

TILAN MERKITYS TULKINNASSA

**Gotham City kerronnan näyttämönä Frank Millerin teoksessa
*Batman: The Dark Knight Returns***

Penjami Lehto

**Pro gradu –tutkielma
Jyväskylän
yliopiston
Kirjallisuuden laitoksessa
Kevät 2001**

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
Humanistinen tiedekunta
Kirjallisuuden laitos

Penjami Lehto

TILAN MERKITYS TULKINNASSA - Gotham City kerronnan näyttämönä Frank Millerin teoksessa *Batman: The Dark Knight Returns*

Oppiaine: Yleinen kirjallisuus
Aika: 28.3.2001

Työn laji: pro gradu –tutkielma
Sivumäärä: 96

TIIVISTELMÄ:

Tutkielma tarkastelee tilan tulkintaan vaikuttavia merkityksiä Frank Millerin sarjakuva-albumissa *Batman: The Dark Knight Returns*. Sarjakuvatutkimuksen teoria ei ole työn keskeinen lähtökohta, vaan tutkimus hyödyntää semiotiikkaa ja yhteiskuntatieteellistä tilan teoretisointia.

Tutkielman ensimmäisessä luvussa sarjakuvakerronnan tilaa lähestytään semiotiikan avulla. Siinä käsitellään fiktiivisen tilan lukemista yleensä sekä sarjakuvakerronnan erityispiirteitä. Sarjakuvakerronnassa tila on läsnä jo tavallaan lukemisessa: sarjakuvaruudut ovat sarjakuvan sivuilla spatiaalisessa suhteessa toisiinsa. Tila hahmottuu ensimmäisessä luvussa semioottiseksi abstraktiksi, jonka lopulliseen tulkintaan lukija vaikuttaa merkittävästi. Ensimmäisessä luvussa hyödynnetään myös Eero Tarastin eksistentiaalisemiotiikan teoriaa, joka korostaa subjektin merkitystä semioottisessa tarkastelussa.

Toisessa luvussa tilaa hahmotetaan yhteiskuntateoreettisesta näkökulmasta. David Harveyn tilan spatiaalisten käytäntöjen kategoriat selkeyttävät kaupunkitilan tarkastelua. Kaupunkitila on kerronnan näyttämö, jossa tilat saavat erilaisia rooleja ja merkityksiä. Analyysissä keskitytään erityisesti erilaisiin merkittyihin tiloihin ja esittämisen tiloihin. Kokonaisuudessaan kaupunki hahmottuu yhteiskunnallisena tilanteena, johon lukija voi verrata omia kaupunkikokemuksiaan.

Kolmannessa luvussa Gotham City esitetään dystooppisena näkynä, uhkakuvana. Jean Baudrillardin ja Zygmunt Baumanin kirjoituksiin nojautuen sarjakuvassa esitetty kaupunki ja yhteiskunta voidaan nähdä myös jonkinlaisena modernin amerikkalaisen yhteiskunnan allegoriana. Kaupunki ei ole pelkästään fyysinen vaan myös sosiaalinen ja moraalinen tila. Frank Millerin populaari profetia kuvastaa kaupunkitilan murenemistä kaikilla osa-alueilla.

Batman: The Dark Knight Returns osoittautuu mielenkiintoiseksi ja moniulotteiseksi sarjakuvateokseksi. Työ laajenee yhteiskuntateoreettisiin lähteisiinsä pohjautuen sarjakuvatutkimuksesta kulttuurintutkimukseksi. Tilan kautta tarkasteltuna Frank Millerin sarjakuva-albumi saa merkityksiä, joita ”normaali” lukeminen ei paljasta.

Asiasanat: Batman, semiotiikka, eksistentiaalisemiotiikka, kaupunki, tila sarjakuvatutkimus, amerikkalaisuus, dystopia, mielikuvayhteisöt

Säilytyspaikka: Kirjallisuuden laitos, Jyväskylän yliopisto.

Johdanto	1
Tutkimuksen lähtökohdat	1
The Dark Knight Returns	3
Fiktiivinen maailma	4
Kolme näkökulmaa tilaan	6
Semiotiikka sarjakuvantutkimuksessa	9
Työn tavoitteet	12

I SEMIOOTTINEN TILA SARJAKUVAKERRONNASSA 13

1. Fiktiivisen tilan lukeminen	13
Lukijan rooli	13
Kertomuksen tila, kerronnan tila	16
Toden tuntu	19
Kertomuksen semioottiset tasot	21
Sarjakuvakerronnan spatiaalinen luonne	24
2. Semiotiikasta eksistentiaalisemiotiikkaan	28
Eksistentiaalinen merkki	28
Endo- ja eksogeeniset merkit	32
Semioottinen tila-abstraktio	35

II KAUPUNKITILA SARJAKUVAKERRONNAN TILASSA .. 37

1. Kaupunki tilana	37
Kaupunki	37
Tilan spatiaalisten käytäntöjen kategoriat	39
2. Gotham City	43
Kaupungin elementit	43
Yhteiskunnallinen rakenne	46
3. Merkityt tilat	49
Kaupungin varjot	49
Pelon tilat	51
Henkilökohtainen tila	52
Reviirit	55
4. Esittämisen tilat	57
Mediatila	57
Tilan ja paikan mytologiat	60
Väkivallan alttarit	62

III GOTHAM CITY DYSTOPIANA	68
1. Urbaani utopia/dystopia	68
Utopian käsite	68
Urbaanin romantisointi	70
Utopian loppu.....	72
2. Valta ja väkivalta kaupungissa	74
Yön ritari	74
Jokerin hymy	77
Mielikuvayhteisöt.....	80
3. Populaari profetia.....	82
Amerikka, Amerikka!	82
Lopun ajat	83
Mahdollisuus	85
Päätäntö	89
Lähteet.....	94

JOHDANTO

Tutkimuksen lähtökohdat

Tarinoissa, joita kirjallisuudessa, elokuvassa ja sarjakuvassa kerrotaan, on yleensä kyse henkilöistä, ihmisen elämän ympärille rakentuvista tunteista, tavoitteista, tragedioista, romantiikasta, jännityksestä jne. Kertoakseen tarinan on kertojan luotava henkilöahmojen lisäksi fiktiivinen maailma, jossa henkilöt voivat elää käsikirjoituksen mukaista elämää. Tarina siis tapahtuu aina jossakin, tarinassa on tilallinen ulottuvuus. Se ei välttämättä ole mikään tunnistettavissa oleva paikka, vaan paikan olemus ja maailma sen ympärillä on saatettu häivyttää olemattomiin, hyvinkin tulkinnanvaraiseksi, kuten Samuel Beckettin näytelmässä *Leikin loppu*. Siitä huolimatta "epäpaikkakin" on paikka, se on mielenkiintoinen identiteettittömydessään ja tyhjyydessään: lukija/näkijä alkaa vähitellen täyttää sitä merkityksillä, jäsentää sitä oman kokemusmaailmansa kautta, ottaa sen haltuunsa.

Viime vuosisadalla osoitettiin, että avaruudellista tilaa ei voi ymmärtää ilman toista ihmisen olemassaoloa määrittävää peruskategoriaa — aikaa. Fyysikko Albert Einsteinin suhteellisuusteoria toi vahvasti esiin ajan merkityksen fyysisen

todellisuuden tarkastelussa, ja 1900-luvun alkupuolella aika oli keskeinen ongelma esteettisessäkin kysymyksenasettelussa¹. Tarinat tapahtuvat ajassa, ja niiden kertomisessa saattaa erilaisilla keston ja siirtymien vaihteluilla olla suuri merkitys. Aika on kuitenkin ominaispiirteettömämpi kuin tila. Tila voidaan tietysti määritellä avaruudelliseksi kategoriaksi, joka muodostuu xyz-koordinaatistossa sijaitsevista pisteistä, jolloin se on aivan yhtä hajuton, mauton ja väritön kuin aikakin. Kuitenkin tilaan muodostuu paikkoja, mikä tekee siitä merkityksellisen. Aika pysyy abstraktina; voidaan puhua vaikka vuodesta 1989 ja sen ajan ilmiöistä, mutta tarkasteltaessa lähemmin kyseisen vuoden tapahtumia tai yhteiskunnallista tilannetta, joudutaankin pohtimaan asioita, jotka ovat suhteessa toisiinsa, ja usein nimenomaan spatiaalisessa suhteessa. Berliinin muurin hajoaminen luonnehtii aikaansa, mutta samalla on huomioitava tapahtuman vahvasti tilallinen luonne. Fiktiota luettaessa tarina mielletään ihmisten ja paikkojen kautta, ja muutoskin, jonka aika synnyttää, tapahtuu tilassa.

Tässä työssä tarkoitukseni on kurkistaa tarinan taakse paikkaan, jossa kertomus tapahtuu, ja pohtia yleisemminkin tilan ja paikan roolia fiktiossa. Valitsin tutkimukseni kohteeksi sarjakuvan, koska siinä tilan rooli korostuu jo esittämisen muodossa ja tilaa tulkinnan osatekijänä on tavallaan helpompi työstää. Sarjakuvassa kuva haastaa sanan, nonverbaalisuus dialogin ja montaasimaiset sivuaukeamat proosakerronnan lineaarisuuden. Tila, jota ensisijaisesti tarkastelen, on kaupunki. Kaupunki on ihmisen luomus, joka on historian aikana vaikuttanut paljon ihmisen elämään, kulttuurin kehittymiseen ja modernin ihmiskäsityksen syntyyn. Vähitellen kaupungit ovat kasvaneet ihmistä suuremmiksi, hallitsemattomiksi, ja ovat alkaneet elää omaa elämäänsä. Kirjallisuudessa ja elokuvissa kaupunki näyttäytyy usein organismina, jolla on oma sielunsa. Niin tässäkin tarinassa.

¹ Harvey 1989, 201.

The Dark Knight Returns

Työni keskittyy Frank Millerin neliosaiseen Batman-tarinaan *Batman: The Dark Knight Returns*, joka alunperin julkaistiin yksittäisinä sarjakuvalehtinä vuonna 1986 Yhdysvalloissa. Tarina tapahtuu Gotham Cityssä, kuvitteellisessa, synkeässä ja väkivaltaisessa kaupungissa. Gotham City on tarinan päähenkilön Bruce Waynen, Batmanin, kaupunki. Kertomuksen ainekset ovat tuttuja populaarikirjallisuuden stereotyyppisistä vastakkainasetteluista hyvän ja pahan välisessä taistelussa: turmeltunut kaupunki, jonka yhteiskunnallista järjestystä uhkaa joukko rikollisia, ja yksinäinen ritari, joka saapuu puolustamaan oikeutta ja oikeudenmukaisuutta vaikka laki ei ole hänen puolellaan. Tarinan nimi – *The Dark Knight Returns* – viittaa sankariin, jonka pimeä puoli on hallitseva. Batmanin luonnetta ja henkilöä analysoidaan jo kertomuksessa itsessään: Batmanin vastustajat julistavat sukkahousumiehen väkivaltaa lietsovaksi kulttihahmoksi. Frank Millerin tulkinta Batmanista onkin huomattavasti aiempia versioita synkempi. Pimeys ei kuitenkaan liity pelkästään Batmaniin, vaan koko kaupunkiin. Suuri osa tarinasta sijoittuu öiseen aikaan ja päivänvalokin tuntuu häviävän varjoihin. Tarina voisi yhtä hyvin olla nimeltään *The Dark Night Returns*.

Batman on populaarikulttuurin myyttinen hahmo, jonka ympärille on luotu asianmukainen miljöö tukemaan hänen henkilöään ja perustelemaan hänen toimiaan. Gotham City on sankarinsa tavoin musta ja synkeä, väkivaltainen ja ahdistunut. Aurinko ei juurikaan paista eikä ole puistoja missä linnut voisivat laulaa, ei leikkipaikkoja joihin lapset voisivat kerääntyä temmeltämään. Gotham Cityn väkivalta on satunnaista ja kaoottista, ja kaupungin hallinto ja virkavalta ovat voimattomia. Tarinan alussa kuvataan tilanne, jossa jo kymmenisen vuotta aiemmin "eläkkeelle" jäänyt, ikääntynyt Batman palaa vauraan kartanonsa suojasta kaduille puhdistamaan kaupungin rikollisuuden saastasta. Gotham City ei ole Batmanille rakas, vaan hän vihaa kaupunkia ja sen katuja. Hän ei aseta itseään alttiiksi vaaralle kaupungin hyvinvoinnin tähden; häntä lietsoo eteenpäin yönusta lepakko, vimmainen koston enkeli. Tarina sinänsä on varsin naiivi: se esitetään yksinkertaistetusti hyvän ja pahan välisenä taisteluna, jossa ratkaisut saavutetaan väkivallan keinoin. Batman ei juurikaan käytä järkeä vaan turvautuu fyysiseen voimaan.

Batmanin mukana lukija pääsee tutustumaan Gotham Cityn varjoihin. Kaupunkitilaa hyödynnetään tarinassa varsin paljon, yleensä väkivallan näyttämönä. Paitsi kadut niin myös kattotasanteet ovat tarinassa keskeisessä asemassa. Monia kaupungin tärkeitä paikkoja ja rakennuksia esiintyy, kuten metro, poliisi-asema, TV-talo, huvipuisto, mielisairaala, jne. Lukija saa jonkinlaisen kuvan kaupungin fyysisestä ja yhteiskunnallisesta infrastruktuurista. Gotham Cityn jengit ja asukkaat antavat lisäväriä ja luovat omalta osaltaan luo paikan identiteettiä. Kertomuksen kokonaiskuva kaupungista on värikäs ja mielenkiintoinen.

En aio vertailla Frank Millerin versiota Gotham Citystä aiempien Batman-tarinoiden esikuviin. Tietysti olisi mielenkiintoista tutkia, miten kaupunkikuvaus on muuttunut 40-luvun ajoista nykypäivään, mutta se olisi jo aivan oma tutkimuksensa. Frank Millerin tarina ei ole mikään suora kopio edeltävistä näkemyksistä, vaan varsin originelli ja uusia uria avaava niin myyttisen lepakkomiehen kuin koko populaarisarjakuvankin historiassa.

Fiktiivinen maailma

Fiktio. Nykysuomen sanakirja määrittää käsitteen ensinnäkin kuvitelmaksiksi, ajatusteelmäksi. Toinen merkitys termin käytölle määritellään seuraavasti: ”olettamus, jota käytetään tarkoituksenmukaisuuden vuoksi, ikään kuin se pitäisi paikkansa, vaikka se tiedetään todellisuudesta poikkeavaksi”.² Fiktio on siis kuvitelmaa, sen merkityksen voi helposti ymmärtää: ihmisen ajatteluun perustuva, subjektiivista kehittelyä, luova prosessi. Mutta mitä tarkoitetaan, kun jokin asia poikkeaa todellisuudesta? Mitä on todellisuus, josta voi poiketa? Se on hankala, filosofinen kysymys, mutta toki oleellinen tarkasteltaessa jonkin kirjallisen tai taiteellisen tuotoksen fiktiivistä maailmaa. Jos fiktiivinen maailma poikkeaa todellisuudesta, niin poikkeako se minun vai sinun todellisuudesta? Vai voidaanko määritellä jonkinlainen objektiivinen, absoluuttinen fyysinen todellisuus? Ja jos todellisuus on vain fyysistä, niin eikö kognitiivinen puoli ihmisessä

² Nykysuomen sanakirja I osa, 296.

ole lainkaan todellisuutta? Vai pitäisikö irrottautua materialistisesta todellisuuskäsityksestämme ja palata ajattelussa Platoniin, pohtia todellisuutta henkenä, ideoiden maailmana, jonka voi rationaalisella ajattelulla saavuttaa? Silloin fiktiivistä olisikin nimenomaan ympärillämme näkemämme esineellinen maailma, perustuuhan se epäluotettaviin aisteihimme ja havaintoihimme.

Fiktiivinen maailma on teoksen tekijän luomus. Samalla se on kuitenkin lukijan luomus. Sekä tekijän että lukijan luomisaktit perustuvat samankaltaisuuksiin fiktiivisen ja aktuaalisen (todellisuuden) välillä. Fiktiivisen tilan täydentyminen lukijan mielessä ei ole täysin sattumanvaraista. Ensinnäkin, sarjakuvakeronnassa on omat kielipilliset lakinsa. Toiseksi, lukija luonnollisesti pyrkii luomaan mahdollista, omaan tietämykseensä loogisesti yhteensopivaa maailmaa. Tämä prosessi perustuu siihen, että fiktiivistä maailmaa täydennetään omien kokemusten ja tietojen perusteella. Sarjakuvaa luettaessa oletetaan, että maailmassa, jossa on hevosia, on myös lehmiä, vaikkei niitä erikseen näytettäisikään, ja oletetaan, että lehmien lypsämä maito on fiktiivisessäkin maailmassa valkoista.

David Novitzin mukaan esim. romaanin lukijan on ymmärrettävä romaanissa käytetyn kielen toimivan suunnilleen samalla tavalla kuin lukijan omassakin maailmassa. Lauseilla on siis samoja merkityksiä sekä romaanin sisä- että ulkopuolella.³ Ludwig Wittgenstein kuvaa teoksessaan *Tractatus Logico-Philosophicus* kielen ja maailman suhteessa vallitsevan isomorfian. Kieli rakentaa kuvia maailmasta, tietynlaisia maailman malleja. Kielen osat ovat samanlaisella tavalla suhteessa toisiinsa kuin puheen/kirjoituksen kohteena olevat asiat maailmassa ovat. Maailman muoto heijastuu kielen rakentamisissa kuvissa.⁴ Totuus ei näy kielestä, mikä tahansa mielekäs lause voi olla tosi tai epätosi. Tällöin voi olettaa fiktiossa olevan samanlaisia totuusehtoja kuin todellisuudessaakin. Fiktiivinen maailma käsitetään siis samankaltaiseksi kuin omamme kaikilta niiltä osin, mitä kirjoittaja ei erikseen ole poikkeavaksi julistanut.⁵ Fiktiossa on kuitenkin myös erilaisia totuusehtoja kuin reaali maailmassa: Teräsmiehen on mahdollista lentää ja yli viisikymppisen Batmanin selvitä hen-

³ Novitz 1987, 192.

⁴ Wittgenstein 1984, 23-24.

⁵ Novitz 1987, 190-192.

gissä mahdottomista tilanteista. Ne ovat tosiasioita fiktiivisen maailman todellisuudessa, koska ne eivät jää pelkästään lauseiksi vaan ovat toimintaa, aktualisoituvat.

Tutkimukseni kohteena olevan sarjakuvan fiktiivinen maailma saa lopullisen muotonsa lukijan mielessä. Batman ja Gotham City kuuluvat kymmeniä vuosia vanhaan julkaisuperinteeseen, ja monella lukijalla saattaa olla jo ennakkokäsitys, jonkinlainen odotushorisontti nimeltä Gotham City. Silloin hän muodostaa tarinan fiktiivisen maailman vertailemalla yhtäläisyyksiä ja eroja, hän arvioi Frank Millerin teosta jonkinlaisena tulkintana jo moneen kertaan esitetystä Gotham Citystä.

Kolme näkökulmaa tilaan

Sarjakuva on haasteellinen tutkimuskohde. Se poikkeaa kuvataiteesta kerronnallisuudessaan. Pelkän yhden kuvan analysoiminen ei paljasta vielä paljokaan sarjakuvan kokonaisrakenteesta. Kirjallisuudesta sarjakuva taas poikkeaa monimuotoisuutensa takia. Sarjakuvakerronnan rakennetta tarkasteltaessa on mielenkiintoista havaita tilan tunnun luonne jo itse ilmaisun muodossa: sarjakuva rakentuu rajattujen tilojen jatkumosta. Myös näiden tilojen (ruutujen) välissä olevat tyhjät tilat ovat osaltaan viemässä kerrontaa eteenpäin, ne pakottavat lukijan tulkitsemaan ja täydentämään puuttuvan informaation. Ero elokuvakerrontaan on pysähtyneisyydessä: sarjakuvassa peräkkäiset "otokset" ovat läsnä yhtäaikaan koko aukeamalla. Sarjakuvakerronnan tilan analyysissä on siis huomioitava paitsi tilan kerrontaan liittyvät elementit, myös lukemisprosessin merkitys tilan lopullisessa muodostumisessa. Lisäksi on mahdollisuuksien mukaan huomioitava lukijan yhteiskunnallinen ja kulttuurinen konteksti, sillä käytännön elämässä syntyneet kognitiiviset rakenteet vaikuttavat esimerkiksi päätelmiä ja analogioita muodostettaessa.

Tutkimuksessani onkin oikeastaan kolme näkökulmaa tilaan. Ensinnäkin tarkastelen fiktiivisen tilan luonnetta ja rakenteellisia ominaispiirteitä lukijan

elämismaailman kannalta. Tila syntyy siitä, että ihminen mieltää kahden olion tai merkin olevan suhteessa toisiinsa. Suhteesta syntyy etäisyys asioiden välille, ja etäisyys on tilan edellytys: ei olisi tilaa, jos kaikki oliot olisivat samassa pisteessä x,y,z. Työssäni tarkastelen tilaa myös sellaisesta näkökulmasta, joka poikkeaa arkielämän tilakäsityksestä. Tilanhan ajatellaan tavallaan olevan avaruudellinen kategoria, joka jäsentää fyysistä todellisuutta: Käytännön elämämme olisi hankalaa, jos emme hahmottaisi tilaa ympärillämme. Mutta entäpä fiktiio? Mitä on fiktiivisen todellisuuden tila? Sitä ei voi tarkastella samalla tavalla kuin fyysistä todellisuutta, sillä se ei ole mikään todellinen kolmiulotteinen avaruudellinen jatkumo, vaan pelkkää illuusiota. Tarkastelenkin fiktiivistä tilaa semioottisena abstraktiona, jossa etäisyys, tila, muodostuu merkkien välille. Tila semioottisena abstraktiona on kuitenkin laajempi käsite kuin fiktiivinen tila: se tarjoaa eräänlaisen sillan lukijan todellisuuteen, sillä myös lukijaa ympäröivää tilaa, maailmaa, voi tarkastella semiotiikan näkökulmasta merkkeinä. Semioottinen tila-abstraktio on siis lukemisprosessin tila, jossa fiktiio ja todellisuus merkkeineen ovat yhtä aikaa läsnä lukijan mielessä, abstraktiona.

Toinen näkökulma tilaan on yhteiskunnallinen. Tilan rajaaminen ja haltuunotto ovat perusasioita, jotka ovat läsnä jokaisen ihmisen elämässä tämän vaeltaessa erilaisten tilojen jatkumon läpi kohti jotakin tuntematonta tilaa. Sarjakuvakerronta ei poikkeaa arkikokemuksesta, pikemminkin siinä tilan käytön oleellisuus korostuu, sillä käytettävissä oleva tila tapahtumien esittämiseen on varsin rajattu. Ruutuihin ahdetut henkilöt, esineet ja tekstit ottavat kukin omalla tavallaan osan tilaa haltuunsa, luoden merkityksiä ja viittauksia myös ruudun ulkopuolelle. David Harvey on pohtinut teoksessaan *The Condition of Postmodernity* tilan ja ajan käytäntöjen merkityksiä yhteiskunnassa. Tilankäyttö on politiikkaa ja vallankäyttöä, tila määrittelee yksilön paikan yhteiskunnassa⁶. Suomessa, jossa varsinaisia suuria luokkaeroja ei ole, kaupungin asukkaita ei ole tiukasti segmentoitu ”omiensa joukkoon”. Yhdysvalloissa ja Englannissa kuitenkin on kaupunginosien ympärillä näkymättömiä rajoja, jotka ovat sidoksissa varallisuuteen ja yhteiskuntaluokkaan. Asuntopolitiikka on vallankäyttöä, jossa taloudelliset tekijät ja yhteiskunnan valtarakenteet vaikuttavat. Käsittelen toi-

⁶ Harvey 1989, 214.

nessa pääluvussa erityisesti Harvey'n näkemyksiä kaupunkitilasta suhteutettuna Gotham Cityn maisemaan.

