskaamman tien. Elokuvassa *Dead Men Don't Wear Plaid* (1982) parodioidaan herkullisesti näitä piirteitä: vaistonvaraisuutta ja traumoja. Päähenkilö saa silmittömän raivokohtauksen aina kuullessaan sanan ”siivooja” (cleaning woman), koska hänen isänsä jätti perheensä ja karkasi siivoojan kanssa. Toisen maailmansodan ahdistus kuvastuu noirien päähenkilöissä.⁶⁴ Sota jatkui ihmisten

⁶¹ von Bagh 1998, 155-157 sekä Cook 1990, 298-300.

⁶² Bordwell et al. 1985, 76.

⁶³ *The Big Sleep* 1953.

⁶⁴ Teoriaan aukeaa myös täysin päinvastainen tulkinta, sillä jotkut tutkijat pitävät sodan jälkeistä aikaa Amerikassa optimismin ja toivon kautena, jolloin noir ei peilaisi kansakunnan sielunmaisemaa. (Strinati

mielissä. Salon mukaan Film noir oli käsitellyt sotaa vain vakoiluaiheiden kautta sodan aikana. Taistelujen loputtua aiheiksi kelpuutettiin sotilaan psykologia ja patologia, sotaveteraanien monimutkaiset kompleksit. Jopa fasismi nähtiin sodan jälkeen psyykkisenä taipumuksena, joka saattoi itää Amerikassakin.⁶⁵ Von Bagh kirjoittaa: ”Jos John Waynen hahmo oli sankari, Bogart oli tuskatilojen sekä sisempien tunteiden tulkki ja usein myös marttyyri”.⁶⁶ Sodan todellisuuteen oli petytty ja aika koettiin hukkaan heitettynä. Minuus joutui kovalle koetukselle. Von Bagh jatkaa, että myös ystävyys tuhoutui symbolisesti. Tämäkin periytyy sodasta, jossa rintamatoverien kuoleminen oli tavallista. Noireissa päähenkilöt ovat yksin painajaistensa kanssa. Vastaava tilanne oli Suomessa sodan loputtua: tapahtumat haluttiin unohtaa ja sodan aiheuttamista traumaista ei haluttu puhua. Veteraanit olivat yksin ajatustensa kanssa ja uskon, että Amerikassa tilanne oli sama. Kuka tahansa saattaa olla petturi (vertaa korruptoituneen poliisin rooli). Sodan jälkeen vallinnut filosofinen suuntaus olikin eksistentiaalisuus, joka korosti yksilön valintoja ja vastuuta. Strinati lainaa Forster Hirschiä ja tiivistää elokuvien pohjaa: ”Noir päästi valloilleen joukon kansallisen mielentilan synkkiä allegorioita 1940-luvulla” (Noir unleashed a series of dark allegories of the national state of mind during the forties).⁶⁷

3.2.2 Sukupuolten esittäminen

Tyypillisiä miesten roolihahmoja ovat yksityisetsivät tai poliisit, pahat poliisit sekä gangsterit ja pikkurikolliset. Naisista tyypillisimpiä ovat femme fatale ja kiltit naiset, joihin päähenkilö saattaa rakastua. Musta elokuva peilaa paljon miesten tunnetiloja ja pelkoja. Toinen haaste, jonka Bordwell et al. kirjaavat, liittyy heteroseksuaaliseen romanssiin: ”A challenge to the prominence of heterosexual romance”.⁶⁸ Strinati puhuu perheen roolista ja lainaa Harveyta, joka väittää, että noirit rakentuvat olemattomalle perheelle ja romanttiselle rakkaudelle tai niiden tuholle.⁶⁹ Tähän liittyy noirien tapa esittää sukupuolet, mikä selittää monella tavalla elokuvien pohjarakenteita. Strinatin

2000, 132-133) Tämä tulkintatapa on selvästi vähemmistössä ja Strinati sekä Bordwell et al. ovat valtavirtaisen tulkinnan kannalla. Itsekin uskon Mustan elokuvan peilaavan juuri pessimismistä ajanhenkeä. Tulkintani Film noirista perustuu reflektioteorian periaatteelle, jonka mukaan elokuvat heijastivat yhteiskunnan yleistä ilmapiiriä, joka noirin tapauksessa on synkkä.

⁶⁵ Salo 1982, 72.

⁶⁶ von Bagh 1997, 93.

⁶⁷ Strinati 2000, 123.

⁶⁸ Bordwell et al. 1985, 76.

⁶⁹ Strinati 2000, 128.

mukaan naiset ovat keskellä näyttämöä, vaikka pääosassa usein onkin mies. Hän esittää, että valtaviiran Hollywood-elokuvassa miehellä on aktiivinen rooli ja naisella passiivinen. Noirien tapauksessa tilanne on päinvastainen. Useat elokuvat kertovat naisen suunnitelmista ja toimista, jotka ovat aluksi piilossa, mutta paljastuvat tarinan etenemisen myötä.⁷⁰

Film noirien keskeinen naishahmo on femme fatale, kohtalokas nainen. Määritelmä on sananmukainen, sillä naisen toimet koituvat yleensä miehen kohtaloksi. Bordwell et al. laajentavat kuvaa: ”sankaritar on seksuaalisesti puoleensavetävä, mutta mahdollisesti petollinen” (heroine is sexually alluring but potentially treacherous).⁷¹ Strinati jatkaa, että seksuaalisen naisen viettelemänä mies tuhoutuu ja miehen rooli on olla pelinappula naisen vedellessä naruista kulissien takana. Vaikka tyypillinen miehen rooli onkin kovaksi keitetty (sananmukainen käänös termistä ”hard-boiled”) etsivä, mies on silti heikko.⁷² Elokuvat on usein rakennettu niin, että naisilla on avain päähenkilön tavoitteisiin ja he pitävät miehiä otteessaan (usein seksuaalisella vetovoimallaan). Sankarin, vaikkapa yksityisetsivän, täytyy ehkä tappaa nainen saavuttaakseen päämääränsä ja murtautuakseen irti naisen kahleista.⁷³ Rakkaus tuhoutuu siis väistämättä. Strinati kertoo: ”näiden elokuvien pääparien seksuaaliset suhteet eivät johda romanttiseen rakkauteen ja uuden perheen perustamiseen. Sen sijaan suhde tuhoaa parin”. (The main sexual relationship in these films does not become romantic love and lead to the formation of another family. Instead, the couple is destroyed by the relationship).⁷⁴ Elokuvan *Angel Face* (1953) lopussa pääpari istuu autossa valmiina lähtemään paikkakunnalta kohti uutta elämää. Nainen on ajajan paikalla ja peruuttaa tietoisesti auton rotkoon. Palava auto on elokuvan toiseksi viimeinen kuva. *Out Of The Past* (1947) päättyy sen sijaan tahattomaan kolariin, jossa pääpari kuolee. Molemmissa miespääosaa näyttelee Robert Mitchum. Poikkeuksia tietysti on. Loppuratkaisut eivät säännönmukaisesti johda pääparin tuhoon. Aiheesta kerron tarkemmin luvussa 3.2.3.

Scarlett Street (1945) on loistava esimerkki femme fatalen roolista ja romantiikan esittämisestä. Päähenkilö Criss Crossin työ on tylsää konttorissa ahertamista ja avioliitto

⁷⁰ Strinati 2000, 126

⁷¹ Bordwell et al. 1985, 76.

⁷² Strinati 2000, 126-127.

⁷³ Bordwell et al. 1985, 76.

⁷⁴ Strinati 2000, 129.

on onneton. Hän hakee sisältöä elämäänsä maalamalla. Hän tutustuu ja ihastuu prostituoituun Kittyyn. Kitty käyttää miestä hyväkseen ja elää tämän kustannuksella. Nainen kietoo Crossin täysin sormensa ympärille ilman aikomustakaan antaa vastarakkautta. Juoni kehittyy lopulta niin, että Cross tappaa Kittyn ja tämän rakastaja joutuu teosta vankilaan. Tämän jälkeen Cross ei voi enää julkaista uusia maalauksia, koska teokset on signeerattu Kittyn nimellä. Nalkuttava vaimo jättää miehensä nähtyään hänen maalauksiaan ja luulee töitä Kittyn tekemiksi. Cross päätyy asumaan kadulle ihmisrauniona.

Miksi naiset esitettiin seireeneinä? Yksi syy tähän on, että toisen maailmansodan aikana miehet olivat rintamalla ja naiset menivät töihin. He vaurastuivat, itsenäistyivät ja valtasivat perinteisiä miesten paikkoja yhteiskunnassa. Noir heijastaa miesten pelkoja naisia kohtaan. Cook löytää konkretian ja realismin kuvailemalla tyypillisen noir-elokuvan naista: ”... monet naisista ovat vaimoja, morsiamia ja sydänpöyryjä, jotka pettivät miehiään toisten rakastajien kanssa sodan aikana.” (...many of the women are wives, fiancées, and sweethearts who have betrayed their men with other lovers during the war.)⁷⁵ Strinati esittää, että Film noirit olisivat moraalikertomuksia siitä miten käy, jos mies ja nainen poikkeavat konventionaalisista rooleista,⁷⁶ jotka kärjistetyesti esittävät naisen kotiäitinä ja miehen perheen elättäjänä ja johtajana.

3.2.3 Non-happy-end

Edelliset esimerkit elokuvista sisälsivät jo Bordwellin et al. kolmannen kohdan, joka poikkeaa totutuista Hollywoodin kaavoista. He väittävät, että noireille ominaisia ovat onnettomat loput tai onnelliset loput, jotka vaikuttavat laimeilta ja päälle liimatuilta. He kysyvät, miten voi olla iloinen oikeuden toteutumisesta, jos koko elokuva on esiteltyt esimerkiksi hirviömäisiä ja korruptoituneita poliiseja.⁷⁷ Tässä kohdassa Strinati nostaa esiin noirien tavan käsitellä optimismia ja pessimismia. Jälkimmäiseen noir kallistuu vahvasti. Hänen mielestään Musta elokuva suhtautuu ”pessimistisesti sosiaaliseen ja yksilön kehittymiseen ja parantumiseen sekä kyynisesti ihmisen motivaatioon” (...pessimistic about the prospects for social and individual progress and improvement

⁷⁵ Cook 1990, 469.

⁷⁶ Strinati 2000, 129.

⁷⁷ Bordwell et al. 1985, 76.

and cynical about human motivation), sillä raha kaiken yläpuolella ohjaa ihmisen toimintaa ja väistämättömästi korruptoi yhteiskuntaa.⁷⁸ Hänen mukaansa tämä on täydellinen vastakohta amerikkalaiselle unelmalle, jota valtavirtaelokuva tukee. Hän väittää, että materiaallinen hyvinvointi on amerikkalaisen unelman huippu ja noireissa se on pahan alku ja juuri. Tämän takia tyylilaji on luonteeltaan kyyninen, pessimistinen ja epätoivoinen. *Scarlett Streetin* loppua voisi luonnehtia superdeterministiseksi. Päähenkilö saa ankaran rangaistuksen. Hän on menettänyt niin henkisen kuin fyysisen omaisuutensa. Tuska on loputon. Poliisi ei usko hänen murhatunnustustaan ja hän ei saa vapautustaan, teloitusta. Criss Crossin kohtalon on painia sisäisessä helvetissään lopun elämäänsä. Strinati tiivistää osuvasti: "...naisen tuho on yleensä fyysinen ja moraalinen, kun taas miehen kohtalo on, jos ei kuolema, niin melankolia" (...female's destruction is usually physical as well as moral, while male's fate is, if not death, then melancholy.)⁷⁹ Esimerkit elokuvista *Out Of The Past* ja *Angel Face* luvussa 3.2.2 ovat Mustan elokuvan loppuratkaisuista mustimpia.

Kuten Bordwell et al. mainitsivat, onnelliset loput ovat mahdollisia noireissa. Niiden vaikutus on silti hämmentävä, vaivaannuttava tai vieraannuttava, koska koko elokuva on esittänyt, etteivät asiat ole yleisesti hyvin. Onnellinen loppu vaikuttaa usein teennäiseltä. Muiden muassa elokuvat *Murder, My Sweet*, joka tunnetaan myös työnimellään *Farewell My Lovely*, (1944) ja *Laura* (1944) kuuluvat keskeisiin noir-elokuviiin, ja niiden lopussa pääpari saa toisensa. Vaikutelma on outo, koska esimerkiksi ensimmäisessä katsoja tietää, että epärehelliset ihmiset ja pikkukonnat eivät häviä elokuvan lopun myötä. Samanlainen kieroutunut vaikutelma on elokuvan *Touch Of Evil* (1958) lopussa. Korruptoitunut poliisi ja tarinan antagonisti kuolee, mutta korruption ongelmaa ei ole silti ratkaistu.

3.2.4 Klassinen tekniikka

Klassisen tekniikan kritiikki on viimeinen haaste, jonka Bordwell et al. listaavat. Hekin lainaavat Paul Schraderia, jonka mukaan elokuvat käyttävät yö-valaisua ja ne kuvattiin aidoilla tapahtumapaikoilla. Lisäksi niissä käytettiin "levotonta ja epävakata" (restless

⁷⁸ Strinati 2000, 121.

⁷⁹ Strinati 2000, 129.

and unstable) tilaa sekä jännittyneitä ja tiukkoja (tense) kompositioita.⁸⁰ Noir loi omanlaisensa, helposti tunnistettavan visuaalisen estetiikan. Mise-en-scéenen⁸¹ elementit ovat luonnollisesti Film noirin tunnistettavimmat piirteet.

Valaisu on noireja leimaavin mise-en-scéenen elementti. Elokuviissa käytettiin chiarascuro-valaisua. Bordwell ja Thompson luonnehtivat termiä äärimmäisen tummiksi ja vaaleiksi alueiksi kuvarajauksen sisällä (**kuva 1**).



1. *The Locket* (1946)

Usein törmää tapauksiin, joissa chiarascuron synonyymina käytetään termiä low-key -valaisu. Ero on siinä, että chiarascuro on nimenomaan efekti: äärimmäiset tummat ja vaaleat kohdat kuvassa. Low-key puolestaan voi olla pelkästään tumma kuva. Efekti saavutetaan low-key -valaisun avulla, joka on vastakohta usein mainstream-elokuvissa käytetylle high-keylle. Jälkimmäisessä valolla ei ole selkeää suuntaa, se on pehmeää ja tasaista. Yksityiskohdat näkyvät kuvan tummissa ja vaaleissa alueissa. Kontrastit ovat vaisuja. Low-key valaisussa valon laatu on kovaa ja sillä on suunta. Valon lähteitä on vähän ja ne ovat usein motivoituja. Esimerkiksi katulamppu kuvassa saattaa olla kuvan ainoa valon lähde. Tämä aiheuttaa voimakkaita, kontrastisia kuvia, joissa mustaa on paljon ja näiden alueiden yksityiskohdat hukkuvat.⁸² Noir-elokuvissa kuvat ovat kontrastisia lähes koko ajan. Usein päivä- ja sisätälakuvatkin on valaistu jyrkästi, vaikka reaalitilanne voisi olla erilainen. Varjoja käytetään valaisun osana paljon hyväksi (**kuvat 2 ja 3**).

⁸⁰ Bordwell et al. 1985, 76.

⁸¹ Mise-en-scène tarkoittaa kaikkea, mitä kuvassa näkyy. Sen piiriin kuuluvat esimerkiksi valaistus, lavasteet, näyttelijänsuoritus, tila ja puvustus. (Bordwell & Thompson 1997, 169-209.)

⁸² Bordwell & Thompson 1997, 178-182.



2. *Raw Deal* (1948)



3. *Kiss The Blood Off My Hands* (1949)

Bordwell et al. esittävät, että elokuvien visuaalisuuden oli tarkoitus kuvata päähenkilöiden epävarmuutta ja epätietoisuutta. Ahdistuneen mielentilan kuvaamista varten otettiin käyttöön kertojan ääni, takaumat ja subjektiiviset kamerat. Nämä tavat haastoivat neutraalisuuden ja näkymättömyyden, johon valtavirtaelokuvien helppous ja sulavuus perustuu.⁸³ Kaikella tällä pyrittiin näyttämään, miltä päähenkilöstä tuntuu ja kuvata koko mise-en-scénella hänen henkistä tilaansa. Tämä tapa perittiin saksalaisesta Ekspressionistisesta elokuvasta, johon palaan luvussa 3.3.2.

Tekniikan kehitys oli välttämätön mustan estetiikan syntymiselle. Cook kertoo, että paremman filmimateriaalin⁸⁴ ja sodan myötä kehitettyjen valovoimaisien kameraobjektiivien myötä pystyttiin kuvaamaan tummia kuvia vähällä valolla. Laajakulmaobjektiiveja käytettiin paljon, mikä lisäsi kuvan syvyysterävyyttä ja toi lähikuviin ekspressionistista vääristymää.⁸⁵ Kertojarakenteen ja teknisen kehityksen langat yhteen vetämällä päästään vain yhteen elokuvaan. Mustan elokuvan estetiikka pohjautuu pitkälti 1920-luvun ekspressionistiseen elokuvaan, mutta von Baghin mielestä ”Ehkä suurin yksittäinen dynamiittipanoks oli kuitenkin Amerikkalainen: Orson Wellesin *Citizen Kane* (1941). On melkein helpompi luetella ne noirit, joissa sen luomaan kertojantekniikkaan ei törmää.”⁸⁶ En voi kiistää väitettä. Mustaan elokuvaan viittaavat vaikutteet ovat ilmiselviä. *Citizen Kane* on tunnettu kertojarakenteestaan

⁸³ Bordwell et al. 1985, 76.

⁸⁴ Bruce F. Kawin tarkentaa, että ennen vuotta 1926 eniten käytetty mustavalkea filmi oli laadultaan ortokromaattinen (orthochromatic), joka reagoi vain spektrin siniseen ja vihreään. Pankromaattinen (panchromatic) filmi, jolle Film noirin keskeisen kauden elokuvat kuvattiin, sen sijaan oli herkkä koko näkyvälle spektrille: sinisestä punaiseen. (Kawin 1992, 129.)

⁸⁵ Cook 1990, 469.

⁸⁶ von Bagh 1997, 104.

(tarinaa kerrotaan eri henkilöiden näkökulmista takaumina) ja syvätarkasta kuvauksestaan. Elokuva ennakoi tulevia teemoja. ”Vallan turmeluksen, menneisyyden jäljityksen ja todistajanlausuntojen mosaiikissa oli suuruutta ja ulottuvuuksia tutkittavaksi ja matkittavaksi vuosikymmeniksi eteenpäin.”⁸⁷ Teosta ei voi siltikään lukea noiriksi, koska sen aihe- ja ilmapiiri ovat eri maailmasta.

Von Bagh luettelee Mustan elokuvan visuaalisuuden ikoneja:

*”hämärät ja ahtaat kujat, sateiset kadut, yleensä märät ja kosteat pinnat, kuvat vedestä (oppineet puhuvat ”freudilaisesta kiintymyksestä veteen), peilit, kiiltävä teräs, suljettujen miljöiden hämärä ja puolivalo, joka oli myös kustannuskysymys.”*⁸⁸

Salo jatkaa: ”Suljetut sisätilat vallitsevat, niin että yötä ja päivää on mahdotonta erottaa toisistaan.”⁸⁹ Film noirien tuottamiseen ei todellakaan käytetty paljon rahaa ja niiden estetiikka syntyi osittain pakkotilanteen edessä. Strinati kertoo, että niitä alettiin tuottaa alun perin B-filmeinä. Tuohon aikaan teatterinäytännöissä esitettiin kaksi elokuvaa, joista A-kela oli varsinainen kassamagneetti ja B-elokuva kylkiäinen. Tästä ja myös sodasta johtuen tekijöillä ei ollut rahaa ja tarpeista ylen määrin käytettävissään. Tärkeää on, että B-statuksen johdosta elokuvien tekemiseen ei yhtiöiden puolelta kiinnitetty paljoa huomiota ja tekijät saivat taiteellisen autonomian, mikä oli hedelmällinen maaperä toisenlaisen ilmaisun kokeilemiselle.⁹⁰ Salo täsmentää: ”Pienillä rahoilla rohjettiin lähestyä arempia aiheita kuin suurilla, mielikuvitus kiihottui rajoituksista ja käänsi ne edukseen.”⁹¹

Elokuvia luonnehdittiin omana aikanaan realistisiksi. Uskon, että toisen maailmansodan myllerryksen aikana ja sen jälkeen vallitsi tarve nähdä asiat realistisella tavalla. Uskon, että tämä liittyi tarpeeseen käsitellä vaiettuja sodan traumoja. Noir vastasi huutoon. Niiden miljööt vakiintuivat taloudellisista syistä. Lavasteiden rakentaminen studioon oli kallista, joten B-elokuvien tekijät rupesivat kuvaamaan aidoissa kuvausympäristöissä. Lisäksi kansalaiset näkivät taisteludokumentteja sodasta ja Italian neo-realismin

⁸⁷ Salo 1982, 17.

⁸⁸ von Bagh 1997, 105-106.

⁸⁹ Salo 1982, 25.

⁹⁰ Strinati 2000, 141-142.

⁹¹ Salo 1982, 97.

kukoistukausi osuu samaan Film noirin kanssa. Eräänlaisena realismin ilmentymänä pidän myös noirien dialogia (verrattuna siloiteltuun valtaelokuvaan). Von Bagh kommentoi osuvasti: ”... on ominaista käytöskulttuurin sadistisuus ja brutaalisuus tai sen puute”.⁹² Hän viittaa noirien väkivaltaisuuteen ja morbidiuteen, mutta kommenttia voi soveltaa myös puheeseen. Se on kärkevää, piikikästä, kyynistä, töksäyttelevää ja paikoin epäkohteliastakin: ehkäpä lähempänä kadun kieltä. Toisaalta dialogissa käytetään samalla myös romanttisia kielikuvia. Yleensäkin hahmot ovat erittäin sanavalmiita ja vastaavat loistavalla verbaalisella piikillä keskustelukumppanilleen sekunnin murto-osassa. Kuvaava määritelmä tälle on konekiväärilogi.

Erikoiset aika-rakenteet ovat ominaisia Mustalle elokuvalle. Käytetyin kerronnan keino ovat takaumat. Ne voisivat kuulua myös luvun 3.2.1 psykologisen poikkeavuuden piiriin, mutta elokuvakerronnan kannalta ne uudistivat ilmaisua. Klassinen esimerkki tapahtumien takautuvasta kerronnasta on elokuva *Double Indemnity* (1944), jossa päähenkilö alussa aloittaa tarinan kertomisen haavoittuneena ja kuolee lopussa tarinan päätyttyä. *Sunset Boulevardissa* (1950) tapahtumat kerrotaan jo kuolleen miehen näkökulmasta. Lisäksi muiden muassa elokuvissa *Murder, My Sweet*, *The Postman Always Rings Twice* (1946) ja *Laura* käytetään takautuvaa kerrontaa.

Subjektiivinen ote elokuvaan periytyi pulp-kirjallisuudesta, josta tekstin tyyli siirtyi lähes sellaisenaan valkokankaalle. Voice-overin käyttäminen kertojan (päähenkilön) äänenä vakiintui noir-elokuvaan. Varsinkin etsivät pohtivat tai selostavat tilanteita katsojille. Kertojan ääni koettiin vieraannuttavana elementtinä, mikä vei noiria kauemmas valtavirrasta, joka pyrkii samaistamaan ja imemään katsojat elokuvan maailmaan.⁹³ Tapa ei ollut yleinen valtavirtatuotannossa ja sen takia se on paikallaan lisätä Bordwell et al. listaan.

⁹² von Bagh 1997, 104.

⁹³ Pelissä voice-overin käyttäminen ei mielestäni vieraannuta pelaajaa pelistä, vaan pikemminkin vahvistaa yhteyttä populaarikulttuurin vakiintuneisiin ilmaisutapoihin. Tekniikka on vakiintunut konventionaaliseksi kerronnan muodoksi vuosikymmenien aikana, eikä sitä enää kummastella. Myöskään Galen Davis ei mainitse voice-overia vieraannuttavana elementtinä Game noir -käsitettä määritellössään.

3.2.5 Fatalismi sekä hyvyyden ja pahuuden problematiikka

Strinati täydentää Bordwellin et al. näkemyksiä mielestäni kahdella tärkeällä kohdalla. Fatalismi eli kohtalonusko on näistä ensimmäinen. Se määrittää noiria kauttaaltaan. Strinati tiivistää, että maailman ja ihmisten tapahtumia ohjailee ulkopuolinen voima, kohtalon käsi, johon ihminen ei voi vaikuttaa. Tähän liittyy psykologian piiristä lannistunut, periksi antamisen mentaliteetti, joka sodan vaikutuksesta vallitsi Amerikassa. Strinati näkee kohtalon ihmisen tilan ominaisena piirteenä ja näin ollen amerikkalaisen unelman kritiikkinä. Hän toteaa, että kohtalo tekee tyhjäksi ponnistelut (kova työ, liikeyritykset, aloitteellisuus) tätä unelmaa kohti.⁹⁴ Ihminen ajautuu elokuvissa tapahtumien mukana, joutuu niihin tahtomattaan. Poispääsyä ei ole, vaan asiat täytyy (sisäisen pakon voimasta) hoitaa loppuun asti. Hyvä esimerkki tästä on etsivän ja naisen suhde. Kohtalokas nainen vain sattumalta kävelee juuri tämän etsivän toimiston ovesta sisään ja vetää miehen tapahtumiin mukaan. Mutta myös nainen on kohtalon uhri. Hänkään ei ole valinnut omaa kurjaa tilannettaan, jollaisessa femme fatalet tyypillisesti ovat. *The Big Sleep*issä tapahtumia ohjaava kohtalo heijastuu Marlowen repliikissä hänen selostaessaan kuolemantapausta: ”The gun went off, it’s gun’s will”.⁹⁵ Hän ei yritäkään kertoa, kuka oli ampuja tai miksi oli ammuttu, vaan selittää kaiken sattuman roolilla. Ase laukesi omasta tahdostaan. Marlowen repliikkihän tarkoittaa, että tähän laukaukseen ei kukaan (edes ampuja) voinut vaikuttaa.

Toinen Strinatin huomio keskeisistä piirteistä on hyvän ja pahan problematiikka. Musta elokuva määrittelee jälleen itsensä poikkeavuuden kautta. Hollywoodin massatuotannoissa hyvä ja paha ovat yleensä omissa lokeroissaan ja hyvä voittaa lopussa. Noireissa näiden raja on erittäin häilyvä sekä ongelmallinen ja tämä problematiikka toistuu myös pelissä. Henkilöhahmot eivät ole yksiselitteisiä. Klassinen esimerkki noirin maailmasta on korruptoituneen poliisin hahmo. Strinati käyttääkin esimerkkinä elokuvaa *Touch Of Evil*, jossa poliisipäällikkö esittää tekaistuja todisteita rikollisia vastaan. Hänellä ei ole oikeaa näyttöä, vaan pelkkä aavistus epäillyn syyllisyydestä. Hän oikeuttaa tekonsa ajatuksella siitä, että kaikki ovat syyllisiä johonkin. Jos epäilty ei syyllinen juuri tähän rikokseen, hän erittäin todennäköisesti on tehnyt jotain muuta lainvastaista. Strinatin mukaan mustassa maailmassa vain harva voi

⁹⁴ Strinati 2000, 120.

⁹⁵ *The Big Sleep* 1953.

paeta moraalista heikkoutta.⁹⁶ Tämä pitää täysin paikkansa ja ajatusta on hyvä peilata etsivän (päähenkilön) ja femme fataalen suhteen kautta. Miehen moraalit on tavallisesti hukassa ja hän joutuu tasapainoilemaan valintojensa, moraalinsa, etujensa ja ulkoisen paineen välillä. Nainen on usein onnettomassa asemassa ja hän yrittää parantaa omia elinolojaan. Tavoite on moraalisesti oikeutettu ja hyväksyttävä, mutta hän käyttää tähän arveluttavia tai laittomia keinoja. Etsivä auttaa naista, koska hänet on kiedottu seksuaalisesti viehättävän naisen sormen ympärille ja normaalisti miehenkin etu on pelissä mukana. Päähenkilö ymmärtää usein tekevänsä väärin, mutta toimii silti, koska se auttaa häntä pääsemään omaan päämääräänsä. Näin teki esimerkiksi Philip Marlowe elokuvassa *The Big Sleep*.⁹⁷

Hyvien ja pahojen roolia käännettiin muillakin tavoin. Salo kertoo elokuvasta *The Asphalt Jungle* (1950), jossa pääosassa ovat roistot. Heidät kumminkin kuvataan toisilleen lojaaleina, solidaarisina ja haavoittuvina yksilöinä, ”joiden keskinäinen avunanto ja arvostus, kunniantunto ja unelmat ansaitsevat kaiken myötätuntomme – vastoin turmeltuneen poliisin tai moralistisen turmeltumattoman poliisipäällikön vakaumuksia.”⁹⁸

Huomiot amerikkalaisen yhteiskunnan ja unelman kritiikistä nivoutuvat Strinatiin mukaan siihen, miten Musta elokuva esittää ihmisen motivaation ja käyttäytymisen pessimistisestä ja kyynisestä kulmasta sekä siihen, että kohtalo lopulta tavoittaa ihmisen, vaikka sitä yrittää paeta. Taloudelliset ja seksuaaliset edut ovat syy ihmisten toiminnalle elokuvissa. Näin tyyllilaji moukaroit materialistista ja perhekeskeistä onnen tavoittelua, mikä oli (ja on) tyypillistä amerikkalaiselle arvokäsityksille. Tämä tehdään osoittamalla, että yritykset eivät johda onneen, vaan moraalittomuuteen, sosiaaliseen epäjärjestykseen ja rikokseen. Koska raha ohjaa tätä amerikkalaisen unelman tavoittelua, Mustan elokuvan teemat kääntyvät kritiikiksi sitä kohtaan.⁹⁹ Film noirin luonne ei ollut puhtaasti poliittinen, vaikkakin yhteiskunnan epäkohtia kommentoitiin varsin voimakkaasti. ”...olivat apoliittiset film noirit, jotka eivät näyttäneet kovin iloista näkökulmaa elämään minkään hallituksen järjestelmän alaisena”¹⁰⁰ (...there were the

⁹⁶ Strinati 2000 122.

⁹⁷ *The Big Sleep* 1953.

⁹⁸ Salo 1982, 59.

⁹⁹ Strinati 2000, 123.

¹⁰⁰ Cook 1990, 472.

apolitical films noir, which did not take very sanguine view of life under any system of government). Yksi parhaista esimerkeistä on elokuva *Force Of Evil* (1948). Elokevassa asianajaja Joe Morse päätyy harmaalle alueelle rikoksen ja laillisuuden väliin auttaessaan gangsteripomoa. Päähenkilön tavoite on yksinkertaisesti ansaita paljon rahaa ja siksi hän on ottanut asiakkaakseen rikollispomon. Lopussa hänen veljensä kuolee ja epärehellinen toiminta paljastuu virkavallalle. Hän ei saa haaveilemaansa omaisuutta ja on pakotettu jatkamaan elämäänsä lainsuojattomana. Teoksessa on vahva vasemmistolainen näkökanta ja se kritisoi kapitalismia ja rautalankamallilla näyttää kuinka rahan tavoittelu johtaa epäonneen ja kurjuuteen.

3.3. Tyyli: Hard-boiled -kirjallisuus

Film noirin kulttuurinen tausta on juurtunut syväälle hard-boiled -kirjallisuuteen. Tästä perinteestä käytetään myös nimeä pulp-kirjallisuus. Nimi juontaa juurensa tarinoiden alkuperäiseen julkaisuformaattiin: lehtiin. Ne painettiin halvalla ja heikkotasoiselle puuselluloosapaperille ja nidottiin räikeiden kansien sisään. Nämä julkaisut hajosivat helposti ja nykypäivään niitä on säilynyt vähän. Kirjoittajia oli paljon, mutta vain muutamista tuli oikeita kirjailijoita ja he ovat sittemmin saaneet tunnustusta työstään. Bordwell et al. huomauttavat, että tässä 1930- ja -40-lukujen kirjallisuuslajeissa olivat käytössä samat narratiiviset välineet, joita Film noirin käytti.¹⁰¹ Kovaksi keitetty yksityisetsivät, kohtalokkaat naiset, korruptoituneet poliisit, räjähtävä toiminta, väkivalta, kyyninen huumori, öiset tapahtumat, miljööt, kärkevä dialogin tyyli, pessimismi sekä jopa valot oli valmiiksi kirjoitettu. Bordwell et al. siteeraavat Cornell Woolrichia:

*"We went down a new alley... ribbons of light spoked across this one, glimmering through the interstices of an unfurled bamboo blind stretched across an entryway... The bars of light mad cicatries across us... For a second I stood alone, livid weals striping me from head to foot"*¹⁰²

Myös fatalismi on hyvin esillä hard-boiled kirjallisuudessa. Robert Leslie Bellem aloittaa novellinsa *Kuolleen miehen pää* (1935) ilman tilanteen pohjustusta: "Aukaisin

¹⁰¹ Bordwell et al. 1985, 76.

¹⁰² Bordwell et al. 1985, 77.

paketin ja ihmisen pää kierähti syliini. Miehen pää – jonka silmien välissä oli luodinreikä”.¹⁰³ Kirjoituksen ensimmäisillä sivuilla myös ”pitkä, veistoksen mallinen blondi”¹⁰⁴ ilmestyy etsivän oven taakse. Päähenkilö tempaistaan tapahtumiin mukaan kuin kohtalon ja sattuman johdattamana.

Strinati mainitsee tärkeimpinä kirjailijoina muiden muassa Raymond Chandlerin, Dashiell Hammettin, James M. Cainin ja Cornell Woolrichin. Heidän panoksensa elokuvalle on ollut merkittävä. Salo lisää listaan W.R. Burnettin, Graham Greenen ja Eric Amblerin, mutta korostaa Woolrichin asemaa noirin keskeisenä ideamoottorina. Salon mukaan hänen kirjojaan kuvitettiin tiuhimmin vuosina 1942-50.¹⁰⁵ Strinati kertoo, että näitä kirjoja luettiin elokuvakäsikirjoituksen tavoin ja ne korostivat toimintaa, tunnelmaa ja dialogia juonen, kuvaavuuden ja itsetutkiskelun kustannuksella. Monien kirjoittajien romaaneista tehtiin noir-elokuvia ja useat heistä lähtivät työskentelemään Hollywoodiin käsikirjoittajiksi.¹⁰⁶ Ensiksi mainittu kirjailija loi Philip Marlowen klassisen etsivähahmon ja klassikkofilmatisoinnit *The Big Sleep* ja *Murder, My Sweet* perustuvat hänen kirjoihinsa *The Big Sleep* (1939) ja *Farewell, My Lovely* (1940). Dashiell Hammett on puolestaan Sam Spaden isä. Tämä etsivä on pääroolissa elokuvassa *The Maltese Falcon*. James M. Cainin kirjoihin *The Postman Always Rings Twice* (1934) ja *Double Indemnity* (1936) pohjautuvat samannimiset keskeiset noir-elokuvat. Viimeksi mainittuun elokuvaan käsikirjoituksen teki Raymond Chandler yhdessä ohjaaja Billy Wilderin kanssa. Lisäksi mainitsemisen arvoinen kirjailija on Mickey Spillane. Hänen kynästään on lähtöisin äärimmäisen kovaotteinen etsivähahmo Mike Hammer. Eri kirjailijoiden tarinoiden ja tapahtumien kirjo on laaja. Ääriesimerkkeinä voidaan pitää vaikkapa Chandlerin ritarillista, yliopistokoulutuksen saanutta Marlowea ja Spillanen tylyä sekä brutaalia Hammeria. Lisäksi pulp-kirjallisuudessa käytettiin rikollisen näkökulmaa ja myötätunto asetettiin heidän puolelleen. Myös tapahtumien intensiteeteissä on eroja. Chandlerin etsivät tarttuvat aseeseen vain pakon edessä, kun taas toiset novellistit eivät säästä luoteja. Esimerkiksi MacKinlay Kantorin toiminnan kuvaus novellissa *Hemingway-jahti* voisi olla vaikka *Max Payne* -peleistä, vaikka alkuperäinen teos *The Hunting of Hemingway* julkaistiin jo 1934. ”Kourallinen hauleja Daven poikkisahatusta heitti hänet vasten hauraita ikkunoita

¹⁰³ Bellem 1935, 75.

¹⁰⁴ Bellem 1935, 77.

¹⁰⁵ Salo 1982, 78.

¹⁰⁶ Strinati 2000, 135.

– ruudut pirstoutuivat säpäleiksi ja Herasin ruumis putosi vääntyillen ja kiemurrellen kolme kerrosta alempana olevalle kivetylle pihalle”.¹⁰⁷

3.3.1 Ekspressionismi

Film noirin visuaalisuus on ottanut paljon vaikutteita Ekspressionistisen elokuvan esteetikasta. Esittelen tätä elokuvan lajia luvussa 3.3.2, mutta ensin paneudun taidesuuntaukseen laajemmin. Von Bagh kirjoittaa, että Mustan elokuvan päätyyli on ”kulmikas, painajaismainen, rajusti emotionaalinen ilmaisu” ja viittaa ekspressionismiin.¹⁰⁸ Tyyliuuntaus on kirjava ja käsite laaja. Piirteet kattavat esittämistavat maalaustaiteesta teatteriin ja arkkitehtuurista elokuvaan. Michel Ragonin mukaan ekspressionismi ei ole koulukunta tai suuntaus, vaan hän kuvailee sitä sanalla ”virtaus”.¹⁰⁹ Pidän tästä ilmaisusta, koska itsekin miellän ekspressionismin ennemmin tiettyjä teoksia yhdistäväksi henkiseksi siteeksi kuin yhtenäiseksi visuaaliseksi tyyliksi. Tällöin myös yhteys elokuvan tyyliin vahvistuu. Seuraavissa kappaleissa keskityn saksalaisen ekspressionismin vaiheisiin ja otan esiin niitä piirteitä, jotka ovat mielestäni olennaisia Film noirin kannalta.

Liikkeen edustajia oli useissa maissa, mutta leimallisesti se oli saksalainen taidesuuntaus. Maantieteellinen raja on perusteltua, sillä juuri Saksassa suuntaus siirtyi elokuvaan. Sen kaksi merkittävintä ja tunnetuinta ryhmittymää syntyivät Dresdenissä ja Münchenissä. Suuntauksen kukoistuskausi sijoittui 1900-luvun kahdelle ensimmäiselle vuosikymmenelle.

Joukko arkkitehtiopiskelijoita perusti Die Brücke -ryhmän Dresdenissä 1905. Ryhmän johtohahmona pidetään Ernst Ludwig Kirchneriä. H.H. Arnason toteaa, että nimellä (Brücke = silta) on symbolinen merkitys yhdistää kaikki vallankumoukselliset ja (taiteen) vellovat elementit. (linking ”all the revolutionary and surging elements”).¹¹⁰ Amy Dempsey lisää, että nimen piti myös merkitä linkkiä tulevaisuuden taiteen kanssa. Toiminnan filosofinen pohjavire sekä silta-aiheen käyttö nimessä ja ryhmän töissä on

¹⁰⁷ Kantor 1934, 169.

¹⁰⁸ von Bagh 1997, 106.

¹⁰⁹ Ragon 1980, 11.

¹¹⁰ Arnason 1986, 121.

yhdistetty Friedrich Nietzschen kirjaan *Also Sprach Zarathustra*.¹¹¹ Ryhmällä ei ollut tiukkaa poliittista ohjelmaa. Taiteilijat olivat idealisteja, vilpittömänä tarkoituksenaan parantaa maailmaa taiteen kautta. He inhosivat aikakautensa vallitsevia taidesuuntauksia ja halusivat uudistaa taidetta, kapinoida akateemista perinnettä vastaan. Tämä sopii hyvin avantgarden henkeen, jonka edustajia ekspressionistit kiistatta olivat.

Arkkitehtiopinnoista huolimatta ilmaisu keskittyi maalaustaiteeseen, puunveistoon ja grafiikkaan. Olli ja Markku Valkonen erittelevät ryhmälle tyypillisiä maalaustaiteen keinoja. Jugend-tyylistä ryhmä otti käyttöönsä ”kontrasteja uhkuvan graafisen viivan. Sen teho pääsi oikeuksiinsa puupiirroksissa, mutta sen vaikutukset näkyvät myös maalausten tehostetuissa ääriviivoissa”.¹¹² Puupiirroksiset ja niiden avulla tehdyt painotyöt ovat tärkeitä elokuvailmaisun kannalta. Niiden graafinen kulmikkaus sekä värien ehdottomuus ja jyrkät kontrastit ehkä johtuvat osittain käytännön syistä, mutta siirtyivät elokuvailmaisuun lähes sellaisenaan. Varsinkin mustavalkoisten painotöiden vastaavuus ekspressionististen tai Film noir -elokuvien kuvaston kanssa on huikea. Lisäksi vaikutteita otettiin niin Saksalaisen gotiikan kuin Afrikan ja Oseanian alkuperäiskansojen puuveistoksista ja patsaista. Mielestäni Euroopan ulkopuolelta tulleet puutyöt ovat selkeässä yhteydessä ekspressionismille ominaiseen liioiteltuihin ja vääristyneisiin muotoihin ja mittasuhteisiin. Dempsey jatkaa, että tyypillisiä piirteitä olivat yksinkertaistettu piirtämistyyli ja voimakas, kontrasteihin nojaava rohkea värien käyttö.¹¹³ Gotiikasta omaksuttiin rikkonainen rakenne.¹¹⁴ Samankaltaisia yksinkertaisia ja vahvoja elementtejä käytetään myös Film noirin ilmaisussa, esimerkiksi laajoina (lähes mustina) varjoalueina kuva-alassa (**kuva 1.**).

Tärkeitä esikuvia Die Brücke -ryhmälle olivat Edward Munch ja Vincent van Gogh. Vaikutus oli enemmän henkistä kuin vaikkapa maalausteknillistä. ”Heille Van Gogh oli selvin esimerkki taiteilijasta, jonka voimalähteenä oli sisäinen voima ja pakottava tarve” (For them, Van Gogh was the clearest example of an artist driven by an ”inner force” and “inner necessity”).¹¹⁵ Tässä kiteytyy osa ekspressionismin ytimeksi. Tarkoitus oli nimenomaan ilmaista (vertaa englannin sana ”expression”) taiteilijan sisäistä maailmaa

¹¹¹ Dempsey 2002, 74.

¹¹² Valkonen & Valkonen 1983, 18.

¹¹³ Dempsey 2002, 75.

¹¹⁴ Arnason 1986, 122.

¹¹⁵ Arnason 1986, 122

eikä vain ottaa aiheita näkemästään (vertaa englannin sana ”impression”). Korostan omakohtaisen, subjektiivisen kokemuksen merkitystä ekspressionistisessa taiteessa. Munch puolestaan antoi perinnöksi pessimistisen maailmankatsomuksen: ”...tuskainen näkökulma, joka heijastaa uuden vuosisadan epäilyjä ja enteilee pahaa ennemmin kuin opportunistista innokkuutta” (...agonized view which reflects the doubt and foreboding of the new century rather than its opportunist enthusiasm).¹¹⁶

Vuosisadan alun ailahteleva maailmantilanne ja jännitteet ennen ensimmäistä maailmansotaa purkautuivat ekspressionistien töissä ahdistuksena. Coplestone kartoittaa aikakautta. 1800- ja 1900-lukujen taiteessa tapahtui murroksia ja muutoksia niin politiikassa kuin henkisessä ilmapiirissä. Kuningatar Victoria kuoli 1901. Tapahtumalla oli vahva symbolinen merkitys, sillä olihan Victoria ruumiillistuma oman aikansa arvoille ja (kaksinais)moraalille. Darwinin ja Marxin teoriat kyseenalaistivat vanhaa yhteiskuntajärjestystä ja arvoja. Tällainen ilmapiiri oli hedelmällinen uusien taidesuuntausten ja -käsitusten synnylle.¹¹⁷ Ekspressionismille uusista tuulista tärkein täytyi olla Sigmund Freud. Hänen työnsä keskittyi ihmisen psyykeen ja alitajuntaan, eli samoihin lähteisiin, jotka olivat keskiössä ekspressionistien työssä. Tarve ja rakennusmateriaali taiteen luomiseen kumpusivat ihmisen psyykestä, eikä teoksia tarvinnut erikseen motivoida tai selittää reaalimaailman ehdoin. Freudin ja ekspressionistien yhteyttä ei lähdekirjoissani erikseen mainita, mutta uskon vakaasti, että taiteilijat tunsivat psykologin ajatuksia. Freudin teorioiden julkaisuajankohta ja ekspressionismin synty osuvat liian hyvin yhteen ollakseen sattumaa. 1911 Die Brücken jäsenet muuttivat Berliiniin, missä taiteilijoiden omat tyylit eriytyivät ja ryhmä oli hajonnut 1913 mennessä.

Die Blaue Reiter -ryhmä sai alkunsa Münchenissä 1911. Heilläkään ei ollut voimakasta ohjelman julistusta, vaan ryhmää yhdisti halu kokeiluihin ja asema taiteellisessa oppositiossa. Merkittävin taiteilija joukosta oli Wassily Kandinsky (1866-1944), jonka vaikutus taiteessa on ulottunut huomattavasti Die Brücke -ryhmää kauemmas. Hänen ansiokseen voi mainita ei-esittävän taiteen esilletulon ekspressionismin piirissä, mikä myös pohjautui ajatukseen ihmisen sisäisestä luovasta voimasta.¹¹⁸ Kandinskyn

¹¹⁶ Coplestone 1985, 70.

¹¹⁷ Coplestone 1985, 10-11.

¹¹⁸ Arnason 1986, 126.

ajatteluun vaikutti Wilhelm Worringerin 1908 julkaistu kirja *Abstraktion und Einfühlung*, jossa kirjailija esitti, ”että abstraktio heijastaa ihmisen vaikeutta kohdata ulkomaailman todellisuus”.¹¹⁹ Vuosiin 1913-14 mennessä Kandinsky oli luonut abstraktin ekspressionismin, jossa ei esiintynyt viittauksia luonnonmukaisuuteen, realismiin.¹²⁰ Worringerin ajatuksista ja Kandinskyn töistä löytyy selviä yhtäläisyyksiä Film noiriin. Tyyliuuntahan kukoisti toisen maailmansodan aikaisessa ja jälkeisessä ahdistuksessa ja käytti polttoaineenaan juuri ”ihmisen vaikeutta kohdata ulkomaailman todellisuus” ja käsitteli teemojaan symbolisin keinoin.

Ekspressionistien pyrkimys kohti primitiivistä ilmaisua ja ”kaikkein vaistonvaraisimman olemassaolon”¹²¹ tasoa näkyy niin etnisten puutöiden vaikutuksena, kuin Franz Marcin eläinaiheiden kautta. Hän kehitti Kandinskyn ohella värien käyttöä. Marc saavutti pisteen, jossa värit saivat symbolisen merkityksen esittävän sijaan, mutta aiheet pysyivät tunnistettavina.¹²²

Myös Brückeläisille värit olivat äärimmäisen tärkeitä. Lähes kaikissa ekspressionistien töissä värit ovatkin äärimmäisen vahvoja. Ekspressionistisen elokuvan kannalta on harmillista, että värifilmi yleistyi vasta 1950-luvulla, jolloin tyyliuunnan kulta-aika oli jo ohi. Kukoistuskauden voidaan katsoa loppuneen 1920-luvun alussa. Maalaustaiteen antia elokuvailmaisulle ovat muiden muassa voimakkaat kontrastit, vääristyneet muodot, vahvat linjat, psyyken käyttö taiteen motiivina, pessimismi ja ahdistus. Maalaustaiteen edustajat käyttivät aiheinaan tulevia Film noirin teemoja. Saksalaisen yhteiskunnan epäkohdat (kurjuus, prostituutio, kaupunkiympäristön kylmyys) sodan jälkeen löysivät tiensä maalauskanalle aivan kuin samankaltaisessa yhteiskunnallisessa tilanteessa 1940-luvun jälkeisen Amerikan valkokankaille.

3.3.2 Ekspressionistinen elokuva

Visuaalinen kasvualusta Film noirin ilmaisulle oli Ekspressionistisen elokuva. David Bordwell ja Kristin Thompson esittelevät Saksan elokuvan kehitystä 1900-luvun alussa.

¹¹⁹ Valkonen & Valkonen 1983, 19.

¹²⁰ Arnason 1986, 127.

¹²¹ Valkonen & Valkonen 1983, 158.

¹²² Arnason 1986, 128.

Tuotanto oli pientä ennen ensimmäistä maailmansotaa. Sodan aikana vihollismaiden elokuvat kiellettiin ja valtio ryhtyi tukemaan kotimaista tuotantoa saadakseen teattereihin ohjelmistoa ja välineeksi omalle propagandalleen. Valtion, Deutsche Bankin ja teollisuuskonsernien rahoittamana syntyi tuotantoyhtiö UFA (Universumfilm Aktiengesellschaft), joka muodostettiin useista pienistä yhtiöistä. UFA:lla oli valtava merkitys Saksan elokuvan nousulle 1920-luvulla (ja myöhemmin kansainvälisille tuotannoille) erityisesti teknisen osaamisen ja maailman parhaiden studiotilojen takia.¹²³ Ekspressionismi loikkasi elokuvaan kuitenkin pienen tuotantoyhtiön, Declan, kautta. Vuonna 1919 julkaistiin tyyliuunnan ensimmäinen ja kuuluisin edustaja *Das Kabinett des Dr. Caligari*. Käytän tätä elokuvaa esimerkkinä, mutta sen visuaaliset piirteet ja kerronnan keinot koskevat käytännössä koko suuntausta. Ekspressionismin kukoistuskausi oli lyhyt. Cookin mukaan se päättyi 1924.¹²⁴

Das Kabinett des Dr. Caligari on suuntauksen tyypiesimerkki. Mise-en-scène on olennainen elementti elokuvan kerronnassa. Von Bagh kertoo, miten uusi ilmaisu näkyi ”jyrkissä, geometrisissä lavasteissa, joissa varjotkin olivat maalattuja.”¹²⁵ Kolme ekspressionistista maalaria suunnittelivat ja toteuttivat lavastuksen, jonka merkitys kasvoi, koska koko filmi kuvattiin sisällä studiossa. Elokuvan maailma täytyi luoda tyhjästä ja tässä lavastajat saivat vapaat kädet. Tyylin mukaisesti kontrastit ovat lavasteissa voimakkaat. Varjoja ja valoja todella maalattiin seinään. Tämä oli tyylikeino oikean tunnelman hakemiseksi, mutta johtui osaksi myös siitä, että se maksoi vähemmän kuin virran käyttäminen sähkövaloihin. Saksan talouslaman aikana ekspressionismi kasvoi suureksi, koska elokuvat pystyttiin tekemään halvalla. Nykyperspektiivistä on huvittavaa ajatella, että osasyynä keskeisen tyylikeinon syntymiseen oli sähkön säästäminen! Lisäksi edullisuus on yhtymäkohta noiriin. Niitäkin alettiin ensiksi tehdä nimenomaan B-luokan elokuvina.

Caligari on ekspressionismia puhtaimmillaan. Sekä henkinen perusta, että visuaaliset keinot ovat elokuvassa. Von Bagh kirjoittaa: ”Lavastus on selvemmin kuin koskaan aiemmin henkilöiden sielunmaisemaa, heijastusta sisäisistä mielenliikkeistä.”¹²⁶ Taidetyyliuunnan tarkoitushan oli heijastaa nimenomaan sisäistä maailmaa ulkoisiin

¹²³ Bordwell & Thompson 1997, 450-451.

¹²⁴ Cook 1990, 121.

¹²⁵ von Bagh 1998, 82.

¹²⁶ von Bagh 1998, 82.

keinoin. Cookin mukaan elokuvan tekijät pyrkivät kuvaamaan psyykkistä sairautta ja emotionaalisia tiloja eivätkä niinkään tarinaa ja juonta. Elokuvan aihe onkin häiriytynyt ihmismieli. *Caligari* alkaa kohtauksella nykyhetkestä, jossa Francis alkaa kertoa takaumana tarinaa unissakävelijä Cesaresta ja tohtori Caligarista. Tohtori onkin paha mielisairaalan johtaja ja hypnotisoinut potilaansa Cesaren tappamaan. Lopussa palataan nykyhetkeen ja paljastuu, että Francis onkin itse mielisairaalan asukki, tohtorin hahmo todellisuudessa hyvä johtaja ja koko tarina oli hullun houretta. Lavasteet kuvastavat yhtä aikaa takaumaa, hypnotisoidun Cesaren ja mielisairaalan Francisin maailmaa. Tyypillisiä ovat vääntyneet, mutta selvärajaiset muodot. Usein koko kuva-ala on jaettu ikään kuin geometrisiin kuvioihin. Cook kuvailee elokuvaa luonnottomaksi auringottomaksi paikaksi, jossa rakennukset kasautuvat toistensa päälle mahdottomissa kulmissa ja pyälletyt savupiiput kurottavat mielipuolisesti taivasta kohti (**kuva 4.**)¹²⁷



4. *Das Kabinett des Dr. Caligari*

Rakenteessa huomion arvoista on, että noireille tyypilliseen tapaan myös *Caligari* on suurelta osin takaumaa. Esimerkiksi elokuvassa *Murder, My Sweet*, kuten useissa muissakin Mustissa elokuvissa, tapahtumat on sijoitettu kehyskertomuksen sisään. Valaistus on toinen tärkeä elementti, joka yhdistää vuoden 1919 teosta (sekä Ekspressionistista elokuvaa yleensä) Film noiriin. Chiaroscuroa käytettiin useissa saksalaisissa elokuvissa ja omaksuttiin amerikkalaisiin teoksiin suoraan. *Caligarissa* tämä jyrkän valon efekti on todella jopa maalattu seiniin. Esimerkiksi kuvassa, jossa syytön kyläläinen viruu tyrmässä, vankilan seinät muodostuvat alaspäin levenevistä vaaleista juovista, joiden väliin jäävä alue on täysin musta. Niin sanotut valonsäteet jatkavat matkaansa lattialle, ja niiden leikkauspisteessä istuu syytön vanki. Tämä

¹²⁷ Cook 1990, 118.

valaisutyylillä oli ekspressionismin kaudella tietoisesti keinotekoisena näköinen, mutta Film noir käänsi sen kuvaamaan realismia.