Kolmantena näkökulmana tilaan on väljästi aikaan jollakin tavoin liittyvät vastakkainasettelut. Tarkastelen Gotham Cityä dystopiana, uhkakuvana. Tarkoitukseni on luoda tutkimukselleni viitekehystä, pohtia kaupungin roolia ja urbanisaatiota suhteessa moderniin ihmiseen ja populaarikulttuurin myyttiseen sankaritarinaan. Tämän näkökulman käsittely sijoittuu kolmanteen lukuun. Esittelen Walter Benjaminin näkemyksiä kaupunkikulttuurista; hänen kirjoituksensa flaneurista ja urbaania romantiikkaa heijastelevat näkemyksensä ovat vertailupohja, jota vasten nykyisyyttä ja tulevaa voi tarkastella. Nykyisyyttä ja tulevaa edustavat teoreetikot ovat Zygmunt Bauman ja Jean Baudrillard.

Bauman on monien muiden sosiologiensa tavoin luonut mielikuvia ja visioita uusheimolaisuudesta, jota ei pidä sekoittaa Goethen vaaliheimolaisuuteen. Uusheimolaisuus on uudenlainen tapa jäsentää identiteettiä ja maailmaa erilaisten yhteisöjen näkökulmasta: entisenlaiset territoriaaliset määritteet ja paikan identiteetin ehdot häviävät ja tilalle astuu yhteisö, joka ei sitoudu mihinkään paikkaan, mutta on silti jonkinlainen mielikuvareviirin määre.⁷ Baudrillard taas edustaa melko popularisoitua tutkimusmetodia, jos nyt mistään metodista voidaan hänen kohdallaan puhua. Hän on kuitenkin mielenkiintoinen visionääri, joka tarkastelee kriittisesti nyky-yhteiskuntaa ja erityisesti amerikkalaista kulttuuria. Baudrillardin ajatusten esittely korostaakin Batmanin ja Gotham Cityn amerikkalaisuutta. Hänen analyyseissaan tämän ajan ilmiöistä on kuitenkin hätkähdyttävän hyvin Millerin teokseen *The Dark Knight Returns* sopivia näkökulmia, siksi työni lopulla siteeraan hänen kirjoituksiaan.

⁷ Bauman 1996, 187-188.

Semiotiikka sarjakuvantutkimuksessa

Työni kuuluu luonteeltaan semiotiikan tutkimustraditioon, vaikka en mitään tiukkaa ja perusteellista semiotiikan teoriaa käytäkään. Semiotiikka on poikkitieteellinen tieteenala, se tutkii merkkejä, erilaisia merkkijärjestelmiä ja merkitysten muodostumista. Tutkimuksen kohteena saattaa olla niin taidehistoria kuin lääketiedekin. Semiotiikan kysymyksiä ja ongelmia on pohdittu jo vuosituhansien ajan, mutta nykyaikainen semiotiikka tieteenalana on syntynyt 1800-luvulla Charles Peircen ja Ferdinand de Saussuren ajattelusta ja kirjoituksista. Peircen ajattelun juuret ovat filosofiassa, de Saussuren kielitieteessä. 1900-luvulla semiotiikan vaikutus on ollut voimakas, esimerkiksi strukturalismi ja siitä kumpuava jälkistrukturalismi liittyvät molemmat semiotiikan perinteeseen. Semiotiikkaa on populaarikulttuurintutkimuksessa hyödyntänyt ensimmäisten joukossa Umberto Eco, ja tavallaan tieteellisen tutkimusmetodin löytyminen on ehkä osaltaan vaikuttanut populaarikulttuurin arvostuksen nousuun: se on hyväksytty myös yliopistojen tieteellisen tutkimuksen kohteeksi. Suomessa semiotiikkaa ovat sarjakuvantutkimuksessa hyödyntäneet mm. Altti Kuusamo, P. A. Manninen ja Juha Herkman.

Sarjakuvakerronnassa on useita päällekkäisiä merkkijärjestelmiä, ja eri sarjakuvien merkkikielät voivat poiketa toisistaan paljonkin. Sarjakuvaa on hankala pusertaa mihinkään valmiiseen malliin, sillä sarjakuvan luonteeseen kuuluu paitsi lainata ja sekoittaa vapaasti muiden taiteiden keinoja niin myös rikkoa omia kieliopillisia lakejaan. Semiotiikka ei tarjoa mitään määritelmää sarjakuvan luonteesta, mutta sitä voi perustellusti käyttää tutkimuksen lähtökohtana. Altti Kuusamo toteaaakin esseessään *Lyhyen päivälehtisarjakuvan semiotiikkaa*:

Semiotiikka on merkityksenannon eri elementtien jäsenysperiaatteita tutkivana tieteenä osoittautunut pätevimmäksi analyysivälineeksi tarkasteltaessa kerronnallisten, visuaalisten ja sanallisten merkityksien liittymistä toisiinsa⁸.

Semiotiikka sarjakuvailmaisun tutkimuksessa ei ole mikään uusi suuntaus. Juha Herkman painottaa, että esimerkiksi Ranskassa jo 1970-luvulla kirjoitettiin

⁸ Kuusamo 1990, 204.

joitakin sarjakuvaan perusteellisesti keskittyviä teoksia⁹. Semiotiikka osaltaan on ollut murtamassa korkean ja matalan raja-aitaa kulttuurintutkimuksessa. Nykyajan mediamaailmassa merkit eivät yksinkertaisesti pysy omissa lokeroissaan kuten "vanhaan hyvään aikaan", vaan vaeltelevat sinne tänne välittämättä raja-aidoista. Roland Barthes ja Umberto Eco kirjoittivat jo 1960-luvulla semiotiikan metodeja hyödyntäen melkein mistä aiheesta tahansa, kyseessä saattoi yhtä hyvin olla taideteos, jokin arkinen esine tai vaikkapa muoti-ilmiö.

Mikko Lehtonen on esittänyt kysymykseen *Onko kirjallisuus kriisissä?* sellaisen vastauksen, että ei kirjallisuus sinänsä ole kriisissä, vaan tutkijoiden akateeminen näkemys kirjallisuudesta on ajautunut auttamattomasti umpikujaan¹⁰. Semiotiikka on sikäli pelastus, että siihen ei liity arvottavia funktioita, se kykenee selvittämään teoksen rakennetta objektiivisesti. Tähän näkökulmaan liittyy myös semiotiikan ongelmallisuus: jos vain analysoidaan struktuureja ja merkkien suhteita toisiinsa eikä arvoteta teoksia, menetetäänkö silloin taide, tunteet ja intohimo - katoaako jotain inhimillisyydestä? Ehkä katoaakin, jos teoksia ainoastaan yritetään mallintaa kylmän loogisesti, sillä ei pelkkä analyttisyys anna teokselle mitään lisäarvoa, ainoastaan paloittelee sen osiin erilaisilla pitkästyttävillä metodeilla. Teos vaatii merkityksenantoa yleisöltä, kriitikoilta, koko taideinstituutiolta. Semiotiikan ansio onkin siinä, että sen ei tarvitse rajoittua ainoastaan teoksen sisäiseen struktuurianalyysiin, vaan se voi tutkia ja tulkita nimenomaan teoksen merkityksen syntymistä yhteiskunnallisessa ja kulttuurisessa kontekstissaan.

Strukturalistinen näkemys merkistä perustuu de Saussuren teorioihin. De Saussure korostaa merkkien tutkimisessa lainalaisuuksien etsimistä. Hän kirjoittaaakin hahmottelemastaan tieteestä, semiologiasta, seuraavasti:

Voimme siksi kuvitella tieteen, joka tutkisi merkkien elämää yhteiskunnassa. (...) Kutsumme sitä semiologiaksi, kreikan sanasta semeion ("merkki"). Se opettaisi meille, mistä merkit koostuvat, mitkä laittavat niitä hallitsevat.¹¹

Strukturalismissa merkki tulkitaan osana merkkijärjestelmää, joka määrittää merkin olemuksen. Se, mitä merkin käyttäjä merkillä tekee ja mikä on hänen

⁹ Herkman 1998, 31.

¹⁰ Lehtonen 1996, 8-9.

¹¹ Culler 1994, 93.

tavoitteensa, on strukturalistisessa perinteessä toissijaista. Merkkijärjestelmän ajateltiin olevan itsenäinen, suljettu rakenne, jota ei tarvinnut pohtia suhteessa yhteisön tai yksilöiden toimintaan ja tarkoitukseen.¹² Tällainen ajattelutapa on kunnianhimoinen pyrkiessään selittämään maailmaa ja luomaan lainalaisuuksia, mutta johtaa tietysti ongelmiin unohtaessaan merkitysten tilannesidonnaisuuden. Esimerkiksi ihmisten välisessä viestinnässä jollakin pienellä eleellä, vaikkapa hymyllä, on lukemattomia eri merkityksiä tilanteesta riippuen. Strukturalismin kritiikistä kehittynyt jälkistrukturalismi keskittyykin selvittämään yksilöllisiä ja yhteiskunnallisia eroja merkkien tulkinnassa¹³.

Strukturalistiseen semiotiikkaan verrattuna aivan erilainen lähtökohdiltaan on Charles Peircen teorioihin pohjautuva pragmaattinen semiotiikka. Pragmaattinen semiotiikka kohdentaa huomionsa merkin toiminnalliseen luonteeseen: merkki ei ole pelkästään suhteutettavissa johonkin itsenäiseen merkkijärjestelmään, vaan on huomioitava, että merkillä on aina jokin tulkinta. Ja tämä tulkinta, merkin vaikutus, otetaan huomioon merkkiä tarkasteltaessa.¹⁴ Peircen näkemys ei ole ongelmaton, mutta se on kuitenkin strukturalistista näkökulmaa kokonaisvaltaisempi, kun ajatellaan vaikkapa sarjakuvakerrontaa. Esimerkiksi Pekka Manninen huomioi sekä lukijan että yhteiskunnallisen kontekstin väitöskirjassaan *Sarjakuva vastarinnan välineenä*.

Tässä työssä käytän semiotiikkaa jonkinlaisena viitekehyksenä, ja pyrin painottamaan merkkien tulkinnan pragmaattista luonnetta. Semiotiikan keinoin yritän tulkita merkkejä ja merkkijärjestelmiä, jotka sarjakuvakerronnassa ja sen tilassa ovat läsnä. Laajennan perinteistä semiotiikan käsitystä merkkien tulkinnasta jonkin verran Eero Tarastin ajatuksilla eksistentiaalisemiotiikasta, joka klassista semiotiikkaa paremmin huomioi subjektin merkkien tulkitsijana.

¹² Veivo - Huttunen 1999, 28.

¹³ Ibid., 39.

¹⁴ Ibid., 40.

Työn tavoitteet

Sarjakuva rakentuu merkkien kohtaamisista, kirjoitettu sana ja kuva yhdessä muodostavat tekstin. Tällainen rinnakkaisuus on tuttua kulttuurissamme eikä sen tulkitseminen aiheuta ongelmia. Sarjakuvassa toinen elementti saattaa myös kokonaan puuttua, ja usein kerronnan jaksot koostuvatkin pelkästään kuvista. Sarjakuvaruudussa tilaa ei ole paljon, ja tämä asettaa rajoituksia kertomuksen sisäisen maailman kuvaamiselle. Näkyvää osaa on pakko typistää. Siksi Frank Millerin teoksessa Gotham City on vain harvoin näkyvillä, välillä kuvissa vilahtaa kattoja, katu tai jokin rakennus, mutta pääasiassa henkilöt liikkuvat ruuduissa, joissa ei ole taustalla mitään muuta kuin taustaväri. Kuitenkin kaupunki on koko ajan olemassa, se on läsnä asukkaiden, rikollisjoukkojen ja maanisen sankarin välityksellä. Tuota hämärästä välillä esiin välkähtävää maisemaa tämä tutkimus yrittää hahmottaa. Painotankin työssäni tulkinnan merkitystä, täydennän kaupunkikuvan kokonaisuutta osien perusteella.

Tutkin tilaa sarjakuvakerronnassa, en kerrontaa. Kerronnallisten tekijöiden vaikutus tilan esittämiseen voisi tietysti olla myös tämän tutkimuksen kohteena, mutta jouduin rajaamaan näkökulman pois, koska työ olisi muodostunut liian laajaksi. Muotoon kiinnitän huomiota ainoastaan silloin, kun se on tärkeää sisällön kannalta, esimerkiksi jos kerronnalliset elementit vaikuttavat ratkaisevasti tilan yhteiskunnallisiin merkityksiin jossakin kohtauksessa.

Usein pohditaan, onko sarjakuva taidetta vai ei ja onko se edes kirjallisuutta, mutta sellaiset kysymykset eivät ole tämän työn kannalta oleellisia. En aio tarkastella sarjakuvaa institutionaalisen taideteorian tai kaanontutkimuksen kannalta, vaan kulttuurisessa kontekstissään muovautuneena kulttuurituotteena. Tavoitteeni on tutkia fiktiivisen tarinan tilaa merkkeinä, semioottisena kokonaisuutena, jossa tila muodostuu erilaisten merkkien suhteista toisiinsa. Korostan tilaan liittyvien moninaisten merkitysten vaikutusta teoksen kokonaistulkintaan ja pohdin teoksen kulttuurista merkitystä, sitä kuinka lukija luo jatkuvuussuhteita oman maailmansa ja teoksen fiktiivisen maailman välille.

I SEMIOOTTINEN TILA SARJAKUVAKERRONNASSA

1. Fiktiivisen tilan lukeminen

Lukijan rooli

Sarjakuvateos on viestintää, aivan kuten muutkin kirjalliset ja taiteelliset teokset. Viestintänä sarjakuvakerronta on omalaatuinen sekoitelmansa erilaisia sääntöjä, sopimuksia, tyylejä ja tottumuksia. Frank Millerinkin töitä kutsutaan nimenomaan sarjakuviksi, vaikka ne toisaalta muistuttavat proosaa, toisaalta kuvataidetta. Sarjakuvakerrontaa tutkinut Juha Herkman luonnehtii sarjakuvan merkittäväksi ominaispiirteeksi kerronnallisuutta. Kyse ei ole pelkästään kuvan ja sanan yhteensovittamisesta, vaan sarjakuva koostuu kuvista, joissa kerrotaan tarina. Kerronnan muoto on sarjakuvan kielessä varsin joustavaa, ja sarjakuvakerrontaa tutkinut Juha Herkman toteaa:

... sarjakuva muotoutuu aina kulloisessakin yhteydessä omanlaiseksi kokonaisuudekseen, jossa tarinan kerrontatavat, kuvien ja sanojen esiintyminen ja suhde toisiinsa sekä sarjakuvan julkaisumuoto vaihtelevat.¹

¹ Herkman 1999, 22.

Se, miten teoksen tekijän luoma fiktiivinen tila sarjakuvassa jäsentyy viestiksi ja välittyy lukijalle, noudattelee samaa periaatetta kuin muissakin taiteissa. Seymour Chatman on muotoillut semioottisen viestintämallin, jossa huomioidaan teoksen todellinen kirjailija > sisäistekijä > (kertoja) > (yleisö) > sisäislukija > todellinen lukija. Chatmanin mallissa todellinen kirjailija ja todellinen lukija eivät varsinaisesti ole läsnä itse kerrontatapahtumassa. Sisäistekijä ja sisäislukija ovat konstruktioita, teoksen rakenteessa piileviä hahmoja. Kertoja ja yleisö eivät ole välttämättömiä, ja molempien määrä ja luonne saattavat vaihdella.² Tällainen viestintämalli on kuitenkin melko ylimalkainen ja jättää paljon sanataiteen erityisluonteesta huomioimatta. Tämänkaltaista viestintämallia kritisoi esimerkiksi Umberto Eco, jonka mielestä mm. erilaiset mahdolliset viestin lähettämiseen ja vastaanottamiseen vaikuttavat koodit sekä lähettäjän ja vastaanottajan sosiokulttuuriset erot pitää huomioida viestintää tarkasteltaessa.³ Kaunokirjallinen teos viestintänä ei ole mikään ”suljettu” kokonaisuus.

Teoksessaan *The Role of The Reader* Eco tarkastelee lukijan roolia viestinnässä, jossa lähettäjän ja vastaanottajan vuorovaikutukseen vaikuttaa ratkaisevasti tilanteessa käytetty koodi. Viestintämallin perusta on tuttu Roman Jakobsonilta. Lähettäjä koodaa viestin oman koodinsa mukaan, lähettää sen, ja vastaanottaja tulkitsee viestin oman koodinsa mukaan. Viestiin ja sen kulkuun vaikuttaa viestintäkanava, konteksti ja mahdolliset häiriötekijät. Econ mukaan merkeillä itsessään ei ole merkitystä, vaan ne saavat merkityksensä suhteessaan koodiin, tulkintasäännöstöön. Ryhtyessään muotoilemaan teosta tekijä käyttää omaa idiolektiaan ja koodiaan. Viestiä koodatessaan ja koodia valitessaan hän kuitenkin koko ajan miettii mahdollista lukijaa, sillä haluaahan hän tehdä viestistään ymmärrettävän. Tätä ajatusta Eco lähestyy termillään **mallilukija**, joka on konkreettisen lukijan odotuksenmukainen rooli tulkita teosta. Lähettäjällä ja vastaanottajalla saattaa olla erilaiset koodit. Tämä saa aikaan esteettisen viestin monitulkintaisuuden.⁴

Econ mukaan on kaksi mallilukijan päätyyppiä, suljetun tekstin mallilukija ja avoimen tekstin mallilukija. Edellinen tapaus juontuu siitä tosiasiasta, että normaalissa viestintätilanteessa vastaanottaja yleensä tulkitsee viestin kontekstin

² Chatman 1978, 148-151.

³ Eco 1984, 5.

viitoittamana lähettäjän intention mukaisesti. On paljon kaunokirjallisia viestejä, joiden tekijät voivat olettaa, että viesti tulkitaan yleensä kulttuurisessa kontekstissaan. Tekstit on suunniteltu kuljettamaan lukijaa sivulta toiselle, ja ne ovat joustamattomia pyrkiessään vain tekijän olettamiin päämääriin.⁵ Esimerkiksi salapoliisiromaanit on kirjoitettu yleensä suljetuiksi teksteiksi, kerronnassa ja rakenteessa ei piile monitulkintaisuutta tai vaikeaselkoisuutta: arvoitus, joka lukijan pitää ratkaista, liittyy tarinan juoneen ja sisältöön eli kuka on murhaaja. Myös Frank Millerin *The Dark Knight Returns* kuuluu suljetun tekstin kategoriaan. Avointa tekstiä ei voi tulkita miten tahansa vastaanottajan subjektiivisten koodien perusteella, vaan tulkinnan on tapahduttava tekstin rakenteessa piilevien suuntaviivojen ehdoilla.⁶ Lukijalta vaaditaan kompetenssia teoksen sisäisen logiikan ymmärtämiseksi. Esimerkiksi lyriikan tulkinnassa tekstistä on usein yritettävä hahmottaa jonkinlainen sisäinen malli, suljettu projekti, joka antaa viitteet runon kokonaismerkityksen ymmärtämiseen. Proosakerronnan avoimista tekstistä mainittakoon vaikkapa James Joycen romaanit *Odysseus* ja *Finnegans Wake*.

Econ mukaan on olemassa kahdenlaista tulkinnanvapautta: avoimen tekstin tarkoituksellinen monitulkintaisuus ja toisaalta lukijan itsensä tekemistä koodin valinnoista syntyvä tulkinnallisuus. Käsittääkseni Econ mielestä avoimen tekstin lukeminen ja ymmärtäminen vaatii mallilukijan koodin käyttöä dekodauksessa jotta sanataideteoksen kokonaismerkitys aktualisoituisi.⁷ Erkki Vainikkalan kirjassa *Oppinut taikina* on artikkeli *Kertomisen ja lukemisen välivaiheet*, jossa sivutaan Wayne Boothin ja Wolfgang Iserin määritteitä termille implisiittinen lukija. Econ mukaan tekstin syntaktiset ja leksikaaliset rakenteet määrittävät lukijan. Iser lähenee Ecoa siinä, että hän ei erota lukijalle kahta miinaa. Hän ratkaisee implisiittisen lukijan ongelman erottamalla muodon ja merkityksen toisistaan: lukijan mieli kiinnittyy teosrakenteeseen, mutta teoksen varsinainen merkitys lukijalle muodostuu vuorovaikutuksessa hänen arvoihinsa, tunteisiinsa, odotuksiinsa jne.⁸

⁴ Eco 1984, 7-8.

⁵ Ibid., 8.

⁶ Ibid., 9.

⁷ Ibid., 10.

⁸ Vainikkala 1993, 242-256.

Iserin määritelmä implisiittisestä lukijasta lähenee mielestäni sitä ajatusta, jota Eco yrittää reseptiomallissaan tuoda esille. Teoksen rakenteen hahmottaminen vaatii lukijalta kuitenkin teoksen kontekstin hahmottamista sekä kompetenssia tulkita teoksen kielellistä ja rakenteellista koodia. Esimerkiksi Frank Millerin sarjakuvan ideaalilukija ei voi olla ennen ajanlaskumme alkua elänyt kreikkalainen. Hänellä ei olisi mahdollisuutta ymmärtää Millerin koodeja.

Teoksen sisään rakennetun implisiittisen lukijan lisäksi Eco korostaa intertekstuaalisuuden vaikutusta lukemisprosessiin. Ainuttakaan tekstiä ei lueta itsenäisenä, muista teksteistä riippumattomana luomuksena. Muissa teksteissä esiintyneet kerronnalliset struktuurit johdattavat lukijan semanttisiin päätelmiin, joiden varassa hän yrittää ennustaa mitä tarinassa seuraavaksi tapahtuu. Eco puhuu tekstin ulkopuolella kulkemisesta käyttäen termiä *inferential walks*, jolla hän tarkoittaa pääteltävissä olevia lukijan suorittamia tulkinnallisia liikkeitä tekstin intertekstuaalisessa viitekehyksessä.⁹ Jos intertekstuaalisuus käsitetään laajassa mielessä, Frank Millerin kuvaaman Gotham Cityn interteksteinä ovat paitsi muut kirjallisuuden kaupunkikuvaukset niin myös lukijan empiiriset kaupunkikokemukset. Gotham City ei siis rakennu pelkästään Millerin teoksessa näkyvistä kuvista vaan lukija tulkitsee sen omien kaupunkikokemustensa kautta. Esimerkki Econ korostamista ”sosiokulttuurisista eroista” voisi olla lukijoiden asuinpaikat: suurkaupungin kasvatti tulkitsee Gotham Cityä eri koodin mukaan kuin jossakin Savon perukoilla, maaseudun pikkukylässä asuva. Toisaalta, lukijoilla on nykyään laaja yhteinen ”intertekstuaalinen viitekehys”, televisio, joka välittää ihmisille kokemuksia niin fiktiivisistä kuin todellisistakin kaupungeista.

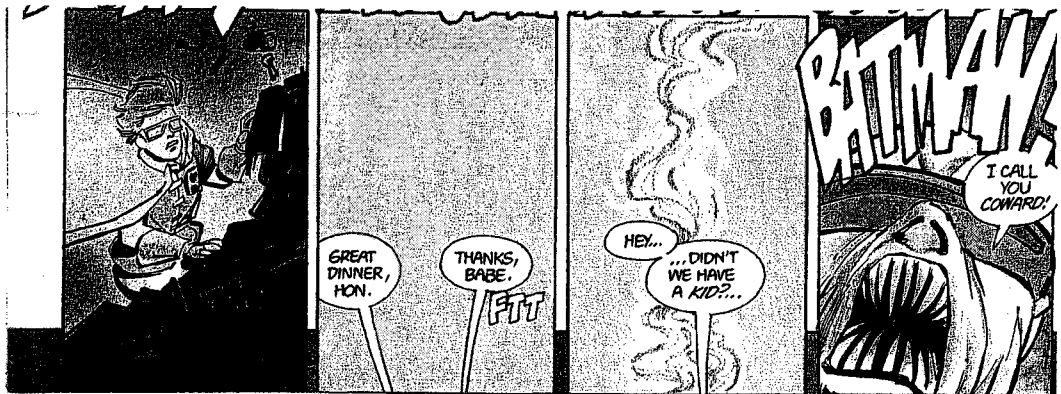
Kertomuksen tila, kerronnan tila

Sarjakuvakerronnan tilan merkityksiä tarkasteltaessa on huomioitava kertomuksen ja kerronnan ero. Kertomus on itse tarina, teoksen fiktiivinen maailma, josta kerrotaan. Kertomuksen tila on kuitenkin motivoitu fiktiivisen maailman ulkopuolelta, esimerkiksi tilan muutosten rakentuminen implisiittistä lukijaa ajatellen,

⁹ Eco 1984, 32.

helpottamaan ja ohjaamaan tämän työtä. Tarkasteluni ja pääasiallisen mielenkiintoni kohteena on kuitenkin kertomuksen tila, ei kertomus sinällään. En sen tähden aio muotoilla narratologista strategiaa tarinan ja kerronnan välisten suhteiden analysointiin. Työni ensisijainen tarkoitus ei ole pohtia kertojien typologiaa, eri kerronnan tasoja, tarinan fokalisointia jne. Näihin kysymyksenasetteluihin liittyviä näkökohtia sivutaan sen verran kuin se on tilan analysoinnin kannalta välttämätöntä. Tärkeää tilan tarkastelussa on lukijan rooli, hän tulkitsee merkit ja luo merkitykset.