Muita merkittäviä tyyliuunnan edustajia ovat muun muassa *Nosferatu - eine Symphonie des Grauens* (1922), *Der Müde Tod* (1921), *Das Wachsfigurenkabinett* (1924). Näiden kaikkien mise-en-scéeneen pätevät hyvin von Baghin kuvailu: ”Paljon katkonaisia muotoja, jyrkkiä kulmia. Ihmisten suhteet ympäristöönsä, esimerkiksi taloihin, ovat säännöllisesti vääristeltyjä, outouden vaikutelmaa korostavia”.¹²⁸ Kahden viimeksi mainitun lavasteet ovat läheistä sukua *Caligarille*, mutta vallitseva taidetyyliuuntaus ilmeni elokuvissa eri tavoin. *Caligari* meni lavasteissaan äärimmäisyyksiin ja *Nosferatussa* kamera käyttää tehokkaasti silmän tasosta poikkeavia kuvakulmia ja yhdistää ne low-key -valaisun tuottamiin varjoihin. Cook toteaa, että *Caligarin* ekspressionismi oli lähinnä graafista ja *Nosferatun* puolestaan puhtaasti elokuvallista, koska siinä käytettiin hyväksi kamerakulmia, leikkausta ja valaisua.¹²⁹ Cook kertoo, että teknisesti edistynein elokuva oli *Der Letzte Mann* (1924), jossa erityisesti kameran käyttö oli urauurtavaa. Se ei pysytellyt tarkkailijan asemassa, vaan muuttui subjektiiviseksi. Humalatilaa kuvaavassa jaksossa kuvaaja Karl Freund kiinnitti kameran vartalonsa ja törmäili ympäri huonetta. Tämäkään ei riittänyt, vaan ekspressionismin hengessä kamera laitettiin päähenkilön silmien lisäksi hänen mieleensä, kuvaamaan hänen tuntemuksiaan. Elokuvassa on unijaksoja, jossa nöyryytettyä henkilöä kohti liukuu nauravia kasvoja. Tämä on esitetty montaasin ja päällekkäisvalotuksen keinoin. Päähenkilön ryöstettyä hotellin ovimiehen virka-asun, hänestä tuntuu (näyttää), että koko rakennus kaatuu hänen päälleen. Myöhemmin Mustassa elokuvassa *Lady In The Lake* (1946) Robert Montgomery tutki subjektiivisen kameran käyttöä perusteellisemmin ja koko elokuva nähtiin päähenkilön näkökulmasta. *Max Payne* -pari kuuluu ehdottomasti tähän subjektiiviseen jatkumoon. Max on kertoja ja päähenkilö: tapahtumat kerrotaan ja ”Graphic novel” etenee hänen näkökulmastaan. Suurin subjektiivisuuden vaikutelma syntyy kumminkin siitä, kun peliä pelataan: pelihahmon ohjaamisesta. Pelin luonne pelaajan yksilöllisenä kokemuksena korostuu

Ekspressionismi antoi Mustalle elokuvalla visuaalisuuden lisäksi teemoja ja aiheita. Saksalaisessa elokuvassa 1920-luvulla oli usein yhteiskuntakriittinen pohjavire ja työt

¹²⁸ von Bagh 1998, 83.

¹²⁹ Cook 1990, 124.

kommentoivat sosiaalista kurjuutta ja yksilön heikkoa asemaa yhteiskunnassa. Aiheita ei ollut kirjoitettu näkyviin, vaan niitä käsiteltiin symbolisin keinoin. Esimerkiksi *Caligarin* käsikirjoitus perustuu alkujaan tositapahtumiin¹³⁰ ja Fritz Langin töitä voidaan lukea synkkinä tulevaisuuden visioina.¹³¹ Samaa symboliikkaa ja piilomerkitäyksiä myös noir käytti. Von Bagh kirjoittaa saksalaisesta elokuvasta: ”Elokuvat ovat täynnä kohtalonomaisesti väriseviä, yksinäisiä ja pirstoutuneita henkilöitä, joita kalvaa alituinen pelko oman minuutensa perusteista”.¹³² Tämä sopisi kuvaamaan kumpaa tahansa mainituista tyyli-suunnista. Molemmat käsittelivät paljon ihmiskunnan rappiotilaa henkimaailman kautta. Cook kertoo, että psykologiset teemat olivat tyyppillisiä ekspressionismille.¹³³ Samalla tavoin noir paneutui ihmisen alitajuntaan. Molempiin suuntauksiin vaikuttivat Sigmund Freudin teoriat. Amerikkaan ne saapuivat sopivasti vasta ennen toista maailmansotaa ruokkimaan älymystöä ja olivat mitä sopivimpia rakennuspalikoita Mustalle elokuvalle. Täytyy muistaa, että elokuvalajit myös syntyivät samanlaisessa maailmantilanteessa ja henkisessä ilmapiirissä. Elokuvissa heijastuu sotien aiheuttama ahdistus, pessimismi ja epävarmuus. Kohtalo on myös näkyvissä ekspressionismissä, kuten von Bagh vihjaa. Kracauer täydentää esimerkillä Fritz Langin elokuvasta *Der Müde Tod*, jossa tapahtumia ohjailee ulkopuolinen voima, Kuolema tai Kohtalo, jonka mielen mukaan päähenkilön täytyy toimia.¹³⁴ Samalla tavoin noirien päähenkilöt ajeltivat keskellä tapahtumia, joihin he eivät olisi halunneet ja eivät kykene vaikuttamaan. Film noirille oli luonnollista ottaa uudelleen käyttöön ekspressionismin visuaalinen tyyli ja elokuvalliset keinot. 1920-luku osoitti mise-en-scèneen voiman ja studiossa työskentelyn mahdollisuudet. Nämä läksyt Hollywood oppi.

Film noirin siemenet matkustivat Uudelle mantereelle noin kymmenen vuotta ennen sen syntyä ja kukoitusaikaa. Useat ekspressionistisen koulukunnan elokuvantekijät lähtivät pakoon Saksan yhteiskunnallista tilannetta 1930-luvun alussa. Yhdysvaltoihin päätyivät ohjaajista muiden muassa Fritz Lang, Otto Preminger, Robert Siodmak ja Billy Wilder sekä mestarikuvaaja Karl Freund. He kaikki vaikuttivat merkittäväällä tavalla Hollywoodin elokuvaan.

¹³⁰ Kracauer 1947, 58-61.

¹³¹ von Bagh 1998, 84-88.

¹³² von Bagh 1998, 83.

¹³³ Cook 1990, 126.

¹³⁴ Kracauer 1947, 87-88.

4. *Max Payne* ja *Max Payne 2*

Perusrakenne molemmissa peleissä on sama. Tarina etenee ”Graphic Novelin” avulla ja pelijaksot keskittyvät toimintaan. Välianimaatiot auttavat juonen kuljetuksessa ja tuovat elokuvallisen ulottuvuuden peleihin. *Max Payne* toistaa Film noirin estetiikkaa ja narratiiveja todella uskollisesti, mutta *Max Payne 2* vie elementtien kopioimisen ja tyylyttelyn vieläkin pidemmälle, jopa pastissiksi asti. Poimin peleistä olennaiset noir-elementit. Suuret linjat ovat molemmissa peleissä samankaltaiset, joten se mikä koskee 1. osaa, pätee usein myös 2. osassa. Siksi keskitän analyysini pelien eroavaisuuksiin.

4.1 Psykologia

Selvimmät psykologisen poikkeavuuden elementit *Max Paynessa* ja *Max Payne 2:ssa* ovat huumausjaksot, unet sekä Maxin painajaiset ja traumat. Ensimmäisten kannalta pelisarjan 1. osalle hyvä vertailukohta on elokuva *Murder, My Sweet*, jonka päähenkilö on elokuvan historian kuuluisimpia etsiviä: Philip Marlowe. Häntä on esittänyt myös Humphrey Bogart, mutta tässä elokuvassa näyttelijä on Dick Powell. Elokuva on noir tyypillisimmillään ja teoksessa tulee esiin pelin kannalta olennaisia asioita. Poikkeavat tajunnan tilat on yksi näistä. Humaltuminen, huumautuminen, unet, takaumat ja tajunnan menetys ovat Mustan elokuvan keskeisimpiä tunnusmerkkejä. Marlowe lyödään tainnoksiin kerran ja hänet huumataan kahdesti (lisäksi hän kertoo tarinaa koko ajan takaumana). Huumausaineen vaikutuksen alaisena tapahtuvat kohtaukset on toteutettu aikansa tekniikalla. Lähinnä niissä käytetään epätarkkaa kuvausta ja useita kuvia päällekkäin ikään kuin leijumassa tyhjän mustan taustan päällä. Nämä keinot olivat käytössä jo ekspressionismin kaudella, elokuvassa *Der Letzte Mann*. Äänimaisemassa sekoitetaan useita eri äänilähteitä luonnottomalla kaiulla. Tajuttomuuteen vaipuminen ilmaistaan täyttämällä kuva mustalla laidoista keskustaan.

Payne puolestaan huumataan kaksi kertaa ja hänkin kertoo tarinaansa takautuvasti. Kuvissa on selvää samankaltaisuutta kuin *Murder, My Sweetissa*. Näissä jaksoissa Max liikkuu kuin hidastetussa elokuvassa. Kuva on sävytetty vihreällä, joka kuvaa Valkyr-huumetta, jota Paynelle on annettu. Jatkuvasti kuuluu ääniä (sydämen hidastempoinen lyönti, naisen kirkumista ja lapsen itkua) pelin alkupään kohtauksesta, jossa Max löysi perheensä. Hänen itsensä tuottamat äänet, kuten askeleet, on efektoitu voimakkaalla

kaiulla. Molemmissa näistä jaksoista päähenkilö joutuu etsimään tiensä ulos labyrintista. Sokkeloiden jälkeen pelihahmo tasapainoilee (elämän) punaisella viivalla muuten täysin mustan ruudun ympäröimänä. Väri on suurin yhdistävä tekijä elokuvan ja pelin välillä. Värin symboliarvo kulkeutuu nykykulttuurin halki ja periytyy hard-boiled -kirjallisuudesta 1930-luvulta. Pelin jakso voidaan tulkita intertekstuaalisena viitteenä Raymond Chandlerin romaaniin *Syvä uni (The Big Sleep)*. Chandler kuvaa kertojan joutumista tainnoksiin seuraavasti: ”Sitten tuli pimeys, jossa jokin punainen kiemurteli kuin mikrobi mikroskoopissa”.¹³⁵ Pelin juovakin kiemurtelee ja näyttää orgaaniselle. Mustassa tilassa leijuu punaisia hiukkasia, kuin lumisade (**kuva 5.**).



5. *Max Payne*

Jos Max poistuu juovalta, hän putoaa tyhjiyteen ja kuolee. Järjestyksessä toisessa huumausjaksossa koetaan peräti kolminkertainen takauuma, sillä Maxhan kertoo tarinaa jatkuvasti takaumana ja huumattuna joutuu selvittämään samat vaikeudet kaksi kertaa. Lisäksi toisessa huumeosassa koetaan de-ja-vu. Päähenkilö joutuu käymään kolme kertaa läpi kirjeen löytämisen ja puhelinkeskustelun. Kerta kerralta tapahtumat tosin muuttuvat järkevimmiksi ja antavat uutta tietoa juonen kannalta. Jaksot ovat rakenteeltaan lähes identtiset.

Max Payne 2:ssa on 3 kohtausta, joissa selvästi käytetään poikkeavaa tajunnantilaa ja joista yksi on jaettu kahteen osaan. Koko pelin ensimmäinen pelattava osuus on tällainen. Max herää sairaalassa ja joutuu peliosuuteen ilmeisen huonovointisena. Pelaaminen keskeytetään nopeilla välianimaatioilla, joilla näytetään, kuinka Maxia

¹³⁵ Chandler 1965, 199.

pyörryttää ja hän näkee hallusinaatioita. Tämä kohtausta pelataan loppuun myöhemmässä vaiheessa. Toisessa kohtauksessa Max torkkuu omalla sohvalleen pelin alkuvaiheessa, ”Sarjakuvaromaanin” luvussa 1 kappaleessa 3. Tässä jaksossa pelattavaksi tulee *Max Payne*stä tuttu labyrintti, mutta muuten kohtausta pomppii ympäristöstä toiseen unen logiikalla. Siirtymät eivät ole luonnollisia, vaan saumat ovat erittäin näkyviä. Jakso alkaa labyrintilla kerrostalossa (Maxin koti) siirtyä ensin sairaalan ruumishuoneelle, sitten kadulle ja päättyä poliisiaseman kuulusteluhuoneeseen. Max näkee unta Mona Saxista, jonka on juuri tavannut, vaikka luuli tämän kuolleen. Siirtymä unipelistä tarinaan on sujuva. Päähenkilö kuulee koko unen ajan koputusta, joka todellisuudessa kuuluu Maxin omalta ovelta.

Kolmas kohtausta on jatkoa aloituskohtaukselle ja sijoittuu ”Graphic Novelin” viimeisen kolmanneksen alkuun. Tässä Maxia on ammuttu ja hän on tajuton. Päähenkilö näkee unta vaimostaan. Tähän kohtaukseen sijoittuu myös toinen labyrinttijakso. Se on pidempi kuin ensimmäinen ja toimii metaforana Maxin fyysiselle tilalle. Kolmas jakso painottaa voimakkaasti psykologisten elementtien keskeistä roolia noir-tyylissä. Max saa juonen kannalta tärkeän vihjeen tai oivalluksen unen aikana. Hänelle annetaan avaimet tajuta, kuka on tarinan pääkonna. *Max Payne 2:ssa* uni ja alitajunta ovat siis tarinan etenemisen kannalta ratkaisevassa roolissa. Maxia työnnetään toimimaan vaistojensa varassa ja luottamaan niihin. Vaistot ovat keskeisessä asemassa myös psykoanalyysissa. Kolmannessa täysin uudessa tajuttomuuskohtauksessa Maxia ammutaan jälleen. Jälleen on edessä labyrintti. Kohtausta alkaa slummista, jossa sankari makaa itse kuolleen ja samalla seisoo oman ruumiinsa äärellä. Kohtausta jatkaa poliisiasemalle. Max keskusteleo itsensä kanssa kuulusteluhuoneessa. Hän syyttää itseään perheensä murhasta ja tässä kohtauksessa itesyytös saa huippunsa, kun hän rupeaa ajamaan itseään takaa saadakseen murhaajan kiinni.

Ero ensimmäiseen peliin on selvä. Poikkeavat tajunnantilat eivät jälkimmäisessä osassa johdu huumausaineista, vaan ovat psyyken ja väkivallan aiheuttamia. Esikuvatyylin eksistentiaalinen ja brutaali luonne korostuu toisessa osassa. Tyyli ja tapa, jolla unia ja tajuttomuutta pelijaksoissa kuvataan, on silti samanlainen kuin ensimmäisessä osassa. Kuva on vääristynyt ja Max liikkuu hidastetusti. Hän kuulee ääniä, jotka kuuluvat pelin muihin vaiheisiin. Äänet on kasattu kollaasiksi ja käsitelty voimakkaalla kaiulla. Myös vihreä väri poikkeavan tajunnantilan symbolina toistuu, tosin vain sairaalassa. Sävy ei

ole myrkyn vihreä, kuten *Max Paynen* kuvauksessa Valkyr-huumeesta, vaan sairaalaan sopiva steriili sävy, joka muistuttaa esimerkiksi henkilökunnan asuista.

Pelisarjan aloittavan osan toinen keskeinen psykologinen elementti ovat Maxin painajaiset ja tuska. Hahmo puhuu ensimmäisessä pelissä paljon painajaisista ja kummituksista, jotka vainoavat häntä. Tämän trauman aiheutti hänen surmattu perheensä, jonka kohtalo vaivaa päähenkilöä: ”The nightmares were always the same”.¹³⁶ Ahdistus on myös se voima, joka ajaa Maxia eteenpäin. Halu selvittää ja kostaa murhaajalle saa hänet toimimaan. Ahdistuksen ydin paljastuu huumausjaksoissa. Max tuntee syyllisyyttä perheensä kohtalosta. Huumattuna hän muistaa, kuinka hänen vaimonsa yritti kertoa hänelle muistiosta, jossa oli materiaalia pelin tapahtumia hallitsevasta huumeesta. Tämän muistion takia Maxin perhe tapettiin. Maxin täytyy lähteä töihin ja on välinpitämätön vaimon esittämää asiaa kohtaan. Huumattuna päähenkilö katuu työkiireitään: ”From now on I would always find time for her. It was a hollow promise. Too little, too late”.¹³⁷ Toisessa huumausjaksossa syyllisyyden tunne voimistuu ja Max rupeaa pitämään itseään tappajana. ”Graphic Novelin” ruudussa Max haluaa vaimoan ja hänen takanaan Max näkee itsensä paholaismaisena nauravana murhaajana. Von Baghin mainitsema ystävyiden tuhoutuminen toteutuu pelissä konkreettisesti. Työtoveri murhataan Maxin silmien edessä.

Pelisarjan 2. osassa painajaiset ja ahdistus ovat pahoja. Niihin palataan alituisesti. Syyllisyyden tunne perheensä menettämisestä pelin 1. osassa ja ristiriitainen rakkaus tarinan femme fataleen raastavat päähenkilöä. Peli sijoittuu aikaan pari vuotta ensimmäisen osan tapahtumien jälkeen. Peli alkaa sisäisen tuskan toteamisella. Kronologisesti ”Graphic Novelin” ensimmäiset sanat ovat: ”I had wanted to be punished for what I had done”.¹³⁸ Tällä viitataan edellisen pelin loppuun. Roolihahmo Alfred Woden on pitänyt lupauksensa mukaisesti huolta, että Maxia ei rangaista edellisessä pelissä harjoittamastaan tappamisesta. Pelien tapahtumien välisellä ajalla Max oli saanut Wodenin avustuksella työn huumeita valvovasta poliisista¹³⁹. Hän ei kestänyt tilannetta, koska työ oli saatu valheellisillä perusteilla: ”I couldn’t stomach it”. Pelin 2. osan alussa on palannut etsiväksi normaalin poliisin riveihin. Max on siis ollut

¹³⁶ *Max Payne* 2001.

¹³⁷ *Max Payne* 2001.

¹³⁸ *Max Payne 2* 2003.

¹³⁹ DEA = Drug Enforcement Administration

jatkuvassa tuskatilassa *Max Paynen* päätöksen jälkeen. Menneisyys ei jätä päähenkilöä ja hän itse asiassa pelkää sen kohtaamista. Kun Max tapaa yllättäen Mona Saxin, jonka Max luulee kuolleen, päähenkilö kommentoi: "...I felt elation, but with it, fear that all the past evils had come along for the ride." Max haluaa paeta menneisyyttä. Mona kysyy myöhemmin pelissä, mitä Max haluaa. Vastauksia on listassa useita, mutta yksi kuuluu: "To sleep, to forget".¹⁴⁰

Ahdistavat mielen prosessit käynnistyvät toden teolla, kun selviää, että Mona Sax onkin elossa. Max ei ole päässyt eroon vanhoista kummituksista ja ne palaavat Monan tapaamisen myötä voimakkaina. Tärkeässä roolissa näiden muistojen ja traumojen esittelyssä ovat unet ja ne ovat näkyvästi esillä tarinassa. Niitä sivutaan tekstissä varsin paljon. "Sarjakuvaromaanin" luvussa 1 kappaleessa 3 Max kertoo: "I hadn't slept for a long time. When I did, my dreams were nightmares". Max näkee unia perheensä murhasta. Hän syyllistää edelleen itseään. Esimerkiksi Maxin unessa päähenkilö istuu kuulusteluhuoneessa ja poliisipäällikkö Jim Bravura syyttää tätä perheen tappamisesta. Ainoa keino vaientaa syytökset on ampua unessa kollega Winterson sekä poliisipäällikkö ja tämän pelaaja joutuu tekemään. Max katuu syvästi tapaa, jolla hän on elänyt sekä kohdellut perhettään, ja kärsii tämän takia valtavasti: "You'll see the choices you didn't know you made, like staying at work late to chat with a friend, instead of hurrying home to your family".¹⁴¹

Max Payne 2:ssa toinen suuri tekijä ja samalla tarinan keskeinen teema ristiriitaisten tunteiden aiheuttajana on rakkaus. Max rakastuu Monaan tulenpalavasti, mutta entinen perhe muistuttaa olemassaolostaan. Tämä niveltyy myös uuteen rakkauden tunteeseen, josta tulee ristiriitainen ja epätoivoinen. Se on päähenkilön viimeisiä tukipilareita tasapainoilussa henkisen hyvinvoinnin nuoralla. Max tarrautuu Monaan: "Maybe it was because she was alive when everyone else kept dying on me". Maxin mielessä taistelevat rakkaus ja kiintymys kuolleeseen vaimoon sekä Saxin elävä, houkutteleva ja vaarallinen (kiihottava) seksuaalisuus. Unissa nämä tekijät repivät Maxia kahteen suuntaan. Myös valveilla Max ajattelee Monaa paljon. Maxin psyyke joutuu todelliselle koetukselle. Hahmon mielenterveyteen viitataan peliympäristön, muiden hahmojen ja "Graphic Novelin" kautta. Esimerkiksi Hupitalon (Funhouse) rekvisiitta on rakennettu

¹⁴⁰ *Max Payne 2* 2003.

¹⁴¹ *Max Payne 2* 2003.

mielisairaus-teeman ympärille ja Bravura kehottaa Maxia menemään ammattiauttajan puheille. Eteenpäin Maxia vie halu selvittää oma päänsä. Hahmo joutuu valtavaan ristivetoon tasapainoillessaan Monan, perheensä sekä oman oikeellisuudentajunsa välimaastossa. Tarinan loppu paljastaa Maxin perimmäiset motiivit: ”...I had solved the case. My case, all of it. Who I am”.¹⁴²

Psykoanalyysi toi Film noiriin loogisen toiminnan vastaisuuden ja vaiston varassa toimimisen. Tätä rakennetta toistavat myös molemmat pelit. *Max Payne* tarinan alkupäässä Max on päässyt huumeliigan alemman johtoportaalle jäljille. ”Sarjakuvaromaanin” 1. osassa luvussa 4 Max toteaa: ”Turn around, walk away, blow town. That would have been the smart thing to do” ja jatkaa: ”I guess I wasn’t that smart”.¹⁴³ Dialogi voisi olla lainattu Raymond Chandlerilta. Päähenkilön ironia itseä kohtaan esiintyy kirjailijan tyyliä usein. Novellissa *Keltainen Kuningas (The King In Yellow)* hotellietsivä Steve Grayce lopettaa kuuluisan muusikon järjestämät humalaiset yölliset juhlat, jotka häiritsevät hotellin muita asiakkaita. Etsivä joutuu käsirysyyn ja ammuskeluun muusikon kanssa ja heittää tämän ulos hotellista. Tämän seurauksena hotellin johtaja erottaa Graycen. Etsivä toteaa tyynesti tilanteestaan: ”No niin, minä siis sain potkut siitä hyvästä, että en antanut kännipäisen roiston muuttaa kahdeksatta kerrosta ilotaloksi ja ampumaradaksi. Älytöntä. Ja kaiken lisäksi minä kyllä jään kaipaamaan tätä paikkaa”.¹⁴⁴ Hyvin samankaltaisella puheen tyyllillä kuin Grayce ennen vuosisadan puoliväliä, nauraa Payne itselleen vuosituhannen vaihteessa. Novellissa *Helmistä on vain harmia (Pearls Are A Nuisance)* päähenkilö Walter Gate on ottanut kovakouraisen, mutta hieman yksinkertaisen ja viinaan menevän miehen, Henry Eichelbergerin apurikseen. Eichelberger suostuttelee ja anoo Gatea ottamaan tämän mukaan rahantoimituskeikalle, ja päähenkilö vastustaa tätä. Gate pohtii ratkaisuaan: ”Ja silloin tein erehdyksen, jota voisi sanoa kohtalokkaaksi. Lämpenin Henryn imartelusta ja otin pikkuannoksen viskiä ihan vain lääkkeellisesti”.¹⁴⁵ Tämä seurauksena Gate juo enemmän ja lupautuu ottamaan apurin mukaansa. Päähenkilö ei kiroa siis sitä, että hän päätyi ottamaan Eichelbergerin mukaan, vaan sitä, että hän otti ryypyn. Toteamuksen sävy on ironinen, koska Gatella olisi ollut mahdollisuus torjua Eichelberger, mutta oman heikkoutensa takia hän ei siihen pystynyt. Tälle Gate nauraa. Samoin Max

¹⁴² *Max Payne 2* 2003.

¹⁴³ *Max Payne* 2001.

¹⁴⁴ Chandler 1950a, 139.

¹⁴⁵ Chandler 1950b, 51.

tuhahtaa omalle heikkoudelleen, jonka hän verhoaa repliikissä omaksi tyhmyydekseen. Näin Max asettaa itsensä asemaan, jossa hän voi nauraa itselleen.

Max Payne 2:n loppuvaiheessa Mona pyytää Maxia jättämään jutun tutkimisen: “Don’t be stupid. You’re in no shape to go anywhere. You’ll die”, johon Max vastaa: “I don’t care”.¹⁴⁶ Koko 2. osan ajan Max puskee päätään seinään jatkamalla jutun tutkimista. Ensimmäisessä pelissä on selkeä kostoteema, mutta jälkimmäisessä Maxilla ei ole yksiselitteistä motiivia. Hänellä ei ole mitään varsinaista tarvetta selvittää juttua ja hän kokee paljon vastoinkäymisiä, mutta ne eivät lannista päähenkilöä. Eikö normaalielämässä olisi viisaampaa ja helpompaa antaa asioiden olla tällaisessa tilanteessa? Vaiston varassa toimimisesta saadaan *Max Payne 2:ssa* konkreettinen esimerkki. Maxin poliisikollega Winterson on pidättämässä Mona Saxia. Max menee väliin. Tilanne kärjistyy ja Max ampuu nopeassa tilanteessa vaistonvaraisesti Wintersonin. Max suojelee Monaa, vaikka tämä on tappaja ja epäiltynä murhasta. Tämä tapahtuu ”Graphic Novelin” 2. luvun viimeisessä kappaleessa ja Max ei itsekään tiedä totuutta Monasta tässä vaiheessa, mutta tuntee äärimmäistä vetoa tätä kohtaan. Hän antaa vaistoja johdattaa toimiaan.

4.2 Sukupuolten esittäminen: Max Payne

Pelien henkilöahmogalleria kierrättää Film noirin tyypillisimpiä rooleja. Tarinoissa ovat yksin etenevä poliisi, aito femme fatale ja epärehellinen poliisi. *Max Paynen* loppua lähestyttäessä kolmannen osan kolmannessa luvussa Max samaistaa itsensä lopullisesti Mustaankuvaan ja sen stereotyyppisiin etsivän rooleihin. ”I had taken the role of the mythic detective, Bogart as Marlowe, or as Sam Spade going after the Maltese Falcon...”.¹⁴⁷ Pelin päähahmo istuukin tähän kovaksikeitettyjen miestyypien kategoriaan täydellisesti, vaikka ei olekaan yksityisetsivä. Silti hän toimii yksin molemmissa, ilman taustajoukkojen tukea, kuten noir-etsivät. Hänen ulkoiset piirteensä ovat erittäin maskuliiniset ja häntä voi surutta kutsua machoksi. Kulmikkaat kasvot, terävä katse ja yleensäkin voimakas olemus näyttävät kirjaimellisesti kovalta. Lioitteluun ei onneksi ole sorruttu, vaan hahmo on tavallisen ihmisen näköinen. Tämä

¹⁴⁶ *Max Payne 2* 2003.

¹⁴⁷ *Max Payne* 2001.

sopiikin valittuun tyyliin erinomaisesti. Päähenkilön uskottavuus karisisi kovasti, jos hän olisi utooppinen lihaskimppu. Maxin ulkoasu kumartaa suoraan noir-elokuvien poliiseille ja etsiville. Heidänkin vartalonsa ovat tyypillisimmillään urheilullisia ja jämeriä: amerikkalaisen, fyysisyyttä ihailevan kulttuurin stereotyypin ja ihannemiehen malleja. Maxin ääni on matala ja hieman käheä. Tarinat sijoittuvat nykyaikaan, joten hänen pukeutumisensa on luonnollisesti erilainen verrattuna vuosisadan puolivälin pukua ja lierihattua käyttäviin etsiviin. Päähenkilömme kulkee paljain päin auki olevassa nahkatakissa. Takin mitta on tosin pitkä, kuten olivat esikuviansakin ulkotakit. Suurin ero ulkoisesti lienee, että Max ei polta. Hän lopettaa tupakoinnin heti tarinan alussa. Noirien hahmot ovat usein alennustilassa. He juovat saavuttaakseen paremman olon, kodit ovat epäsiistejä tai vaatimattomia tai hahmot asuvat toimistoissaan ja ulkoasu ei ole aina moitteettomassa kunnossa. Tätä korostetaan *Max Payne 2*:ssa. Verrattuna ensimmäiseen peliin Maxilla on epäsiisti parransänki ja solmio huolimattomasti löysällä. *Max Paynessa* päähenkilön kotia ei näytetä kuin alussa. Hahmon kurjuuden tilaa alleviivataan toisessa pelissä. Hän asuu kerrostalossa slummissa. Max näkee kuinka hänen asuntonsa syttyy tuleen, mutta hän ei voi tehdä asialle mitään. Tyynen ironisesti voice-overissa hahmo toteaa: ”Once upon a time it was a house in the suburbs. Now, nothing was left of it”¹⁴⁸.

Chandlerin hahmoja parempi vertailukohta Max Paynelle olisi kumminkin Mike Hammer, Mickey Spillanen luoma etsivähahmo. Maxia ja Mikea yhdistää ennen kaikkea äärimmäinen kovaotteisuus ja macho ulkokuori, ainakin elokuvan *Kiss Me Deadly* (1955) perusteella. Molemmat ovat herkästi väkivaltaiseen ratkaisuun taipuvia. Max tappaa kylmäverisesti (johtuen myös pelin genrestä) ja Mike käyttää nyrkkejään päästäkseen päämääräänsä. Molempien tapa hankkia tietoja on yhtä brutaali. Elokuvassa Hammer puristaa roistomaisen tohtorin sormia kirjoituspöydän vetolaatikon väliin ja Payne painaa pistoolia rikollisen ohimolle. Bogartin tulkitsemat etsivät omasivat kunniakäsityksen ja ovat paikoin jopa ritarillisia tyyppejä, mutta Hammerilta puuttuu herrasmiesmainen kunniakoodi kokonaan. *Kiss Me Deadlyssa* hän näyttää ulkoisesti enemmän Max Paynelta kuin Bogart 1940-lukulaisessa puvussaan. Hammerin esittäjä Ralph Meeker näyttää ennen kaikkea modernille ilman lierihattua ja pitkää takkia. Hänen hiusmallinsakin muistuttaa Maxin tukkaa. Hammerin ja Paynen sukunimien

¹⁴⁸ *Max Payne 2* 2003.

välille voisi ehdottaa tietoista viittausta. Molemmat assosioituvat samankaltaisiin asioihin: koviin otteisiin. Nimet toisaalta kuvastavat myös hahmojen luonnetta. Mike on kautta linjan kovakourainen, kun taas Max kärsii vallitsevasti omaistensa menetyksestä. Mutta Payne kuvastaa myös sitä tuskaa, jonka hahmo aiheuttaa vastustajilleen, kuten Hammer.

4.2.1 Femme fatale

Mitäpä olisi Film noir ilman kohtalokkaita, arvoituksellisia naisia? Strinati ja Bordwell et al. väittävät, että naiset ovat Mustassa elokuvassa keskeisessä asemassa. He ovat päätekijöitä, jotka käynnistävät ja ohjailevat aktiivisuudellaan tapahtumia kulissien takaa. Lisäksi nainen houkutusillaan johtaa miehen rappioon.

Max Paynessa on kaksi naista. Molemmissa on stereotyyppisen femme fatalen piirteitä. Ensimmäinen on nimeltään Mona Sax, mafioso Don Puchinellon vaimon kaksoissisko. Hänen ja Maxin ensikohtaamisen yhteydessä Mona osoittaa petollisuutensa. He ensin melkein ampuvat toisensa, mutta päätyvät rauhalliseen ratkaisuun. Mona käyttää viettelijän taitojaan ja Maxin kanssa sovinnon kunniaksi kohotettavaan maljaan hän on sekoittanut huumausainetta. Tämän johdosta päähenkilö joutuu vastustajien vangiksi ja menettää kaikki pelin aikana hankkimansa aseet. Kuva arvoituksellisesta femme fatalesta sopii Monaan erittäin hyvin. Hänen henkilöahmostaan ei kerrota juuri mitään, vaikka hänen hahmolleen olisi voitu luoda syvyyttä enemmän. Rivien välistä käy ilmi, ettei hän ole lainkaan niin yksinkertainen roolihahmo kuin vaikkapa poliisipäällikkö Jim Bravura. Mona Saxin kohtalokin jää arvoitukseksi. Häntä ammutaan kuolettavasti, mutta ruumista ei löydetä.

Toinen naishahmo on Aesir-yhtiön johtaja Nicole Horne. Hän paljastuu lopulta tarinan pääpahaksi, joka on siis koko ajan vedellyt naruista ja toiminnallaan vaikuttanut Maxia kohdanneeseen tapahtumaketjuun. Molemmilla naisilla on siis keskeinen rooli tapahtumissa. Ilman Hornea ei olisi edes tapahtumia. Strinatin mukaan nainen tuhoutuu fyysisesti ja näin käy myös Hornelle. Hän putoaa helikopterin mukana pilvenpiirtäjän huipulta ja päälle kasautuu raskaita rautarakenteita. Tapa on totaalinen, julma ja näyttävä. Yhtä varmasti femme fatale tuhoutuu elokuvassa *Kiss Me Deadly*, jossa hän palaa ja räjähtää raotettuaan tappavaa säteilyä sisältävän laatikon.

Romanttisen rakkauden ja perheen ideologian tuhoutuminen näkyy pelissä brutaalilla tavalla. Maxin läheiset on murhattu ja heitä ei saa millään takaisin. ”Sarjakuvaromaanissa” käy selvästi ilmi, että Maxin ja Monan välille leimahtaa romanttinen kipinä. He tapaavat pelin aikana tosin vain kaksi kertaa. Romanttisen loppuratkaisun mahdollisuuskin pyyhkiytyy pois, kun Mona ammutaan. Hänen kohtalonsa jää epäselväksi, sillä ruumis katoaa.

Mona Sax ei kuole ja palaa *Max Payne 2:ssa* täyttämään femme fatalen roolin stereotyyppisen tarkasti. Mona on seksuaalisesti vetoava, mahdollisesti petollinen, arvoituksellinen ja hän on aktiivinen toimija. Toisessa pelissä kohtalokkaan naisen rooli on Film noirin narratiivien mukaisesti korostetusti keskeinen ja ilmeinen. Monan seksuaalisuus on selkeimmin esillä. Monan ulkomuoto on länsimaisen kauneusihanteen mukainen. Hän kietoo Maxin helposti pikkusormensa ympärille. Normaalit arjen prioriteetit menevät päälle heti pelin alussa. Maxille kehittyy pakkomielle Monaa kohtaan. Sankari myöntää ”Graphic Novelissa”: ”Mona had gotten under my skin. I couldn’t close my eyes to any of it anymore. It was more important than the job”¹⁴⁹. Mona ei paljasta pelissä todellista luonnettaan Maxille, vaan säilyttää henkisen etäisyyden. Arvoituksellisen naisen rooli pitää. Max pohtii: ”I don’t know what went on with her”¹⁵⁰. Monan rooli toimijana ja tapahtumien alulle panijana on ilmiselvä. Hänen ilmestymisensä tarinaan saa Maxin ajautumaan tapahtumiin mukaan. Päähenkilön polttoaineena toimii Mona. Lisäksi hän on aktiivinen hahmo pelissä. Sax auttaa sankaria pelikentissä (Mona ja Max liikkuvat samassa pelitilassa muutamassa jaksossa). Korostuneen aktiivisen roolin hän saa, kun hänen hahmollaan pelataan muutamia osuuksia.

Tyypillisen noirin konventioiden mukaisesti femme fatalen tulisi käyttää (hyväksi) miespäähenkilöä omien päämääriensä saavuttamiseksi. Pelissä Monan motiivit ovat ristiriitaiset, ne jäävät arvoitukseksi. Hän työskentelee Alfred Wodenille, joka puolestaan on Vladimir Lemin tappolistalla. Mona käyttää Maxin apua yrittäessään lyödä kapuloita siivoojien (Lemin rikollisarmeija) rattaisiin. Maxin rikollisjahti on myös Monalle eduksi. Hän esimerkiksi vihjaa Maxille tietolähteestä ja vie päähenkilön hänen

¹⁴⁹ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵⁰ *Max Payne 2* 2003.

luokseen. Toisaalta hän valehtelee Maxille käynnissä olevasta gangsterisodan osapuolista saavuttaakseen omat päämääränsä paremmin. Näin ollen Monan ensimmäinen motiivi on Wodenin suojeleminen, minkä edistämiseen hän käyttää hyväkseen Maxin pakkoa selvittää tapahtumat. Toisaalta ”Graphic Novelissa” annetaan selkeästi ymmärtää, että Monakin rakastaa Maxia ja haluaa miehelle hyvää. Mona esimerkiksi tulee varoittamaan Maxia tämän asunnolle, että he molemmat ovat tappomääräyksen alaisia. Nainen ei myöskään vastustele seksuaalista kanssakäymistä Maxin kanssa ja seuraa tätä vapaaehtoisesti rakennustyömaalle. Tosin jälkimmäisessä tapauksessa on myös työnantajan etu mukana. Max on täysin hullaantunut Monaan. Hän näkee sairaalassa tajuttomana ollessaan hallusinaatioita naisesta ja yrittää unipelijakson aikana tavoittaa tätä labyrintissa. Päähenkilö tiedostaa tajuttomuudessa tunteensa: ”I had chosen Mona”¹⁵¹.

Hyvä esimerkki Monan motiivien ristiriidoista sekä noirin maailman kovuudesta, kylmyydestä ja synkkyydestä on kohtaus, jossa Vladimir Lem ampuu Maxia Hupitalossa, sytyttää paikan tuleen ja jättää päähenkilön liekkeihin. Mona saapuu paikalle hieman tämän jälkeen ja näkee tapahtuneen talon ulkopuolelta. Max kertoo voice-overissa: ”She must have gotten there after he (Vladimir Lem) had left. Otherwise he’d have been dead, and she wouldn’t have come after me”¹⁵². Oma etu on noirissa tärkein. Tunteettomuus leimaa ihmissuhteita. Toisen puolen Monan suhtautumisesta kertoo ”Sarjakuvaromaanin” kuva samalla sivulla. Siinä Mona näkee liekit. Hänen kasvoillaan on huolestunut ilme ja ensimmäinen ajatus hänen mielessään on: ”Max”¹⁵³. Eikö tämä kerro rakkaudesta myös Monan puolelta? Toisaalta Monan motiivien jääminen hämärän peittoon sopii erinomaisesti Film noirin luonteeseen ja femme fatalen rooliin, joissa asiat ovat harvoin absoluutteja tai selvästi näkyvillä. Epäluottamus ja -tietoisuus Monasta jatkuu. Vaikka Mona on pelastanut Maxin tulipalon keskeltä, tämä pohtii: ”I couldn’t trust her. Not before I had seen this through”¹⁵⁴.

Romanttisen rakkauden ja perheen tuho kuuluu noiriin. Suhde tuhoaa parin.¹⁵⁵ *Max Payne 2* todistaa tämän. Pääparin rakkauden alkuasetelma on jo tuomittu: poliisi ja

¹⁵¹ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵² *Max Payne 2* 2003.

¹⁵³ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵⁴ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵⁵ Strinati 2000, 128-129.

rikollinen. Max ennakoi tätä ennen loppukohtausta. ”There are no happy endings”¹⁵⁶. Monan ja Maxin suhde on kiihkeä ja vaarallinen, hetkessä elämistä ja sokeaa huumaa. Tämä on lähes täydellinen vastakohta tasaiselle perhe-elämälle. Perheen tuhoa alleviivataan. Max haluaa vaimonsa ja vauvansa takaisin, mutta se on luonnollisesti mahdotonta. ”Once upon a time it was a house in the suburbs. Now, nothing was left of it”¹⁵⁷.

Kohtalokkaan naisen rooli noirin narratiivissa on johtaa mies turmioon tai rappioon. Tarinan loppuratkaisu on Maxin kannalta näennäisesti onnellinen. Tärkeämpi viesti tulee ennen viimeistä pelikenttää. Lem ampuu Monan ja Max putoaa täysin tyhjään. Hän kannattelee sylissä Monan ruumista ja voice-over toteaa: ”I had been there before. Ground zero”¹⁵⁸. Aito rakkaus ei kannata, se johtaa vain tuskaan.

4.3 Non-happy-end

Ensimmäisen pelin loppuratkaisu on Film noirin konventioiden mukainen: näennäisesti onnellinen, mutta laimea ja ristiriitainen. Max tuhoaa vastustajansa ja saavuttaa mielenrauhan. Maxin viimeisiä repliikkejä on: ”My ghosts released me from their haunting”¹⁵⁹. Max pidätetään, mutta hän uskoo, että Alfred Woden auttaa hänet pulasta kuten tämä on luvannut. Woden seisoo väkijoukossa ja Max kertoo hänen hymyilevän: ”It was a grin of a winner” ja jatkaa viimeisessä kuvassa: ”That made two of us”.¹⁶⁰ Peli päättyy ”Sarjakuvaromaanin” sivuun, jossa Max istuu poliisiauton takapenkillä.

Loppuratkaisu on päällisin puolin Hollywoodin valtavirtaelokuvan konventioiden mukainen, sillä paha on saanut palkkansa. Vaikutelma on silti hämmäntävä. Loppumonologikin alkaa epätoivoisesti, mutta tyylille uskollisesti: ”They were all dead”.¹⁶¹ Ensiksi Max on tappanut pelissä valtavasti ihmisiä. Pelit -lehti kertoo, että ”Max tiputti vaikeustasosta riippuen 800-1200 pahista.”¹⁶² Näistä 11 on tarinan kannalta huomionarvoisia. Lisäksi hän jättää yhden rikollishahmon haavoittuneena

¹⁵⁶ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵⁷ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵⁸ *Max Payne 2* 2003.

¹⁵⁹ *Max Payne* 2001

¹⁶⁰ *Max Payne* 2001

¹⁶¹ *Max Payne* 2001.

¹⁶² Sinerma 2005, 12.

oman onnensa nojaan. Tästä teurastuksesta hän selviää ilman yhteiskunnan antamaa rangaistusta. Maxin kohtalo jää epäselväksi, sillä Max vain viittaa monologissaan Wodenin vaikutusvaltaan, jolla hän järjestää Maxin kuiville. Woden itse harrastaa salaisia ja valonarkoja liiketoimia pelin aikana. Hän kuuluu järjestöön, joka kutsuu itseään nimellä The Inner Circle (Sisäpiiri), joka tulkintani mukaan koostuu liikemiesten ja poliitikkojen kaltaisista henkilöistä. Pelissä tätä ei kerrota, mutta nykyisen mediakulttuurin kuvastoa vasten uskallan väittää näin. Pukumiehet, jotka pitävät kokouksia kaupungin vanhimmassa kartanossa ylellisissä puitteissa, eivät voi edustaa muutakaan. Tämä järjestö viittaa korruptioon ja järjestäytyneeseen toimintaan omien etujensa ajamiseksi. Itse asiassa Woden saavuttaa monopoliaseman, sillä hänen ei-toivottu kilpailijansa Nicole Horne ja muut Sisäpiirin jäsenet ovat kuolleet. Kun rikollisrengas pelissä tapetaan, Woden lavastaa kuolemansa hetkellisesti. Max on siis tehnyt yhteistyötä häikäilemättömän rikollisen kanssa, joka loppuratkaisun myötä pystyy jatkamaan toimintaansa.

Vaikka päähenkilö välttyy vankilalta ja omien sanojensa mukaan on saavuttanut mielenrauhan, ei voi olla sivuuttamatta sitä tosiasiaa, että hänen perheensä on murhattu. Kukaan ei voi tällaista tapahtumaa unohtaa. Vaikka Max nimittää itseään voittajaksi, hänen ilmeensä ja puheen intonaatio ei anna viitteitä tähän. Lievä hymy on enemmänkin alistunut kuin voitonriemuinen ja puheen sävy on tunteeton, tasainen ja kylmä. Tässä toteutuu väite, että miehen kohtalo noirissa on melankolia¹⁶³ ja loppu vertautuu *Scarlett Streetiin*, jossa päähenkilö ei saa kaipaamaansa hirttotuomiota, vaan joutuu kantamaan syyllisyyttään lopun elämäänsä.

Pelisarjan toisen osan loppuratkaisu on Maxin kannalta parempi: hän löytää sisäisen rauhan. Loppumonologissa Max toteaa: ”... I had solved the case. My case, all of it. Who I am” ja päättää pohdinnan: ”... I am reborn”. Loppukuvissa Max hymyilee. Tällä kertaa hymy ei ole epävarma irvistys, vaan onnellinen. Hän tietää tehneensä oikeat valinnat: ”We are willing to suffer, to die for the things we care about. For love, for the right choices”.¹⁶⁴

¹⁶³ Strinati 2000, 129.

¹⁶⁴ *Max Payne 2* 2003.

Päällisin puolin loppuratkaisu on hyvä, mutta ei näin yksiselitteinen. Max on joutunut maksamaan kovan hinnan olotilastaan. Hän on joutunut toistamaan väkivaltaiset tekonsa ja lisäksi menettänyt kaksi kertaa rakastamansa naisen. Hänen vaimonsa kuolee ensimmäisen pelin alussa ja Mona Sax 2. osan loppukohtauksessa. Ottaen huomioon, kuinka suuri merkitys vaimolla ja Monalla on ollut poliisin elämässä, voiko tällaista loppua pitää onnellisena? Sävy on melankolinen. Max ikään kuin kiittää pohdinnassaan Monaa tämän ruumiin äärellä: "She has brought me here, to this moment of clarity, where time slows down, and I choose to look back, to see myself. And in that act of seeing, I am reborn". Sävy on katkeransuloinen. Lisää ristiriitaisuutta loppuun tuo Maxin vaimon ja Monan asema Maxin arvoasteikossa. Max jatkaa "Graphic Novelissa": "I had a dream of my wife. She was dead, but it was good".¹⁶⁵ Tämän repliikin alla sarjakuvan ruudussa näkyy lähikuva Monan houkuttelevista huulista (**kuva 14**). Jääkö sankari loppujen lopuksi kaipaamaan Saxia? Itse tulkitseen näin, jolloin toteutuu noirin piirre, jonka mukaan perhe ja romanttinen rakkaus tuhoutuu. Vaikka Max pystyy hyväksymään perheensä kohtalon, jää Mona kummitlemaan hänen mieleensä. Lisäksi mukaan tulee von Baghin mainitsema ystävyiden tuho. Mielestäni myös *Max Payne 2:n* lopussa toteutuu film noirin ominaisuus, jonka mukaan loppu voi olla onnellinen, mutta laimealla ja ristiriitaisella tavalla.

4.4 Klassinen tekniikka

Pelisarjan ensimmäinen osa alkaa animaatiolla, jonka kuvat, leikkaus ja äänet noudattavat Hollywoodin konventioita. Kamera panoroi jokea pitkin, seuraa helikopteria ja syöksyy sisään kaupunkiin. Poliisijoukkoja kerätään pilvenpiirtäjän ympärille. Kamera jatkaa huimalla pystyajolla rakennuksen huipulle, jossa Max seisoo ase kädessään, ja päättyy lähikuvaan kasvoista. Kuuluu Maxin ääni. Hän on myös pelin kertoja. Hän pohtii viimeisen laukauksen merkitystä ja kuinka hän nyt voi lakata taistelemasta. Monologi päättyy sanoihin: "To make any sense out of it, I need to go back three years. Back to the night the pain started".¹⁶⁶ Tämän jälkeen seuraa lyhyt jakso, jossa Max saapuu paikalle juuri kun hänen perheensä kimppuun on hyökätty

¹⁶⁵ *Max Payne 2* 2003.

¹⁶⁶ *Max Payne* 2001.

kohtalokkain seurauksin kolme vuotta sitten. Varsinainen peli alkaa kaksi päivää ennen pilvenpiirtäjän tapahtumia.

Mustan elokuvan epäkonventionaalinen aikarakenne toistuu pelissä. Aloituskohtaus pilvenpiirtäjällä on siis tarinan loppu ja koko pelin tapahtumat ovat takaumaa. Tämä on erittäin käytetty rakenne elokuvissa ja erityisesti noireissa. Yleensäkin takaumat ja aikarakenteen sekoittaminen ovat tyypillisiä lajityypille. Hyvä esimerkki on klassikko *Double Indemnity*, joka alkaa tarinaa kertovasta haavoittuneesta päähenkilöstä ja myös päättyy samaan tilanteeseen. Valtaosa elokuvasta koostuu siitä, kuinka päähenkilö kertoo, miten on tilanteeseen joutunut. Jo Ekspressionistisen elokuvan edustaja *Das Kabinett des Dr. Caligari* käytti samaa rakennetta. Elokuva alkaa tilanteesta, jossa Francis alkaa kertoa tarinaa ja päättyy lopulta samaan hetkeen ja paikkaan. *Max Paynessa* muoto on täsmälleen samanlainen. Parin viime päivän tapahtumat kerrataan päähenkilön näkökulmasta.

Max Payne 2 sekoittaa aikarakennetta vielä perusteellisemmin. Pelin ensimmäinen repliikki on Mona Saxin: ”God! I turned out to be such a damsel in distress”¹⁶⁷. Tällä hän viittaa omaan vuorosanoihinsa *Max Paynessa*. Runko on sama kuin ensimmäisessä pelissä. Peli pelataan takaumana. Peli alkaa ”Graphic Novelin” esipuheella, joka sijoittuu nykyhetkeen aivan pelin loppuun, kuten 1. osassakin. Aikaan liittyvä aspekti tulee esiin heti Maxin toisessa repliikissä: ”They were all dead”¹⁶⁸. Täsmälleen sama lause esiintyy *Max Paynen* loppumonologissa. *Max Payne 2:ssa* on useita viittauksia edelliseen peliin, mutta mielestäni on tärkeää, että viittaus menneeseen ja aikaan on heti alussa, koska ne ovat tarinan keskeisiä teemoja. Prologin aikana siirrytään kohtaukseen, jonka ilmoitetaan tapahtuneen aiemmin tänä iltana. Tämä kohtaus sijoittuu ”Graphic Novelissa” pelin viimeisen kolmanneksen alkuun. Peli aloitetaan siis pelaamalla pieni osuus myöhempää kohtausta, joka jatkuu sairaalassa siitä, mihin lyhyt aloituskohtaus päättyi. Kohtaus alkaa, kun Max herää tajuttomuudesta. Ennen heräämistä ”Sarjakuvaromaanissa” kuullaan sairaalahenkilökunnan ääniä, kun he ovat hoitaneet Maxia ja piirrookset ovat vertauskuvallisia: putoaminen tyhjyydessä, lähikuva silmästä. Maxin heräämisen jälkeen seuraa ensimmäinen pelattava vaihe. Aikarakennetta rikotaan mielenkiintoisella tavalla. Harhaillessaan sairaalan käytävillä Max kuulee ääniä (lähinnä dialogia) pelin tulevista keskeisistä vaiheista, vaikka pelaaja ei tässä vaiheessa

¹⁶⁷ *Max Payne 2* 2003

¹⁶⁸ *Max Payne 2* 2003

luonnollisesti osaa yhdistää niitä oikeisiin yhteyksiinsä. Välianimaatioilla näytetään, kuinka Max myös näkee hallusinaatioita pelivaiheista. Sairaalan tapahtumat alussa ovat päähenkilölle takaumaa, jonka aikana hahmo kokee takaumia kokemastaan. Pelaajan kannalta kyseessä on taas flash-forward, eli vihjeitä tulevasta.

Tämän jälkeen ”Graphic Novelissa” siirrytään jälleen loppuun ja varsinainen peli alkaa ”Sarjakuvaromaanin” ensimmäisen luvun ensimmäisellä kappaleella. Kappale sijoittuu edellisiltaan, joten *Max Payneen* verrattuna tapahtumien kesto on vieläkin tiiviimpi: vuorokausi. Pelissä on myös rinnakkaista kerrontaa. Saman-aikaiset tapahtumat koetaan sekä Maxin, että Monan näkökulmasta. Ensimmäinen tällainen kohtaaminen alkaa luvusta 2 kappaleesta 2. Pääpari seuraa siivoojia rakennustyömaalle. Ensin tapahtumat pelataan Maxin hahmolla ja Monan hahmolla heti tämän jälkeen. Rinnastamista ja aikaan sijoittamista helpottaa radiopuhelimilla käyty dialogi, joka käydään samanlaisena molempien hahmojen peliosuoksissa.

Alun sairaalakohtausta jatketaan 3. luvun ensimmäisessä kappaleessa. Maxin ollessa tajuttomana sairaalassa ”Graphic Novel” siirtyy jälleen nykyhetkeen, pelin päätökseen kartanoon. Tämän jälkeen palataan sairaalakohtaukseen ja se pelataan loppuun. Jälleen sekoitetaan pakkaa vauhdikkaasti. Luvussa 3, kappaleessa viisi seuraa toinen ajassa rinnakkain tapahtuva kohtaaminen. Tällä kertaa ”Graphic Novel” kertoo tapahtumat ensin Monan näkökulmasta. Max joutuu Vladimir Lemin vangiksi ja konna ampuu päähenkilöä. Mona seuraa näitä tapahtumia kauempaa. Tämän jälkeen pelataan vangiksi joutumiseen johtanut kohtaaminen, jonka jälkeen ”Graphic Novelin” seuraavassa kappaleessa koetaan Maxin näkökulmasta äsken Monan näkemät asiat. Ensiksi naisen näkökulmasta kerrottu katkelma on siis pelin tasolla hyppy tulevaan, josta palataan askel taakse, jonka jälkeen samat käännteet luetaan ”Sarjakuvaromaanista” Maxin perspektiivistä. Tämä on viimeinen aikaa rikkova jakso. Tämän jälkeen pelataan kronologisesti eteenpäin, kunnes saavutetaan loppu.

*Max Payne*in juonen elementtejä kopioidaan lisäksi ainakin kahdesta tyyliuunnan teoksesta. Kuolleen vaimon ja poliisin asetelma on lainattu elokuvasta *The Big Heat* (1953). *Underworld U.S.A.* (1961) puolestaan antaa mallin yhteiskunnalle, jota pyörittävät narkoottisten aineiden myyjät. *Max Payne*ssa paljastuu, että Valkyriin alkuperä on hallituksen epäonnistuneessa kokeilussa ja pääpirujen yhteiskunnallinen

asema on korkea. The Inner Circle on sekaantunut huumeen kehittelyyn. Pääpahaksi osoittautuu puoli kaupunkia omistava liikemies, joka kuului tähän rikollispiiriin, mutta jatkoi huumausaineen kehittämistä omin päin. Kysymys on lopulta valta- taistelusta, sillä Sisäpiiri haluaa päästä naisesta eroon ja renkaaseen kuuluva Alfred Wooden auttaa Max Payneä koko pelin ajan.

Mustat elokuvat käyttävät usein kertojan ääntä. Näin myös teoksessa *Murder, My Sweet*. Pelin 1. osan elokuvallisissa ja ”Graphic Novel” -osuuksissa kuullaan Maxin ääntä dialogissa ja vielä enemmän kertojan roolissa. Dialogi on yhtä kärkevää kuin elokuvissa. ”Sarjakuvaromaanissa” Maxin kertojan ääni on kantava voima. Joskus myös kesken pelin kuuluu hänen ajatuksiaan. Tämä tapahtuu usein aivan pelitason alussa. Monologeissa esitetään hänen ajatuksiaan ja sisäistä maisemaansa, vaikka hän itse ei kuvassa näykään. Puheen tyyli on kopioitu tarkasti elokuvista. Tilanteiden kuvailu romanttis-sävytteisesti metaforien avulla ja pessimistisyys yhdistettynä tasaiseen kovaan intonaatioon kertojan lauseissa ovat silkkää noiria. Rivien väliin jää kyynisyyden synkkä varjo. Kun Marlowe kuvailee: ”The joint looked like trouble, but that didn’t bother me. Nothing bothers me when two twenties fell nice and snug on my appendix.”¹⁶⁹, Payne jatkaa: ”Upstairs the trio tangoed down the manor halls... The pistol was a frozen lump in my hand, piercing the skin, gnawing me to the bone”.¹⁷⁰ Tyyli säilyy pelin jatko-osassa samanlaisena, jopa vieläkin kyynisempänä ja kuivempana. Sanailu on nasevaa: ”I couldn’t crack her. I had to crack the case”¹⁷¹. Voice-overia käytetään määrällisesti enemmän varsinkin pelaamisen aikana. Tämä vie pelikokemusta askeleen lähemmäs elokuvaa.