Seymour Chatmanin käsitteitä käyttäen voidaan erottaa *story space* ja *discourse space*. *Story space* on tila, mistä kerrotaan. Raameihin upotetusta ikkunasta voi lukea vain pienen kappaleen kertomuksen sisäisestä maailmasta, johon kuitenkin on viittauksia rajattujen ruutujen sisällä (katseet, perspektiivin pakopisteet, kokonaisuuden osat jne.). *Discourse space* tarkoittaa tilaa, johon lukijan huomio kohdistetaan.¹⁰ Sarjakuvakerronnassa lukijan käsitys *story spa-*



Kuva 1 Lukija täydentää mielessään *story space*n näkemäänsä kertomukseen ja maailmaan sopivaksi. BOOK II, 20.

cesta on jo varsin määrätynyt, hän voi päätellä yksittäisen ruudun sisältämien asioiden ja vihjeiden perusteella mitä ruudun ulkopuolella, näkymättömissä on. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa kaksi puhekuplia sisältävää ruutua ilmestyy keskelle varsin väkivaltaista toimintaa, lukija päättelee kyseessä olevan Kellyn vanhemmat. Ruudut ovat täysin sopimattomat muuten kuvatun toiminnan luonteeseen, joten niissä näkyvän *story space*n on pakko sijaita aivan muualla. *Discourse space*n avulla voidaan siis valita mikä tahansa näkymä, tässä

¹⁰ Chatman 1979, 96.

tapauksessa halutaan korostaa kontrastia Kellyn kodin ja hänen omien päämääriensä välillä. Merkityksellinen on myös ruutujen välissä oleva tyhjä tila, reunapalkki, joka toimii siltana tilasta toiseen. Tässä siirtymässä lukijalla on tärkeä, aktiivinen rooli: yksittäisistä tiloista hänen on muodostettava jatkumo, kertomuksen fiktiivinen maailma. Tällöin lukija täydentää mielessään *story space*n näkemäänsä kertomukseen ja maailmaan sopivaksi. Esimerkiksi elokuvakerronnassa reunapalkkia ei ole yksittäisten kuvien välissä, sillä kuvat seuraavat toisiaan niin nopeasti, ettei ihmissilmä kykene havaitsemaan niiden vaihtumista. Elokuvan "reunapalkki" onkin tavallaan otosten tai kohtausten välissä, kameran vaihtaessa näkökulmaa tai siirryttäessä uuteen tilanteeseen.

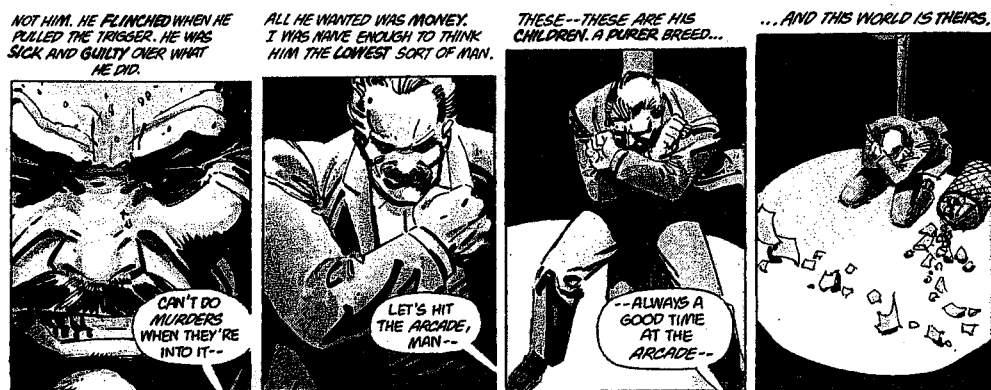
Sarjakuva poikkeaa pelkästä verbaalisesta kerronnasta nimenomaan siinä, että sarjakuvassa tilalla on kehykset, jotka rajaavat näkyvän tilan näkymättömästä. Verbaalissa kerronnassa (proosa) sillä, mitä eksplikoidaan eli halutaan tuoda esille, ei ole tarkkoja kehyksiä eikä ominaispiirteitä. Verbaalissa kerronnassa *story space* onkin kuvitteellinen "mielen konstruktio", avoin pelikenttä lukijalle.¹¹ Tätä eroa havainnollistaa de Saussurelta peräisin oleva syntagma - paradigma -erottelu. Syntagma käsittää kuvauksessa valittujen vierekkäisten elementtien suhteen toisiinsa, paradigma taas liikkuu vertikaalilla akselilla eli määrittää yhden elementin valinnan kaikkien mahdollisten elementtien joukosta. Syntagma verbaalissa kuvauksessa sisältää enemmän määräytyneisyyttä kuin sarjakuvakerronnassa, sillä merkkijonon on oltava tietyssä järjestyksessä. Paradigman tasolla verbaali kuvaus taas jättää lukijalle enemmän valinnan varaa, sillä esimerkiksi "roska-astia" kirjoitettuna ei ole vielä kovin tarkasti määritelty.¹² Sarjakuvakerronnassa näkyvä fiktiivinen tila yksittäisessä ruudussa on kyllä syntagmaltaan järjestäytynyt, mutta lukija itse valitsee merkkijonon lukemisen järjestyksen. Osin tätä valintaa tietysti ohjaa kulttuuriset koodit, mutta se on kuitenkin avoimempaa kuin pelkän tekstin lukemisessa. Paradigmaltaan sarjakuvan "roska-astia" on jo jossain määrin rajattu. Sarjakuvassa mikä tahansa esine, jonka halutaan näyttävän tunnistettavalta, saa muodon, ulottuvuuden ja joitakin tunnuspiirteitä. Minimalistinen tyyli on kuitenkin sarjakuvassa suosittua, sillä tarina on tärkeintä, ei koristeellisuus.

¹¹ Ibid., 101.

¹² Kuusamo 1990, 49-50.

Toden tuntu

Esseessään *Toden tuntu* Roland Barthes pohtii mikä merkitys on kerronnassa niillä elementeillä, jotka kerronnan struktuurianalyysi yleensä jättää pois tulkinasta. Ne ovat elementtejä, joilla ei ole funktiota kerronnan rakenteessa; ne ovat redundanttia ilmaisua. Barthesin mukaan tällaiset konkreettiset yksityiskohdat signifioivat todellisuutta. Todellisuuden yksinkertainen representoiminen vastustaa kerronnan rakennetta. Näin syntyy *toden tuntu*.¹³ Sarjakuvakerronnassa on yleisesti pyrkimykseenä vain olennaisen kertominen, sillä ruutujen tila on rajallinen. Tilan kuvaaminen saattaa olla kerronnallisesti hyvinkin motivoitunutta, mutta jollakin elementillä voi olla kontekstissaan nimenomaan todellisuuden illusiorisoimisen tehtävä. Johtopäätösten tekemisessä on oltava



Kuva 2 Roska-astia tunnelman kuvaajana. BOOK I, 6.

kuitenkin varovainen, sillä usein kerronnan kannalta merkityksettömällä merkillä on epäsuoran funktion arvoa, jos se esimerkiksi antaa viitteitä tarinan ilma-
piiristä sulautuen lopulta kerronnan rakenteeseen. Edellä mainittu "roska-astia"
saattaa olla merkityksellinen tunnelman kuvaajana: maahan lyhyistyneen Bruce
Waynen rinnalla kumoillaan makaava jäteastia värittää alakuloista tunnelmaa,
ahdinkoa, loppua. Se ei ole redundantti seikka, vaan toimii jonkinlaisena
attribuuttina.

Kaikkia ylimääräisiä yksityiskohtia ei voi kuitenkaan tarkastella tällaisena
täytteenä, vaan Barthesin mukaan joukosta erottuu tekstinpätkiä, joita ei voi yh-
distää mihinkään kerronnalliseen funktioon.¹⁴ Millerin teoksessa *The Dark Knight*

¹³ Barthes 1993, 105-108.

¹⁴ Ibid., 99-100.

Returns ei juurikaan ole huomiota herättäviä merkkejä, joita ei olisi motivoitu jollakin tapaa palvelemaan itse tarinan kulkua. Jotakin sen tapaista voisi kuitenkin olettaa löytyvän juuri "roska-astia"-aiheesta. Tarinassa on varsin paljon roska-astioita, useat niistä jo kumollaan tai vielä kaatumassa, suunnilleen 45 asteen kulmassa. Kaatuvat roska-astiat ilmentävät liikettä, ne eivät ole ainoastaan hieman keikahtaneita vaan kaatuminen on edennyt jo niin pitkälle, että



Kuva 3 Roska-astia luo toden tuntua juuri yhdentekevyydellään. BOOK IV, 17.

lopputulos on selvä: roska-astia on sekunnin murto-osien kuluttua nurin. Mutta miksi juuri roska-astia? Voisihan kyseessä olla jokin muukin esine. Kerrontaa ei tässä siis palvelekaan roska-astia, vaan esineen kaatuminen, liikkeen synty. Esine vain sattuu olemaan roska-astia, roska-astioita kun on sopivasti kaduilla. Roska-astia on tosiasia fiktiivisessä maailmassa, se toimii kerronnan funktiona ainoastaan esineenä olemisellaan, mutta viittaa roska-astiana myös fiktion ulkopuolelle, reaali maailmaan, luo yhdentekevyydellään toden tuntua. Irralliset roska-astiat ovat jotenkin myös tarinan fiktiivisen maailman sisäistä logiikkaa vastaan: miksi kadut ovat pullollaan liian helposti kaatuvia, täysiä roska-astioita?

Sarjakuvassa fiktiivinen tila pyrkii joskus hyvinkin realistiseen todellisuuden jäljittelyyn. Esimerkiksi kaupunkikuvauksissa perspektiivi, mittasuhteet, kaavoitukset yms. voivat olla pikkutarkan huolitellusti kuvattuja. Frank Millerin teoksessa ei kuitenkaan pyritä huoliteltuun: rosoisuus tukee maiseman synkkää yleisilmettä. Useimmiten sarjakuvakerronnan tila on pelkistettyä. Tällöin korostuvat ne erityiset merkit ja elementit, jotka on otettu kuvaukseen mukaan. Yksittäisen kyltin, mainostekstin tai vaikkapa arkkitehtonisen yksityiskohdan tarkempi kuvaaminen tuo kerrontaan lisämerkityksiä.

Charles Morrisin merkkiteoria on vanha ja koskettaa asioita varsin yleisellä tasolla, mutta antaa kuitenkin mielenkiintoisen näkökulman sarjakuvakerronnan tarkasteluun ja myös spesifimmin tilan analysointiin. Morris tarkastelee merkkejä merkityksen tapahtumana (semiosis). Hän kutsuu semiosikseksi prosessia, jossa jokin toimii merkinä.¹⁵ Tähän tapahtumaan kuuluu Morrisin mukaan kolme aspektia, joita semiotiikka tutkii. Ensimmäinen on semiosiksen semanttinen ulottuvuus eli merkkien suhde niihin kohteisiin, joihin merkkejä voidaan soveltaa. Toinen on semiosiksen pragmaattinen ulottuvuus eli merkkien suhde tulkitsejiin. Ja kolmas on semiosiksen syntaktinen ulottuvuus eli merkkien suhde toisiinsa.¹⁶

Morrisin hahmottelemat kolme ulottuvuutta sopivat myös sarjakuvakerronnan tutkimiseen. Syntaktista ulottuvuutta tutkimalla paljastuu sarjakuvan luonne erilaisten merkkien jatkumona, erilaisten komponenttien yhdistelmänä. Tilan tarkastelussa on oleellista huomioida esimerkiksi sarjakuvan yksittäisissä ruuduissa esitettyjen asioiden suhdetta toisiinsa, henkilöiden ja rakennusten huomioarvoa, värien voimakkuutta jne. Semanttisen ulottuvuuden tutkiminen taas liittyy enemmänkin yksittäisten merkkien merkitysten tarkasteluun. Sarjakuvassa esittämisellä on niin tilalliset kuin visuaalisetkin rajoituksensa, ja sen takia yksittäisetkin merkit ovat mielenkiintoisia. Proosassa saatetaan jotakin yksittäistä tilaa kuvata hyvinkin yksityiskohtaisesti ja elokuvassa audiovisuaalisella maisemalla luotu kuva on usein hyvin tarkka. Sarjakuva on yksinkertaisempaa kuvaukseltaan ja ajatuksellisesti verrattavissa teatteriin. Teatteriesitysten usein vähäeleiset lavasteet asettuvat alttiiksi voimakkaalle merkityksenannolle; jokin yksittäinen esine, vaikkapa tuoli, saattaa muodostua niin tärkeäksi, että puoliajalta palatessaan katsoja saattaa ikävöidä sitä, jos lavastusta on muutettu. Semanttiseen ulottuvuuteen kuuluu myös olennaisesti tilavaikutelman semanttiset tekijät, kuten perspektiivi. Pragmaattisella tasolla tutkitaan merkkien tulkintaa ja huomioidaan merkkien käyttö kokonaisuudes-

¹⁵ Morris 1971, 19.

¹⁶ Ibid., 20.

saan. Tällä tasolla yksilön kokemus on merkityksellinen, samoin konteksti, jossa merkkiä käytetään.

Ongelmallisinta tutkimuksessa on näiden kolmen ulottuvuuden rajaaminen toisistaan. Liukumista tapahtuu syntaktisen ja semanttisen, semanttisen ja pragmaattisen sekä pragmaattisen ja syntaktisen ulottuvuuden välillä. Oleellista kuitenkin on, että kolmesta ulottuvuudesta muodostuu eräänlainen hierarkkinen malli reseption ja semiosiksen tulkinnassa. Ensimmäiseksikin, syntaktisen ulottuvuuden lukeminen on kaiken edellytys. Lukija ei voi hahmottaa sarjakuvaa ollenkaan, ellei hän erota merkkejä toisistaan. Syntaktinen ulottuvuus ei itse lukemisprosessissa ole välttämättä niin tiedostettua, vaan liittyy enemmänkin visuaaliseen hahmottamiseen. Vasta syntaksisen tason "luettuaan" lukija voi tarkastella semanttista tasoa. Merkkien lukeminen ja tarkasteleminen suhteessa niiden kohteisiin ei sinällään vielä riitä sarjakuvan tulkitsemiseen. Pragmaattinen taso täydentää lukukokemuksen, lukija voi omien kokemustensa ja tietojensa perusteella suhteuttaa merkit omiin käsityksiinsä ja tulkita aukkokohtat.

Anja Hatva on lastenkirjojen kuvitusta tutkiessaan soveltanut Morrisin merkiteoriaa. Hän on tehnyt analyysimallistaan kaavion¹⁷:

	Syntaktinen	Semanttinen	Pragmaattinen
Yksikkö	Kuvion erottuminen taustasta. Kuvion kontrasti, luettavuus jne.	Erillisten yksikköjen tunnistaminen ja nimeäminen.	Tulkinnan tarkistaminen. Asiayhteyden avulla täydentäminen
Sijainti	Paikka kirjan sivulla tai kuva-alassa.	Kolmiulotteisuuden illusio.	Avaruudellisten havaintovirheiden korjaaminen kokemuksen ja tiedon avulla.
Painotus	Huomioarvo (esim. värinkäyttö, koko, poikkeavuus jne.)	Sisällöllinen kiinnostavuus etenkin kuvissa.	Sopimuksenvaraiset painotukset, sovitut merkitykset.
Tekstiyhteys	Kuvan ja sanan suhde visuaalisina komponentteina.	Verbaalinen tarkennus, joka ohjaa kuvan tulkintaa.	Verbaalinen täsmennys.

Kaavio havainnollistaa eri tasojen välisten rajojen häilyvyyttä ja Morrisin teorian käytäntöön soveltamisen vaikeutta. Voiko esimerkiksi erillisiä yksiköitä nimetä ottamatta asiayhteyttä huomioon? Tai mitä Hatva tarkoittaa sisällöllisellä kiinnostavuudella, voiko sen erottaa pragmaattisesta tasosta? Esimerkiksi kaupun-

¹⁷ Hatva 1993, 41-44.

kitilaa sarjakuvakerronnassa voi hyvin tutkia tällä tapaa, mutta tietysti voi kysyä, onko mielekästä analysoida tilaa vaihe vaiheelta eri semioottisten tasojen avulla? Mitä sillä saavutetaan?

Semioottinen analyysi paljastaa rakenteita, jotka ovat läsnä lukiessa, mutta joita konventionaalinen lukutapa ei kuitenkaan tuo ilmi. *The Dark Knight Returns* ei varmaankaan useimmille lukijoille avarru merkitykselliseksi tilan näkökulmasta, vaan huomio kohdistetaan juoneen ja henkilöhahmoihin. Silti lukija antaa henkilöille, tapahtumille ja juonen käännteille merkityksiä tarinassa kuvattujen paikkojen ja ympäristöjen perusteella. Esimerkiksi kuva, jossa Batman apurinsa



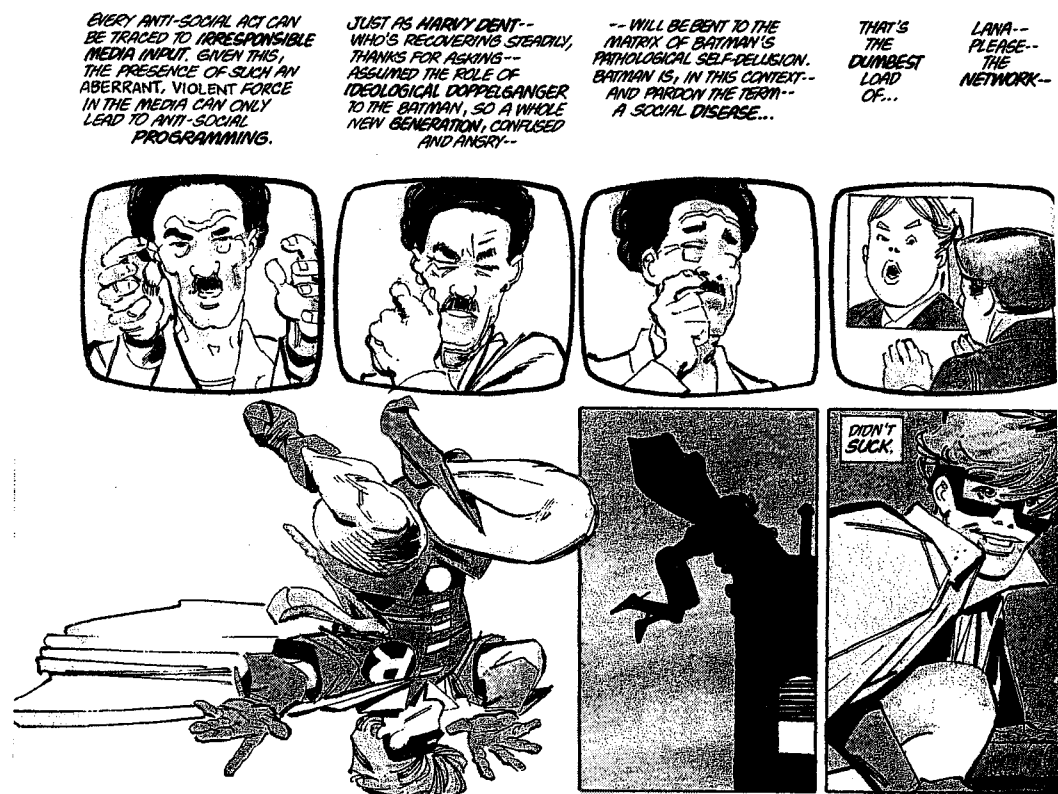
Kuva 4 Batman vertautuu oman symbolinsa saalistavaan lepakkoon. BOOK III, 11.

kanssa liikkuu öiseen aikaan rakennuksen katolla. Syntaktisella tasolla lukija erottaa rakennuksen ja hahmojen silhuetit, taustaväriin ja valkoisen ympyrän, joka sijoittuu hahmojen taakse. Semanttinen luenta antaa näille hahmoille ja kuvioille merkitykset, ympyrä tunnistetaan kuuksi, harmaa tausta taivaaksi, silhuetit nimetään rakennukseksi jne. Pragmaattinen taso täsmentää kuvan tulkintaa. Kyseessä lienee katto, sillä kuu piirtyy rakennuksen tasalla eikä muualla rakennuksia näy. Ja koska asiayhteyden perusteella kuva on kaupungista, rakennus on varmaankin hyvin korkea. Rakennus on myös varsin persoonallinen, onhan siinä lintuaiheiset koristeet. Lukija on mahdollisesti nähnyt käydessään erilaisissa kaupungeissa vanhoja kivirakennuksia, joissa on ollut eläinaiheisia koristeita julkisivussa. Lukija saattaakin päätellä, että ehkä kyseessä on vanha rakennus. Edelleen lukija tekee huomioita: kuu on hahmojen taustalla, ja koska

aiheen asiayhteyden perusteella tiedämme kyseessä olevan Batman ja hänen apurinsa, saattaa lukija kiinnittää huomiota kuvan asetteluun. Kuuta vasten piirtyvä Lepakkomies näyttäytyy samanlaisena kuin hänen oma symbolinsa, lepakko lentämässä täysikuun edessä. Kuvan Batman siis vertautuu oman symbolinsa saalistavaan lepakkoon, vaikutelmaa korostaa kivisten petolintujen avoimet siivet. Pragmaattisella tasolla kuva saa lopullisen merkityksensä.

Sarjakuvakerronnan spatiaalinen luonne

Televisio mediana on vaikuttanut sarjakuvakerronnan ilmaisuun, esimerkiksi tarkastelemassani sarjakuvassa television ja sarjakuvaruudun yhdennäköisyyttä hyödynnetään usein. Televisioruudun ja sarjakuvaruudun samankaltaisuus helpottaa sarjakuvailmaisua. Lukija osaa tunnistaa television muodon, ja kertoja pystyykin varsin vähäeleisesti tuomaan tarinaan uusia näkökulmia ja ulottu-



Kuva 5 Television ja sarjakuvaruudun yhdennäköisyyttä hyödynnetään. BOOK II, 10.

vuuksia televisioruutua hyödyntämällä. Tämä mahdollistaa myös sarjakuvan tilallisen ulottuvuuden laajentumisen, televisiosta tulee pinta, jonka kautta monta tilaa voi olla lukemisen kohteena yhtä aikaa. Televisioruutu voi olla kerronnassa läsnä itse tapahtumien rinnalla eikä se häiritse mitenkään lukemista, mutta kuitenkin kommentoi ja antaa tapahtumille lisämerkityksiä. Proosassa vastaavanlainen kerronnan rinnakkaisuus on vaikeampi toteuttaa.

Ikkunoiden käyttäminen on oman välineen luonteen korostamista, mutta varsinaista metasarjakuvallisuuttakin tilan käytössä esiintyy. Kehykset saattavat antaa jonkin tietyn näkökulman tai painottaa sisältöä. Esimerkiksi tilanne, jossa



Kuva 6 Ruutujen muotokieli korostaa Harvey Dentin kasvojen jakautuneisuutta. BOOK I, 7.