Pelkkään retron¹⁷² ihannoimiseen eivät pelin tekijät sorru. He käyttävät myös häikäilemättä hyväkseen tietyn hetken muotielokuvaa tai tyyliä. Tässä tapauksessa kassamagneettia *The Matrix* (1999). Kesken pelaamisen nähdään kuolevista vihollisista hidastuksia, jotka on toteutettu bullet-time -tekniikalla.¹⁷³ Lisäksi peleissä eteneminen

¹⁶⁹ *Murder My Sweet* 1944.

¹⁷⁰ *Max Payne* 2001.

¹⁷¹ *Max Payne 2* 2003.

¹⁷² Retro: viittaa, ottaa uudelleen käyttöön tai ilmentää menneen ajan tyyliä tai muotia. (Retro: relating to, reviving, or being the styles or especially the fashions of the past) (<http://www.britannica.com/dictionary?book=Dictionary&va=retro&query=retro>) Usein termissä on positiivinen tai nostalginen sävy.

¹⁷³ Bullet-time on tiiviisti sanottuna tekniikka, jonka avulla jokin kohde kuvassa liikkuu eri nopeudella kuin ympäristö. Esimerkiksi *Max Paynessa* hidastetusti kaatuvan vastustajan ympäri tehdään nopea

olisi likipitään mahdotonta, ellei Max itse pystyisi käyttämään bullet-timea hyväkseen. Elokuvahitistä napattu kameratekniikka on siis olennainen osa pelejä. Tekniikka tuotiin mainitussa elokuvassa suuren yleisön tietoisuuteen. Film noirissa käytettiin uusia, poikkeavia kamerakulmia kuvauksessa. Samoin ensimmäisen pelin yhteydessä bullet-time on tekninen innovaatio, klassisen tekniikan haastaja. Toisen osan ilmestyessä tekniikka oli jo peleissä kertaalleen koettu. Vastaavuus juuri kuvauksen kanssa on ilmeinen, sillä hidastustekniikka käyttää kameran asemaa tehokkaasti hyväkseen ja leikkii sillä. *Max Payne 2* osallistuu myös klassisen tekniikan haastamiseen. Peli on ensimmäinen, jossa on käytetty Havok 2.0 fysiikanmallinnusmoottoria. Se mahdollistaa reagoivan ympäristön: laatikot kaatuvat, kun niitä päin juoksee ja viholliset kaatuvat erilaisiin ja luonnollisiin asentoihin kuollessaan. Innovaatio ei ole yhtä näyttävä kuin bullet-time -tekniikka, eikä tuo pelaamisen sisältöön sinällään mitään uutta. Silti uudistus täyttää tehtävänsä klassisen tekniikan haastajana.

4.4.1 Visuaalisuus ja miljöö

*”Yökerhot, hotellit, vuokra-asunnot, poliisiasemat, toimistot, satama-alueet, varastorakennukset, rappeutuvat asuintalot, nyrkkeilykehät ja sekä rähjäiset että luksusluokan ravintolat ovat yhtä elimellinen noirin osa kuin yksityisetsivät ja petolliset naiset. Suurkaupungin itsensä lailla yksittäiset paikat ovat uhan varjostamia.”*¹⁷⁴

Kuvatun kaltaisessa maisemassa liikkuu myös Max Payne. Mainituista kymmenestä kohteesta pelisarjan ensimmäisessä osassa vierailaan seitsemässä. Yleensäkin rikoselokuvat ovat sidottuja urbaaniin ympäristöön, mikä koskee erityisesti Film noiria. Sekä von Bagh että Strinati vahvistavat tämän.¹⁷⁵ Tämä yhdistää *Max Paynea* vahvasti noiriin, sillä pelialue on New Yorkin julkisivun takana olevat rähjäiset hotellit ja kadut, satama, ravintolat, viinakaupat, panttilainaamot, pesulat sekä slummit. Lajityypin visuaalisen maailmaan peliä sitoo tummuus. Mustalle elokuvalla oli luonteenomaista

kamera-ajo tai pelatessa Maxin hahmo pystyy liikkumaan normaalinopeudella, kun taas viholliset liikkuvat hidastetusti.

¹⁷⁴ von Bagh 1997, 102.

¹⁷⁵ von Bagh 1997, 13 ja Strinati 2000, 116.

low-key -valaistuksen käyttö, joka jätti kuvaan paljon tummia alueita sekä aiheutti jyrkkiä varjoja ja kontrasteja. Jos *Max Payne* analysoidaan puhtaasti kuvan kannalta, ovat yhtäläisyydet jälleen ilmiselvät. Pelissäkin valolla on selkeä suunta ja valonlähteitä vähän. Valo on kovaa. Tämä aiheuttaa välillä peliympäristön lähes täydellisen pimeyden ja luo kovia varjoja (**kuvat 6 ja 7**). Tärkeä yhdistävä tekijä elokuvien ja pelin välillä on myös tapahtuma-aika: yö. Pelissä kaikki tapahtuu illalla ja yöllä. Päivät ohitetaan täysin. Max pohtii: ”I couldn’t remember when I had last seen the sun.”¹⁷⁶



6. *Max Payne*



7. *Max Payne 2*

Noireissa sataa usein. *Max Paynen* tapahtumat sijoittuvat talveen. Näin ollen kiiltävät ja märät pinnat eivät ole mahdollisia. Pelissä sen sijaan on meneillään lumimyrsky ja kadut ovat harmaan valkeita. Näkisin tämän eron pelin tekijöiden tietoisena valintana irrottautua Mustan elokuvan pahimmista kliseistä. Talvi ja lumi ovat sinällään ihan yhtä ankeita ja lohduttomia kuin vesisadekin. Molemmat ovat tunteiden tasolla kylmiä ja pessimistisiä elementtejä.

Max Payne 2 vie tyylin lainauksen vieläkin ilmeisemmäksi: siitä tulee pastissi. Pelikentät ovat pimeitä ja niiden valaisutyyli on samanlainen kuin 1. osassakin. Suurimmat erot ovat sarjakuvien ulkoasuissa, vaikkakin tyylit ovat erittäin lähellä toisiaan (**kuvat 8-11**). *Max Payne 2*:ssa kuvat ovat äärimmäisen kontrastisia. Niissä valaisu on todella low-key. Valoilla ja varjoilla on selkeät rajat ja pimeitä alueita on paljon. Sävyt pysyttelevät sinisen, ruskean, harmaan ja mustan piirissä. Vaikutelma on nuhjaantunut. Värisävyjen saturaatio on alhainen. *Max Paynessa* piirrosjälki on suttuisempaa, epäterävämpää, ja yleisesti tummempaa. Tämä tekee siitä paikoin

¹⁷⁶ *Max Payne* 2001.

kontrastittomampaa ja chiarascuro-efektiä käytetään vähemmän. Myös sävyt ovat hieman kylläisempiä. Jatko-osassa tyyli viedään todella kovaksi. Toisen osan terävä piirto vie sen lähemmäs esikuvatyylilajia. Silti molempien pelien ”Sarjakuvaromaanien” tyylistä tunnistaa helposti noirin piirteet.



8. Max Payne 2



9. Max Payne 2



10. Max Payne



11. Max Payne

Myös pelikenttien latauskuvissa toistuu sama ilmiö. Pelin 1. osan latauskuvien tyyli ja teemat lähenevät vain keskivertoa rikoselokuvaa. Tummuus on leimaavaa molemmille peleille, mutta jatko-osassa noirin elementeillä pelataan selvemmin. Siinä suorastaan leikitään noirin ikonografialla. Kuvissa esiintyy tummia hahmoja, sadetta, varjot ovat olennainen sisältö kuvissa ja valaisu on kovaa. Sävyt noudattavat ”Graphic Novelin” linjaa. Ensimmäisen luvun ensimmäisen kappaleen latauskuvassa Max on tiiliseinää vasten ja kohottaa kättään ikään kuin suojatakseen itseään. Toisessa kädessä hänellä on ase. Hän katsoo pelaajaa kohti kuitenkin kuvitteellisen kameran ohi. Voimakkaan valon suunta on suoraan kameran takaa kohti Maxia. Päähenkilön päälle ja tiiliseinään heijastuu jyrkkärajainen ihmishahmon varjo ase kädessä.

Pelissä sataa tauotta vettä niin ulkotiloissa pelattaessa kuin ”Graphic Novelissakin”. Pelitapahtumat sijoittuvat jälleen yöhön, mutta sisätiloihin sijoittuvista ”Sarjakuvaromaani” -osuuksista en ole varma. Ne voisivat olla mitä vuorokauden aikaa tahansa. Pelin tapahtumien aikahaarukka on yksi vuorokausi. Täten osa sarjakuvan kappaleista voisi perustellusti sijoittua päivään. Tosin heti näiden vuorokauden ajoiltaan epämääräisten kappaleiden jälkeen siirrytään pelaamaan yöhön, johon kaikki pelaaminen sijoittuu. Onko kyseessä logiikkavirhe vai harkittu ratkaisu? Toisaalta tämä on toisaalta noiria tyypillisimmillään: ”Suljetut sisätilat vallitsevat, niin että yötä ja päivää on mahdotonta erottaa toisistaan.”¹⁷⁷

Jos elokuvissa *misé-en-scéne*n oli tarkoitus kuvata henkilöiden mielentilaa, ahdistusta ja epävarmuutta, onnistuu *Max Payne 2* toistamaan ”Graphic Novelissa” tämän hyvin. Päähenkilö on todella ahdistunut ja kontrastiset, pimeät kuvat tukevat tätä ilmapiiriä erinomaisesti.

Jatko-osassa liikutaan samankaltaisessa maisemassa kuin 1. osassakin, osin jopa tarkalleen samoissa paikoissa. Uudelleen vierailaan ravintolassa, jossa Mona huumaa Maxin pelisarjan aloittavassa osassa. Paikka on 2. osassa Vladimir Lemmin omistuksessa ja se on muuttunut yökerhoksi. Slummit, kadut, kujat, varastot, poliisiasema ja ravintolat tulevat tutuiksi. Pelimiljöö ehkä on silti suppeampi kuin 1. osassa. Tosin uudet alueet astuvat korvaamaan pois jätetyt ja ne sopivat noirin maailmaan täydellisesti. Uusia ympäristöjä ovat rakennustyömaa ja sisätiloihin rakennettu huvittelupuisto, Funhouse. Jälkimmäinen on rakennettu tv-sarjan teeman ympärille. Paikka on hylätty ja autio, koska sarjan tuottaminen on peruutettu. Molemmat elementit sopivat mustaan maailmaan: autioita, kolkkoja ja pelottavia paikkoja. Ahtaudessaan Hupitalo on jopa klaustrofobinen. Von Bagh jättää luettelossaan mainitsematta mielestäni tärkeän miljöön: yläluokan talot ja kartanot. Nämä esiintyvät useissa noir-elokuvissa. *Sunset Boulevardin* tapahtumat sijoittuvat lähes kokonaan hulpeaan kartanoon ja elokuvien *Murder, My Sweet* ja *Big Sleep* etsivät saavat toimeksiantonsa yläluokkaisissa taloissa. Teoksissa *Double Indemnity* ja *Out of the Past* femme fatalet asuvat hyvin toimeen tulevissa talouksissa ja *Lauran* aloituskohtaus sijoittuu

¹⁷⁷ Salo 1982, 25.

hienostokotiin. *Max Payne 2* tarttuu tähän. ”Graphic Novel” alkaa kartanosta, jonka omistaa Alfred Woden ja pelin loppu pelataan kyseisessä fasiliteetissa. Myös *Max Paynessa* vierailaan kartanossa.

”Marlowe on yhtä kuin Los Angeles, mikä on yhtälönä samalla tavalla ehdoton kuin Sherlock Holmes ja Lontoo, Maigret ja Pariisi”.¹⁷⁸ Listaa voisi jatkaa: Max Payne ja New York. *Max Paynessa* roolihahmo sidotaan vahvasti kaupunkiin alkuanimaatiosta lähtien. Aloituskohaus alkaa näkymällä Vapauden patsaasta. Helikopteria seuratessaan kamera kääntyy vastakkaiseen suuntaan, jolloin Manhattanin profiili näkyy jo entisine kaksoistorneineen selkeästi. Yhteyttä painotetaan pitkin matkaa muun muassa kuvilla mainitusta World Trade Centeristä ja Brooklynin sillasta. Lisäksi Maxin monologeissa mainitaan usein New York ja kaupungin osia nimeltä, tai viitataan vain ”cityyn”. Tyylilainakin muistetaan.

*”When the darkness fell, New York city became something else, any old Sinatra song now withstanding. Bad things happened in the night, on the streets of that other city, Noir York city.”*¹⁷⁹

Max Payne 2 on erittäin tietoinen kulttuurisesta taustastaan. Visuaalisten ikoneiden suoran lainaamisen lisäksi pelikentissä viitataan usein Noir York Cityyn. Esimerkiksi Hupitalossa on useita kylttejä kertomassa, että hahmo liikkuu mustaksi muuttuneessa New Yorkissa, eli pelaa vaikutteensa kokonaisvaltaisesta Film noirista ottanutta peliä.

4.4.2 Elokuvalisuus

Molemmissa peleissä tarinan tärkeitä kohtia korostetaan elokuvallisten jaksosten (kohtausten) avulla. Pelaaja ei pysty vaikuttamaan näihin animaatioihin, eli ne on tarkoitettu vain katseltaviksi. Kohtausten toteutus ja kuvallinen tyyli noudattavat pilkun tarkasti Hollywood-elokuville ominaista huomaamatonta jatkuvuusleikkausta. Kuvakoko vastaa elokuvien hengessä laajakankaan mittasuhteita. Realistista vaikutusta

¹⁷⁸ von Bagh 1997, 188.

¹⁷⁹ *Max Payne* 2001.

lisää grafiikka, joka matkii oikeaa maailmaa niin hyvin kuin pystyy, eikä pyri tyyliin. Yksityiskohtia on valtavasti. Yhteys Film noiriin hyppää jälleen esiin. Tyyllilajia kuvailtiin myös aikanaan realistiseksi kuvaustyylinä ansiosta. Osansa oli kiistatta myös yhtenevyydellä vallitsevan yhteiskunnallisen ilmapiirin kanssa. Länsimaisen nykyelokuvan ilmaisukeinoista on käytössä lähes jokainen kamera-ajoin dialogiin ja jatkuvuusleikkaukseen. ”Graphic Novel” -jaksoissakin kuuluvat henkilöiden keskustelu ja tehosteäänät. Huomautuksen arvoinen lisä tulee fotorealismiin pyrkivästä tietokonegrafiikasta. Tekniikka ei ole täydellinen. Esimerkiksi ihmisten, erityisesti kasvojen, sekä orgaanisten kohteiden ja pintojen mallintaminen on vaikeaa. Peligrafiikka onkin paikoin kulmikasta ja vääntynyttä. Vaikutelma on selvästi epärealistinen, vaikka jäljittelyn kohteen tunnistaakin helposti. Yhtäläisyydet ekspressionismin estetiikan kanssa nousevat tahattomasti pintaan, vaikka pelin tekijät eivät avantgardistiseen ilmaisuun ole pyrkineet. On huvittavaa, että pelissä toistuu sattumalta piirteitä, jotka innostivat elokuvan tyyllilajia, jota peli matkii.

Yleensäkin elokuvallisten osuuksien leikkausrytmi ja kameran käyttötavat lähenevät enemmän nykyelokuvaa, kuin 1940- ja 1950-lukujen ilmaisua. Syy on tietenkin se, että pelistä on haluttu tehdä moderniin ihmiseen vetoava, vahvoista tyyliviittauksista huolimatta.

Pelin toisessa osassa välianimaatioita on enemmän kuin *Max Paynessa* ja tarinaa kuljetetaan paljon niiden kautta. Tämä vie elokuvaa ja pelejä medioina lähemmäs toisiaan, sillä lyhyitä animaatioita tulee seurattaviksi huomattavan paljon kesken pelaamisen.

4.5 Fatalismi sekä hyvyyden ja pahuuden problematiikka

Kohtalonusko on molempien pelien tarinan perusta. Päähenkilö on olosuhteiden uhri. Kohtalo on puuttanut hänen elämänsä, vaikka hän ei sitä itse tahtonut. Ensimmäisessä pelissä hänen vaimonsa on sattumalta vilkaissut muistiota, joka koskee Valkyria. Tämän johdosta Maxin perhe tapetaan ja pelin tapahtumat saavat alkunsa. Max ajautuu ikään kuin virran vietäväksi. Maxin kaksoisrooli paljastuu Alexin kuoleman yhteydessä ja hän joutuu sekä rikollisten, että poliisien takaa-ajon kohteeksi. Hänen on pakko toimia ja jatkaa syyllisen selvittämistä, koska muuta vaihtoehtoa kohtalo ei hänelle anna. ”I was

already so far past the point-of-no-return that I couldn't even remember what it had looked like when I'd passed it".¹⁸⁰ Kun Max lopussa pidätetään, poliisipäällikkö käyttää tapahtumista ajelu-metaforaa: "You gave us on hell of a ride".¹⁸¹ *Max Payne 2:ssa* sankari ajautuu tapahtumiin mukaan myös virran mukana. Murharyhmän edustajana hän tavallisesta käytännöstä poiketen ottaa hoitaakseen hälytyksen ammuskeluvälikohtauksesta, koska tapahtumapaikkana on hänen tuttavansa Vladimir Lemmisen omistama varasto. Aloituskohtauksessa hän tapaa täysin yllättäen Mona Saxin, jonka jälkeen Maxin on pakko ruveta tutkimaan juttua omia polkujaan: "I had to solve the case on my own"¹⁸². Myös Mona ottaa alkuvaiheessa yhteyden Maxiin ilman kunnollista motiivia aivan kuin tuntematon blondi ilmaantuu etsivän toimistoon monissa elokuvissa. Kohtalo vie Maxia, leikittelee tämän tunteilla ja asettaa poliisietsivän tielle tekijöitä, joiden takia hänen on pakko jatkaa tapauksen selvittämistä aina vain pidemmälle.

Kuten noirienkin etsivillä Maxin sisäinen maailma on *Max Paynessa* sekaisin. Käsitteet hyvästä ja pahasta sekoittuvat keskenään, moraalit ovat kadoksissa, mutta löytyy lopussa.¹⁸³ Payne joutuu punnitsemaan omaa asemaansa tilanteessa, johon hän on joutunut. "The good and the just were like gold dust in this city. I had no illusions. I was not one of them... I was no hero".¹⁸⁴ Hän on yhä poliisi, mutta menneisyyden taakka ajaa häntä eteenpäin ja muuttaa virallisen tehtävän kostoretteksi. Kostamisen moraalista oikeutustahan tarinassa käsitellään. Aihe riivaa Maxia entistäkin enemmän, kun hänelle selviää hallituksen mukana olo. "...That now, if not before, your revenge was justifiable on any conceivable moral scale?"¹⁸⁵ Hän ei saa rauhaa painajaisiltaan ennen kuin syyllinen murhiin on kuollut. Onko Max oikeuden asiassa hakiessaan hyvitystä ja mielenrauhaa vai pelkkä murhaaja itsekin?

Max on lavastettu syylliseksi poliisitoverinsa Alexin ja kolmen roiston murhiin, joten hän on muuttunut lainsuojattomaksi. Poliisi ja osa rikollisista ajavat häntä takaa ja ainoa vaihtoehto on selvittää juttu itse, sillä vain kaksi henkilöä tietää päähenkilön kaksoisroolista (Max soluttautuu alussa rikollisliigaan jäljittäessään Valkyr-huumetta).

¹⁸⁰ *Max Payne* 2001.

¹⁸¹ *Max Payne* 2001.

¹⁸² *Max Payne 2* 2003.

¹⁸³ Strinati 2000.

¹⁸⁴ *Max Payne* 2001.

¹⁸⁵ *Max Payne* 2001.

Ensimmäinen on petturi ja toinen kuolee tarinan alkutaipaleella. Max tasapainoilee noir-hahmoille tyypilliseen tapaan hyvän ja pahan välimaastossa. Hän joutuu liittoutumaan venäläisen mafian¹⁸⁶ ja korkean portaan rikollisen Alfred Wodenin kanssa saavuttaakseen päämääränsä. Paynen keinot eivät eroa rikollisten toiminnasta. Hän ottaa kirstysaineistoa Alfred Wodenia vastaan turvatakseen tulevaisuutensa. Hänen tarkoituksensa (maineen puhdistaminen) on oikeutettu, mutta keinot sen saavuttamiseksi ovat kyseenalaiset (väkivalta). Päähenkilö tappaa 11 henkilöä, joilla on juonen kannalta merkitystä. Film noir -elokuvissakaan harvoin tapetaan näin monta ihmistä. Max tunnustaa itsekin tilanteensa kurjuuden ja keinojensa kyseenalaisuuden. Hän pusertaa rikolliselta tietoja painaen asetta tämän ohimolle ja toteaa voice-overissa: ”There was no glory in this. I was no hero”.¹⁸⁷ Näin pelin genre, shooter, toistaa väkivallalla noirien narratiivia. Samankaltaiseen tilanteeseen lain ja oman käden oikeuden välimaastoon joutuu myös Sam Spade elokuvassa *The Maltese Falcon*. Häntä epäillään murhasta ja hänen täytyy tehdä yhteistyötä puoliksi rikollisten (ja myös murhaajan) kanssa selvittääkseen tilanteesta. Samoin teoksessa *Out Of The Past* roolihahmo Jeff Bailey lavastetaan murhaajaksi ja hän joutuu pakoilemaan poliisia ja yhteistyöhön gangstereiden kanssa aloittaakseen uuden ja paremman elämän. Bailey joutuu jopa tappamaan yhden rikollisista saavuttaakseen tavoitteensa.

Max Payne 2:ssa fatalismi on näkyvästi esillä. ”Graphic Novelissa” puhutaan kohtalosta paljon. Päähenkilö on sisäisesti vielä enemmän kadoksissa sekä liukuu nopeammin ja syvemmälle häilyvään välimaastoon rikoksen ja laillisen toiminnan välillä kuin 1. osassa. Max rupeaa ratkomaan tapausta oman moraalinsa mukaisesti. Hän saa alun ampumatapauksen hoitaakseen. ”Sarjakuvaromaanin” toisesta kappaleesta alkaen hän silti alkaa pitää tietojan salassa muilta poliiseilta. Hän ei kerro, että hän on nähnyt Mona Saxin, joka on toisen murhatutkimuksen pääepäilty. Monaa kohtaan kasvavan mielenkiinnon ja kiintymyksen johdosta Max suojelee tätä vaistomaisesti. Hän auttaa tietoisesti Vladimir Lemiä, joka on tunnettu historiastaan gangsterina, mutta ei tietenkään kerro tätä kollegoilleen. Max käyttää Monan tietoja saadakseen yhteyden henkilöön, joka osaa auttaa Maxia tämän tutkimuksissa. Päähenkilön ratkaisut alkavat luisua rajamaastoon lain ja rikoksen väliin. Monan kanssa yhdessä Max menee miehen

¹⁸⁶ Salo huomauttaa, että järjestäytyneen rikollisuuden kuvaus ilmaantui elokuvaan vasta 1960-luvulla, eli noirin kultakauden jälkeen. (Salo 1982, 63)

¹⁸⁷ *Max Payne* 2001.

asunnolle. Max haluaa edetä tilanteessa laillista tietä. Hän etenee virkavallan edustajana yksin kerrostalon ylempiin kerroksiin ja käskee Monan olla osallistumatta toimintaan. Max etsii miehen käsiinsä, mutta siivoojat ovat ehtineet tappaa tämän.. Tilanteen jälkeen poliisipäällikkö vetää Maxin pois tutkimuksista ja passittaa tämän konttorityöhön, koska on käyttänyt apunaan murhasta epäiltyä henkilöä. Tilanne on ristiriitainen, mutta Mustan elokuvan piirteille uskollinen. Max yritti selvittää rikosta, mutta käytti apunaan rikollista.

Tämän jälkeen Max on asettunut lopullisesti lain ja rikoksen ulkopuolelle. Hän ottaa vastaan Vladimirin avun autokyydin ja keskustelun muodossa. Lemminki repliikki luonnehtii koko pelin tarinaa sekä Maxin tekoja ja valintoja: ”Hypothetically, if the only choice you’ve got is to do the wrong thing, then it’s not really the wrong thing, it’s more like fate”¹⁸⁸. Kyyti vie suoraan Mona Saxin luo. Tämän luona näkyy Maxin sisäinen tuska ja hukassa oleminen. Mona kysyy, mitä Max haluaa häneltä. Vastaus on pitkä ja epämääräinen:

”A smoke. A whiskey. For the sun to shine. I want to sleep, to forget. To change the past. My wife and baby girl back. Unlimited ammo and license to kill. Right then, more than anything, I wanted her”¹⁸⁹.

Max ei kunnolla itsekään tiedä, mitä hän haluaa. Päähenkilöä repivät ristiriidat ja tuska menneestä. ”Graphic Novelin” ruuduissa näytetään Maxin ja Monan kiihkeä lemmentkohtaus ja samalla Max sanoo haluavansa takaisin tasaisen perhe-elämänsä ja onnensa. Tämän jälkeen Max ja Mona alkavat toimia yhdessä. Maxin on pakko ottaa vastaan Monan apu, jotta jutun ratkaiseminen etenisi. Kohtalo ei anna muuta vaihtoehtoa. Maxin suurin motiivi on selvittää oma päänsä ja saavuttaa rauha, joten sisäinen pakko ajaa häntä eteenpäin, vaikka mitään ulkoista pakotetta rikoksen ratkaisemiselle ei ole. Max seuraa siivoojia rakennustyömaalle, jossa he yhteistyössä Monan kanssa selvittävät kohtauksen. Max alkaa todella uskoa kohtaloon ja pohtii tekojaan rakennustyömaalla: ”I had no choice... It was Vlad’s excuse. Fate”¹⁹⁰. Kohtauksen lopussa naispoliisi Winterson saapuu pidättämään Monan. Maxille on

¹⁸⁸ *Max Payne 2* 2003.

¹⁸⁹ *Max Payne 2* 2003.

¹⁹⁰ *Max Payne 2* 2003.

kehittynyt pakkomielle suojella rakkaita naisiaan (erittäin konventionaalinen maskuliininen miehen rooli). Arvelen, että tämän takia Max toimii sokeasti vaiston varassa ja ampuu Wintersonin. Tässä Max tekee selvän valinnan pelkästään oman moraalinsa ja oikeudentajuunsa perustuen. Eksistentiaalismin perintö elää voimakkaana. Tämä filosofinen suuntaus korosti yksilön vastuuta ja valintoja. Max pohtii tekemisiään paljon. Hän kyseenalaistaa elämäänsä ja valintojaan jatkuvasti. ”Sarjakuvaromaanin” luvussa 1 kappaleessa 6 hän yhdistää monologissa itsesyytöksensä ja vapaan tahdon. Max esittää retorisen kysymyksen: ”Have our choices been made for us because of *who we are*?”¹⁹¹. Winterson ehtii ampua Maxia ja tämä joutuu sairaalaan. Tajuttomana noir-maailman kyyninen, lannistunut ja epätoivoinen ilmapiiri purskahtaa esiin ja yhdistyy Maxin elämänasenteeseen ja itsesyytöksiin ”Graphic Novelissa”. Max piehtaroi maailmantuskassa: ”We are all guilty of something, if you look hard enough”¹⁹². Ajatus on suora viittaus tai laina elokuvasta *Touch Of Evil*. Siinä korruptoituneen poliisi Quinlanin vääristynyt logiikka rikollisten jahtaamisessa perustuu juuri tälle ajatukselle. ”Just because he speaks a little guilty, that don't make him innocent, you know”¹⁹³. Hän lavastaa tiettyyn rikokseen syyttömiä ihmisiä, koska hänen mielestään jokainen on syyllinen johonkin. Kun hänen poliisikollegansa kysyy, montako tunnustusta hän on lavastanut, Quinlan vastaa: ”No one - nobody that wasn't guilty, guilty, guilty. Every last one of them - guilty”¹⁹⁴.

Seuraavaksi Max menee etsimään vastauksia Alfred Wodenin luota. Matka jatkuu harmaalla alueella. Onhan Wodenkin osa The Inner Circleä, korkean tason valoa kestävä toimien rinkiä. Woden auttaa Maxia. Tämän jälkeen Max joutuu puolestaan auttamaan gangsteria, Vinnie Cognittia. Hänet on puettu naamiaisasuun, jonka sisällä on pommi. Noirin maailma on kova. Tässäkin kohtauksessa molemmat toimivat vain omien etujensa mukaisesti. Niiden ulkopuolella olevilla asioilla ei ole merkitystä. He tekevät vaihtokauppasopimuksen: Max auttaa Vinnietä pääsemään ulos puvusta ja Vinnie lupaa auttaa Maxia Vladimir Lemini kiinni saamisessa.

Pelin loppuvaiheessa, matkalla viimeisen kohtauksen tapahtumapaikalle päähenkilö antautuu katkerasti kohtalon edessä: ”Vlad was right. There are no choices. Nothing but

¹⁹¹ *Max Payne 2* 2003.

¹⁹² *Max Payne 2* 2003.

¹⁹³ *Touch Of Evil* 1958.

¹⁹⁴ *Touch Of Evil* 1958.

a straight line”¹⁹⁵. Loppumonologissa, josta osa tosin esitetään pelin alussa ympyrä-aikarakenteen takia, Max näkee lopullisesti kohtalon roolin hänen elämänsä tiennäyttäjänä: ”...the choices you didn’t know you made...”¹⁹⁶. Tässä repliikissä hän ei anna tiedostavalle vapaalle tahdolle yhtään tilaa ratkaisujen teossa. Tämä repliikki kiteyttää Maxin terävöitynyttä, lannistunutta ja pessimististä elämänkatsomusta: Kaikki on loppujen lopuksi kohtalon käsissä. Tuntuu kuin *Max Paynen* jatko-osassa päähenkilöllä ei olisi valtaa omiin tekoihinsa ollenkaan. Hahmo on heikko, koska ei pysty vastustamaan häntä ohjaavia voimia juuri lainkaan. Hän joutuu väistämättä epämiellyttäviin tilanteisiin, vaikka ei niihin aluksi itse etsiydy. Lopulta kohtalon ohella Maxia rupeaa ajamaan eteenpäin sisäinen pakko, johon hänellä ei myöskään ole otetta. Toisaalta tämä pakko, tuska, on Maxin motivaatio: hän haluaa päästä aaveistaan eroon.

Kuten *Max Paynessa* myös toisessa osassa Max hylätään virkavallan taholta ja hän joutuu liittoutumaan rikollisten kanssa. Päämäärät ovat kyseenalaisemmat kuin ensimmäisessä pelissä. Siinä toiminnalle oli oikeutettu motivaatio: selvittää Maxin perheen murha. Toisessa pelisarjan osassa vastaavaa syytä ei ole. Varsinaisesti tapahtuneet rikokset eivät kosketa häntä, mutta hahmo toimii silti ja selvittää tapahtumia sisäisen pakkonsa takia. Tällaiset perusteet ovat todella arveluttavia. Onko Max hyvä, koska hän selvittää tapahtumia pelkästään niiden selvittämisen tähden vai paha, koska hänellä ei ole oikeutusta ja hyvää perustelua toiminnalleen?

4.5.1 Paha poliisi

Yhteiskunnallinen kritiikki noir-elokuvissa ilmenee usein siten, että tarinoissa raha ohjaa yhteiskuntaa ja edesauttaa korruptiota. Tämä liittyy läheisesti hyvän ja pahan sekoittumiseen ja tähän perustuu myös tyyllilajille tunnusomainen korruptoituneen poliisin hahmo. Fatalismi on lajityypin tunnistettavimpia piirteitä. Päähenkilöt joutuvat tapahtumiin mukaan usein tahtomattaan. Heidät temmataan mukaan tarinaan, jonka kulkuun he eivät voi itse vaikuttaa. Tapahtumia ohjailee tuntematon ulkopuolinen voima, kohtalo.¹⁹⁷

¹⁹⁵ *Max Payne 2* 2003.

¹⁹⁶ *Max Payne 2* 2003.

¹⁹⁷ Strinati 2000.

Max Paynessa juoni perustuu juuri rahallista voittoa ja yhteiskunnallista valta-asemaa tavoittelevan tahon toimintaan. Pahuuden koura on ulottunut luonnollisesti poliisilaitoksen sisään. Lahjotun eli pahan poliisin nimi on B.B. Hän ja toinen poliisi Alex ovat ainoat, jotka tietävät Paynen kaksoisagentin roolista. Alex tapetaan tarinan alkuvaiheessa. Korruptoituneella poliisilla on sormensa pelissä hänen kuolemassaan, sillä juuri hän järjestää Alexille ansan, jossa tämä kuolee. Todennäköisesti B.B. itse ampuu Alexin. Välianimaatio näyttää murhaajan kasvot ja mielestäni tappaja on B.B., vaikka sitä ei pelissä tai ”Sarjakuvaromaanissa” mainitakaan. Petturin rooli selviää vasta tarinan loppupuolella, kun B.B. yrittää eliminoida Maxin. Salon toteamus noirista on osuva: ”Petos kyllästää yhteiskunnan ja vain luodit kulkevat suoraan.”¹⁹⁸

Saman voi todeta myös *Max Payne 2:sta*, jossa petturuuden ja kaksinaamaisuuden teema keskeinen. *Max Payne:ssa* Max tutustuu venäläiseen mafiapomoon Vladimir Lemiin. He toimivat yhdessä saavuttaakseen päämääränsä ja heidän välilleen muodostuu jonkinlainen side. En luonnehtisi sidettä lämpimäksi ystävyudeksi, vaan joksikin, mikä muistuttaa siitä. Tapauksessa nousee esiin noirin luonne. Pari joutuu tekemisiin toistensa kanssa olosuhteiden pakosta. Kohtalo heittää heidät yhteen. Muussa tilanteessa he olisivat tuskin tekemisissä ja näin tiiviissä kanssakäymisessä toistensa kanssa. Lem kuvaa heidän suhdettaan osuvasti ”Like brothers caught opposite sides on a civil war”¹⁹⁹. Pelisarjan jälkimmäisessä osassa sattuma heittää heidät jälleen samalle tielle. Suhde on jollain tapaa tiivis, mutta ei varsinaisesti lämmin. Pari esimerkiksi pitäytyy keskusteluissaan tiukasti vain asioissa, jotka yhdistävät heidät meneillään oleviin tapahtumiin ja joista on heille hyötyä. Silti Lem tervehtii Payneä ironisesti: ”Max, dearest of all my friends”²⁰⁰. Vladimirista tekee ystävän se, että hän ainoa mieshenkilö, jonka kanssa Maxilla on sosiaalista kanssakäymistä. Max suhtautuu avoimesti ja varauksetta venäläiseen, koska on oppinut luottamaan tähän. Lisäksi heidän suhdettaan tiivistää yhteiset ponnistukset edellisessä pelissä. Von Baghin näkemys ystävyuden tuhosta²⁰¹ Film noirissa toistuu konkreettisesti pelissä, kun paljastuu, että Vladimir Lem on tarinan antagonisti. Henkilö, johon Max luottaa eniten ja johon hänellä on vahvimmat siteet, pettää hänet.

¹⁹⁸ Salo 1982, 29.

¹⁹⁹ *Max Payne* 2001 ja *Max Payne 2* 2003.

²⁰⁰ *Max Payne* 2001 ja *Max Payne 2* 2003.

²⁰¹ von Bagh 1997, 93.

Myös uudempi peli toistaa tyypillistä Film noirin henkilöahmogalleriaa. Korruptoitunut poliisi on tällä kertaa nainen, Winterson. Hän ei toimi kovinkaan räikeästi Maxia vastaan verrattuna 1. osan BB:hen, tai sitä ei juonessa ainakaan korosteta. ”Graphic Novelissa” viitataan jatkuvasti Wintersonin puheluihin poliisiasemalla. Pelin viimeisessä kolmanneksessa paljastuu, että Winterson onkin Vladimir Lemin rakastettu ja puhelut on soitettu tämän kanssa. On oletettavaa, että naispoliisi on antanut tietoja Maxin liikkeistä Lemille, vaikka tätä ei suoraan mainitakaan. Kuten 1. pelisarjan osassa, myös toisessa Max tekee väkivaltaisen ratkaisun ja ampuu korruptoituneen poliisin. Wintersonin rooli täyttää myös elokuvateorioissa suosittuja piirteitä ja tulkintoja Film noirin naishahmoista. Hän on aktiivinen toimija kulissien takana. Hänen tavoitteensa ja toimijan roolinsa ovat aluksi piilossa, mutta paljastuvat pikkuhiljaa juonen etenemisen myötä. Film noirin teorioissa nainen tulkitaan usein niin, että nainen on petollinen ja johdattaa miehen turmioon. Näin on Wintersoninkin kohdalla. Maxille naispoliisin kaksoisrooli ei ole selvinnyt vielä rakennustyömaalla. Hän osoittaa petollisuutensa, kun hän kuolemaisillaan ehtii ampuu päähenkilöä sananmukaisesti ja metaforisesti selkään, ja saattaa näin Maxin hengenvaaraan. Myös Winterson liikkuu tietoisesti jossain hyvän ja pahan välisellä alueella. Hänen puhelinviestinsä Vladimir Lemille sopisi myös päähenkilön suuhun: ”I don’t know. Is this a crime? Is it against the law to be happy?”²⁰²

²⁰² *Max Payne 2* 2003.

5. Tulokset ja pohdinta

Analyysissa osoitin, että pääasiallisesti pelit toistavat Film noirin keinoja tyyllisesti erittäin uskollisesti henkilöhahmojen, visuaalisuuden ja narraation tasolla. Tässä luvussa pyrin tarkastelemaan toposten jatkuvuutta kriittisesti ja jätän selkeimmät yhteneväisyydet analyysiin.

Kuusamon lineaarisesti historiassa etenevät topokset ovat siis löytäneet uuden esintymisalustan *Max Payne* -peleistä. Visuaalisuuden toistuvuus on tapauksista yksinkertaisin. Max liikkuu juuri elokuville ominaisissa maisemissa suurkaupungin syrjäkujilla, satamassa, varastoissa ja räjäisissä ravintoloissa. Kaikki tapahtumat sijoittuvat yöhön, mikä vie pelit jopa pidemmälle noiriin kuin useimmat elokuvat olivat. Sijoittuuko yksikään Musta elokuva täysin yölliseen aikaan? Valaisu on peleissä mallinnettu uskollisesti elokuvista. Peliympäristöt ovat kontrastisia. Tummuus ja varjot ovat huomattavia ympäristöstä riippumatta. Hotellien käytävillä ja varastoissa vallitsee tasainen valo, mutta sekin on luotu low-keyn hengessä. Valon laatu on kautta pelien kovaa. Pehmeää valoa ei peleissä juurikaan ole (**kuvat 3, 12 ja 13.**). Välianimaatiot noudattavat samaa jatkuvuuskerronnan kieltä, jota elokuvatkin käyttivät. *Max Payne 2:ssa* tämä visuaalinen tyyllittely ja tyyli kurkottavat *Max Paynea* pidemmälle.



12. *Max Payne*



13. *Max Payne 2*

Topoksen tyyllinen puoli toistuu siis selvästi. Jotta temaattinenkin toistuisi, täytyisi pelien visuaalisuuden kuvastaa tarinoiden päähenkilön mielentilaa, jonka puolestaan täytyisi heijastaa reaaliyhteiskunnan ajan henkeä. Film noirin olennainen sisältö oli peilata toisen maailmansodan jälkeisen amerikkalaisen yhteiskunnan ilmapiiriä, joka

aiheutti elokuvaan niiden pessimistisyyden ja ahdistuneisuuden. Onko vuosituhaten vaihteessa havaittavissa samanlaisia piirteitä ajan hengessä? Tähän kysymyksen palaan luvussa 5.2.

Stereotyyppiset henkilöhahmot esiintyvät peleissä. Tarinoissa ovat arkkityypit: etsivä, kohtalokas nainen ja korruptoitunut poliisi. Ulkoisesti he ovat vain päivitettyjä nykyaikaan. Temaattisesti tarkasteltuna heidän keskinäiset suhteensa toimivat noirin tarinankerronnan konventioiden mukaan. Strinati sekä Bordwell et al. korostavat naisen roolin merkitystä elokuvissa. *Max Paynessa* he sopivat määriteltyyn kuvaukseen, mutta juonessa heidän merkityksensä jää kumminkin yllättävän vähäiseksi. Esimerkiksi Mona Sax esiintyy vain kahdessa ”Graphic Novelin” 21:stä kappaleesta ja pääpaha Nicole Horne tulee mukaan vasta pelin loppupuolella. Hornen rooli tapahtumien taustavaikuttajana ja Saxin seksuaalinen houkuttelevuus ovat kiistattomia noir-elementtejä, mutta femme fatalen rooli jaetaan tasaisesti molempien naisten kesken. Kumpikaan ei täysin täytä Strinatin ja Bordwell et al. luomaa määritelmää. Horne on pelkkä paha ja Saxin petollisuus ei johda turmioon, vaan kääntyy rakkaudeksi, mikä ei sinänsä kuulu femme fatalen hahmoon. Naisten roolit eivät ole näin yksiuotteisia elokuvissa, joissa kohtalokkaat naiset saavat paljon tilaa myös kuvassa. Pelissä juoni kulkee eteenpäin pääasiallisesti miesten vauhdittamana. Naisten rooli pelissä on ulkoisesti oikeanlainen ja oikeassa paikassa, mutta syvyys (hahmoina sekä tarinan kannalta) puuttuu. Topoksen temaattinen puoli jää *Max Paynessa* naishahmojen osalta täyttymättä.

Max Payne 2:ssa kohtalokkaan naisen roolin merkitys on olennaisesti täydempi. Mona Sax on jatko-osassa todella keskeinen ja merkittävä hahmo. Hän saa omalla olemuksellaan ja toimillaan myös päähenkilön toimimaan. Tarina etenee naisen vetämänä. Tämä sopii femme fatalen määreisiin täydellisesti. Nainen tuhoaa miehen viehätysvoimallaan ja miehen rooli on olla pelinappula naisen vedellessä naruista kulissien takana.²⁰³ Naisilla on avain päähenkilön tavoitteisiin ja he pitävät miehiä otteessaan (usein seksuaalisella vetovoimallaan).²⁰⁴ Pelissä Monan rooli on juuri tämä. Hän sekoittaa Maxin pään perusteellisesti ja saa tämän etenemään sokeasti haluamaansa suuntaan. Saxin aikeet paljastuvat noirille ominaisesti vasta lopussa, kun selviää, että

²⁰³ Strinati 2000, 126-127.

²⁰⁴ Bordwell et al. 1985, 76.

hän työskentelee Wodenille ja hänen tulisi tappaa Max. Aktiivista toimijan roolia korostetaan, kun pelijaksojakin täytyy pelata Monan hahmolla. Ensimmäisessä pelissä Payne seikkaili ja selvitti tapahtumia yksin, mutta toisessa osassa Sax on tarinassa mukana koko ajan. Tämä on tyypillistä myös elokuville. Vaikka päähenkilöt (miehet, etsivät, poliisit) ovat henkisesti yksin, naiset ovat tarinoissa tasaisesti mukana. Huolimatta siitä, että Max ei kuole, Mona johdattaa sankarin onnettomuuteen kuolemalla itse tarinan lopussa. Vaikka Max pääsee eroon traumoistaan, Mona jää haikeana muistijälkenä hänen mieleensä. Näin tulkitseen ”Graphic Novelin” kuvan, jossa Max toteaa päässeensä painajaisistaan, mutta Monan huulet ovat valtavan kokoisina taustalla (**kuva 14**). Miehen kohtalo on Mustassa elokuvassa melankolia ja naisen fyysinen tuhoutuminen ²⁰⁵. *Max Payne 2:ssa* topoksen temaattinen osa täyttyy naisen roolin osalta huomattavasti paremmin.



14. *Max Payne 2*

Myöskään Bordwell et al. määrittämät poikkeavuudet eivät toposten funktiona periydy elokuvasta peleihin. Tässä tapauksessa jatkuvuustekijän sisältämän funktion mukaan *Max Paynen* ja *Max Payne 2:n* tulisi poiketa pelien valtavirrasta kuten noir Hollywoodin virallisesta linjasta, mutta mielestäni pelit eivät tätä tehtävää toteuta.

²⁰⁵ Strinati 2000, 129.

Tämän topoksen modus on siis muuttunut. Mustan elokuvan tyylin käyttäminen audiovisuaalisen median kerronnassa ei merkitse enää samaa kuin hieman yli puoli vuosisataa sitten. Populaarikulttuurissa noir-ilmaisusta on tullut säännön omaista. Nykyhetken ja tyyllilajin kultakauden välillä sen piirteisiin sopivia teoksia on tehty tasaisesti ja tyyli on sulautunut valtavirtaan. 1900-luvun puolivälin tekniset ja tarinankerronnan poikkeavuudet ovat nykyään laajalti käytettyjä ilmaisukeinoja. Nyky-Hollywood käyttää tietoisesti Mustan elokuvan elementtejä. Vaikutteet ovat selviä esimerkiksi elokuvissa *Seven*, *8MM* (1999) ja *Sin City* (2005). Viimeisessä noirin estetiikka ja ilmaisu muuttuvat itse sisällöksi, mutta tyyli on lainattu jopa yksittäisiä kuvia myöten Frank Millerin noir-henkisistä sarjakuvista, joista ensimmäinen julkaistiin 1991. Elokuvasovitus on todella uskollinen sarjakuva-albumeille. Värejä käytetään erittäin säästeliäästi efekteinä ja kuvastoa dominoivat musta ja valkea. Harmaan sävyjä ei ole. Elokuva oli vuoden suurimpia populaarin elokuvan ensi-iltoja ja viimeistään osoittaa, että noirin ilmaisu käytetään kuin sääntöä.

Davis väittää, että *Max Payne* hallitsee kokeellinen narraatio.²⁰⁶ Olen eri mieltä. Nykytarinankerronnassa onnettomat loput, kokeilevat aikarakenteet (pelissä takauma), häilyvä raja hyvän ja pahan välillä, moniulotteiset sukupuoliroolit ja omaperäiset tekniset ratkaisut ovat ainakin kertaalleen koettuja ja tuttuja elementtejä. Ne eivät yllätä. 1940- ja -50-luvuilla nämä olivat uusia keinoja, mutta nyt ne ovat tavallisia. Pelit eivät omassa ajassaan erotu selvästi joukosta, kuten Film noir teki. Fotorealistiset grafiikat sekä thirdperson-shooter -genre ja sen tapa käyttää virtuaalista kameraa koko ajan pelihahmon takana ovat vakiintuneita tyylikeinoja. ”Kun kuvantekijä lainaa motiivin, ei se kuitenkaan välttämättä merkitse (siihen kuuluneen) merkityksen lainaamista.”²⁰⁷. Bullet-time -tekniikka tosin puhuu poikkeavuuden funktion toteutumisen puolesta. *Max Payne* on ensimmäinen peli, joka käyttää tätä tekniikkaa pelaamisen osana. Sen merkitys on mielestäni verrattavissa Film noirin pyrkimyksiin haastaa konventionaalisia elokuvakerronnan keinoja, koska pelikokemuksena se on täysin uudenlainen. *Max Payne 2:ssa* fysikaalisen maailman mallinnus oli viety astetta realistisempaan suuntaan, mutta se ei sinällään tuo pelikokemukseen mitään uutta, vaan on pakollinen tekninen innovaatio. Postmodernille ajalle on tyypillistä kierrättää ja käyttää hyväkseen jo olemassa olevaa materiaalia. Pastissit ovat kulttuurissamme vahvasti läsnä. Tämä sopii

²⁰⁶ Davis 2002, 64.

²⁰⁷ Kuusamo 1996, 110.

erittäin hyvin *Max Payneen* ja erityisesti sen jatko-osaan, jotka adoptoivat tarinansa ja ilmeensä 1900-luvun puolivälistä. Pelit ovat aikansa näköisen kulttuurin tuotteita.

Toisaalta, tuleeko tutkimuskohdettani tarkastella laajemmassa populaarikulttuurin historiallisessa kontekstissa, joka huomioi intertekstuaalisuuden ja vuorovaikutuksen eri medioiden välillä, vai pitäisikö tarkasteluala rajata vain peleihin ja niiden historiaan? Jälkimmäisessä tapauksessa Davis voi hyvinkin olla oikeassa, sillä peleissä tällaista aikarakennetta ei ole ennen toteutettu.

5.1 Sisältöjen toistuminen

Tuleeko Film noirin pessimistinen, klaustrofobinen ja kyyninen mentaliteetti esiin pelissä? Miten toistuvat moraalikysymykset ja yhteiskunnallinen kommentointi? Sukupuolten esittämistä käsittelin jo luvussa 5. Kysymys pelin mentaliteetista on vaikea. Millä kriteereillä ilmapiirin voi todistaa ja perustella? Jatkan von Baghin viitoittamalla tulkinnan tiellä, ja itsekään en käytä mentaliteettihistoriaa teoreettisena pohjanani. Viittaaan siihen samoilla keinoilla kuin von Bagh. Muodostuu tulkintojen jatkumo, joka siirtyy elokuvista peleihin. Kysymys mentaliteetista tarkentuu siihen, miksi Film noirille kumartavia teoksia on tehty 2000-luvulla? Täytyy kysyä, miten *Max Payne* ja *Max Payne 2* kuvastavat omaa aikaansa. Miten pelien kautta näkyvät yhtäläisyydet 1940-luvun mentaliteettiin, jos niitä on?

Ainakin *Max Paynen* unijaksoissa klaustrofobia välittyy tapahtumista. Max harhailee labyrintissa, josta ulospääsyn löytäminen on vaikeaa, ellei onnekkaasti valitse jokaista käännöstään oikein. Pulssi nousee, kun ulosmenotietä ei löydy. Labyrintin jälkeen joudutaan tasapainoilemaan punaiselle viivalle keskelle mustaa tyhjiyttä (**kuva 5.**). Tämä vaihe on vielä ahdistavampi, sillä tässäkin useiden mutkittelevien viivojen päästä on vain yksi tie eteenpäin. Viiva on kuin labyrintti, jossa harha-askelia ei sallita, sillä muuten putoaa ja joutuu aloittamaan pelin jälleen edellisen tallennuksen kohdalta. Labyrinteissa käytävien ahtaus ja ulospääsyn vaikeus korostaa suljetun paikan kammoa. Klaustrofobia luodaan pääasiassa pelin toiminnan keinoilla. Pelikentät ovat putkimaisia ja tästä paniikinomainen tunnelma syntyy. Etenemiseen on vain yksi vaihtoehto ja

vastaan tulevat vastustajat on pakko kohdata. Onko merkitystä, millä keinoilla tunnelma luodaan, jos päämäärä saavutetaan?

Pelisarjan jälkimmäisessä osassa labyrinttijaksot ovat huomattavasti helpompia. Ulospääsyt löytyvät helposti. Klaustrofobista tunnelmaa ei synny jatko-osan unijaksoissa. Pelikentät ovat samoin ikäänkuin putkea, jossa on vain yksi vaihtoehto etenemiseen. Tämä sopii erittäin hyvin noirin maailmaan, jossa fatalismi on peruskivi. Tämän lisäksi ”Sarjakuvaromaani” luo ilmapiiriä. Sen kuvat ovat todella kontrastisia ja dominoivat värisävyt (sininen, harmaa ja musta) ovat haaleita ja kuluneita. Ikään kuin nekin olisivat lannistuneet ja haalistuneet tarinan esittämässä maailmassa. Kuvissa on paljon tummia alueita. Värit, kuvitus ja tummuus tukevat synkkää tarinaa loistavasti. Tarina on todella noir. Päähenkilön ahdistus huokuu sarjakuvan kuvista. Pessimismi, surkeus ja epä tietoisuus – tarinan henki – välittyy ”Graphic Novelista”.

Pessimismi ja kyynisyys löytyvät molempien pelien tarinoista. Nykyisessä populaarikulttuurissa valtavirtaelokuvien konventiot ovat vain vahvistuneet ja muuttuneet entistäkin dominoivimmiksi. Vaikka onnettomat loput ja teosten raadollisuus on jo kertaalleen koettuja ja tuttuja, niiden tehoa ei pidä aliarvioida. Ne sotivat edelleen valtakulttuuria vastaan ja ovat populaarikulttuurin marginaalissa. Hollywoodin tarjoama virallinen linja on yhä optimistinen ja harmoninen. Tätä taustaa vasten *Max Payne* -pelit todella edustavat pessimististä maailmankuvaa. Ne Hollywood-tuotannot, joiden loppuratkaisussa päähenkilö on menettänyt perheensä tai rakastettunsa tai roistomainen liikemies on jäänyt vapaalle jalalle, ovat edelleen selvästi vähemmistössä. Pelin ensimmäisen osan tarinan loppu on hämmentävä. Se ei jätä voittajan oloa, vaikka Max itse niin väittääkin. Moraalikysymykset ovat myös pelissä aidosti mukana. Niidenkään teemat ja merkitykset eivät ole muuttuneet. Max Payne pohtii kostonsa oikeutusta ja käyttämiään keinoja. Hän jopa tiedostaa ne paremmin kuin monet noirien henkilöt. Hahmon itsetiedostavuus pulpahtaa pintaan pelin 2. osassa. Maxin potema maailmantuska ja omien valintojen pohdinta ovat universaaleja ja ajattomia teemoja. Myös oikeat ihmiset miettivät näitä asioita. Mitä jos olisi tehnyt toisin? Miksi tämä tapahtui minulle? Loppuratkaisu on häilyvä. Minulle jää sellainen olo, että asiat eivät ole pinnan alla hyvin Maxin vakuuttelusta huolimatta.

Mentaliteetin käsitteen voi tutkimuksessani asettaa temaattisen topoksen asemaan. Lähestyn aihetta hyvin samankaltaisesta kulmasta kuin von Bagh lähestyy elokuvia. Myös pelien kuvasto toistaa mentaliteettia. Sade ja lumi ovat pessimismin, epätoivon ja melankolian allegorioita sekä kontrastinen tyyli on kyynisyyden ja yhteiskunnan varjopuolen metaforia 2000-luvulla siinä missä 50 vuotta aiemminkin. Pelit ovat toimivia ajan hengen kuvia. Onko mentaliteetti muuttunut? Väitän, että ei ole. Vilkaistu populaarikulttuurin nykykenttään riittää. Mikä on suosittua ja miksi? Kansaan uppoaa väkivaltaviihde ja arjen on lävistänyt pornoon vivahtava erotiikka. Esimerkiksi suosituimpiin peleihin kuuluvat sotapelit tai *Max Paynen* kaltaiset shooterit. Pelikulttuurin väkivaltainen valtavirta on tunnustettu myös pelitutkimuksen piirissä esimerkiksi teoksessa *Mariosofia*²⁰⁸. Elokuviin mennään katsomaan teoksia, jotka ovat raakuudessaan käsittämättömiä tai jollain tavalla ylittävät edeltäjiensä shokeerausarvon tason. Äärimmäisyyksiä etsitään ja rajoja koetellaan jatkuvasti. Tämä kertoo mielestäni, että nykyihminen voi aivan yhtä pahoin kuin edellisen vuosisadan puolivälissäkin. Tarkan mukaan Mäkelä niputtaa koko vuosisadan ilmapiirin yhdeksi kokonaisuudeksi: ”...osaksi ahdistuksen ja levottomuuden taidehistoriaa, sotien jälkeistä maailmaa, Freudin ahdistavaa kulttuuria ja 20. vuosisadan skitsofreniaa.”²⁰⁹

Täytyy muistaa, että pelien tekijät tuntevat sen kulttuurisen taustan, johon pelit asettuvat ja korostavat tiettyjä piirteitä. Pelin jatko-osassa korostusta liioitellaan ja vaikutteet tuodaan julki jo pelin nimessä. Tämä ei silti muuta niiden painoarvoa. Toposten temaattinen puoli esiintyy peleissä yllättävän luontevasti niiden tarjoamassa maailmankuvassa.