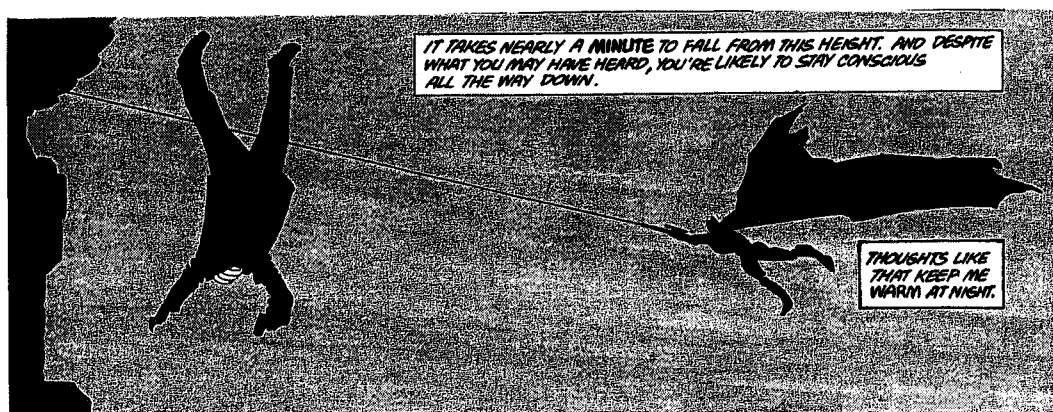
Harvey Dent, pahamaineinen rikollinen ja yksi Batmanin päävastustajista, esitellään, ruutujen muotokieli korostaa Dentin kasvojen jakautuneisuutta. Toinen puoli kasvoista on ollut muodoton, mutta plastiikkakirurgian keinoin se on saatu korjattua. Harvey Dentin kahtia halkaiseva ruutujako antaa lukijalle vihjeen siitä, että kyse on pintaa syvemmälle menevästä kaksijakoisuudesta, joka ei pelkällä plastiikkakirurgialla parane. Harvey Dent on tarinan Jekyll ja Hyde. Tarinan edetessä paljastuu, että paha saa vallan Dentissä.

Ruutu on mielenkiintoinen kerronnallinen elementti. Sarjakuvakerrontaa tutkineen Pekka Mannisen mukaan ruutu on sarjakuvan kielessä lukemisen perusyksikkö¹⁸. Yksittäinen kuva sinällään on pysähtynyt otos; ei siinä tapahdu mitään, muutos tapahtuu ruutujen välillä. Ruudut on rajattu kehyksillä, periaatteessa aivan samoin kuin kuvataideteoksetkin. Sarjakuvassa ero on kuitenkin siinä, että kuvan raja ei ole tapahtuman raja, niin kuin Altti Kuusamo väittää katsojan esimerkiksi maalausta katsellessaan helposti ajattelevan¹⁹. Onko ruutu sitten kuvan reuna vai kehys? Altti Kuusamo esittelee reunan ja kehyksen eroa kuvataiteessa seuraavasti:

Jos kuva kehystetään kuvan ulkopuolisilla elementeillä, kysymys on syntagmaattisesta (vierekkäis-) merkityssuhteesta. Rajaus (kuvan reuna) taas merkitsee tiettyä joko–tai-valintaa, ja on paradigmaattisessa (poissaolon) suhteessa itse kuvan maailmaan. Kehys joutuu vieraitten tekijöiden kanssa olemaan rinnan, reunaa taas ei ”ole”. Siis: kehys kehystää sen, minkä se näyttää, rajaus puolestaan näyttää sen tekijän, joka ei näytä.

Kuusamo edelleen luonnehtii reunaa merkin sulkijaksi, joka ei tavallaan näy. Se on jälkenä kahden maailman välissä.²⁰ Sarjakuvaruudun rajat ovat samalla sekä reuna että kehys: reuna rajaa fiktiivisestä maailmasta alueen olematta kuitenkaan olemassa, mutta samalla se toimii kuvalle ulkopuolisena elementtinä. Sillä on kerronnallinen funktio.

Sarjakuvan muoto on usein pelkistettyä. Kaksiulotteisuus on korostunutta, jos kuvassa ei ole juurikaan sävyeroja, vaan asetelma koostuu mustasta ja valkoisesta pinnasta. Tällöin tilan syntyyn vaikuttaa olennaisesti figuurin ja taustan



Kuva 7 Ympäröivä alue on taustaa, ympäröity figuuri. BOOK I, 45.

¹⁸ Manninen 1995, 45.

¹⁹ Kuusamo 1990, 59.

²⁰ Ibid., 66.

suhde²¹. Frank Miller on käyttänyt tätä tehokeinoa paljon muussa tuotannossaan, lähinnä *Sin City* -sarjassaan, joka on varsin väkevä ja omintakeinen kaupunkikuvaus. Sarjakuvassa tällaiseen ilmaisuun muotoon on osasyynä pyrkimys ikonisuuteen. Hahmot dematerialisoidaan, muovataan pinnaksi jolla ei itsessään ole merkityssisältöä. Ympäröivä alue on taustaa, ympäröity figuuri. Tilavaikutelmasta muodostuu tällöin kaksijakoinen: toisaalta vahva kontrasti, toisaalta taas elementit kietoutuvat toisiinsa. Tilan rajat ja suhteet hämärtyvät. Näin saadaan aikaan voimakkaita kuvia, joilla voidaan korostaa tilassa tapahtuvaa toimintaa.

Syvyysvaikutelmaan kuvassa vaikuttavat monet tekijät. Edellisen sivun esimerkissä lukija tulkitsee mustien hahmojen olevan syvyysuhteessa eri tasoilla. Rudolf Arnheimin mukaan perimmäinen syy kaksiulotteisen kuvan havaitsemiseen kolmiulotteisena on yksinkertaisuuden periaate. Havainnoitsija näkee kuvan kolmiulotteisena silloin, kun sen näkeminen kolmiulotteisen tilanteen projektiona on rakenteellisesti yksinkertaisempaa.²² Kokeellisemmassa sarjakuvassa on usein kyse juuri tästä. Kuvien muotosuhteet saattavat olla niin rikottuja, että niitä on hankala käsitellä kaksiulotteisina. Yleisin tendenssi syvyysvaikutelman luomisessa on kuitenkin intentionalisempi, hyödynnetään perspektiiviä, kokosuhteita, kontrastia jne. Tällaisten tekniikoiden käyttämisessä sarjakuvan muotokieli on sangen joustavaa.

²¹ Arnheim 1974, 227-228

²² Ibid., 272.

2. Semiotiikasta eksistentiaalisemiotiikkaan

Eksistentiaalinen merkki

Klassista semiotiikkaa on kritisoitu siitä, että semioottinen analyysi liian usein johtaa ulkokohtaiseen merkkien tulkintaan. Esimerkiksi lääketieteen semiotiikka etsii merkkejä sairaudesta, mutta potilaan omat kokemukset tai tuntemukset saattavat jäädä varsin vähälle huomiolle. Semiotiikassa tulisikin tarkastella merkkejä paitsi suhteessa tilanteeseen, niin erityisesti kokevaan subjettiin. Silloin on luovuttava ajatuksesta merkkien pysyvyydestä, sillä subjekti on ajallisesti ja paikallisesti koko ajan liikkeessä. Myös merkit ovat liikkeessä, alituisessa tulemisen tilassa. Eksistentiaalisemiotiikan teoria pyrkiikin huomioimaan ilmiöiden tarkastelussa subjektin, se suhteuttaa merkit subjettiin ja eksistentiaalsiin tilanteisiin, ei esimerkiksi objekteihin kuten Peirce tekee²³. Jos ajatellaan Ferdinand de Saussuren semiotiikan ytimen koostuvan merkin sisällöstä ja merkin ilmauksesta, niin Peircellä vastaava merkkikäsitelmä on kolmijakoinen: merkkiväline, merkin tarkoite eli objekti ja merkin tulkinta eli merkitys (interpretantti). Merkki luo vastaanottajan mielessä tavallaan toisen merkin (interpretantin), yhtäläisen tai ehkä vähän kehittyneemmän. Interpretantti on aina merkin representaatio, toinen merkki. Ja koska merkki voidaan tulkita vain interpretantin kautta, on representaatioiden ketju loputon. Herääkin kysymys, että mikä sitten on lopullinen interpretantti.²⁴

Eero Tarasti huomioi subjektin semiotiikassaan ottamalla avukseen käsitteistöä eksistentialismista. Eksistentialismi antoi paljon vaikutteita toisen maailmansodan jälkeiseen kirjallisuuteen ja taiteeseen. Esimerkiksi Sartren ja Camus'n teokset ovat yleisesti tunnettuja eksistentialistisista teemoistaan. Tarastin mielestä eksistentialismin projekti jäi em. kirjailijoilla kuitenkin tavallaan kesken. Eksistentialismissa subjekti saatiin ahdistuksen kautta kytkettyä pois

²³ Tarasti 1996, 67.

²⁴ Veivo—Huttunen 1999, 39-40-

tästä maailmasta, mutta siihen se sitten jäikin. Camus'n ja Sartren teoksissa henkilöt jäävät vieraantuneiksi sivullisiksi hahmoiksi, joille ei suoda juuri muuta kuin ahdistus. Eksistentiaalisemiotiikassa edetään kuitenkin pidemmälle. Tarasti käyttää eksistentiaalisemiotiikasta kirjoittaessaan käsitteitä Dasein (jolla hän tarkoittaa objektiivisten merkkien maailmaa), le Néant (Sartren käsite, "olemattomuus"), affirmaatio ("olemattomuuden vastapooli, maailma, joka on merkityksellinen jollain yliyksilöllisellä, hänen [subjektin] omasta merkityksenannonstaan riippumattomalla tavalla") ja Ground (viittaa Peirceen, tarkoittaa Tarastilla perustaa, jonka subjekti löytää affirmaatiossa).²⁵

Lähtötilanne kokemukselle, jota Tarasti tarkastelee eksistentiaalisemiotiikan teoriaa hyödyntäen, on se että subjekti löytää itsensä Daseinin maailmasta eli siis havaitsee olevansa osa ympäröivää todellisuuttaan. Hänen pitää tavallaan havahtua kohtaamaan maailma ympärillään: "Ensin hän löytää itsensä objektien ja niiden merkkien *Daseinissa* ja "maailmallisuudessa". Tähän maailmaan pätevät kaikki klassisen semiotiikan lait, kieliopit, generoivat kulut ja käsitteet. Mutta sitten subjekti luopuu olemassaolostaan ja tunkeutuu sen ulkopuolelle."²⁶ Tarvitaan siis jokin poikkeuksellinen tilanne, jotta subjekti tavallaan havahtuu maailmaan. Subjektin on tavallaan löydettävä situaationsa, olemisensa, ja asetettava se olemattomuutta vasten²⁷. Vieraannuttuaan Daseinista ja havaittuaan oman olemassaolonsa subjekti voi palata siihen semioottisena minänä, joka määrittelee todellisuuden merkit uudelleen, karsii itselleen merkityksettömät pois ja vahvistaa niitä jotka ovat hänelle tärkeitä. Yleensä subjektin eksistentiaalinen kokemus varmastikin pysähtyy tähän, mutta Tarasti visioi pidemmälle. Hänen mukaansa subjektin liike jatkuu edelleen maailmasta pois-päin, mutta nyt kohti täyteyttä, affirmaatiota, ja sieltä palatessaan uudelleen maailmaan subjekti kykenee luomaan täysin uusia, itselleen merkityksellisiä objekteja, jotka kuitenkin muille näyttäytyvät pelkästään merkkeinä merkkien joukossa.²⁸

Hyvän esimerkin tästä eksistentiaalisesta prosessista tarjoaa tarinan *The Dark Night Returns* päähenkilö Bruce Wayne. Hänen lapsuutensa maailma oli

²⁵ Tarasti 1996, 21—25.

²⁶ Ibid, 66.

²⁷ Ibid, 150.

²⁸ Ibid, 66-67.

tapahtuma havahdutti pojan näkemään maailman ja kaupungin ympärillään erilaisena kuin ennen, hän huomasi sen pahuuden ja vierauden, se ei sinällään merkinnyt hänelle enää mitään, se oli tyhjä. Bruce Wayne kommentoi tarinan alussa itsekseen katuja astellessaan, että juuri tuolloin syntyi Batman²⁹. Ei poika kuitenkaan heti keksinyt pukea naamioasua ylleen ja lähtenyt kaduille viattomia puolustamaan. Prosessi oli pidempi, hän todennäköisesti koki pitkään vierauden ja tyhjyyden tunnetta menetyksensä takia ja lapsuuden illuusioidensa romahdettua. Hän kuitenkin kykeni ainakin jossain määrin palaamaan maailmaan ja löytämään paikkansa siellä, mutta hänen kokemuksensa oli todellakin muovannut maailman uuteen muotoon. Osa merkeistä oli hämärtynyt ja kadottanut merkityksensä, jäljelle jääneet merkit taas voimistuivat.

Bruce Wayne on kuitenkin juuri sellainen subjekti, josta Tarasti kirjoittaa. Hänen eksistentiaalinen kokemuksensa ei pysähtynyt tähän, vaan jotenkin mystisesti hän saavuttaa affirmaation tason. Tätä affirmaatiota kuvastaa Lepakoluola, joka on Daseinin, Gotham Cityn, ulkopuolella, mutta ei ole merkityksistä tyhjä vaan jollakin selittämättömällä, mystisellä tavalla se edustaa jonkinlaista täyteyttä. Hän löytää itsestään riippumattoman pohjan, josta hän kykenee ammentamaan voimaa, ja palattuaan taas takaisin Daseiniin hänestä on tullut eksistoinva subjekti, joka kykenee luomaan uuden objektin, Batmanin. Tämä objekti kuuluu samanaikaisesti Daseiniin mutta myös sen ulkopuolelle. Batman on Tarastin teorian mukaan merkitykseltään puhtaasti eksistentiaalinen ainoastaan Bruce Waynelle, muille Batman merkinä näyttäytyy vain merkinä muiden joukossa. Siihen on kuitenkin koodattu enemmän eksistentiaalisuutta kuin merkkeihin normaalisti. Useimmille ihmisille Batman on myytti, valmis struktuuri, mutta Waynelle se on yksilöllinen, eksistentiaalinen käsite.

²⁸ Ibid, 66-67.

²⁹ BOOK ONE, 5.

Tarinan alussa Wayne on tavallaan kadottanut luomansa eksistentiaalisen merkin merkityksen omassa elämässään. Hän on luopunut siitä, ja ajelehtii nyt jonkinlaisessa tyhjyyden tilassa, ahdistuksessa. Hänen on koettava sama prosessi uudelleen, löydettävä oma situaationsa ja tunnistettava itselleen tärkeät merkitykset. Sen hän tekeekin tarinan alussa vähitellen. Alkuna tälle on ajautuminen paikkaan, jossa hänen vanhempansa tapettiin³⁰. Rikollisten kohtaaminen ei vielä sinänsä saa Batmania palaamaan, tärkeämpi kohtaaminen on televisiosta tuleva elokuva, *The Mark of Zorro*. Hänen vanhempansa tapettiin heidän tulles-



Kuva 8 *The Mark of Zorro* merkitsee Bruce Waynelle enemmän kuin muille. BOOK I, 14.

saan elokuvista, ja saman elokuvan näkeminen televisiosta saa Bruce Waynen sisällä piilevän lepakon heräämään³¹.

Zorro kulttuurituotteena merkitsee Bruce Waynelle enemmän kuin muille ihmisille. Voimakkaasti elokuvaan eläytynyt poika astuessaan ulos elokuvateatterista kuvittelee itsekkin olevansa *Zorro*, oikeuden puolustaja, heikkojen ja sorrettujen auttaja. Ja parin minuutin kuluttua hänen vanhempansa tapetaan pojan silmien edessä. Yhteys naamioidun *Zorron* ja Batmanin välillä on yksilölli-

³⁰ BOOK ONE, 5-6.

³¹ BOOK ONE, 14.

nen, vanhempien kuoleman ahdistama poika kokee maailman tyhjänä, merkitykselliseksi nousee mielikuva Zorrosta. Siksi Zorro-elokuvan näkeminen saa aikuisen Bruce Waynen palaamaan tyhjyyden ja ahdistuksen tilasta maailmaan. Nyt hän ei kuitenkaan enää saavuta affirmaation tasoa: hän löytää aikoinaan luomansa merkin — Batmanin — uudelleen, mutta onko se hänellekin jonkinlainen myytti kuten muille vai omistaako hän sen todella itse, itse luomanaan eksistentiaalisena merkinä? Tarina tuntuu osoittavan, että vanhaan ei voi enää palata, vaan on yritettävä luoda jotain uutta, ja sen Wayne itsekin vähitellen huomaa.

Endo- ja eksogeeniset merkit

Eksistentiaalisemiottiikka mahdollistaa kiinnostavia näkökulmia merkkien tulkitseen. Eräs näistä on Eero Tarastin esille ottama merkkien jaottelu endo- ja eksogeenisiin, sisä- ja ulkosyntyisiin. ”Endogeeniset merkit ovat subjektin sisäisesti havaitsemia merkkejä”, määrittelee Tarasti. Ja edelleen: ”Sen sijaan eksogeeniset merkit kuuluvat kaikkien havaitsemaan empiiriseen todellisuuteen.”³² Sarjakuvaa lukiessa on mielenkiintoista pohtia siinä esiintyviä merkkejä siltä kannalta, että kuvaavatko ne ylipäänsä tapahtumia vai ovatko jotkin niistä ainoastaan jonkin henkilön ajatuksissa ”tapahtuvia” merkkejä. On vaikeaa määrittellä, minkälaisessa vuorovaikutussuhteessa endo- ja eksogeeniset merkit ovat keskenään ja minkälaisia syy-seuraus-suhteita niillä on. Eihän tarinassa olevat endogeeniset merkitkään ole puhtaan endogeenisiä, sillä lukijahan näkee ne. Harri Veivo kirjoittaakin endogeenisten merkkien havaitsemisesta:

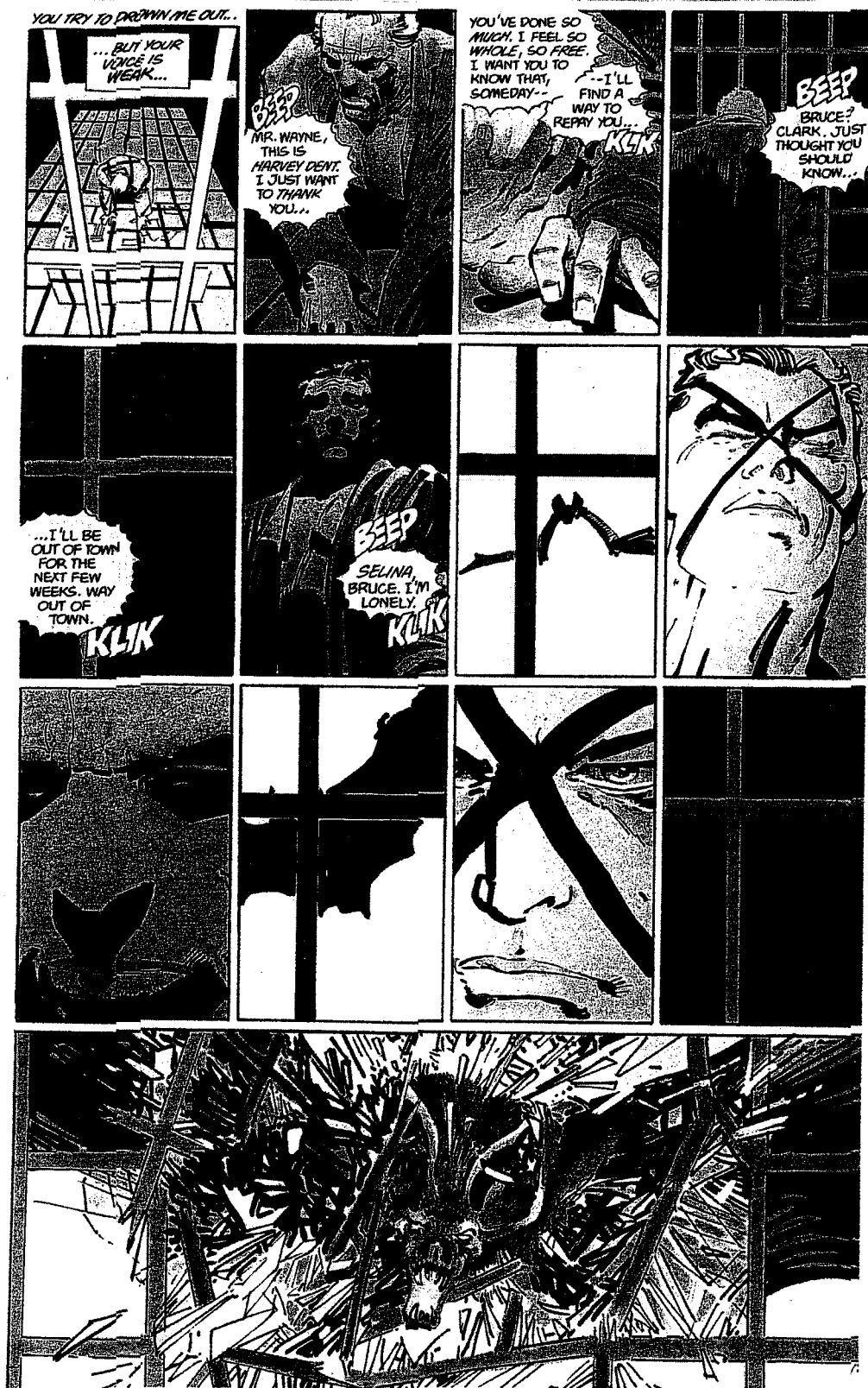
Subjektin halu tulla merkitykselliseksi itselleen ja muille koskee myös endogeenisiä merkkejä: ne on siis objektivoitava, ilmaistava eksogeenisten merkkien avulla. Voimme havainnoida toisten ihmisten endogeenisiä merkkejä vain eksogeenisten kautta.³³

Kirjailijalla ja sarjakuvataiteilijalla on tietysti suuremmat vapaudet, hän voi helposti tuoda henkilöidensä endogeeniset merkit näkyville. Otan aiheesta esimer-

³² Tarasti 1996, 33-34.

³³ Veivo — Huttunen 1999, 112.

kin käsiteltävän tarinan alkupuolelta. Esimerkki on sikäli mielenkiintoinen, että Juha Herkman on käsitellyt samaa kohtausta analysoidessaan metaforisuutta sarjakuvakerronnassa.



Kuva 9 Sarjakuvassa hyödynnetään mahdollisuutta näyttää endogeeniset merkit. BOOK I, 18.

Kohtauksessa Bruce harkitsee paluuta Batmaniksi. Hän katsoo ulos ikkunasta pimeyteen. Näkeekö hän todella lepakon? Vai onko lepakko vain hänen kuvitteluaan? Kohtauksen voisi tulkita Waynen mielenliikkeiden kuvaukseksi. Lepakko on endogeeninen merkki, se ilmaisee Waynen sisäisiä tunteita eikä sitä voi kukaan muu nähdä. Lepakko on saalistajan merkki, jonka Wayne on tavallaan sulkenut mielensä ulkopuolelle, hän on suojautunut siltä kaltereiden taakse. Koko kohtaus kuvastaa Waynen mielessä tapahtuvaa prosessia, sitä kuinka hän ensin vastustaa lepakkoa, mutta antaa sen sitten murtaa suojamuurit ja lentää sisälle. Miller on pyrkinyt siis kuvaamaan Waynen sisäistä maailmaa. Herkman kirjoittaa:

Wayne katselee ulos pimeyteen kartanonsa mahtavasta ristikkoikkunasta ja harkitsee, tulisiko Batmanin palata takaisin työelämään. Samalla hetkellä yön pimeydestä lentää suurikokoinen lepakko päin ikkunaa ja rikkoo lasin. Tämän metaforisen kohtauksen jälkeen ainakaan Lepakkomiehen entuudestaan tuntevalle lukijalle on tuskin epäselvää, etteikö Batman jälleen kohta taistelisi kaupungissa rehoittavaa rikollisuutta vastaan³⁴

Herkman tulkitsee kohtauksen metaforisena, mutta ei juuri tarkenna määritelmäänsä. Kohtauksen tulkinnan kannalta on kuitenkin oleellista se, että lepakko ei lennä minkään todellisen kartanon ikkunan läpi. Lepakko ei ole eksogeeninen merkki, se on olemassa vain Waynen mielessä. Wayne näkee sen välillä, mutta välillä taas kieltää ajatuksen. Tilanne ei ole todellinen, sitä korostetaan taivuttamalla ristikon varjoja Waynen kasvoilla, hänen mielensä on tavallaan antamaisillaan periksi kun lepakon varjo välähtää hänen mielessään. Hän ei kuitenkaan luovuta helposti, joten tunne koston oikeutuksesta tavallaan väkivalloin valtaa hänen mielensä, rikkoo hänen rakentamansa esteet. Kyse on siis enemmästä kuin metaforasta, kohtauksessa hyödynnetään sarjakuvakerronnan mahdollisuutta tuoda tarinan henkilön endogeeniset merkit näkyville.