5.1.1 Toposten aktivoituvat tasot

Film noir sisällytti itseensä useita erilaisia tapoja ilmaista haluttuja teemoja. Noirin sisällä on erittäin kyynisiä maailmankuvia tarjoavien teosten vastapainona romanttisia sankareita. *Kiss Me Deadlyn* apokalyptinen visio on päinvastaisella loppuratkaisun laidalla kuin elokuvassa *The Woman In The Window* (1944), jossa päähenkilö herää lopussa unesta ja toteaa kaiken olleen vain painajaista. Mickey Spillanen luoman Mike

²⁰⁸ Ks. esimerkiksi Benjamin 2002, 189-217.

²⁰⁹ Tarkka 1993, 77.

Hammerin tavasta ratkoa asioita väkivaltaisesti on pitkä matka Chandlerin Marlowen ritarillisuuteen ja kunniakäsitykseen. Nämä tavat on syytä ottaa huomioon myös pelejä tarkastellessa. Toposten temaattiset tasot toistuvat osittain pelissä. Kysymystä kannattaa tarkentaa myös siihen, millaiset temaattiset toposten tasot aktivoituvat tutkimuskohteissani?

Pelisarjan sisäinen kehitys on luonnollista. *Max Payne 2* ei vain toista *Max Payne*a. Ensimmäinen osa on teemoiltaan kevyempi ja toiminnallisempi, ja edustaa Film noirin piirteitä toiminta ja -jännityselokuvina, kuin *Max Payne 2*, jossa kyyninen näkemys elämästä kasvaa huomattavasti. Jälkimmäinen sijoittuu pohtivampaan, synkempään, raskaampaan ja psykologisempaan noirin laitaan. Päähenkilö heittäytyy eksistentiaaliseen tuskaan täysin. Häneen sopii täydellisesti filosofian suuntauksen näkemys siitä, että ihminen määritellään ja arvioidaan valintojensa ja tekojensa kautta. Nihilismi²¹⁰ kehittyy pelin osien välillä. Maxin maailmankuva muuttuu kovaksi ja kyyniseksi. Arvojen hylkääminen on kokonaisvaltaista. Max jakaa näkemyksen ihmiskunnan tilasta elokuvan *Touch Of Evil* poliisipäällikkö Quinlanin kanssa: kaikki ovat syyllisiä.

Peleissä on yhtä monta tasoa kuin elokuvissakin. Romanttisuus ja kyynisyys lomittuvat toisiinsa ja saattavat ilmetä samoissakin tekijöissä. *Max Paynessa* on selvä kostoteema. Päähenkilö haluaa tilit tasoihin murhaajan kanssa. Tämä kertoo, että hänellä on vahva ja vanhakantainen käsitys kunniakysymyksistä ja periaatteellisuudesta. Kun Maxia kunniaa on loukattu, hänellä on omasta mielestään oikeus vastata samalla mitalla. Hahmo vertautuu suoraan Chandlerin romanttisiin näkemyksiin yksityisetsivästä. Kirjailijan hahmoilla, kuten Marlowella, on myös vanhakantaiset käsitykset oikeudenmukaisuudesta ja kunniaista. Toisaalta Maxin keinot, joita hän käyttää koko ajan pelissä, ovat kaikkea muuta kuin romanttisia. Hän tappaa melkein kaiken eteensä tulevan. Tämä puolestaan vahvistaa käsitystä Maxista tunteettomana koneena, mikä on erittäin kyyninen ja nihilistinen käsitys ihmisluonteesta.

²¹⁰ Nihilismi tarkoittaa kaikkien arvojen kieltämistä. Se ei hyväksy mitään, vaan hylkää arvot, normit ja järjestyksen. Noirin kannalta osuva on toteamus, jonka mukaan nihilismi on enemmän tunne kuin filosofia. (Naakka & Toivanen 2005: http://www.peda.net/verkkolehti/juuka/eetikot?m=content&a_id=17)

Sama ristiriitaisuus toistuu *Max Payne 2:ssa*. Hän haluaa suojella rakastaan (romantiikka), mutta tekee sen jälleen väkivalloin (kyynisyys). Pelin jatko-osassa Max ajelehtii, eikä saa otetta itsestään. Hahmo on alennuksen ja melkein rappion tilassa. Tämä on rakkauden menettämisen seurausta. Perimmäinen ajatus on siis, ettei rakastaminen kannata, koska se tuottaa vain tuskaa. Käsitteet normiyhteiskunnan yleisesti hyväksytyistä perusarvoista ovat 2. osassa erittäin kyynisiä. Päähenkilön eksistentiaalistiset ja nihilistiset ulottuvuudet korostuvat tarinassa, koska hän ottaa oikeuden omiin käsiinsä ja hylkää ennen tunnustamansa arvot. Toisaalta Payne esitetään pelissä myös romanttisesti rakkauden takia kärsivänä marttyyrina.

Kummankin pelin loppuratkaisuissa aktivoituu myös kyyninen noirin taso. Kumpikaan ei anna maailmasta kovin ruusuista kuvaa. Esimerkiksi Chandlerin novelleissa päähenkilöt selviävät koitoksista pienillä ruhjeilla, mutta jatkavat elämäänsä ja pystyvät unohtamaan menneen. Katharsista ei peleissä koeta.

On ongelmallista yrittää summata tasoja, jotka peleissä aktivoituvat. Pelien välillä päädyn tulokseen, jossa *Max Paynessa* aktivoituu enemmän romanttinen noir. Yleisote tarinassa on kevyehkö ja helposti sulatettava. Päähenkilö ei pohdi olemassaoloaan, vaan keskittyy ajatuksissaankin enemmän juonen ja tapahtumien edistämiseen. Hän saa kunniaakostonsa ja tehtävä on täytetty. *Max Payne 2:ssa* aktivoituu näkyvämmiin kyyninen taso. Itsesyytökset, moraalinen katumus ja tuhoon tuomittu rakkaus repivät Maxin psyykeä. Maailma nähdään vain tuskaa tuottavana, tekipä millaisen ratkaisun tahansa. Lopussa Max on menettänyt kaiken, henkisen ja materiaalin, mikä oli hänelle arvokasta. Elämä näyttäytyy kaikessa epäoikeudenmukaisuudessaan. Kokonaisuutena *Max Payne* -pelit antavat yhteiskunnasta varsin nihilistisen näkymän.

Nyky-noirin mittapuulla pelit sijoittuvat väkivaltaisempaan ja kyynisempään päähän. Elokuvan historiassa 1980-luvulla tehdyt noir-teokset ovat periaatteessa enemmänkin psykologisia jännitys-elokuvia. Niissä esimerkiksi suurin osa väkivallasta on usein siivottu pois valkokankaalta ja siihen vain viitataan. Niiden tarjoama maailmankuva ei ole läpeensä kurja ja kyyninen. Tässä mielessä ne edustavat klassisen Film noirin tyyliä, koska myös niissä arkoja aiheita jouduttiin käsittelemään viitaten tai metaforisesti ja loppuratkaisut saattoivat olla ainakin näennäisesti onnellisia. Molempien aikakausien elokuvissa väkivallalle on yleensä peruste: oma taloudellinen tai seksuaalinen etu,

mustasukkaisuus ja niin edelleen. 1990-luvulla noirin teemat muuttuivat ankarimmiksi. Esimerkiksi elokuvassa *Seven* loppuratkaisu on todella onneton. Nihilistiset teemat nousevat esiin. Onko millään enää merkitystä, kun löytää pahvilaatikosta raskaana olleen vaimonsa pään ja oma työ poliisina on saattanut perheen mielipuolisen murhaajan käsiin? Samankaltaiseen tilanteeseen, kohtalon johdattaman onnettomuuden eteen, joutuu myös pelin päähenkilö löytäessään narkomaanien murhaaman perheensä. Elokuvan piiriin silmitön väkivallalla mässäily ei kuulunut vielä 1990-luvulla Mustalle elokuvalle kumartavien teosten piirteisiin. Sen sijaan esimerkiksi sarjakuvan piirissä noir-teemat muuttuivat vuosikymmenellä jo verisiksi. Hyvä esimerkki on Frank Millerin superväkivaltainen *Sin City* -sarja. Valkokankaalla tämä brutaali tarina nähtiin vasta 2005. Kehityksen suunta on selvä 1980-luvun jännityselokuvista *Sin Cityn* täysin mustavalkoiseen äärettömään raakuuteen.

Max Payne -pelit istuvat mediahistoriaan erittäin luontevasti. Pelit veivät omalla paikallaan noirin nihilistisiä tulkintoja eteenpäin. Asioiden ratkaiseminen väkivalloin on erittäin tyypillistä Spillanen etsivähahmolle Hammer. Max ottaa hänestä selvästi mallia, mutta pelin genre pakottaa toimintatavan äärimmäisyyksiin. Tarinoihin on otettu aineksia 1990-luvun nihilistisemmästä noirin kehityksestä, kuten elokuvasta *Seven*. Max tiputetaan molempien pelien lopussa henkisesti pohjalle. Kahden pelin aikana päähenkilölle opetetaan, ettei hän voi kontrolloida omaa elämäänsä ja rakkaus aiheuttaa vain tuskaa. Väkivalta on selviämisen ehto. Silmitön tappaminen, toimiminen oman käden oikeudella ja totaalinen uskon puute ympäröivään maailmaan kertovat siitä, että arvomaailma on hylätty ja maailma koetaan pelkästään pahana paikkana. Nihilismin ja väkivallan teemat ovat todella vahvasti läsnä. Näen pelit luonnollisena kehitysvaiheena esimerkiksi *Sin City* -elokuvan tarjoamaa maailmaa kohti. Nyky-noirin väkivaltaisuus ja arvojen kieltäminen kierrätetään sarjakuvan ja pelien kautta, kunnes se palautetaan alkuperäiseen mediaan: elokuvaan.

5.1.2 Yhteiskunnallinen kommentointi

Max Paynessa ”Graphic Novelin” ensimmäinen osa on nimeltään ”American Dream”. Amerikkalaisen unelman kritisointi on tyylille uskollisesti ujutettu peliin mukaan. Kuinka vakavasti näennäiseen arvosteluun tulisi suhtautua? Kommentoiko peli

yhteiskuntaa todella, vai onko aspekti mukana pelissä vain valittuun tyyliin kuuluvana pakollisena elementtinä? Jatkuvatko mustat sävyt vain tyyllillisesti vai myös temaattisesti? Mustan elokuvan perustana on perheen ja romanttisen rakkauden tuhoutuminen ja poissaolo.²¹¹ Tästähän amerikkalaisessa unelmassa on toisen maailmansodan päättymisen jälkeen ollut kyse. Perhe, oma talo, materiaallinen hyvinvointi ja porvarillisuus ovat länsimaisen valtakulttuurin ihanteita yhä. ”Sarjakuvaromaanin” otsikko on ironinen, sillä kyseisessä kappaleessa Max menettää perheensä ja samalla saavuttamansa onnen. Pelin prologissa, ”Graphic Novelin” alussa, on allegorinen kuva Maxin lähiökodista kesäisessä päivänpaisteessa. Kun tapahtumat käynnistyvät, päiväkuvia ei enää ole.

Kysymys topoksen jatkumisesta temaattisesti on tulkinnanvarainen. Tulos riippuu siitä, missä valossa asiat haluaa nähdä ja mistä kulmasta niitä tarkastelee. Pelin voi tulkita puhtaasti viihteenä. Uskon, että tekijöidenkään tarkoitus ei ole ollut esittää yhteiskuntakritiikkiä. Lähtökohtanaan on tehdä pelin kehittäjää tunnetuksi ja myydä tuotetta mahdollisimman monta kappaletta. Liian vakava ja provosoiva viihdetuotteen sisältö hankaloittaa tähän päämäärään pääsyä.

Toisaalta pelin voi tulkita myös yhteiskunnalliseksi kommentoinniksi, sillä käsitellyt aiheet ovat reaalielämässä olemassa olevia. Huumausaineet ja niistä johtuvat ongelmat ovat New Yorkin kaltaisessa suurkaupungissa tosia. Korruptio ja järjestäytynyt rikollisuus ei ole kadonnut yhteiskunnista. Esimerkiksi Italiassa poliitikkoja on pitkin 1990- ja 2000-lukua syytetty monopoleista ja lahjuksista. Molemmat *Max Paynen* esittämät teemat ovat olemassa. Avaruusseikkailu-pelistä on hankalampi löytää suoria kytköksiä reaali maailmaan.

Samoilla perusteilla kuin *Max Payne*, myös *Max Payne 2* voidaan tulkita viihteen tai oikeaksi yhteiskunnalliseksi kommentoinniksi. Toisessa osassa ei tekstissä suoraan juurikaan käsitellä amerikkalaista unelmaa. Teema on silti ilmeinen, koska jo alkuvaiheessa näytetään, kuinka Max kärsii perheensä ja materialistisen onnen menettämisestä. Amerikkalaiseen unelmaan viitataan vain ”Graphic Novelin” kolmannessa osassa, jonka nimi on ”Waking up from the american dream”. Nimi on

²¹¹ Strinati 2000, 128.

otettu Maxin repliikistä viimeisessä kappaleessa. Juonen kliimaksin jälkeen hahmo toteaa: ”It’s almost morning. Waking up from the american dream”²¹². Teema tuodaan tekstissä näkyviin siis verrattain myöhään. Ensimmäisessä pelissä siitä tulee jopa leimaava taustatekijä, koska se on ensimmäisiä asioita, joita pelistä kerrotaan. Toisessa pelissä sen asema on huomaamattomampi. Onko kyseessä piilotettu teksti, jonka käsikirjoittajat ovat halunneet sisällyttää peliin omien mielipiteidensä äänitorvena?

Huomaamattomuus puoltaa mielestäni todellista kantaottavuutta. Populaarikulttuurin lävistämässä maailmassa tarinan kerronnassa tehokkain vaikutus on yleensä sellaisilla teoksilla, jotka eivät osoittele. Avoimesti propagandistiset tekstit aiheuttavat usein hylkimisreaktion. Kun yhteiskuntakritiikki upotetaan tarinaan, sillä on parempi kasvualue. *Max Payne 2* tekee juuri näin. Sen ehdottama maailmankuva on pessimistinen, eikä esitä länsimaisen elämäntavan ruusuista puolta. Pelihän näyttää, että nyky-yhteiskunnassa yksilö voi pahoin. Näitä pahoinvoinnin syitä tarkastelen kappaleessa 5.2. Eihän Film noirkaan käsitellyt yhteiskunnan ongelmia niitä osoittamalla ja nimeämällä. Tätä taustaa vasten *Max Payne 2:n* yhteiskuntakriittisyys on paremmin esitetty, osuvampaa ja tehokkaampaa kuin peliparin aloittavassa teoksessa.

Max Payne 2 on jälleen hieman todentuntuisempi kuin *Max Payne*. Jatko-osan tarina on lähempänä arjen kokemuksia. Ensimmäisessä osassa liikuttiin salaliittojen, korkean portaan rikollisten ja hallituksen projektien maailmassa. Pelisarjan jälkimmäisessä osassa The Inner Circle on edelleen mukana, mutta tarinan sivujuonteena. Pääjuoni on rakkaus-suhde ja arkisemmat gangsterit. Tarina on lähempänä maan pintaa.

Väitän, että todellista yhteiskuntakritiikkiä esitetään molemmissa peleissä. Sekä ensimmäisessä, että toisessa osassa tarinan antagonistin päämäärä on saavuttaa alamaailman herruus ja vaurautta päällisin puolin laillisen liiketoiminnan varjossa. Nämä teemat vallan ja rahan tavoittelusta ovat nykypäivään sopivia. Markkinatalouden vaikutuspiiri ulottuu nykyaikana paljon pidemmälle kuin 1900-luvun puolessa välissä ja tähän hermoon pelit osuvat mielestäni hyvin. Esimerkkinä rahasta nyky-yhteiskunnan ohjaajana käy Irakin sota, joka alkoi 2000-luvun alussa. Sodan aikana hyökkääjän, Yhdysvaltojen, sotajoukkojen huollosta huolehti yritys, jonka entinen hallituksen

²¹² *Max Payne 2* 2003.

puheenjohtaja oli sodan aloittaneen maan varapresidentti. Sodan runteleman maan jälleenrakennuksesta ja elvyttämisestä huolehtivat yksityiset yhtiöt. Rakennussopimukset tehtiin Yhdysvaltojen kanssa. Suurimpien edunsaajien joukkoon kuuluivat yritykset, joilla oli suhteita sodan aloittaneen maan hallitukseen. Kuka voi väittää, että politiikka ja yritystalous olisivat puhdasta peliä, jos suuren mittakaavan sotia voidaan järjestellä taloudellisen voiton saamiseksi ja ohjaamiseksi? *Max Payne* -peliin yhteinen teema on erittäin ajankohtainen. Se toimii tässä yhteiskunnassa ja sen kritisoiva merkitys ei ole muuttunut.

Pelien vastaavuus reaali maailmaan avaa kriittisen tulkinnan mahdollisuuksia. Tässä toistuu samalla eräs temaattinen topos: Film noir pyrki myös realistiseen kuvaukseen elokuvan keinoilla. Mediasta riippumatta tavoite on sama.

Pelin genren merkitys on mielenkiintoinen tulkintamahdollisuus. Thirdperson-shooter ajaa väistämättä kohti yhtä tulkintaa. Peleihin genren avulla sisäänrakennettu malli on ilmeinen. Payne kohtaa yksin satapäisen vihollisjoukon. Peliä pelataan yksin. Eksistentiaalinen yksilön vastuun korostaminen nousee esiin. Tämä sopii loistavasti pelien tarjoamaan maailmankuvaan. Metafora reaalielämään on selvä. *Max Payne* -pelit esittävät nykyajan yksilön yksin yhteiskunnassa, mikä on tosiasia. Asetelma kuvastaa kovien arvojen yhteiskunnan keskellä kamppailevaa yksilöä. Nykyarvoihin ja elämänasenteeseen kuuluu, että loppujen lopuksi ihminen elää itseään varten. Vanhakantainen yhteisöllisyys on kadonnut. Tilalla on pirstaleinen rakenne, joka ei tarjoa henkistä turvaa, jota kaivataan. Muu yhteiskunta on epäyhtenäinen ja jopa pelottava.

5.2 Media-arkeologinen jatkumo

Luvussa 2.1 esitin, että ekspressionismin, Film noirin ja *Max Payne* -peliin estetiikan välille voitaisiin rakentaa media-arkeologinen jatkumo. Huhtamon mukaan konteksti on olennainen syklisesti toistuvia topoksia tulkittaessa. Maailmansodat ovat selvä taustatekijä kahdelle ensimmäiselle taiteelliselle tyylille ja ne syntyivät ahdistuksen ja maailmantuskan ilmaisuina. Lisäksi ekspressionismille maaperää pohjusti vuosisadan vaihteessa tapahtuneet murrokset niin politiikassa kuin henkisessä ilmapiirissä ja noirin

kukoistuskaudelle antoi lisäväriä ydinaseiden pelko. Mäkelä näkee yhteyden toisen maailmansodan tuhon ja nykyaseiden - joilla voidaan tuhota nykyinen elinympäristö - välillä.²¹³ Miksi topos aktivoitui jälleen vuosituhaten vaihteessa *Max Payne* -pelien kohdalla vai oliko vain sattumaa, että pelin tyyliesikuvaksi valittiin Film noir?

Väitän, että 1900-luvun lopun ajankuvassa on runsaasti yhtäläisyyksiä vuosisadan alkuun ja puoliväliin. Erityisesti tilanne on hyvin samankaltainen 1800- ja 1900-lukujen taitteen kanssa. Samanlainen häilyvyys ja epävarmuus tulevaisuudesta ovat ilmassa. Eletään taas aikakausien murroksessa. Länsimaiset yhteiskunnat ovat viime vuosisadalla ottaneet valtavan harppauksen rautateollisuudesta ja maatalousyhteiskunnasta tietotekniseen, urbaaniin palveluyhteiskuntaan. Aivan vuosisadan lopussa tapahtui suuria poliittisia muutoksia. Maailman valtasuhteet Neuvostoliiton hajottua ovat hakeneet paikkaansa 1990-luvun ajan. Yksilön tasolla yhteiskunnasta vieraantuminen ja yhteiskuntaluokkien väliset kuilut ovat alkaneet korostua. Yksi kausi on päättynyt ja tilanteen kehityksen suunta on epäselvä. Pelkojen ja epävarmuuden aiheuttajia on monia:

”...edistysuskon varassa elänyt ja kokonaisvaltaiseen suunnitteluun luottanut teknokulttuuri on joutunut kaaokseen, jossa entistä kehittyneemmät tieteellis-tekniset ennakointi- ja hallintakeinot johtavat vain yhä arvaamattomampiin tilanteisiin, finanssikriiseihin, maailmankaupan epätasapainoon, nälkäkatastrofeihin. Samalla teollisen järjestelmän tehokkuutta luonnon kustannuksella kehittäneen hyödyntävoittelun virittämät ansat laukeavat ja johtavat ympäristötuhoihin, otsonikatoon, metsäkuolemaan, vesien saastumiseen.”

214

Eerikäisen teksti vuodelta 1993 on osuva kuvaus ja pätee vielä 10 vuotta julkistamisen jälkeen. Näitä pelkoja myös *Max Payne* -pelit heijastavat. Tästä ilmenee myös syyllisyyden mentaliteetti, joka periytyy Maxille suoraan noir-elokuvan *Touch Of Evil* hahmolta, poliisipäällikkö Quinlanilta. Väitän, että nykyihminen alitajuisesti tiedostaa itsensä osasylliseksi Eerikäisen kuvaamaan tilanteeseen, koska ihmiskunta on itse

²¹³ Mäkelä 1993, 104.

²¹⁴ Eerikäinen 1993, 187.

ajanut itsensä tähän. Esimerkiksi otsonikato johtuu vain ihmisen kehittämästä teknologiasta, joka pyrkii elämän laadun parantamiseen. Tilanne on ristiriitainen. Helpottaakseen elämäänsä ihminen tuhoaa samalla elinympäristöään.

Max Payne -pelit ovat suomalaisia tuotteita. Näin ollen on huomioitava myös Suomen tilanne pelin kehittämisen taustalla. Yhteiskunnan rakenteet ja toimintatavat ovat muuttuneet valtavasti viimeisen 20 vuoden aikana. Varsinkin 1990-luvun alun laman jälkeen Suomi on kiiruhtanut mukaan länsimaiden rytmiin. Tulostavasti vaatimus ja kilpailuhenki ovat kasvaneet. Samalla pätkätyöt ja vakiintunut työttömyys ovat tulleet osaksi arkea. Kaiken kaikkiaan elämän rytmi 2000-luvun alussa on totaalisen erilainen kuin vaikkapa 1980-luvulla, saati 1900-luvun alussa. Muutos on siis ollut verrattain nopea. Tavallisissa ihmisissä tämä aiheuttaa varmasti pelkoa ja epävarmuutta tulevasta sekä huolta esimerkiksi toimeentulosta. Se ei voi olla heijastumatta kollektiiviseen henkiseen ilmapiiriin ahdistuksena. Samat tapahtumat pätevät periaatteessa muihinkin länsimaihin. Nopealla vilkaisulla populaarikulttuuriin tämä näkyy esimerkiksi populaarimusiikissa, jossa ahdistuneet ja angstiset teemat ovat menestyneet hyvin jo 1980-luvulta lähtien. Ihmisten minuus on jälleen koetuksella postmodernissa sirpaleisessa identiteettipelissä.²¹⁵ Eerikäinen säestää ja valottaa syitä:

”Postmodernin vallatessa alaa maailma on hajonnut pirstaleiksi, kokonaisuudet ovat kadonneet, rakenteet etääntyneet näkymättömiin, selkeiden vastakohtien tilalle on tullut käsittämätöntä suhteellisuutta, epävakaa on korvannut pysyvyyden.”²¹⁶

Onko lopultakaan niin kummallista, että Film noirin teemat on kaivettu tällaisessa maailmassa uudelleen esiin?

Maailmanlaajuista tiedostamatonta pelkoa loi poliittisen kentän muutos. Neuvostoliiton kaatuminen päätti pitkän liennytyksen kauden ja kylmän sodan. Maailman ainoaksi supervallaksi jäi Yhdysvallat. Asemansa säilyttääkseen ja oikeuttaakseen sen täytyi osoittaa uusi vihollinen, joka löytyi arabimaailmasta. Muutos liennytyksen ilmapiiristä Persianlahden sotaan oli varsin dramaattinen. Vastakkain asettelua lännen ja Lähi-idän

²¹⁵ Kellner 1998, 292-293.

²¹⁶ Eerikäinen 1993, 186.

välillä on jatkettu koko 1990-luvun ajan. Pyrkimyksenä on ollut tehdä arabeista uusia pahuuden ruumiillistumia neuvostoliittolaisten tilalle ja näin voimistaa länsimaiden kansalaisten yhteenkuuluvuuden tunnetta, patriotismia sekä uskollisuutta omalle kulttuurille ja taloudelle. Mustamaalaaminen on aiheuttanut pelkoa, turhautumista, vihaa ja ahdistusta niin lännessä kuin idässä.

Arvoasetelmia, joihin länsimaissa on totuttu, yritetään palauttaa kovin ottein, kertaheitolla. Kiristynyt ilmapiiri purkautui ensimmäisen kerran 2001 New Yorkin terrori-iskuihin. Tästä alkanutta ”Terrorismin vastaista sotaa” voisi mielestäni kutsua kolmanneksi maailmansodaksi, sillä se koskettaa koko maapalloa. Sota on vain luonteeltaan erilainen kuin aikaisemmat suuret sodat. Eerikäinen mainitsee kansallisuussotien rikkirepimän Jugoslavian.²¹⁷ Omasta näkökulmasta 2000-luvun alkaessa sen tilalle on paljastunut kulttuuri-imperialismin ja lännen poliittisen vallan säilyttämisen kahtiajakama maailma.

Kulttuurinen ja henkinen ilmapiiri, jossa *Max Payne* ja *Max Payne 2* tehtiin, on erittäin samankaltainen verrattuna ekspressionismin ja Film noirin taustoihin. Mäkelä liittää videotaitteeseen koko 1900-luvun lävistäviä määreitä: levottomuus, ahdistus, sodat ja skitsofrenia.²¹⁸ Tietyn taidemuodon tilalle voitaisiin perustellusti vaihtaa koko populaarikulttuuri. Sen kulutus- ja massaluonne on yhtä lailla syntynyt tähän ilmapiiriin. Mielestäni media-arkeologinen jatkumo mentaliteettien heijastajana ei ole koskaan katkennutkaan. Huhtamon syklinen topos-malli toimii, koska sen kulttuurinen motiivi voidaan perustella. Ilmaisuukselle kollektiiviselle kulttuuriselle tarpeelle vuosituhatien vaihtuessa on ollut olemassa. Samalla tulee perustelluksi myös Kuusamon topos pelin päähenkilön heijastamasta reaaliyhteiskunnan mielentilasta. Maxin ahdistus on aito projisointi yhteiskunnan ilmapiiristä. Topokset täyttävät tyyllilliset piirteet kiitettävästi. *Max Paynessa* ne eivät kaikilta osin toimita samaa tehtävää kuin Film noirissa, mutta *Max Payne 2* paikkaa ensimmäisen pelin sisältöjen aukkoja. Ja pelit eivät ole ainoita 2000-luvun Film noirille kumartavia teoksia. 2005 ensi-iltansa sai elokuva *Sin City*. On huomion arvoista, että elokuvassa yhdistyy

²¹⁷ Eerikäinen 1993, 187.