Hyvä esimerkki endogeenisten merkkien paljastamisesta on kohtaus, jossa Batman kohtaa Harvey Dentin. Harvey Dentin hapon runtelema puoli kasvoista on onnistuttu plastiikkakirurgian keinoin parantamaan, nyt hänen kasvonsa ovat ehyt kokonaisuus. Katsoessaan Dentia Batman kuitenkin näkee tämän todellisen luonteen: molemmat puolet kasvoista ovat kyllä samanlaiset, mutta kumpikin on nyt runneltu, hirviömäinen. Dent on paha, hän ei ole se mitä hänen siloiset poskensa (eksogeeninen merkki) kuvastaa: Batman näkee pahan hänen

³⁴ Herkman 1998, 87.

sisällään, endogeenisen merkin. Ja vastavuoroisesti Batmanin kasvot muuttuvat hetkeksi tulikitaisen lepakon irvistykseksi. Sama irvistys vilahtaa tarinassa muuallakin kuvastamassa Batmanin sisällä riehuvaa petoa.



Kuva 10 Endogeeninen merkki tulee näkyviin paljastaen luonteen. BOOK I, 47.

Semioottinen tila-abstraktio

Tila-käsitteen määrittely riippuu määrittelijän näkökulmasta. Luonnontieteellisen käsityksen mukaan tila yleensä määritellään autonomisesti muodostuvaksi avaruudeksi, jonka olemassaolo ei ole mitenkään riippuvainen tilassa olevista objekteista. Tällainen ajatus on ollut esillä myös kulttuurimaantieteessä ja kaupunkitutkimuksessa 1960-luvulla. Ajateltiin, että tila on substanssi, jolla on kausaalisia vaikutuksia asioihin. Toinen tapa suhtautua tilaan on relatiivinen tilakäsitys, jonka mukaan tilalla ei ole mitään substanssia, tila on aina asioiden välinen suhde ja ainoastaan näillä asioilla (ihmisillä, rakennuksilla) on substans-

si. Tällöin tila nähdään sosiaalisena ilmiönä, jonkinlaisena yhteiskunnallisena kehyksenä.³⁵

Tilaa voi tarkastella eräänlaisena semioottisena abstraktiona, jolloin tilan käsite laajenee materiaalisen todellisuuden tilasta paljon laajemmaksi. Tila koostuu asioiden välisistä suhteista, ja nämä asiat ilmenevät merkkeinä tajunnassamme, olivat ne kuinka materiaalisia tahansa. Fyysisessä tilassa olevien materiaalisten asioiden ja olioiden merkit sekoittuvat mielessämme muihin merkkeihin, esimerkiksi television tai valokuvan merkkeihin, ja silloin muodostuu jonkinlainen metatila, semioottinen abstraktio. Morrisin syntaktinen taso huomioi merkkejä suhteessa toisiinsa. Tämän takia on luontevaa puhua esimerkiksi mediatilan sekoittumisesta arkikokemuksemme tilaan: television välityksellä maailma on läsnä olohuoneessamme, olemme jonkinlaisessa abstraktissa spatiaalisessa suhteessa vaikkapa Afrikan nälkää näkeviin ihmisiin. Pystymme vertailemaan oman hyvinvointiyhteiskuntamme merkkejä Afrikan kehitysmään merkkeihin, olemme itsekkin subjekteina hyvin toimeentulevien ihmisten merkkejä.

Miten tulee sarjakuvakerronnan tilaa lukea? Voiko lukija itse luoda tilakäsityksen esimerkiksi Gotham Citystä samassa mielessä kuin käsittää itseäänkin ympäröivän todellisuuden tilaksi? Gotham Cityn tila ei ole todellinen, fiktiivisyyden ja todellisuuden rajaa ei voi ylittää. Vaikka merkkien välille voi muodostaa relaation, ovat niiden merkitykset kuitenkin eri maailmoissa, eri olemisen kategorioissa. Myös semanttisella tasolla merkit ovat suhteessa oman maailmansa kohteisiin, siellä ovat niiden ensisijaiset viittaukset. Pragmaattinen taso, joka korostaa tulkinnan merkitystä, luo kuitenkin mahdollisuuden, jonkinlaisen semioottisen sillan todellisuuden ja fiktion välille. Se ottaa huomioon sarjakuvateoksen kontekstin ja lukijan. Teoksen merkit ovat lukijan tulkittavissa ja hän voi siten luoda yhteyksiä ja viittaussuhteita Gotham Cityn ja omien kaupunkikokemustensa välille. Lukija voi tarkastella Gotham Cityä uhkakuvana tai amerikkalaisen yhteiskunnan kritiikkinä, sillä hän pystyy luomaan pragmaattisella tasolla esimerkiksi vertailusuhteita (metaforia) ja jatkuvuussuhteita (metonymioita) omaan maailmaansa. Semioottinen tila-abstraktio on lukijalle avoin tila, jossa hän pystyy kohtaamaan merkkejä ja suhteuttamaan niitä toisiinsa.

³⁵ Haami 1997, 90.

II KAUPUNKITILA SARJAKUVAKERRONNAN TILASSA

1. Kaupunki tilana

Kaupunki

Kulttuurintutkija Stuart Hall kirjoittaa 'uudesta ajasta', joka on murtanut monet modernismin keskeiset suunnat. Populaarikulttuuri on selittänyt korkeakulttuurin ja arkielämä on estetisoitunut. Modernismin vallankumouksellisuus on keuhkettu, ja sitä voi käydä ihailmassa museoissa. Mielikuvia ja todellisuuksia sekoitetaan mediakulttuurissa ja vakaat merkitykset ovat hävinneet.¹ Aika ja tila ovat muuttuneet varsin suhteelliseksi käsitteiksi yhteiskunnassa, jossa koko maailman tapahtumat kytkeytyvät toisiinsa ja ovat tietoliikenneyhteyksien välityksellä läsnä samanaikaisesti kaikkialla. Myös kaupungista on tullut suhteellinen käsite, sitä ei voi tarkastella enää suljettuna systeeminä, muurien ympäröimänä kauppapaikkana ja hallinnon keskuksena.

Kaupunki on ihmisen kulttuurinen luomus, synteettinen tila, joka on rakennettu taloudellisia, yhteiskunnallisia, sosiaalisia ja jopa yksilöllisiä näkökohtia

¹ Hall 1992, 50.

huomioiden. Käsitteenä se on varsin hankala määritellä, esimerkiksi kaupunkitutkimuksen uranuurtaja Max Weber luonnehtii kaupungin määrittelyä näin:

Kaupunki voidaan yrittää määritellä hyvin monin tavoin. Kaikille määritelmille on yhteistä vain yksi seikka: kaupunki on joka tapauksessa (vähintäänkin suhteellisen) suljettu asutuspaikka, "taajama", ei vain yksi tai useampi yksittäisiä asutuksia.²

Nykyajan kaupungit eivät sovi Weberin määritelmään, ja on kyseenalaista, voiko mikään kulttuurinen kaupunkitila olla kovin suljettu. Fyysinen tila ei enää ole ainoa spatiaalisia merkkejä luova perusta, vaan siihen sekoittuu abstrakteja, paikattomia tilaulottuvuuksia: televisio, Internet, nykyaikaiset paikasta riippumattomat viestimet (matkapuhelimet yms.) ja esimerkiksi taiteelliset kokeilut. Lopputuloksena on prosessinkaltainen valtava "kokonaistaideteos", joka vaikuttaa miljardien ihmisten elämään ja jota kuvataan paljon taiteessa, kirjallisuudessa ja elokuvassa.

Urbaanilla tarkoitetaan yleismerkityksessä kaupunkimaista, kaupunkilaistunutta. Käsitteenä se liitetään niin alueisiin, ihmisiin kuin elintapoihin. Nykymaailmassa ero urbaanin ja ei-urbaanin välillä on kuitenkin hämärtynyt, esimerkiksi teollistuneissa länsimaissa ihmisten elintavat maaseudun pikkukylissä ja suurkaupunkien lähiöissä eivät juurikaan poikkea toisistaan: autolla käydään ostamassa ruoka ja muut tavarat marketeista ja illalla ruoan jälkeen katsotaan televisiota. Kerrostaloja, kivettyjä (asvaltoituja) katuja ja katulamppuja on muuallakin kuin kaupungeissa. Vanha maanviljelys- ja kyläyhteisökulttuuri on katoamassa. Kuitenkin urbaani perustuu käsitteenä vastakohtille kaupunki — luonto, kaupunki — maaseutu. Kirjallisuuden kaupunkikuvauksissa tämä näkyy luonnon poissaolona. Esimerkiksi Millerin kuvaamassa Gotham Cityssä ei näy juurikaan edes vihreää nurmikkoa. Kuitenkin asiaan sisältyy paradoksi: onhan kaupunki ja kaikki, mitä ihminen on saanut aikaan, tavallaan osa luontoa, koska ihminenkin on osa luontoa. Luonto urbaanissa onkin ihmisissä itsessään; se on musta lepakko, joka ei jätä Bruce Waynea rauhaan³; se on Harvey Dentin paha puoli, joka ei häviä kosmeettisella leikkauksella⁴; se on mutanttijohtajan alkukantaista

² Weber 1992, 23.

³ BOOK I, 10.

⁴ Ibid., 47.

raivoa⁵; se on kaupunkilaisten aggressiota, joka pääsee valloilleen kun sivistyksen ulkoiset merkit on heitetty syrjään⁶.

Kaupunki ei ole vain fyysinen rakennelma, vaan se muodostuu mielikuvista ja kokemuksista. Sama kaupunki näyttäytyy eri ihmisille eri tavoin. Kaupunkitila on mielenkiintoinen semiotiikan kannalta juuri tästä syystä: kaupunki herättää tulkintoja, se on luonnon paikkoihin verrattuna täynnä erilaisia ihmisen luomia merkkejä ja semanttisia merkitysketjuja, kulttuurin jälkiä, joiden tarkastelussa on perusteltua soveltaa semioottista metodologiaa. Siinä on tietysti omat vaaransa: semiotiikka unohtaa merkkeihin keskittyessään usein kokonaan yksilön ja toiseksikin, kaupunki on muuttuva prosessi eikä semiotiikka ole paras mahdollinen tutkimustapa muutosta tarkasteltaessa. Yritän jollakin tavoin soveltaa semiotiikan käsitteistöä kaupunkitilan analyysiin. Pääasiallisena lähtökohtana on kuitenkin David Harveyn yhteiskunnallinen teorian tilan spatiaalisista käytännöistä.

Tilan spatiaalisten käytäntöjen kategoriat

Marxilaisuudesta vaikutteita ottanut David Harvey pyrkii hahmottamaan sosiaalisten toimintojen ja tilallisten elementtien suhdetta⁷. Hän on pohtinut teoksessaan *The Condition of Postmodernity* tilan ja ajan käytäntöjen merkityksiä yhteiskunnassa. Hänen ajatteluunsa on antanut tilan tarkastelussa vaikutteita ranskalainen filosofi Henri Lefebvre, jonka teoksesta *La production de l'espace* (1974) hän on siirtänyt omaan teoriaansa keskeisiä käsitteitä. Harvey jakaa Lefebvren mukaisesti tilan käytännöt kolmeen luokkaan: kokemukseen perustuva, havaintoon perustuva ja kuvitteluun perustuva.⁸

Kokemukseen perustuvat käytännöt (material spatial practices) liittyvät tilassa tapahtuviin fyysisiin ja materiaalsiin liikkeisiin. Semiotiikan kannalta voisi puhua merkkien virrasta, siitä minkälaisia merkkejä kaupungissa on. Jos ajatellaan Morrisin semioottisia tasoja, niin kokemukseen perustuvat käytännöt liikku-

⁵ BOOK II, 21.

⁶ BOOK IV, 21.

⁷ Haarni 1997, 92.

⁸ Harvey 1989, 218.

vat ensisijaisesti syntaktisella ja semanttisella tasolla. Havaintoon perustuvat (representations of space) taas käsittävät kaikki ne merkit ja merkitykset, koodit ja tietämyksen, jonka avulla tilan kokemukseen perustuvista käytännöistä puhutaan. Tällaisia ovat mm. akateemisten erityisalojen jargonit, kuten arkkitehtuuriin, maantieteeseen tai yhteiskuntaekologiaan liittyvät sanastot. Semiotiikan kannalta kyse on siis selkeästi semantiikasta, siitä miten tiloja ja paikkoja merkitään. Kuvitteluun perustuvat käytännöt taas ovat imaginaarisia keksintöjä, joilla luodaan uusia merkityksiä ja mahdollisuuksia tilan käytännöille. Esimerkiksi koodit, kuvitteelliset maisemat tai konkretisoituneina symboliset tilat, maalaukset, museot jne. Morrisin jaottelussa kuvittelu liittyisi selkeästi pragmaattiseen tasoon, sillä kuvittelu vaatii jo vahvempia tulkintoja ja määrittelyitä. Nämä David Harveyn kolme eri tasoa ovat vuorovaikutuksessa keskenään.⁹

Kokemus, havainnointi ja kuvittelu ovat hyviä iskusanoja sarjakuvakerronnan kaupunkitilan tarkastelussa. Jonkin verran Harveyn käsitteitä pitää kuitenkin soveltaa, sillä hän ei ole alun perin ajatellut niitä fiktiivisen kaupungin tulkintaan, vaan muuttuvien kaupunkien kulttuuriseen analyysiin. Gotham City ei ole konkreettinen, omalla kokemuksella testattavissa oleva kaupunki, vaan se on erilaisista merkeistä koostuva teelmä, joka luetaan kaupungiksi kyseisiä merkkejä tulkitsemalla ja omaan kokemukseen soveltaen. Fiktiivisen tarinan merkeillä on kohteensa vain omien merkkijärjestelmiensä sisällä, vaikkakin nuo merkkijärjestelmät kuuluvat lopulta samaan semiosfääriin kuin oman kokemusmaailmammekin merkit, emmehän muuten ymmärtäisi tarinasta mitään. Tuossa semiosfäärissä merkit eivät ole pysyviä, muuttumattomia, vaan ne saattavat viitata moniin eri asioihin. Siksi on luontevaa, että Gotham Cityn merkeistä monet viittaavat samanaikaisesti myös todellisiin kaupunkeihin, todellisiin kaupunkikokemuksiin.

Kokemuksen tasolla Gotham Citystä nousee tarkastelun aiheeksi kaupunkitilan elementit eli se materiaalinen kokonaisuus, josta Gotham City muodostuu. Samoin yhteiskunnallinen rakenne ja järjestys kuuluvat kokemuksen tasoon. Ihmiset, jotka kaupungissa elävät, muodostavat kaupungin sosiaalisen tilan. Tarkastelen tarinan muutamia henkilöitä suhteessa siihen, millaisia merkityksiä he antavat kaupungille ja sen tiloille, mikä on heidän paikkansa kaupungissa.

⁹ Ibid., 218-219.

David Harveyn mukaan henkilökohtainen tila eli omat henkilökohtaiset mielen kartat ja tavat jäsentää tilaa kuuluvat havainnoinnin eikä kokemuksen alueelle. Harvey on oikeassa, mutta toisaalta voisi ajatella, että vaikka merkit havaitaan, niin ne myös koetaan. Merkit virtaavat samalla tavalla tilassa kuin materiakin. Subjekti haluaa tulla merkitykselliseksi itselleen, ja siihen hän kykenee vain merkkejä kokemalla ja muodostamalla.

Havainnoinnin taso ei ole niin selkeästi läsnä Gotham Cityssä kuin Harveyn teoriassaan esittää. Havainnon taso koostuu Harveyn mukaan tilan representaatioista, joissa tila esitetään jollakin ikonilla tai symbolilla tai rajataan jollain tavoin. Havainnoinnin taso liittyy Harveyn päämäärissä esimerkiksi kaavoittamisen tarkasteluun, sillä kartat ja diagramit ovat juuri sellaisia ikonisia tilan representaatioita, joista Harvey kirjoittaa.¹⁰ Havainnon tasosta kirjoitan aiheita ja alkuperäistä Harveyn ajatustakin hieman muuttaen, puhun merkityistä tiloista, mikä on aivan eri asia kuin tilan representaatiot. Jotkin merkit, jotka toimivat tilan määrittäjinä, merkitsijöinä, ovat tilan representaatioita. Otsikoin havainnoinnin tasoa käsittelevän luvun nimellä **Merkityt tilat**, sillä keskityn Harveyn kategorioiden alaluokista tarkastelemaan lähinnä tilan dominoinnin ja kontrollin osuutta sekä tilan esittämisten semioottisia piirteitä.

Kuvittelun taso on Harveyn tasoista mielenkiintoisin. Siinä liikutaan esittämisen tiloissa, joissa fiktiivisen teoksen ominaisuus pääsee hyvin esille. Harveyn alkuperäinen ajatus tässä lienee ollut havainnoida, kuinka kaupungeissa vanhat paikat muutetaan uusiin käyttötarkoituksiin sopiviksi (esimerkiksi entisistä tehtaista tehdään teattereita ja ateljeetiloja), mutta säilyttävät kuitenkin vanhoja piirteitään ja luovat tällä tavoin uusia merkityksiä. Sarjakuvan tarkasteluun kuvittelun taso, esittämisen tilat, sopii siinä merkityksessä, että tarkastellaan tiloja erityisinä symbolisina rakenteina, jotka antavat kontekstuaalisia merkityksiä tapahtumille. Esimerkiksi varsin kaavamaisina toistuvat väkivalta-aktit saavat syvempiä merkityssisältöjä tapahtumaympäristöstään. Kattotasanteella tappeleminen herättää lukijassa aivan eri assosiaatioita kuin huvipuistossa tai kaupassa tapahtuva mitteliö. Populaarikulttuurin perinteessä, niin kirjallisuudessa kuin sarjakuvassakin mutta erityisesti elokuvissa, tällaista symbolisten tilojen rakentamista toimintakohtauksen areenoiksi on hyödynnetty paljon.

¹⁰ Harvey 1989, 221.

Harvey ottaa esille vielä neljä käsitettä selventääkseen tilan käytäntöjen typologiaa. En itse työssäni niitä juurikaan käytä, mutta esiteltäköön ne nyt tässä kuitenkin. Tarkastelemalla näitä lähestymistapoja tilaan suhteessa edellä mainittuihin tilan käytäntöjen kategorioihin, Harvey muodostaa viitteellisen taulukon, joka osittain on tällä sivulla¹¹

	saavutettavuus ja etäännyttäminen	omaksuminen ja tilan käyttö	dominointi ja tilan kontrolli	tilan tuottaminen
Materiaaliset spatiaaliset käytännöt (kokemukset)	tavaroiden, ihmisten, informaation virrat; liikenne- ja kommunikaatiojärjestelmät	rakennettu ympäristö; kaupungin sosiaalinen tila; keskinäisen avun järjestelmät	Yksityinen omistus; tilan hallinnollinen jakaminen; suljetut yhteisöt ja naapurustot	Fyysisen infrastruktuurin tuottaminen
tilan esittämiset (havainnot)	etäisyyden sosiaaliset, psykologiset ja fyysiset mitat	henkilökohtainen tila; spatiaaliset hierarkiat; tilan symbolinen esittäminen	kielletyt tilat; territoriaaliset määrittäjät; yhteisöt; nationalismi; geopolitiikka; hierarkiat	Kartoittamisen, visuaalisen esittämisen, kommunikaation jne. uudet järjestelmät; semiotiikka
Esittämisen tilat (kuvitelmat)	vetovoimaisuus/vastenmielisyys; etäisyys/toive; pääsy/kielto; medioiden ylivalta tiedon välittämisestä	tutunomaisuus; koti; avoimet paikat; populaarit speaktaakkelit; graffitit, mainonta	Vieraanomaisuus; pelon tilat; omaisuus ja omistaminen; monumentaalisuus ja rituaaleille omistettut tilat	Utopistiset suunnitelmat; kuvitteelliset maisemat; tilan ja paikan mytologiat

Mitään itsenäistä universaalia tilaan liittyvää kategoriointia ei tietenkään ole mahdollista luoda, vaan Harveyn mukaan tilan käyttö on aina sidoksissa yhteiskunnalliseen toimintaan.¹²

Näin seikkaperäinen jaottelu ei sovellu luontevasti sarjakuvan tutkimiseen, mutta olen kuitenkin ottanut alajaotteluistakin joitakin käyttöön, mikä selittää tämän pääluvun väliotsikointia. Sitä, miten eri tilat, henkilöt ja tapahtumat luovat merkityksiä kaupungille, on varsin selkeää lähestyä Harveyn mallin avulla. Esimerkiksi sosiaalista kontrollia ja paikan identiteettiä tarkasteltaessa on hyötyä Harveyn jaottelusta. Urbanin tilan merkityskenttä suhteutettuna Harveyn kolmeen kategoriaan – kokemukseen, havainnointiin ja kuvitteluun – havainnollistaa sitä, miten fiktiivinen tila sarjakuvassa kantaa merkityksiä.

¹¹ Harvey 1989, 220, josta löytyy Harveyn osittain Lefebvren inspiroimana kehitelemä taulukko. Suomenkielinen versio aiheesta löytyy Harri Andersonin kirjoittamana teoksesta *Tila, paikka ja maisema* 1997, 113.

¹² Ibid., 219-222.

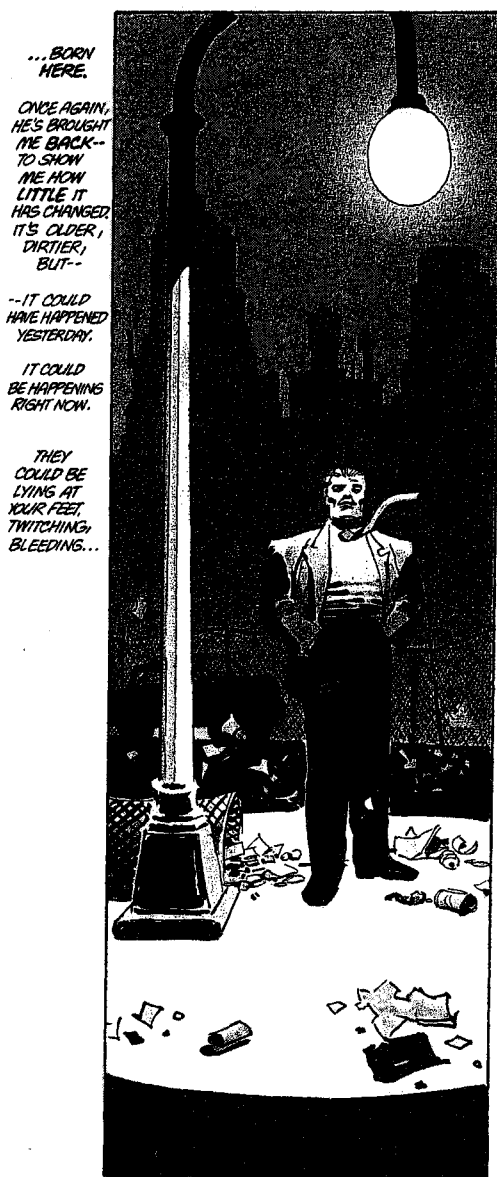
2. Gotham City

Kaupungin elementit

Gotham City esitellään toiminnan näyttämönä. Kaupungista kuvataan niitä osia, joissa Batman ja tarinan muut henkilöt liikkuvat. Tämä ei luo kaupungista selkeää näkemystä kokonaisuutena, mutta kertoo joistakin sen rakenteellisista ominaisuuksista, fyysisestä, sosiaalisesta ja yhteiskunnallisesta rakenteesta. Loppu jää lukijan tulkinnan varaan, hän täydentää fiktiivisen maailman omilla mielikuvillaan ja kokemuksillaan. Kaikkia tarinassa olevia piirteitä ei voi tulkita sinällään aitoa Gotham Cityä kuvaaviksi dokumentaatioiksi, sillä sarjakuvakin on taiteellinen luomus kohteestaan. Esimerkiksi vaikkapa alituinen täysikuu ei tarkoita sitä, että kuun kiertokulku Gotham Cityn todellisuudessa olisi jotenkin poikkeava verrattuna omaamme, vaan lukija ymmärtää sen osaksi taiteellista ilmaisua, jolla tarinan tunnelmaa ja tapahtumia halutaan värittää.