²¹⁸ Mäkelä 1993, 91-106.

nykytekniikka sekä Film noirin tyyli ja teemat omaperäisellä tavalla, aivan kuten peleissä!²¹⁹

Esittämäni analyysin perusteella *Max Payne* -pelit kertovat kulttuurimme mentaliteetista sen, että se ei ole muuttunut toisen maailmansodan jälkeen. Ihmiset ovat yhtä ahdistuneita kuin ennenkin, vain syyt ovat vaihtuneet. Levottomuutta ei aiheuta niinkään ydinsodan pelko tai sotatraumat, vaan tilalla ovat muiden muassa luonnon katastrofit ja epävarma työtilanne. Suorituskeskeinen yhteiskunta aiheuttaa paineita yksilölle monella tasolla. Tullakseen hyväksytyksi ja arvostetuksi yhteiskunnan jäseneksi täytyy olla menestynyt töissään, huolehtia ulkonäöstään ja aikaa pitää riittää vielä perheelle. Kuka oikeasti pystyy tähän? Nyky-ihmiseltä vaaditaan liikaa ja se luo ahdistusta. Ahdistus johtuu menettämisen pelosta, joka pohjautuu pitkälti materiaalisen hyvinvoinnin tavoitteluun – amerikkalaisen unelmaan. Kun on suoriutunut tiettyyn vaiheeseen elämässään, tulee pelko saavuttamiensa asioiden menettamisestä, eli yhteiskunnan arvostuksen loppumisesta. *Max Paynessa* päähenkilö on asettanut työnsä perheen edelle. Hän ei huolehdi molemmista, eli tekee poikkeaman mallikansalaiselta vaadittuun kaavaan, ja joutuu maksamaan siitä kovan hinnan: perheensä kuoleman ja siitä seuraavan katumuksen ja itsesytykset.

Mielestäni pelien suurin teema ja vastaavuus reaalielämään ovat yksilön asema ja tila yhteiskunnassa. Vaikka pelit ovat pastissin omaisia, ne minusta toimivat aikamme kulttuurin heijastajina. Erityisen vahvaksi representaatioksi nousee molempia pelejä leimaava Maxin ajelehtiminen. Hän ei pysty vaikuttamaan päätöksiinsä, vaan ajelehtii ulkopuolisen voiman työntämänä. Tulkintani mukaan Max kuvastaa näin nyky-ihmistä, joka ei saa yltäkylläisessä, mutta sisällöttömässä länsikulttuurissa otetta elämästään ja tuntee olevansa jonkun muun vallan alaisena. Oma elämä on yhä vähemmän omassa käsissä. Varsinkin työn tekeminen ja ura on asetettu länsikulttuurissa lähes kaiken edelle. Muiden muassa tämä on yksi niistä suurimmista ulkopuolisista voimista, jotka pitävät valtaa länsimaisen yksilön elämässä. Konkreettinen esimerkki on New Yorkin terrori-isku 2001, jonka seurauksena suomalaisista matkatoimistoista irtisanottiin

²¹⁹ Elokuvasa on käytetty paljon tietokoneella luotua grafiikkaa, efektejä ja kuvastoa. Teos siirtää nykytekniikan avulla ja sen estetiikalla uskottavasti sarjakuvan valkokankaalle, kuten *Max Payne* ovat siirtäneet uskottavasti noirin maailman peleihin.

työntekijöitä lentolippujen vähentyneen myynnin takia. Ulkomaailman sekavuus ja voima hämmentävät yksilön ja luovat turvattomuuden tunteen.

Sade, pimeys ja yksin etenevä päähenkilö ovat metaforia sille, että yhteiskunta ei huolehdi jäsenistään niin kuin ennen. Yhteisöllisyyttä ei ole olemassa siinä merkityksessä kuin se käsitettiin viime vuosisadan alussa. Ihminen on todella yksin. Yksinäisyys on tiedostettu ongelma. Erityisesti siitä on puhuttu jatkuvasti kaupungistuvassa kulttuurissa, noirin miljöössä. Yksin oleminen on mielestäni suoraa perintöä toisen maailmansodan kokemuksista. Taistelutoveri saattoi menehtyä milloin tahansa ja sotilaat olivat loppujen lopuksi yksin. Heidän oli ensisijaisesti huolehdittava itsestään, pärjättävä omillaan.

Kulttuurimme on kohottanut yksilöllisyyden arvoasteikon yläpäähän. Valitettavan usein tämä johtaa piittaamattomuuteen muista ja yksinäisyyteen. Yhteiskunnan arvomaailma on ristiriitainen. Toisaalta täytyisi esimerkiksi perustaa perhe, mutta on muodikasta elää hedonistista sinkkuelämää. On oikein elää itselleen ja juuri näin Payne on tehnyt ennen pelisarjan ensimmäisen osan alkua. Tämä johtaa perheen menetykseen ja henkiseen tuskaan. Paynen itsesyytös ja ristiriitainen rakkaus näyttävät, että eksistentiaalismin ahdistus on nyky-yhteiskunnassa edelleen voimissaan. Väitän, että sen määrä on jopa lisääntynyt. Vastuu on heitetty yksilölle, mutta osaako hän kantaa sen? Osaako valita oikein? Yhteiskunta ei valinnoissa auta, kuten yhteisö auttoi vielä sata vuotta sitten. Vaihtoehtojen runsaus on aivan toista luokkaa. Tämä sekoittaa ja vaikeuttaa valintojen tekemistä. Muutos on ollut nopea. Mielestäni pelisarjan toisessa osassa Maxin pohdinta ihmisenä olemisesta ja valinnoista sekä epätietoisuus siitä, mitä todella haluaa, on suora allegoria tälle yksilöllisyyden ristiriidalle.

Asioiden ratkominen pelissä väkivalloin kuvaa kilpailuyhteiskunnan luonnetta. Ihminen on ajettu asemaan, jossa hänen täytyy taistella edetäkseen yhteiskunnassa. Esimerkiksi työpaikan saaminen on kovaa kilpailua. Tämän hetken suosituin tv-genre, tosi-tv, suoltaa jatkuvasti ohjelmia, joissa ihmisten täytyy ponnistella ja käydä taistelua päästäkseen jatkoon, olipa kyse autiolla saarella selviytymisestä tai liike-elämään mukaan pääsemisestä. Käynnissä on jatkuva kisa.

Rahan ja vallan teemat pelissä edustavat meidän kulttuurissamme täysin samaa kuin noirin kultakaudella. Asetelma ei ole muuttunut. *Max Payne* ja *Max Payne 2* osoittavat sormella suoraan, että rahan tavoittelu ei johda onneen ja ei ole yhteiskunnan korkeammilla portaita edelleenkään valon kestävä puuhaa.

Ihminen ei tiedä, mihin ahdistustaan voi purkaa ja yrittää löytää kanavia sille. Sen takia esimerkiksi *Max Payne* -pelien kaltaiset väkivaltaviihteen tuotteet ovat suosiossa. Mentaliteetti on vääristynyt. Yksilö ja yhteiskunta eivät voi hyvin, jos kuoleman katseleminen valkokankaalta tai virtuaalinen silmitön tappaminen aiheuttaa mielihyvää. Voidaanko länsimaisissa yhteiskunnissa liian hyvin, koska on aikaa keskittyä tällaiseen ja etsiä elämässään tekemistä ja sisältöä äärimmäisyyksistä? *Max Payne* -pelit kertovat samasta masentuneisuuden ja syyllisyyden mentaliteetista kuin Film noirin. Keskellä täydellisyyteen pyrkivää pirstaleista yhteiskuntaa yksilö voi pahoin.

5.3 Omasta tutkimuksesta

Pyrkimykseni oli tarkastella kokonaisvaltaisesti elokuvan tyyllilajin vaikutusta tietokonepeleihin. Tähän topokset olivat hyvä metodologinen väline. Niiden joustavuus antoi avaimet laaja-alaiseen tulkintaan. Tämä tulkinnanvaraisuus on myös metodin vaikeus. Topokset joutuu määrittämään itse, eikä tähän ole ohjeita, vaan kokonaisuuden joutuu luomaan tulkiten. Kuusamo ja Huhtamo eivät anna myöskään tulosten tulkinnalle ohjeita. Huhtamon syklisiä topoksia tukemaan voisi etsiä teorioita yhteiskuntatieteen alueelta. Toposten nimeäminen edellyttää materiaalin hyvää tuntemista, jotta voi tehdä yleistyksiä. Olen nähnyt noin 30 Film noir -elokuvaa, joiden varaan perustan argumenttini. Tutkimuksessani viitataan yli kahteenkymmenen noir-elokuvaan. Tyyllilajin piiriin kuuluu monikertainen määrä elokuvia, joten periaatteessa väitteeni voi kyseenalaistaa. Otos on kuitenkin kirjava ja käsittää keskeiset noir-teokset. Lisäksi Strinati ja Bordwell et al. ovat havaintojeni pohjana. Film noiria käsittelevää kirjallisuutta vaivaa paikoin yksipuolisuus ja se vaikuttaa myös sen pohjalta tehtyyn analyysiin ja tulkintaan. Käyttämälleni kirjallisuudelle ei ole vastaväitteitä. Olisi ollut mielenkiintoista tutkia enemmän esimerkiksi Strinatin mainitsemaa reflektioteoriaa. Lisäksi mediahistoriallista jatkumoa pystyisi syventämään ottamalla hard-boiled -kirjallisuus laajemmin mukaan tutkimukseen. Esimerkiksi voisi verrata

perusteellisemmin pulp-kirjoittajien ja elokuvantekijöiden tapaa esittää sukupuolet tai kirjojen ja elokuvien esittämää maailmankuvaa.

Pelitutkimuksen metodit ja tavat eivät ole vielä vakiintuneet, joten tulkinnan ja metodien kentän avoimuus auttoi media-, kulttuuri- ja taidehistoriallista sekä sosiaalista lähestymistapaani. Pelitutkimuksen tapoja on monia. Täsmälleen samasta kulmasta ei elektronisia pelejä ole Suomessa ennen tutkittu. Tutkimukseni lähenee kumminkin vahvasti Huhtamon mediahistoriallista tutkimusta ja sulkeutuukin sen sisään. Käytän hänen topos-metodejaan, mutta siinä missä Huhtamolla painottuu teknologian historia, itse keskitän huomioni kulttuurisiin, esteettisiin ja sosiaalisiin näkökohtiin komparatiivisella otteella. Varsinkin ludologisissa pelitutkimuksen teksteissä korostetaan pelaamisen merkitystä: Peli on peli vasta kun sitä pelataan. Minusta tämä on outo näkökulma. Mielestäni pelitutkimuksen piirteet täyttyvät, kun tarkastelun kohteena on peli tai siihen liittyviä ilmiöitä, tarkasteltiinpa pelejä millä ehdoilla tahansa. Esimerkiksi Jenkinsin tapa tutkia pelejä mediana medioiden joukossa vastaa päämääriini paljon paremmin. Tutkimukseni sopii siis erinomaisesti pelitutkimuksen kenttään, koska sekin on monitieteinen ja sen piirissä on valtavasti erilaisia lähestymistapoja peleihin.

Tutkimuksessani nousi esille muutamia kysymyksiä, joita jatkotutkimuksessa olisi mahdollista syventää. Suhde pelitutkimukseen on yksi niistä. Jatkossa voisi paneutua myös sarjamuodon asettamiin ongelmiin. Sen kirjoittamattomiin sääntöihin sisältyy, että jatko-osien kuuluu muistuttaa edeltäjiään. Jos ensimmäinen osa on hyväksi havaittu, sen seuraajissa käytetään todennäköisesti samoja elementtejä. Tutkimuskohteitani tulisi tulkita populaarikulttuurin sarjamuodon mukanaan tuomat tekijät huomioon ottaen. Voiko *Max Payne 2* olla sekä kuva ajastaan, että pelkkä sarjan jatkuvuusehtoihin perustuva tuote? Kriittinen tarkastelu asettaa kyseenalaiseksi tutkimukseni tulkinnan ja tulokset täytyy korjata, muotoilla uudelleen pelisarjan toisen osan kohdalla. Keskeinen kysymys on, toteuttaako peli enää poikkeavuuden funktioita? Tuliko poikkeavuuksista ensimmäisen ja toisen osan välillä sääntöjä sarjamuotoa vasten? Tämä olisi jatkotutkimuksen kannalta hedelmällinen väite. Kun *Max Payne* valitsi esikuvakseen noirin ja menestyi, se muutti poikkeavuudet säännöiksi ja juuri totutuista kaavoista poikkeaminen on keskeinen osa noirin määritelmää. Toisaalta pelisarjan aloittanut peli oli menestys. Tämä mielestäni kieli nimenomaan siitä, että tyylille oli tilaus. Pelien

julkaisujen välillä on vain 2 vuotta, eikä ajan henki ehdi niin lyhyessä ajassa muuttua. Tällä perusteella myös pelin jatko-osa voidaan tulkita heijastukseksi aikakaudesta. Tutkimusmetodiani olisi mielenkiintoista myös vaihtaa. Remediaatioteorian kautta jatkumoon Film noirin ja *Max Payne* -pelien välille syntyisi täysin erilainen, teknisempi näkökulma.

Tärkeintä mielestäni on edelleen kysyä, miksi? Yhteiskuntatieteiden avulla kysymykseen saataisiin vastauksia. Myös mentaliteettihistorian käyttäminen antaisi hyviä keinoja tämän selvittämiseen. Näkökulma on mielenkiintoinen. Sivuan teemaa, mutta se on liian laaja Pro Gradu -tutkielmaani. Jatkossa voisi tarkentaa ja laajentaa kysymyksiä, miten *Max Payne* ja *Max Payne 2* kuvastavat omaa aikaansa sekä miten pelien kautta näkyvät yhtäläisyydet 1940-luvun mentaliteettiin. Pelin asemaa kulttuurihistoriallisessa diskurssissa voidaan hahmottaa ja tutkia kulttuurihistoriallisen aikalaiskeskustelun kautta. Hyvä keino tähän olisi tulkita aikalaisdokumenteja - vaikkapa Chandlerin ja Hammettin ei-fiktiivisiä esseitä – ja verrata niiden maailmankuvaa esimerkiksi pelien tarjoamaan mentaliteettiin. Näin saataisiin vahvistettua olettamusta mentaliteettien samanlaisuudesta ja nimettyä tarkemmin myös samankaltaisuuteen vaikuttavia tekijöitä ja syitä.

6. Lähteet

6.1 Painetut lähteet

6.1.1. Kirjallisuus

Altman Rick 2002. *Elokuva ja genre*. Tampere. Osuuskunta Vastapaino.

Arnason H. Harvard 1986. *A History of Modern Art*. New York. Harry N. Abrams, Incorporated.

Bagh Peter von 1990. *Elokuvan ilokirja*. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Otava.

Bagh Peter von 1997. *Rikoksen hehku*. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Otava.

Bagh Peter von 1998. *Elokuvan historia. Uudistettu laitos*. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Otava.

Bellem Robert Leslie 1935: "Kuolleen miehen pää", kääntänyt Jari Niittylä, teoksessa *Kovaksi keitetty 2*, toim. Haining Peter. (alk *Dead Man's Head*) Book studio. Helsinki 2001.

Benjamin Rich 2002: "Wargasm – sotaorgasmi. Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan "nautinto" ". Teoksessa *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, toim. Huhtamo Erkki & Kangas Sonja, Gaudeamus kirja. Helsinki 2002.

Bolter J. David & Grusin, Richard 1999. *Remediation - Understanding New Media*. Cambridge (MA). MIT Press.

Bordwell David, Staiger Janet & Thompson Kristin 1985. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production To 1960*. London. Routledge

Bordwell David & Thompson Kristin 1997. *Film Art. An Introduction. Fifth Edition*. New York. The McGraw-Hill Companies, Incorporated.

Cook A. David 1990. *A History Of Narrative Film. Second edition*. New York W.W. Norton & Company, Incorporated

Copplestone Trewin 1985. *Modern Art*. Twickenham. Hamlyn Publishing.

Chandler Raymond 1950a: "Keltainen kuningas", kääntänyt Eero Huhtala, teoksessa *Helmistä on vain harmia*, toim. Chandler Raymond. (alk *Pearls Are A Nuisance*) WSOY. Helsinki 2003.

Chandler Raymond 1950b: "Helmistä on vain harmia", kääntänyt Eero Huhtala, teoksessa *Helmistä on vain harmia*, toim. Chandler Raymond. (alk *Pearls Are A Nuisance*) WSOY. Helsinki 2003.

- Chandler Raymond 1965. *Syvä uni*. Helsinki. WSOY.
- Darnton Robert 1990. *The Kiss Of Lamourette. Reflections In Cultural History*. New York. W. W. Norton & Co Ltd.
- Dempsey Amy 2002. *Styles, Schools And Movements*. London. Thames & Hudson Ltd.
- Eerikäinen Hannu 1993: ”Videon poliittinen utopia: gerilla-tv ja sen perilliset”. Teoksessa *Video, taide, media: antologia*, toim. Tarkka Minna, Kustannusosakeyhtiö Taide. Helsinki. 1993.
- Eskelinen Markku 2005. *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki. Sitra.
- Febvre Lucien 1968. *Le problème de l'incroyance au 16e siècle. La religion de Rabelais*. Pariisi (1942). Albin Michel.
- Herkman Juha 2001. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere. Osuuskunta Vastapaino.
- Herman Leonard 1994. *Phoenix: The Fall And Rise Of Video Games*. Union NJ. Rolenta Press.
- Huhtamo Erkki 1995: ”Ruumiiton matkustaja ”ikään kuin” -maassa”. Teoksessa *Virtuaalisuuden arkeologia - Virtuaalimatkaileijan uusi käsikirja*, toim. Huhtamo Erkki. Taiteiden tiedekunta. Lapin yliopisto 1995.
- Huhtamo Erkki & Kangas Sonja 2002. *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus kirja. Helsinki.
- Huhtamo Erkki 2002: ”Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa”. Teoksessa *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, toim. Huhtamo Erkki & Kangas Sonja, Gaudeamus kirja. Helsinki 2002.
- Hutton Patrick H.1981: “The History Of Mentalities: The New Map Of Cultural History.” Teoksessa *History And Theory* 20:3.
- Järvinen Aki 1999: ”Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit”. Teoksessa *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, toim. Järvinen Aki & Mäyrä Ilkka, Vastapaino. Tampere 1999.
- Järvinen Aki 2002: ”Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992-2002”. Teoksessa *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, toim. Huhtamo Erkki & Kangas Sonja, Gaudeamus kirja. Helsinki 2002.
- Kallioniemi Kari & Salmi Hannu 1995. *Porvariskodista maailmankylään. Populaarikulttuurin historiaa*. Turku. Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskuksen julkaisuja A:40.
- Kangas Sonja & SihvonenTanja 2004: ”Pelitutkimus - cut-scene”. Lähikuva 2-3 2004.

Kantor MacKinlay 1934: "Hemingway-jahti", kääntänyt Jari Niittylä, teoksessa *Kovaksi keitetty 2*, toim. Haining Peter. (alk. *The Hunting of Hemingway*). Book studio. Helsinki 2001.

Kawin Bruce F. 1992. *How Movies Work*. Berkeley ja Los Angeles. University of California Press.

Kellner Douglas. 1998. *Mediakulttuuri*. Tampere. Osuuskunta Vastapaino.

Knuuttila Seppo 1994. *Tyhmän kansan teoria. Näkökulmia menneestä tulevaan*. Helsinki. Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Korhonen Anu 2001: "Mentaliteetti ja kulttuurihistoria". Teoksessa *Kulttuurihistoria. Johdatus tutkimukseen*, toim. Immonen Kari & Leskelä-Kärki Maarit, Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki 2001.

Kracauer, Siegfried 1947. Caligarista Hitleriin. *Saksalaisen elokuvan psykologinen historia*. Princeton University Press.

Kuusamo Altti 1996. *Tyylistä tapaan. Semiotikka, tyyli, ikonografia*. Tampere. Gaudeamus.

Le Goff Jacques 1974: "Les mantelités: une histoire ambiguë". Teoksessa *Faire de l'histoire*. Pariisi. Folio Histoire.

Mäkelä Asko 1993: "Esineellistetty ruumis – varhaisen performanssivideon taustaa". Teoksessa *Video, taide, media: antologia*, toim. Tarkka Minna, Kustannusosakeyhtiö Taide. Helsinki. 1993.

Peltonen Matti 1992. *Matala katse. Kirjoituksia mentaliteettien historiasta*. Tampere. Hanki & Jää.

Raessens Joost & Goldstein Jeffrey 2005. *Handbook Of Computer Game Studies*. Cambridge. The MIT Press.

Ragon Michel 1980. *Maalaustaiteen historia. Ekspressionismi*. Lausanne. Editions Rencontre.

Salo Matti 1982. *Seinä vastassa. Johdatus Hollywoodin mustan elokuvan, film noirin, lähteille*. Helsinki. Suomen elokuva-arkisto B5.

Sinerma Olli 2005: "Alan Wake - Valosta varjoihin". Pelit 6-7 2005.

Strinati Dominic 2000. *An Introduction To Studying Popular Culture*. Lontoo, New York. Routledge Taylor & Francis Group.

Tarkka Minna 1993: "2. Ruumis. Johdanto". Teoksessa *Video, taide, media: antologia*, toim. Tarkka Minna, Kustannusosakeyhtiö Taide. Helsinki. 1993.

Valkonen Markku & Valkonen Olli 1983. *Maailman taide.Modernismi.11*. Helsinki. WSOY.

Vovelle Michel 1990. *Ideologies And Mentalities*. Cambridge. Polity Press.

Wolf Patrick J.P. 2005: "Genre and the Video Game". Teoksessa *Handbook of Computer Game Studies*, toim. Raessens Joost & Goldstein Jeffrey, The MIT Press. Cambridge.

Wolf Patrick J. P. & Perron Bernard 2003. *The Video Game Theory Reader*. Routledge. New York & Lontoo

6.2 Audiovisuaaliset lähteet

6.2.1 Elokuvat

8MM 1999. Ohjaaja Joel Schumacher. Columbia Pictures. 119 min.

Angel Face 1953. Ohjaaja Otto Preminger. RKO Radio Pictures. 91 min.

Chinatown 1974. Ohjaaja Roman Polanski. Paramount. 130 min.

Citizen Kane 1941. Ohjaaja Orson Welles. RKO Radio Pictures. 119 min.

Das Kabinett des Dr. Caligari 1919. Ohjaaja Robert Wiene. Decla. 52 min.

Das Wachsfigurenkabinett 1924. Ohjaaja Paul Leni. Viking Film. 65 min.

Dead Men Don't Wear Plaid 1982. Ohjaaja Carl Reiner. Aspen Film Society / Universal. 89 min.

Der Letzte Mann 1924. Ohjaaja F.W. Murnau. U.F.A. 77 min.

Der Müde Tod 1921. Ohjaaja Fritz Lang. Artclass Pictures Corporation. 114 min.

Double Indemnity 1944. Ohjaaja Billy Wilder. Paramount. 107 min.

Force of Evil 1948. Ohjaaja Abraham Polonsky. Enterprise Productions / MGM. 80 min.

Kiss Me Deadly 1955. Ohjaaja Robert Aldrich. Parklane Pictures / United Artists. 105 min.

Kiss The Blood Off My Hands 1949. Ohjaaja Norman Foster. Norma productions / Universal. 79 min.

Lady in The Lake 1946. Ohjaaja Robert Montgomery. MGM. 103 min.

Laura 1944. Ohjaaja Otto Preminger. 20th Century Fox / Otto Preminger Productions. 90 min.

Murder, My Sweet 1944. Ohjaaja Edvard Dmytryk. RKO Radio Pictures. 95 min.

Naked City 1948. Ohjaaja Jules Dassin. Universal. 96 min.

Nosferatu - eine Symphonie des Grauens 1922. Ohjaaja F.W. Murnau. Parana. 63 min.

Out of The Past 1947. Ohjaaja Jacques Tourneur. RKO Radio Pictures. 97 min.

Raw Deal 1948. Ohjaaja Anthony Mann. Eagle-Lion / Edward Small Productions. 89 min.

Scarlett Street 1945. Ohjaaja Fritz Lang. Diana Cinematographica / Universal. 95 min.

Seven 1995. Ohjaaja David Fincher. New Line Cinema. 125 min.

Sin City 2005. Ohjaajat Robert Rodriguez, Frank Miller. Troublemaker Studios. 126 min.

Sunset Boulevard 1950. Ohjaaja Billy Wilder. Paramount. 110 min.

The Asphalt Jungle 1950. Ohjaaja John Huston. MGM. 112 min.

The Big Heat 1953. Ohjaaja Fritz Lang. Columbia Pictures. 90 min.

The Big Sleep 1953. Ohjaaja Howard Hawks. Warner Brothers. 114 min.

The Locket 1946. Ohjaaja John Brahm. RKO Radio Pictures. 86 min.

The Maltese Falcon 1941. Ohjaaja John Huston. Warner Brothers. 101 min.

The Matrix 1999. Ohjaajat Andy Wachowski ja Larry Wachowski. Warner Brothers. 136 min.

The Postman Always Rings Twice 1946. Ohjaaja Tay Garnett. MGM 113 min.

The Woman In The Window 1944. Ohjaaja Fritz Lang. International Pictures / RKO Radio Pictures. 99 min.

Touch of Evil 1958. Ohjaaja Orson Welles. Universal. 108 min.

Underworld U.S.A. 1961 Ohjaaja Samuel Fuller. Columbia Pictures. 99 min.

6.2.2 Elektroniset pelit

Berserk 1980. Stern.

Doom 1993. id Software, Inc.

Grim Fandango 1998. LucasArts Entertainment Company.

Max Payne 2001. Remedy Entertainment Ltd.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne – A Film Noir Love Story 2003. Remedy Entertainment Ltd.

Space Invaders 1978. Taito.

The Sims 2000-2004. Maxis.

Tomb Raider 1996-2003. Core Design Ltd.

Virtua Fighter -sarja 1995-2003. Sega of America, Inc.

6.3 Painamattomat lähteet

<http://www.britannica.com/dictionary?book=Dictionary&va=retro&query=retro>
Encyclopedia Britannica Online. 2.2.2005.

<http://www.digra.org/> Digital Game Research Association. 30.10.2005

<http://www.filmsite.org/genres.html> Tim Dirksin artikkeli *Film genres*. 19.11.2004

http://www.gamasutra.com/education/theses/20020821/davis_01.shtml
Galen Davis. 2002. *Game Noir. The Construction of Virtual Subjectivity in Computer Gaming*. An Honors Essay for the Interdisciplinary Studies in Humanities. Stanford University. 14.12. 2004.

<http://www.gamestudies.org/> Game Studies. 28.10.2005.

<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> Game Studies. 28.10.2005.

Kortti Jukka 2004. *Visuaalisen kulttuurin tutkimus - Mainonnan historia*. Luentomuistiinpanot (kirjoittajan hallussa).

http://www.peda.net/verkkolehti/juuka/eetikot?m=content&a_id=17 Henri Naakan ja Tiia Toivasen artikkeli *Eloisat etikot*. Peda.net - kouluverkko 3.1.2005

<http://www.uta.fi/~arto.alho/html/ia.htm> Arto Alhon artikkeli *Interaktiivisuus ja multilineaarisuus*. 12.12.2005

<http://www.uta.fi/~tikame/vanhanen02.htm> Hannu Vanhasen artikkeli *Kuvasta uudessa mediassa*. 2.2.2005.

<http://www.vtt.fi/tte/projects/presence/presence.pdf> Mokka Sari, Väykkynen Pasi 2002. *Presence: taustaselvitys*. VTT Tietotekniikka. Tampere.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Interaction> Wikipedia, vapaa tietosanakirja. 12.12.2005

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Intertekstuaalisuus> Wikipedia, vapaa tietosanakirja. 19.11.2004

<http://en.wikipedia.org/wiki/Pastiche> Wikipedia, vapaa tietosanakirja. 12.9.2005

<http://www1.itu.dk/sw1873.asp> IT University of Copenhagen. 30.10.2005.

Wirman Hanna 27-28.10.2005. *(Tietokone)pelitutkimus – Tutkimusta peleistä peleinä*. Luentomuistiinpanot (kirjoittajan hallussa).