Tarinan miljöö on tunnistettavissa kaupungiksi kaupungille ominaisten merkien perusteella. Paljon korkeita rakennuksia, asvaltoituja katuja lamppuineen, ihmisjoukkoja ja kaupungille ominaista liikennettä. Poikkeuksellista kaupunkikuvauksessa on se, että katukuvaa on yllättävän vähän. Toiminnasta suuri osa tapahtuu muualla kuin kadulla: ilmassa ja kattotasanteilla. Batman on suvereeni korkeissa paikoissa, siellä hän pystyy liikkumaan nopeasti ja huomaamattomasti pimeyden turvin. Kaupungista näytetyt yleisnäkymät viittaavat suurkaupunkiin. Kuvat eivät ole tarkkoja ja niitä on vähän, joten kaupungin mittakaava, kaupunginosien olemus ja suhde toisiinsa jää arvailujen varaan. Lähiöitä ei ole kuvattu, toimintakin tapahtuu pääosin keskustan ja kantakaupungin alueella.

Kuvissa näkyy sekä uudempaa että vanhempaa rakennuskantaa, mikäli niin haluaa tulkita. Kaksi Tornia (Twin Towers), Gotham'n tärkeät rakennukset, sijaitsevat kaupungin vanhemmassa osassa: rakennukset ovat kivitaloja, eivät mitään elementeistä koottuja tornitaloja kuten etäämpänä näkyvässä kaupunginosassa, ja ne on koristeltu eläinaiheisilla reliefeillä. Tämä goottilaishenkinen vanha kaupunki on Batmanin ominta aluetta, siellä hän pystyy parhaiten hyödyntämään rakennusten sokkeloita liikkumiseen ja piiloutumiseen. Se on Gotham'n sydän (Gotham – goottilaisuus). Batman-tarinassa liikutaankin koko ajan osittain menneessä, ja siten vanhojen Batman-sarjakuvien tunnelmat ovat läsnä niitä lukeneille.



Kuva 11 Historia ja nostalgia kommentoivat tarinan nykyaikaa. BOOK I, 5.

Historiallisuus kaupungin rakenteessa on mielenkiintoista. Ihmisten pukeutuminen ja autokanta henkivät 70–80-lukulaisuutta, mutta tekniset vempheet, joita Batman hyödyntää, voisivat hyvin olla 2000-luvultakin. Ja vaikka Batmanilla on käytössään huipputekniikkaa, hän luottaa enemmän esimerkiksi vanhanaikaisiin heittoaseisiin kuin pistooleihin ja kivääreihin. Historia ja nostalgia kommentoivat tarinan nykyaikaa. Tarinan alkupuolella Bruce Wayne seisoo paikalla, jossa hän näki vanhempiansa kuolevan. Paikka on sama, ainoastaan vanhempi ja likaisempi. Aikaa on kuitenkin kulunut 40 vuotta. Paikkaa enemmän ovat muuttuneet rikolliset, yhteiskunnan moraalit. Wayne kauhistelee häntä uhanneita jengiläisiä paikassa, jossa poikana kohtasi vanhempiansa kanssa näiden surmaajan. Historiallisuus on

läsnä myös kohtauksessa, jossa Batman mittelee voimiaan pankkiryöstössä mukana olleiden rikollisten kanssa. Kamppailu tapahtuu rakennustyömaalla, jossa vanhaa rakennusta puretaan uuden tieltä. Nykyaika – mennyt aika korostuu, kun paikalle saapuu kaksi poliisia, vanha ja nuori. Vanha poliisi on Batmanin hengenheimolainen, nuorempi edustaa uutta aikaa¹³. Mennyt aika näkyy tarinassa usein myös silloin, kun tilanteessa on mukana Bruce Waynen palvelija, Alfred. Kaupunki palaa ajassa takaisin esimerkiksi kuvassa, jossa hän hakee Kellyn (Robinin) koulusta. Auto, sen kuljettaja ja katulamppu vaikuttavat irrallisuudelta elementiltä suhteessa nykyisyyteen, ne elävät omaa 30–40-lukuaan. Vaikutelmaa korostaa samalla ”rivillä” olevat ruudut, joissa kuvataan Jokerin ja hänen lääkäriinsä valmistautumista televisioesiintymiseen. Palvelija avaamassa



Kuva 12 Kaupunki palaa ajassa taaksepäin. BOOK III, 17.

auton ovea koulupäivänsä päättävälle Kellylle ilmentää jotakin klassista, arvokasta sitoutumista traditioihin. Televisio ja meikkaava Jokeri sitä vastoin henkivät rauhattomuutta. Jokeri ei sulaudu harmoniseksi kokonaisuudeksi kontekstinsa kanssa vaan hän on selkeästi ympäröivästä tilasta ja paikasta irrallinen subjekti. Hän ei henkilöidy tilan kautta samalla tavalla kuin esimerkiksi Batman, joka sulautuu Gotham Cityn varjosiin maisemiin ja saa niistä voimaa.

¹³ BOOK I, 32.

Yhteiskunnallinen rakenne

Kaupungin elinkeinorakenne koostuu palveluelinkeinoista, kaupasta ja hallinnosta. Tehdastyöläisiä ei juuri esitellä, ei myöskään tehtaita. Kaupunki on jo kasvanut sellaisiin mittoihin, että tuotantolaitokset ovat joutuneet siirtymään kauemmas keskustasta palvelujen ja asumusten tieltä. Työ ja työn tekeminen ovat muutenkin vain vähän esillä sarjakuvassa, paitsi tietysti poliisin ja siihen liittyvän hallintokoneiston työtehtävät. Kolmasti kuitenkin esitetään kohtaus, jossa pienyritystä, kauppaa ollaan ryöstämässä. Yrittäminen symboloi amerikkalaisia ihanteita ja amerikkalaista kulttuuria, liiketoimi on omaisuus, jota on oikeus suojella ja puolustaa. Yrittäminen sopii muutenkin sarjakuvassa esitettyyn varsin liberalistiseen henkeen. Ensimmäisessä kohtauksessa kaupan omistaja nuijii kaulimella kauppaansa tulleen jengiläisen ulos¹⁴, toisessa kohtauksessa Batmanin valepukuisena estää kaupan ryöstön käymällä kolmen natsitunnuksin varustautuneen rikollisen kimppuun¹⁵ ja kolmannessa kohtauksessa Batmanin ihailija surmaa kolme kauppaa ryöstämään tullutta "nixonia"¹⁶. Ainakin Suomen perustuslain mukaan valtion tulee suojella työvoimaa, luulisi saman ihanteen olevan amerikkalaisillakin. Batman on selkeästi yrittämisen suojelija, pienen ihmisen puolella, pyrkii laittomin keinoin turvaamaan niitä yhteiskunnan perusarvoja, joita tehoton poliisi ei kykene suojaamaan.

Ihmiset, jotka Gotham Cityn muodostavat, ovat tavallisia keskiluokkaisia amerikkalaisia. Tosin tarinassa kuvataan etupäässä poikkeusyksilöitä, rikollisia ja mielenvikaisia, sekä poliiseja ja supersankareita. Rikollisuutta ei esitetä ainoastaan poikkeusyksilöiden ominaisuutena, vaan suurimmassa osassa keski-vertoihmisiä piilevänä synkeänä voimana. Ihmisten negatiiviset piirteet pääsevät esiin, kun näennäinen kontrolli häviää yhteiskunnallisen rakenteen romahtaessa.¹⁷ Luokkaeroja ei juuri kuvata, köyhiä ei näyttäisi olevan ja ainoa rikas on Bruce Wayne itse.

Rikollisjoukkioissa mielenkiintoinen piirre on värillisten puuttuminen. Yhdysvalloissa tilastojen mukaan suuri osa rikoksista on etnisten vähemmistöjen tekemiä, mutta tässä tarinassa ei ole ainuttakaan mustaa rikollista. Kaikki ovat

¹⁴ BOOK II, 34.

¹⁵ BOOK III, 3.

¹⁶ BOOK IV, 10.

valkoisia; ehkä mutanteiksi kutsutut jengiläiset eivät hyväksy värillisiä joukkoihinsa, mutta miksei sitten esimerkiksi mustaihoisilla ole omia jengejään? Ehkä Frank Miller on halunnut olla mahdollisimman poliittisesti korrekti ja jättänyt rasismisyytteiden pelossa kokonaan mustien rikollisten kuvaamisen pois. Se ei vaikuta todennäköiseltä selitykseltä. Valkoiset edustavat keskiluokkaa, ja valkoisten rikollisjoukkioita ei voi selittää täysin millään taloudellisilla, köyhyydestä tai koulutuksen puutteesta johtuvilla ongelmilla. On haluttu korostaa rikollisuuden moraalista puolta: rikollisuus on tässä tarinassa tietoinen valinta, ei mikään kausaalinen seuraus työttömyydestä, slummeista jne. Toisaalta, värillisiä ei kovin paljon näy muutenkaan sarjakuvan katukuvassa.

Hallintokoneisto perustuu keskusvaltaan, Gotham Citynkin hallinnon yläpuolella on Yhdysvaltain presidentti. Valkoinen talo esiintyy sarjassa vallan symbolina, mutta ei aivan siinä merkityksessä kuin pitäisi. Valkoisen talon kuu-



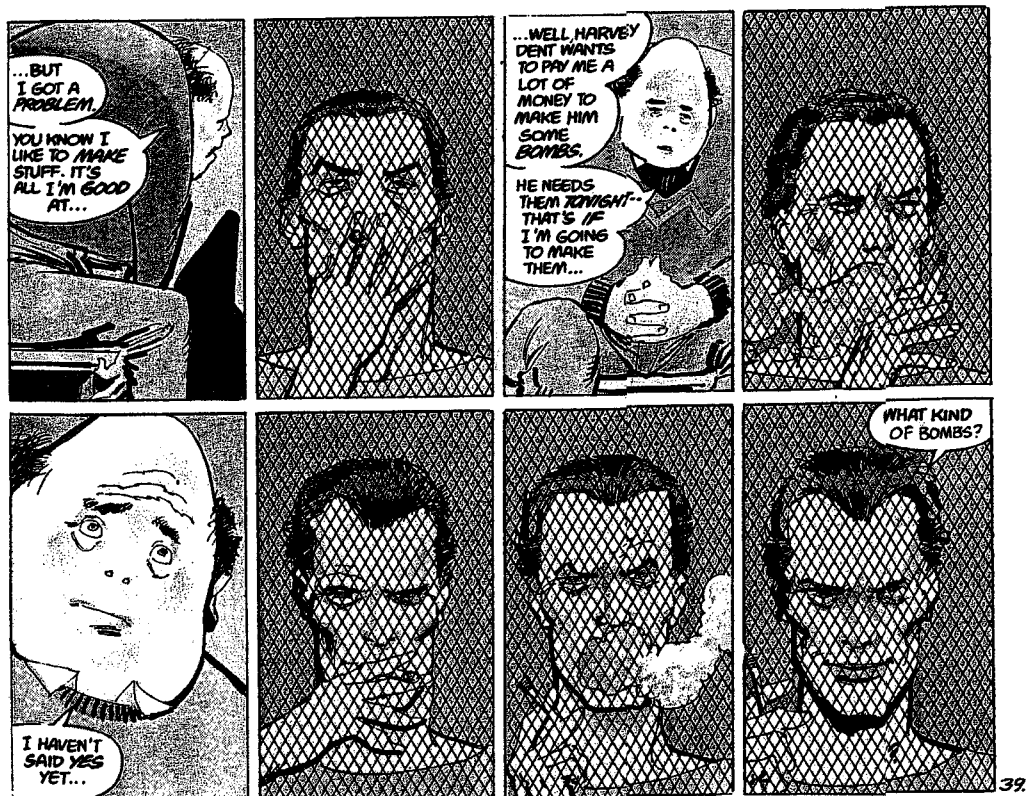
Kuva 13 Korkea aita ja aseistettu sotilas korostavat hallinnon haurautta. BOOK II, 28.

luisi hallita ja suojella maata, mutta sarjakuvassa se kuvataan vankan rautaidan ja aseistautuneiden vartijoiden ympäröimäksi turvapaikaksi, jonne presidentti on piiloutunut. Kuvan asettelussa ristikkoaita ulottuu Valkoista taloa korkeammalle ja korostaa yhdessä vahvasti aseistautuneen sotilaan kanssa hallinnon haurautta. Kuvassa ei ole ollenkaan sellaista mahtipontisuutta, jolla presidentin päämaja yleensä televisiokuvissa esitetään. Tämä kuvaa hyvin tarinan yhteiskunnallista tilannetta: hallinto on aivan samalla tavalla puolustusasemissa kuin yksityiset ihmisetkin. Sarjakuvassa annetaan myös ymmärtää, että hallintokoneisto on sisältä mätä, vaikka tarkemmin ei kerrotakaan mistä on kyse.

¹⁷ BOOK IV, 28-31.

Batman on sille suurempi uhka kuin rikollisjengit, hän saattaa toimissaan mennä liian pitkälle, joten hänet on raivattava tieltä. Vanha poliisipäällikkö, joka ymmärtää Batmania ja on tämän ystävä, jää eläkkeelle, ja nuori ja virkaintoinen päällikkö antaa ensi töikseen pidätysmääräyksen Batmanista¹⁸. Hallintokoneisto tavallaan kääntyy pääläelleen: se yrittää saada kuriin henkilön, joka luo järjestystä rikollisaallon järjestyttämään kaupunkiin.

Yhteiskunnalliseen tilaan kuuluvat myös vankilat ja pakkohoitolaitos, mielisairaala. Yhteiskunta yrittää suojautua rikollisilta eristämällä heidät suljettuun tilaan. Eristäminen ei kuitenkaan tuota tulosta, sillä kaikki tarinan keskeiset vankilassa tai mielisairaalassa olevat henkilöt joko pakenevat tai aiheuttavat tuhoa kontrollista huolimatta. Sekä Harvey Dent että Jokeri pääsevät pakoan, samoin mutanttien joukko. Ja mutanttien johtaja tappaa ihmisen vaikka on sellissä. Eristämisellä on myös symbolisia merkityksiä, esimerkiksi Jokeria vankimielisairaalaan tapaamaan tullut apuri näkee hänet tapaamishuoneessa verkon takana. Verkko hajottaa Jokerin kasvonpiirteitä, korostaa hänen olemuksensa ”luonnottomuutta”, tekee hänestä salamyhkäisen ja etäisen. Ja Jokerin kasvoille piirtyvä salmiakkikuvio on tietysti myös jonkinlainen narrin merkki.



Kuva 14 Verkko tilan rajaajana etäännyttää Jokerin. BOOK I, 39.

¹⁸ BOOK III, 13.

3. MERKITYT TILAT

Kaupungin varjot

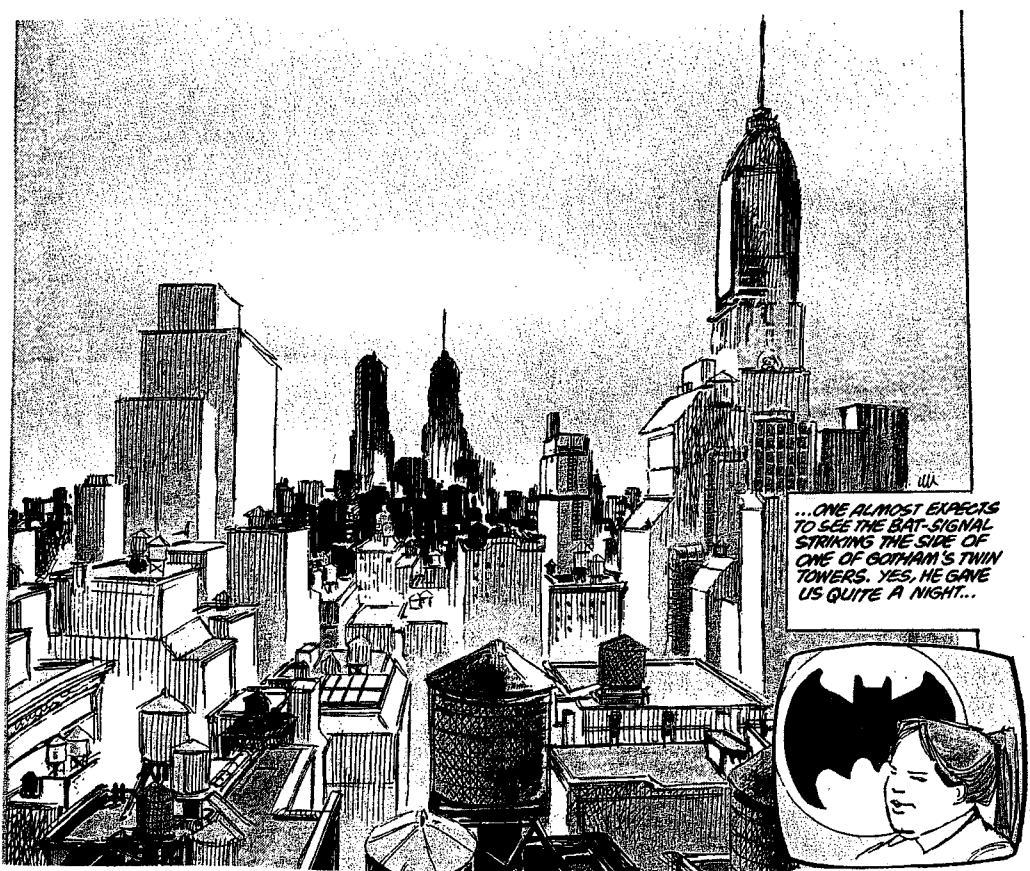
Jokaisella rakennuksella, jokaisella autolla ja jokaisella ihmisellä kaupungissa on varjonsa. Nämä varjot ovat jälkiä, jotka näkyvät tilassa. Varjot voivat esimerkiksi tehdä kadusta hämärän, vaikka rakennusten yläosat vielä kylpisivät iltauringon loisteessa. Varjot eivät kuitenkaan aina ole fyysisesti näkyvissä, jättämässä tilaan jälkiä, vaan ne voivat olla psykologisesti määräytyneitä attribuutteja jollekin tilalle. ”Poika varjoisilta kujilta” todennäköisesti tarkoittaa muuta kuin nuorta miestä, joka asuu korkeiden rakennusten reunustamalla kapealla kujalla. Osa tiloista ja paikoista on merkitty territoriaalisin määrein, ne ovat esimerkiksi jonkin jengin hallitsemia tai jokin tietty kaupunginosa on ”parempaa” asuma-aluetta ja toinen huonompaa. Ne ovat merkittyjä tiloja, ja merkitseminen on kulttuurisen yhteisön tulkittavissa. Kaupungin ulkopuolelta muuttanut uusi asukas ei välttämättä osaa lukea sosiaalisen yhteisön kollektiivisia mentaalikarttoja, mutta jonkin verran hänkin (jos on kaupungissa aiemmin asunut) tulkitsee eli tietää minkälaisiin paikkoihin ei kannata mennä perjantain ja lauantain välisenä yönä yksikseen frakki päällä tallustelemaan.

Esimerkiksi tarinan alkupuolella Kelly kulkee ystävänsä kanssa sateisena iltana. Kelly päättää oikaista, mutta hänen ystävänsä on sitä mieltä, että reitti ei ole turvallinen koska siellä on nähty mutantteja. Tämä päätelmä osoittautuikin oikeaksi¹⁹. Kaupungin kartta on yhdenlainen tilan representaatio. Siinä on tietyt mittasuhteet ja symbolit, jotka oikean koodin hallitseva osaa tulkita kaduiksi, rakennuksiksi jne. Mentaalinen kartta kaupungista on paljon mutkikkaampi. Se on alati muuttuva, epäselvä, rakentuu kokemusten varaan ja on ainakin jossain määrin itseään korjaava. Saman talon asukkaiden mentaalikartat voivat poiketa

¹⁹ BOOK ONE, 22.

täysin toisistaan. Ongelman tarkastelussa luo juuri muuttuvuus: kyse ei ole aina fyysisistä kaduista, jotka yleensä pysyvät paikoillaan, vaan mentaalikartassa on kyse reittien nopeudesta, helppokulkuisuudesta, esteettisyydestä, romanttisuudesta, turvallisuudesta jne.

Kaupunki kokonaisuudessaan saattaa olla merkitty jollakin käsitteellä. Taphtumat ja olosuhteet tai esimerkiksi jonkin erikoistoimen tai ihmisryhmän huomattava määrällinen edustus saattaa merkitä kaupungin yhteisön mielissä. Monet käsitteet luonnehtivat kaupunkeja yleisesti, yliopistokaupunki, merikaupunki, kylpyläkaupunki, pääkaupunki tai vaikkapa erityisemmät metaforat kuten



Kuva 15 Vaikutelma on urbaani ja uhkaava. BOOK I, 33.

Suomen Ateena tai Suomen Chigago. Gotham Citylle kokonaisuudessaan luodaan varsin synkeää ilmettä. Kun esimerkiksi uutislähetysten alkaessa halutaan lukijalle osoittaa, että lähetys todellakin tulee Gothamista, esitetään kaupungin silhuettia sen korkeimpien rakennusten kattojen tasalta. Vaikutelma on urbaani ja uhkaava, se on Gothamien representaatio, mielikuva varjojen kaupungista. Ainuttakaan iloista näkymää ei kaupunkiin luoda.

Pelon tilat

Öiset kadut ovat pelon tiloja Gothamissa, ne ovat maskuliinisten voimien hallitsemia paikkoja. Katu on helppo esittää pelon tilana, ei tarvitse muuta kuin luoda synkeitä sävyjä ja asettaa joku tuntematon uhri tilaan. Lukija aavistaa mitä tuleman pitää ja tulkitsee kohtauksen pelon tilaksi. Tarinassa nainen joutuu use-



Kuva 16 Kaduilla fallinen veitsenterä pitää ihmisiä pelossa. BOOK I, 19.

ammankin kerran hyökkäyksen kohteeksi, ja joka kerta puukolla aseistautunut mies on murha-aikeissa tai kenties kyseessä on raiskaus. Fallinen veitsenterä hallitsee katuja, pitää ihmisiä pelossa.

Mielenkiintoista tarinassa on melkein kaikkien väkivallan ja pelon tilojen sijaitseminen ulkona. Ainoastaan parissa kohtauksessa, missä Batman ottaa yhteen roistojen kanssa, mittelö tapahtuu sisätiloissa. Kuitenkin esimerkiksi raiskauksista ja naisia kohtaan tehdystä väkivallasta valtaosa tapahtuu sisätiloissa, omassa kodissa ja vieläpä oma puoliso on yleensä väkivallantekijä. Se, että supersankarisarjakuvissa yms. kuvataan vain katujen väkivaltaa, on osoitus systeemin itesesensuurista. Yhteiskuntakritiikki sallitaan, jos se kohdistuu kaduilla riehuvaan rikollisten joukkoon, mutta jos puututaan yhteiskunnan perusrakenteeseen, perheeseen, niin silloin mennään liian pitkälle. Tarinasta puuttuisi myös hohdokkuus, jos Batman juoksisi pitkin kaupunkia rauhoittelemassa vaimonsa hakkaajia.

Katujen pimeys on yksi pelon lähde, toinen löytyy hieman korkeammalta, katoilta. Korkean paikan kammo tulee varmaan kenelle tahansa, jota roikote-

taan pää alaspäin kymmenien metrien korkeudessa.²⁰ Batman itse ei tietenkään koe korkeita paikkoja pelottavina, korkeat paikat vain korostavat hänen yliveraista toimintakykyään. Ja katujen varjoissa, rakennusten loukoissa, hän on aina itse osa esitettyjen pelon tilojen synkeää uhkaa. Lepakkomies on kuin kotoaan yössä.

Tilasta tulee pelottava silloin, kun siihen liittyy väkivallan mahdollisuus. Itse väkivallan akti ei ole pelottavaa, se on kärsimystä. Pelko liittyy aina tulevaan, se koostuu ennusmerkeistä, mutta väkivalta-aktiin ei liity enää tilanteen muuta huonontumisen mahdollisuutta kuin kuolema. Ja kuolemanpelko ei ole enää samanlaista kuin jonkin pimeän kadun aiheuttama pelko: kuolemanpelko väkivaltatilanteessa on jo pakokauhua.

Henkilökohtainen tila

Millaisena näyttäytyy tarinan henkilöiden kokemus heitä ympäröivästä kaupunkitilasta? Tämän kysymyksen tarkastelemiseen on monia sopivia henkilöhahmoja. Mutantit ja jengiläiset ovat selkeästi yhteisöjensä tuotteita, eikä heidän sosiaalista tilaansa yksilöidä, se on ainoastaan ulkoapäin määrittyvää, omaehtoisuutta ei juuri kuvata, vaikka jengiin kuuluminen on loppujen lopuksi henkilökohtainen valinta. Otan tässä esille kaksi henkilöä: Batmanin apuriksi ryhtyvän Kellyn ja tarinassa eläkkeelle siirtyvän poliisipäällikkö James Gordonin.

Kelly on teini-ikäinen tyttö, poikatyttö, joka etsii jännitystä ja josta tulee Batmanin apuri, uusi Robin. Kellyn vanhemmat esiintyvät parissa kohtauksessa, mutta ainoastaan ääninä taustalla. He ovat maailmasta ja lapsestaan vieraantuneita ihmisiä, mahdollisesti entisiä 60-lukulaisia kukkaislapsia, jotka nyt elävät sisällytyksetöntä elämäänsä televisiota katsellen. Koti on paikka, josta Kelly haluaa pois. Kelly on turhautunut nuori, jolla on periaatteessa kaikki hyvin, mutta joka haluaa kiinnittyä johonkin merkitykselliseen. Kellyn kohdalla uuden identiteetin luomisessa tilan merkitys korostuu. Ensinnäkin, koti on hänelle niin merkityksetön, että sitä ei kertomuksessa juuri edes näytetä. Se on tyhjä mer-

²⁰ BOOK TWO, 13.

keistä, jotka olisivat hänelle merkityksellisiä. Hänen vanhempansakaan eivät varsinaisesti ole kertaakaan samassa tilassa Kellyn kanssa, heidät sulkeistaan hänen ulkopuolelle. Tilan merkitys korostuu Kellyn uhkarohkeudessa. Hän aloittaa Robinina olemisensa suoraan huipulta eli menemällä ikkunasta ulos kiipeilemään rakennuksen ulkoseiniä pitkin. Kodin ahtauteen verrattuna tila avartuu nyt Kellylle kaikkine mahdollisuuksineen: vapaus, vaara, itsenäisyys, suoriutuminen, jne

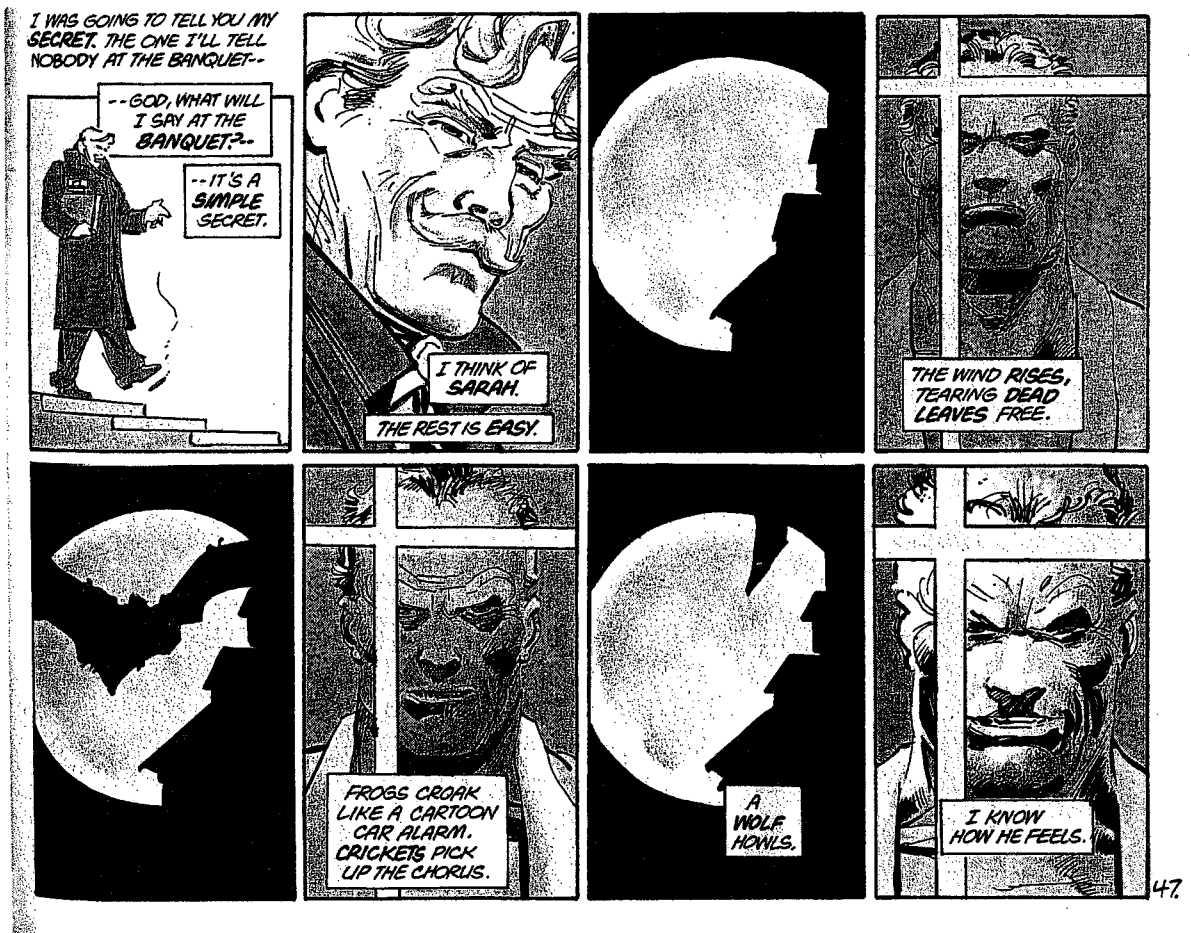


Kuva 17 Kellylla tilan merkitys identiteetin luomisessa korostuu. BOOK II, 4.

Poliisipäällikkö James Gordon on tarinan harmaa hahmo. Tämä korostuu väreissä, sillä Gordonia kuvattaessa ruutujen väri muuttuu valjuksi ja harmaasävyiseksi. Gordonin sosiaalisen tilan muodostaa työ ja koti. Työ on Gordonille rasite, kymmeniä vuosia samaa toivotonta taistelua rikollisia vastaan. Kuitenkin poliisina hän määrittänyt työnsä kautta, ja siinä mielessä myös Gotham Cityn kautta. Gotham City on Gordonille hänen ankean työnsä värittäjä, hän lukee kaupunkia kuin rikosten kirjaa: syrjäkujat, liikkeet ja kadunkulmat tuovat hänelle mieleen muistoja ryöstöistä, tapoista, raiskauksista ja murhista. Hän käsittää kaupungin vastuualueenaan, virkansa takia koko kaupunki on hänen

henkilökohtaista tilaansa, jokainen rikos kaupungissa on ollut samalla rikos häntä vastaan. Pohtiessaan mielessään eläkkeelle siirtymistään hän löytää siitä hyviä puolia: "Life will be easier now. I won't feel like dad to an entire city of souls. I won't bleed with every single one of my children."²¹

Ainoa asia, mikä pitää hänet elämässä kiinni on vaimo Sarah. Gordonin motto onkin: "I think of Sarah. The rest is easy." Gordonin suhteessa kotiin on jotain samaa kuin Kellyllä: itse fyysistä kotia ei kuvata, ja Gordonin vaimosta näkyy vain väläys yhdessä ruudussa. Gordon kuitenkin ajattelee sitä koko ajan, se on kiinnekohta, harmaan elämän ainoa kipinä, mikä sekään ei tunnu kovin kirkkaalta. Tavallaan Gordon on samanlainen yksinäinen hahmo kuin Batmanin, mutta hänellä on kuitenkin Sarah. Tämä korostuu kohtauksessa, jossa Gordon ajattelee Sarahia ja Batman ulvovaa sutta. Batman havainnoi kaupunkitilaa lepakon näkökulmasta ja muuttaa sen mielessään luonnoksi, metsäksi. Metsään viittaa susi, kuolleet lehdet ja heinäsiirkat.



Kuva 18 Gordon jaksaa työtään Sarahin ansiosta, Batmanilla on lepakkonsa. BOOK II, 47.

²¹ BOOK II, 47.



Kuva 19 Lepakkosignaali. BOOK I, 38.

Aiemmin käsiteltiin jengien merkitsemiä paikkoja ihmisten mentaalikartoissa. Jengit voivat kuitenkin merkitä tiloja aivan konkreettisestikin, graffitein tai muuttamalla paikan olemusta esimerkiksi tuhoamisellaan. Eräs tällainen reviirin merkki on Lepakkosignaali. Apua tarvitessaan tai halutessaan neuvotella poliisipäällikkö Gordon heijastaa sen öisen Gothamille ylle, korkealle toisen Kaksoistornin seinälle. Merkissä yhdistyy kaksi merkkiä: musta lepakko ja keltainen ympyrä — täysi kuu. Se on uhkaava merkki, mutta tarkoitettu pelottamaan rikollisia ja tuomaan turvallisuuden tunnetta kaikille rehellisille ja oikeamielisille. Se on reviirin merkki, jonka poliisilaitos suo Batmanille viestittääkseen tämän olevan kaupungissa, liikkeellä.

Merkin lähettäjänä on poliisi, esivalta, ja se tekee merkistä vankemman. Kutsuessaan Batmania apuun poliisi samalla tunnustaa tämän olemassaolon

ja antaa siunauksensa myös Batmanin toimille. Merkin luonne ei siis ole viestiä Batmanille vaan kaupungin asukkaille. Jos poliisi kaipaisi vain apua, se pystyisi ottamaan muutenkin yhteyttä Batmaniin. Poliisipäällikkö Gordon vastaakin apulaisensa ihmettelyyn signaalin käytön suhteen: "To let them know, Merkel, to let everyone know."²² Lepakkosignaali on reviiirin ja vallan merkki, mutta samalla myös vallansiirron merkki, julkinen nöyryminen oman kykenemättömyytensä edessä. Selite signaalin käytölle on hyödyssä. Sen pelotevaikutus hyödyttää enemmän kuin arvovallanmenetys vahingoittaa. Rikollisilla ei ole Batmania kohtaan mitään porsaanreikiä laissa suojana, Batman voi toimia siellä missä poliisi ei.

Myös Harvey Dent käyttää symbolia paikan merkitsemiseen. Rikospaikoille hän jättää "käyntikorttinsa", toiselta puolelta naarmutetun yhden dollarin kolikon. Kolikko ilmentää hänen kaksijakoisuuttaan: toinen puoli hänestä on normaali ja terve, toinen puoli paha, kätkeyty.²³ Kun Harvey ryhtyy rikolliseksi uudelleen, hän jättää rikospaikalle käyntikortiksi kolikon, jonka molemmat puolet on naarmutettu. Tämä on varoitus siitä, että hyvä puoli on kadonnut, lakannut olemasta. Harvey Dent on Batmanin kohtalotoveri, sillä Batmanillakin on kaksi puolta: Bruce Wayne ja lepakonsieluinen naamioitu kostaja.

Gotham Cityn asukkaat ovat amerikkalaisia. Amerikkalaisuus laajentaa omalla tavallaan kaupunkilaisten reviiiriä jopa maan rajojen ulkopuolelle. Corto Maltese on saari, jonka olemassaolosta aiheutuvat poliittiset ristiriidat johtavat tarinan lopussa kaaokseen. Tilan ja paikkojen luonteeseen kuuluu, että paikat ovat hierarkkisessa suhteessa toisiinsa, ja näissä hierarkioissa kausaaliset vaikutukset kulkevat molempiin suuntiin. Corto Maltesesta ei kerrota juuri mitään, se vilahtaa television ruudussa paikkana, saarena, jonka maantieteellistä sijaintia ei selvennetä²⁴. Tälle on kaksi vaihtoehtoista selitystä: joko kaikki tietävät Corto Maltesen sijainnin tai sitten kukaan ei tiedä eikä sillä ole mitään merkitystä. Jälkimmäinen vaihtoehto vaikuttaisi uskottavammalta. Se on valtio, jonka vapaata demokratiaa amerikkalaiset ovat valmiita puolustamaan, ei ole väliä missä. Ei Vietnamin sodankaan aikana monet amerikkalaiset tienneet, missä Vietnam sijaitsee.

²² BOOK I, 37.

²³ Ibid., 6.

²⁴ BOOK III, 27.

Corto Maltese edustaa paikkana amerikkalaisten satelliittivaltiopyrkimyksiä, ikuista tavoitetta olla keskus, maailman napa. Ei voi olla keskus ilman periferiaa. Liekö syynä haluun olla maailman napa jonkinlainen geneettinen trauma, ovat-han amerikkalaisten esi-isät alunperin itse lähteneet perustamaan satelliittival-tiota. *The Dark Knight Returns* on kirjoitettu kylmän sodan vielä vaikuttaessa, vaikka glasnost teki jo tuloaan Neuvostoliitossa (1986). Corto Maltesen tapai-nen onnettomuus olisi voinut olla mahdollinen aikana, jolloin suurvallat pullistel-iivat toisilleen varmoina siitä, että kumpikaan ei menisi liian pitkälle. Se on esi-merkki seuraamuksista, jos tilanne riistyytys käsistä. Neuvostoliiton laukaisema ydinkärki aiheuttaa elektromagneettisen pulssin ja pimentää Yhdysvallat het-keksi kokonaan, vaikka Teräsmies saa muutettua ohjuksen suuntaa²⁵. Amerik-kalainen unelma pettää, rakenteet eivät kestä tai niitä ei edes ollut.

4. Esittämisen tilat

Mediatila

Jos haluaa löytää jonkin yhdistävän tekijän sirpaleisessa maailmassa, niin se on kaikkialle lonkeronsa levittänyt mediaverkosto. Elämme reaaliajassa, ajan ja välimatkan vaikutus informaation kulkuun on minimoitu. Italialainen filosofi Gianni Vattimo käsittelee teoksessaan *Läpinäkyvä yhteiskunta* (alkuteos *La so-cietà trasparente*) informaatioyhteiskunnan vaikutusta kokemukseemme totuu-desta. Vattimon mukaan maailmaa ja historiaa ei voi enää käsittää yhdestä yh-tenäisestä näkökulmasta. Todellisuus koostuu kuvien törmäyksistä ja kohtaa-mista, eri tiedotusvälineiden keskinäisessä kilpailussaan synnyttämistä tulkin-noista ja rekonstruktioista. Tätä tiedotusvälineiden yhteiskuntaa leimaa vapau-

²⁵ BOOK IV, 15.

den ihanne, joka perustuu moninaisuudelle ja 'todellisuuden periaatteen' murenemiselle.²⁶ Tuo vapaus on samanaikaisesti sekä ihana että pelottava. Toisaalta se mahdollistaa sen, ettei mitään vallitsevaa totaliteettia pääse synty-
mään, mutta toisaalta se saattaa johtaa todellisuuspohjan murtuessa
"mediahyperventilaatioon".

David Harveyn kategorioista esittämisen tilaan lukeutuu ehdottomasti mediatiila. Mediatekstit vaikuttavat nimenomaan merkkeinä; kuvallinen kulttuuri visualisoidessaan tapahtumia vahvistaa joitakin merkkejä ja antaa niille uusia sisältöjä. Mediatekstit itsessään ovat tulkintoja ja tulkintoja tulkinnoista. Näistä tulkinnoista katsoja rekonstruoi sen 'ensimmäisen tekstin'. Voiko katsojalla olla enää mitään aitoa oikeaa kokemusta kaikkien tekstien ja tulkinnan vaihtoehtojen keskellä? Surun, vihan, tyrmistyksen tunteetkin tarjotaan televisiokuvista katsojalle jo valmiiksi annettuina. Mutta sellainen on mediakulttuurin luonne, ja on kokemuksen luonne ennenkin ollut pitkälti subjektin ulkopuolelta määräyty-
nyttä. Esimerkiksi agraariyhteisössä yksilön kokemus rakentui perheyhteisön traditioista, tapakulttuurista, kirkon luomasta moraalisesta järjestyksestä jne. Tuossa kokemuksessa oltiin kuitenkin fyysisesti läsnä, ainakin jossain määrin aktiivisesti vaikuttamassa tapahtumien kulkuun.

Vattimo toteaa, että medioiden kehitys ei johtanut niihin kauhukuviin, joita Theodor Adorno ennusti. Adorno ajatteli uusien tiedotusvälineiden johtavan yhteiskunnan yleiseen homologisoitumiseen, joka suosisi jopa diktatuurisia muotoja. Kapitalistien pyrkimyksistä huolimatta media on kuitenkin onnistunut räjäyttämään maailmankuvat moninkertaisiksi ja esimerkiksi vähemmistöt ovat saaneet paljon huomiota mediassa.²⁷ Vaikka varsinaisesti ei olekaan olemassa mitään yhtä todellisuutta, on kuitenkin jotakin joka "muodostuu monien kuvitel-
mien 'kiistana'"²⁸. Näiden 'kiistojen' tulkitsemiseen tarvitaan varsin kulttuuriselta lukutaidoltaan kompetenttia subjektia. Tiedotusvälineet eivät pelkästään luo ikkunaa muihin kulttuureihin; ne luovat mediatodellisuuden, josta subjektin on mahdotonta eristää itseään.

Tällaisesta mediatodellisuudesta juuri on kyse myös Millerin teoksessa. Televisiolla on siinä varsin merkittävä rooli. Tässä työssä jo aiemmin havainnollis-

²⁶ Vattimo 1989, 17-18.

²⁷ Ibid., 16.

²⁸ Ibid., 35.

tettiin, kuinka kerronnan tasolla televisio mediana sekoittuu sarjakuvakerronnan muotoon: sarjakuvan ruudut ovat paikoitellen TV-ruutuja, joissa näytetään uutiskuvaa. Television muotokieli tavallaan siis jäsentyy sarjakuvakerronnan kieloppiin. Tyylinä se on tavallaan yksi suostuttelun muoto, jolla lukija vahvemmin kiinnittää fiktion maailmaan, sillä onhan televisiouutiset tavallaan dokumenttia, jonkinlaisia aihetodisteita tapahtumien kulusta. Toisaalta uutisten haastatteluis- ja keskusteluohjelman osioissa esitetään erilaisia tulkintoja tapahtumien kulusta, kaupungin yhteiskunnallisesta tilanteesta ja erityisesti Batmanin toimista. Nämä usein toisistaan poikkeavat näkemykset muodostavat juuri sen ”monien kuvitelmien kiistan”, josta Vattimo puhuu.

Mediatila on esittämisen tila, teatteria, joka sekoittuu todellisuuteemme ja jäsentää maailmankuvaamme. Kaupunki tapahtuu paitsi kaduilla, niin myös mediassa. Ja media on yhtä tosi kuin todellisuus, siitä on jopa helpompi saada kiinni, median tekstit ovat ymmärrettävämpiä kuin esimerkiksi oma sosiaalinen elämä. Medioissa usein uutisoidaan joukkoja tai yksilöitä kohdanneita murhenäytelmiä, usein illan uutiset saattavat olla täynnä hirvittävää kuvastoa maanjäristyksistä pommiräjäytyksiin. Tällaiset kollektiiviset murhenäytelmät eivät vielä sinänsä täytä klassisen tragedian ominaispiirteitä, mutta toisinaan jotkut mediatekstit nousevat yli muiden traagisuudessaan, ja niissä tulee esille muitakin piirteitä kuin pelkästään murheen synkkyys ja suuruus. Frank Millerin teoksessa television uutiskuvat eivät niin ylevämielisille tasolle kuitenkaan yllä, vaan televisio kuvataan lähinnä suurena saippuaopperana, jossa totuus ja valhe, aitous ja propaganda sekoittuvat toisiinsa, suureksi kudelmaksi, jonka ainoa tarkoitus on viihdyttää ihmisiä. Millerin teoksessa kuvattu mediatila on paitsi kerronnallinen tehokeino ja tarinan tapahtumien kommentaattori, niin myös kriittinen kannotto television hallitsevuutta kohtaan yhteiskunnassamme.

Mediatila hämärtää tilan, televisiosta avautuu maailma. Jean Baudrillard on kirjoittanut tilan muuttumisesta käsitteenä television vaikutuksesta:

Kadusta tulee studion, toisin sanoen tapahtuman epäpaikan, tapahtuman virtuaalisen paikan jatke. Kadusta itsestään tulee virtuaalinen tila. Siitä tulee massojen ja välineen lopullisen sekoittumisen paikka, teon ja merkin reaaliajassa tapahtuvan sekoittumisen tila-²⁹

²⁹ Baudrillard 1995, 73.

Tämä sopii hyvin kuvaukseksi esittämisen tilasta. Varsinainen tapahtuma ja sen konteksti, tila, esitetään epäpaikassa. Se monistuu lukemattomiksi televisio-ruutujen kuvapinnoiksi. täyttämään televisioiden tyhjiä ruutuja. Tila on olemassa yhtä aikaa kahtaalla: omana fyysisenä itsenään ja oman itsensä representaationa. Etäisyydet häviävät, tämä hajautunut tila mahdollistaa tavoitettavuuden, katsoja pääsee seuraamaan vaikkapa uutiskuvaajien helikopterista avautuvaa näkymää Batmanin ja Jokerin taistelutantereelle huvipuistoon³⁰.

Tilan ja paikan mytologiat

The Dark Knight Returns sisältää myytinomaisia aineksia. Jo supersankarien läsnäolo tekee teoksesta yliluonnollisen, etenkin Batmanin rinnastaminen lepakkoon. Joissakin paikoissa on vahvoja mytologisia merkityksiä, ne ovat luonteeltaan symbolisia esittämisen tiloja, joiden merkitys on tavallisen kokemuksen ylittävää. Esimerkkinä sellaisista ovat Lepakkoluola, Batmanin vanhempien surmapaikka ja Teräsmiehen kosketus luonnonpaikkoihin.

Lepakkoluolan pimeyden Batman löysi jo poikana, monta vuotta ennen kuin hänen vanhempansa kuolivat. Tai oikeastaan pimeys löysi hänet ja otti omakseen.³¹ Lepakko on luolan henki, luola taas Batmanin koti ja turvapaikka. Sinne hän pakenee kuin eläin nuolemaan haavojaan ja vahvistumaan. Luolassa paljastuu Batmanin energian lähde: paha ei voiteta kauniilla sanoilla tai hyvillä teoilla, vaan pimeällä voimalla, joka ruokkii väkivaltaista koston enkeliä. Lepakkoluola on maan alla, Gotham Cityn järjestyksen ja lakien saavuttamattomissa, se ei paikkana ole samasta maailmasta vaan siinä on jotakin maagista. Sen vaikutus Bruce Wayne/Batmanin olemukseen ja persoonaan jää avoimeksi. Maailmassa, jossa Teräsmies on mahdollinen, voisi kuvitella mahdolliseksi myös jonkinlaisen ”voiman” olemassaolon Lepakkoluolassa. Tarinassa usein kuvataan lepakoita Batmanin lähettyvillä, mutta tietysti nämä ovat tulkittavissa myös endogeenisiksi, päähenkilön sisäistä maailmaa kuvaaviksi merkeiksi.

³⁰ BOOK IV, 5.

³¹ BOOK I, 10-11.

Toinen mytologisoitu paikka on Batmanin vanhempien surmapaikka. Se on merkki, joka toistuu läpi koko kaupungin, sillä katulamppuja mahtuu kaupunkiin lukuisia. Se on myös merkki, joka tavallaan suljetaan tarinan lopussa. Batmanin tarina loppuu paikkaan, mistä kaikki sai alkunsa.³² Katulamppu tuo paikkana



Kuva 20 Äiti Maa. BOOK IV, 26.

oman merkittävän lisänsä Batmanin myyttisen olemukseen. Lepakkoluola edustaa luontoa, mutta katulamppu Batmanille tärkeänä merkinä on osoitus hänen urbaanista puolestaan. Batmanin myytissä luonto ja kaupunki kohtaavat.

Batmanin tarun lopettaa Teräsmies, joka tuo tarinaan mukaan oman mytologiansa. Suurin osa Batmanin lukijoista todennäköisesti tuntee myös Teräsmiehen. Teräsmies ei tässä tarinassa kuitenkaan ole hyvä sankari, vaan politiikan turmelema, isänmaallisuuden nimissä objektiiviset arvonsa ja puolueettoman oikeudenmukaisuutensa myynyt. Siitä huolimatta Teräsmies on

supersankari; hänen ylliluonnolliset kykynsä ja voimansa perustuvat aurinkoon, sen keltaiseen energiaan. Teräsmies ei ole kaupungin lapsi, hän on tullut tähdistä. Kohtaus, jossa ydinpommin heikentämä Teräsmies hakee maahan varastoituneesta energiasta voimaa, on uskonnollisesti virittynyt. Maa on pyhä, Teräsmiehen voimien äiti, jota hän rukoilee. Ja hänen rukouksiinsa vastataan³³.

³² BOOK IV, 38.

³³ BOOK IV, 27.

Väkivallan alttarit

Väkivalta kuuluu olennaisesti Batman-tarinaa. Väkivaltaisissa kohtauksissa yhdistyy liike, raakuus ja estetiikka. Se on Batmanin ominta aluetta, lihan teatteria, johon lukija kutsutaan katsojaksi. Väkivaltaiset kohtaukset eivät ole summittaisia otoksia, vaan tarkoin harkittuja arkkitehtonisia kokonaisuuksia. Tila, jossa väkivalta esitetään, lisää aktiin merkityksiä. Ja väkivalta taas merkitsee tiloja, muovaa paikan henkeä. Väkivallalle "rakennetut" esittämisen tilat eivät tässä tarinassa viesti moraalista, ei esimerkiksi ole pohdintoja siitä, onko väkivalta vähemmän iljettävää kadulla kuin kirkossa.

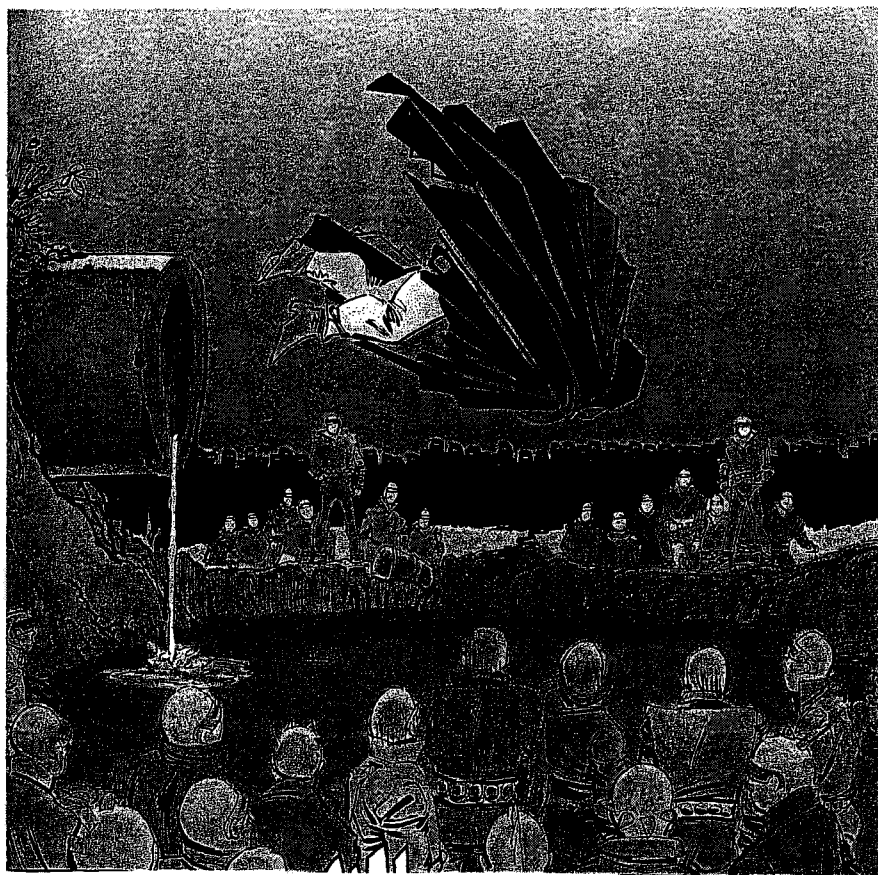
Osa näyttämöistä on jonkinlaisia laboratorioita tai "operaatiopöytiä" kuten Batman itse asiaa luonnehtii³⁴. Niissä Batman on tilanteen herra, hänen liikkeensä ovat suunnitelmallisia ja vastapuoli on uhrin asemassa, alistettuna. Tällaisissa tiloissa Batman on joko ikään kuin näyttämön ulkopuolella, näkymättömissä, josta hän iskee uhriinsa, tai sitten Batman on esillä mutta suvereeni operatiivinen johtaja, jonka voittoon kaikki merkit viittaavat.

Ensimmäisestä tilanteesta esimerkkinä vaikkapa panttivangin vapauttaminen kerrostalohuoneistosta. Kolme aseistautunutta jengiläistä on ottanut panttivangiksi pienen lapsen, miljoonaperijän, ja vaatii tästä suuria lunnaita. Huoneiston ovi on lukittu, mutta yllättäen rosvot havaitsevat sen aukeavan. Lukija tietää jo tässä vaiheessa, kuka on asialla. Rosvot ovat tarjottimella Batmanille, joka iskee vaikka seinän läpi; näkymätön vihollinen, joka antaa itsestään vain uhkavia indeksaalisia merkkejä: äänet, lepakko ja heittoase. Asetelma on kuin jossakin psykologisen kauhun värityksessä elokuvassa.³⁵ Tällainen tila on vallankäytön ja kontrollin tila, Batman voi hyödyntää suvereeniuttaan, vastus on varteenotettavaa mutta ei tasaväkistä. Batman alistaa kohteensa jo sijoittumisellaan. Tila on uhrille vankila, jossa hän epä tietoisena tulevasta joutuu tyytymään kohtaloonsa. Batmanin valta on tarkkailijan valta, hän näkee mutta uhri ei.

Hieman erilainen tilanne on kaksintaistelu mutanttien johtajan kanssa. Batman on edellisellä kerralla kokenut tappion, mutta nyt hän on paremmin valmistautunut. Mutakuoppa on kuin kreikkalainen amfiteatteri tai sirkusareena, jossa gladiaattorit kamppailevat toisiaan vastaan. Paikka on jättömaata, minne kau-

³⁴ BOOK II, 45.

pungin saasta päätyy ja nyt myös rikollisetkin ovat sinne tiensä löytäneet. Areenamaisuus tekee taistelusta näytöksen, ja tilallinen asettelu johtaa siihen, että Batman ei taistele ainoastaan nujertaakseen vastustajansa, vaan myös näyttääkseen voimansa katsojille.



Kuva 21 Areenamaisuus tekee väkivallasta lihan teatteria. BOOK II, 43.

Mutakuopan ympärille kerääntyneillä mutanteilla on oma osuutensa tilan luomisessa, he ovat yleisöä yhdessä lukijan kanssa ja kommentoivat tapahtumia, asettuvat ikään kuin samalle tasolle lukijan kanssa. Lukijalla ei ole mitään etulyöntiasemaa heihin nähden, hän ei tiedä sen enempää kuin kuvan läsnäolijatkään. Operaatio on siis aivan toisenlainen kuin esim. kerrostalohuoneiston panttivankidraamassa, se oli suljettu mutta tämä on avoin. Taistelevien osapuolten alkukantainen maskuliinisuus korostuu esittämisen tilassa, sillä heidän tulee osoittaa voimansa, miehisyytensä.

³⁵ BOOK II, 6-7.

Lopputuloksen selvittyä täysikuu näyttää kasvonsa voittajalle.³⁶ Täysikuuhan on Batmanin merkin tausta ja osaltaan luomassa symbolista maisemaa, sillä aina kun kuu näkyy tämän sarjakuvan kuvissa, se on täysikuu. Ja kuu näkyy varsin usein, niin usein että kyse ei voi olla kuun luonnollisesta vaihtelusta, vaan maiseman mystifioimisesta, yö on Batmanin puolella.

Toisenlaisia esittämisen tiloja väkivallalle ovat speaktaakkelit, joissa liikutaan paljon ja joissa Batmanin kohtalokin on enemmän tai vähemmän vaakalaudalla. Speaktaakkelinomaiset väkivaltakohtaukset ovat tuttuja toimintaelokuvista. Speaktaakkelista hyvän esimerkin tarjoaa kattotasanteilla ja ilmassa käytävä kamppailu Batmanin ja Harvey Dentin välillä. Mutakuopassa on vastassa toinen ihminen, mutta katoilla joutuu muutenkin koetukselle, koko ajan vaarana on putoaminen. Vanhalle Batmanille tilassa liikkuminen on suoriutumista, kohtauksessa on paljon etäisyyksiä ja pudotuksia. Kattotasanteiden päälle ja niiden väliinkin sijoittuva toiminta on esittämisen tilan luonteen takia omiaan korostamaan jonkinlaisia yleviä, kuolemaa uhmaavia piirteitä Batmanissa. Juostessaan sadan metrin korkeudessa vaijeria pitkin talolta toiselle Batman toteaa:” In ten years I’ve never felt so calm. So right. This would be a fine death...”³⁷

Esittämisen tilana kattotasanteet ovat mielenkiintoisia arkkitehtonisen muotokielensä takia. Alhaalla kaduilla on huomattavasti enemmän merkkejä ja liikettä kuin katoilla. Seikka, jota sarjakuvassa ei juuri esitellä, on kattotasanteiden hiljaisuus. Suurkaupungeissa on liikettä jonkin verran yölläkin, silloin roskakuskit ja katujen siivoajat työskentelevät kaduilla ja kujilla, joilla päiväsaikaan on liian paljon liikennettä, jakeluautot ja postit ajavat öisin, samoin juhlijat ja yötyöläiset matkaavat öisessä kaupungissa. Tästä ei kerrota Millerin teoksessa, mutta se on pääteltävissä kaupungin fyysisen struktuurin perusteella. Mitä korkeammalla kattojen tasolla liikutaan, sitä vähemmän hälyä, niin kuuluvien kuin näkyvienkin merkkien hälyä. Hiljaisuus on tyhjyyttä, ilmanalaa vailla ääniä. Pimeys peittää sarjakuvassa mahdolliset äänen aiheuttajat, ja siksi hiljaisuus korostuu kuvissa, joissa Batman seisoo yön pimeydessä jollakin katolla³⁸. Hiljaisuus ei ole pelkästään esittämisen tila, vaan se on myös yksi Batmanin metodeista. Hiljaa

³⁶ Ibid, 45.

³⁷ BOOK I, 43.

³⁸ BOOK II, 6.

oleminen, tarkkailijan rooli on hänelle soveltuvaa vallankäyttöä, hiljaista kontrollia, joka muuttuu hetkessä räjähtäväksi toiminnaksi sopivan hetken tullen.

Karnevalistinen speaktaakkeli puolestaan on Batmanin ja Jokerin lopullinen välienselvittely huvipuistossa. Siinä ei ole samanlaista monumentaalista varmuutta, vaan huvipuisto on sekava taistelun näyttämö, täynnä semioottista hälyä ja ihmisiä. Maisema korostaa Jokerin luonnetta: Jokeri on hullu klovnini, vaarallinen ja ennalta arvaamaton. Jokeri pakenee Batman perässään Peilitaloon ja sieltä Rakkauden tunneliin. Paikat symboloivat Jokerin hulluutta ja hänen kummallista rakkauttaan vihollistaan Batmania kohtaan. Peilitaloa on käytetty usein elokuvien toimintakohtauksissa. Henkilöt monistuvat kuviksi, joista jokin on se oikea vihollinen. Peilit monistavat väkivallan merkkejä, aseita ja vihollisen kasvoja on joka puolella. Ei riitä, että tuhoaa nuo merkit, on myös tuhottava niiden sisältö, merkitty.



Kuva 22 Peilit monistavat väkivallan merkkejä. BOOK III, 42.

Rakkauden tunneli taistelutantereena taas on ristiriita, josta ammentuu merkityksiä kahden vihamiehen viimeiseen taisteluun. Se on luola, mutta ei aito kuten

Lepakkoluola, vaan lasikuidusta ja metalliputkista koottu illuusio. Rakkauden tunneli ei edes vaikuta kovin romanttiselta paikalta, pikemminkin se muistuttaa Tuonelan virtaa, joksi se tarinassa muodostuu. Jokeri kuolee, mutta hänen kuolemansa tahraa Batmanin maineen lopullisesti: yleisö pitää Batmania murhaajana, vaikka Jokeri itse asiassa tekeekin itsemurhan. Jokeri ei onnistu tappamaan Batmania fyysisesti, mutta kenties hän ei haluakaan. Hän onnistuu kuitenkin tekemään Batmanista yhä useamman silmissä vaarallisen rikollisen, myytti murenee³⁹.



Kuva 23 Uhrilammas alttarilla. BOOK IV, 38.

Väkivallan alttareista jonkinlaisen sakraalin uhrauksen puitteet löytyy sarjakuvan viimeisiltä sivuilta, kun Teräsmies käy Batmanin kimppuun. Batmanin valekuolema on hänen uhrinsa, jotta hän voisi elää. Lyhtypylvään voimanlähteeseen kahlittuna Batman on kuin uhrilammas alttarilla, hänelle kaikkein pyhimässä paikassa, missä hänen vanhempansa on murhattu. Katulampun alla symbolisoituu myös Gotham Cityn urbaani synkkyys: siinä on Batmanin juuret, joiden varassa hän seisoo valmiina kohtaamaan Teräsmiehen, jonka juuret ovat tuhoutuneella planeetalla ja joka saa voimansa luonnosta, auringosta. Paikalla on vahva identiteetti, niin vahva, että Batman on visusti varonut tunnelman särkymistä. Hän ei esimerkiksi ole potkaissut

³⁹ BOOK III, 47.

iänikuista roska-astiaa pois jaloistaan ratkaisevan taistelun edellä, vaan se on kumollaan hänen vierellään, hauraana ja nuhruisena.

Batmanin ja Teräsmiehen kohtaaminen on monien muidenkin vastakainasettelujen kohtaamista. Teräsmies on galaktinen, ei kaupunkilainen, ja hän saa energiansa auringosta eikä kaupungin sähköverkosta kuten Batman tarinan lopullisessa välien selvittelyssä. Auringon voima on neutraalia, siihen ei liity minkäänlaisia normatiivisia väitteitä tai mielikuvia. Mutta kaupunki energianlähteenä ei ole tahraton, kaupungin sähköenergia on keinotekoisia, ihmiskäsin rakennettujen koneiden luonnosta ammentamaa.

III GOTHAM CITY DYSTOPIANA

1. Urbaani utopia/dystopia

Utopian käsite

Utopia on lähes viisisataa vuotta vanha, Thomas Moren kehittänyt käsite. Se voidaan tulkita kahdellakin eri tavalla. *Topos* merkitsee kreikaksi paikkaa ja etuliite on johdettu joko sanasta *ou*, ei, tai sitten sanasta *eu*, hyvä. Ernst Bloch, joka 1900-luvulla vaikutti paljon utopia-ajatteluun, tulkitsee utopian toivona. Klassinen utopia tarkoittaaakin toivottavaa tilaa¹. Blochin lisäksi toinen keskeinen utooppisen ajattelun puolesta puhuja viime vuosisadan alkupuoliskolla oli Karl Mannheim. Kirjassaan *Ideology and Utopia* (1936) hän tekee jaon spatiaalisiin ja temporaalisiin utopioihin. Moren utopia edustaa spatiaalista utopiaa, sillä se perustuu vallitsevien olojen kritiikille. Ajallisesti sillä ei kuitenkaan ole ulottuvuutta. Temporaalinen utopia on taas omalle ajallemme tyypillisempi, se suuntautuu selkeästi tulevaisuuteen.² Siinäkin on kuitenkin tilallinen ulottuvuus vahvasti läsnä, sillä utopiassa usein luodaan jonkinlainen paikka, jolla on selkeä rakenne ja muoto, esimerkiksi kaupunki tai yhteiskunta

¹ Rahkonen 1996, 5.

² Mannheim 1972, 185.

Tila on kategoria, jonka avulla ihminen jäsentää maailmaa. Se on mahdollisuus, rakenne, jonka voi ottaa haltuun. Eskapismi, kaipuu jonnekin muualle, suuntautuu myös paikkaan. Maailma, jossa ihminen elää vakiintuneiden ja usein itse luomiensa rajojen sisällä, on mielen vankila, ja tässä vankilassa ihmisen mielenkiinto suuntautuu kaltereiden ulkopuolella olevaan tuntemattomaan. Ihminen luo itselleen merkityksiä siitä ympäristöstä, jossa hän elää, ja syntyy toivo muutoksesta, että kaikki olisi toisin jossain muualla, kenties jopa oma persoonakin. Eskapismi on reitti mielen maisemien äärelle, mutta siitä puuttuu jotain utopialle olennaista. Eskapismi on kaukokaipuuta, mutta utopia on usein valmis tekemään myönnytyksiä ja jopa suuria uhrauksia rakenteensa pysyvyyden ja uskottavuuden tähden. Nykyistä parempaa maailmaa ajatellessa ollaan valmiita luopumaan monista mukavuuksista, jotta planeetan saasteettomuus mahdollistuisi.

Utopian vastakohta on dystopia, anti-utopia. Gotham City edustaa jossain määrin anti-utopiaa, tosin sen yhteiskunnallista rakennetta ei ole määritelty kovinkaan tarkasti, mutta jonkinlaista apokalyptista voimaa siinä on havaittavissa. Gotham City on pelkkää kuvitelmaa, mutta samalla mahdollinen, koska siinä on merkkejä, jotka ovat olemassa myös tässä ja nyt, sekä merkkejä, joita ei meidän ajastamme juuri löydy, mutta joiden voisi kuvitella syntyvän nykyisten merkijärjestelmien ja yhteiskunnallisen todellisuuden jatkoksi. Järjetön väkivalta, jengit, ääri-ilmiöt, television ylivalta ja hallitsevuus ovat jo oman aikamme piirteitä, eikä tarvita Delfoin oraakkelia kertomaan, että näissä ongelmissa piilee vaarallista potentiaalia tilanteen huonontumiseen.

Kaupunkia on usein käytetty jonkinlaisen järjestysutopian peruselementtinä. Esimerkiksi jo Antiikissa Platon kehittänyt valtiofilosofiaansa luomalla mielessään mahdollisimman hyvän kaupunkivaltion. Järjestysutopiassa ongelma keskittyy kysymyksenasetteluun ”vapaus vai tasapaino”. Vapauden hinta on järjestyksen puute ja tasapainon hintana taas pakkokeinot, rajoitukset ja etuoikeuksista luopuminen. Sama ongelma liittyy poliittiseen vastakkainasetteluun liberalismiin ja kommunitarismiin välillä: vapaus vai tasa-arvo? Ei ole varmaankaan sattumaa, että utopiat yleensä ovat perusluonteeltaan varsin kommunitaristisia ja totalitaristisia. Gotham Cityssä järjestys romahtaa tyystin, samoin usko ja oikeastaan myös mahdollisuus demokratiaan. Ihmiset esitetään kykenemättöminä huoleh-

timaan itsestään: he ovat arvoiltaan kovia ja itsekeskeisiä, mutta silti he tarvitsevat aina johtajan, jota seurata.

Utopian merkitys on sen kyvyssä herättää ajatuksia tulevaisuudesta. Sillä on kasvatuksellinen ja koulutuksellinenkin funktio, sillä ihminen pystyy paremmin sopeutumaan tuleviin tilanteisiin, jos hän on ennakoanut niitä. Tämä on yksi peruste mielikuvituksen vapaalle lennolle kirjallisuudessa. Amerikkalaisen kirjailijan Alvin Tofflerin mielestä koulutuksen on muututtava tulevaisuuden kouluttamiseksi. Siten pystytään välttämään tulevaisuushokki. Paitsi utopiakirjallisuutta, Toffler suosittelee koulutuksessa käytettävän tieteiskirjallisuutta.³ Tulevaisuuden visioissa heijastuvat oman aikakauden toiveet ja pelot, ihanteet ja uhkakuvat.

Urbanin romantisointi

1800–1900-luvun taitteessa, voimakkaan kaupungistumisen aikana, urbaani oli uusi, mielenkiintoinen ja romantisoitukin ilmiö. Kaupunki näyttäytyi henkisen toimeliaisuuden keskuksena, kohtaamispaikkana, uuden edistyksellisen aikakauden merkinä. Silloin vallitsi vielä vahvana edistysusko; teknologinen kehitys - koneet, sähkö ja tehokkaammat kulkuvälineet - toi toivoa elämän helpottumisesta.

Charles Baudelairin vuonna 1857 kirjoittama runoteos *Pahan kukkia* (*Les Fleurs du mal*) on vaikuttanut paljon käsitykseen modernista kaupunkikokemuksesta. Saksalainen Walter Benjamin oli aikoinaan hyvinkin innoittunut Baudelairin tuotannosta, analysoi sitä ja kehitti sen pohjalta uusia ajatuksia kaupunkimaisemaan liittyen. Erityisesti Benjamin nostaa esille flaneurin käsitteen. Väkijoukko oli 1800-luvun ilmiö. Teollistuminen oli kiihkeää ja kaupunkeihin muutti huomattavasti asukkaita. Kaupungeissa ei ollut juurikaan mitään kulkuneuvoja, joten väestö liikkui jalan. Jalkaisin liikkuva massa koostui kaikentlaisista ihmisistä, se oli mielenkiintoinen kuvauksen kohde kirjailijalle tai taiteilijalle. Baudelairille väkijoukko merkitsi niin paljon, että hän kirjoituksissaan

antoi sille sielun. Flaneur on eräänlainen kuljeksija, jonka kohtaamisista tämän väkijoukon kanssa Baudelaire sai inspiraatiota.⁴

Benjamin puhuu flaneurista tyynenä tarkkailijana, tyyppinä, joka voi kuljeksella verkkaisesti pitkin katua ihmisten touhuja ja kiireitä tarkkaillen. Tärkeää on, että flaneur säilyttää tietyn etäisyyden väkijoukkoon. Jos flaneur alkaa kulkea ihmisten mukana, hänestä tulee helposti yksi heistä. Kaupungissa, missä joukkotilaisuus olisi yleistä, ei olisi sijaa flaneurille. Myös nykypäivän liikenne ongelmallistaa flaneurin käsitettä monin paikoin.⁵ Nykyajan flaneur onkin periaatteessa siirtynyt ostoskeskuksiin. Benjaminin mukaan tavaratalo on flaneurin viimeinen turvapaikka⁶

Flaneeraus on modernin subjektin vaellusta kaupungissa. Hän tavallaan ”kylpee” väkijoukossa, saa energiaa siitä. Jos ajattelee flaneurin liikettä tilassa Harveyn kategorioden mukaan, niin flaneur tavallaan uusintaa tilaa, muuttaa sen merkityksiä. Esimerkiksi liikenne ei merkitse hänelle pelkästään materiaalin liikkumista, flaneurin kuljeskelu on eräänlaista kommunikaatiota massan kanssa. Flaneur muuttaa tilan materiaalisuuden ja esittämisen käytännöt helpommin esittämisen tiloiksi, kuvitelluiksi tiloiksi. Flaneur kokee tilan rituaaliset merkitykset, hänelle väkijoukon kohtaaminen on paitsi kommunikaatiota niin myös rituaali.

Eksistentiaalisemiottiikan näkökulmasta flaneur on mielenkiintoinen hahmo. Hänen kuljeskelunsa on eräänlainen kommunikaatiotilanne, mutta voi siinä ajatella olevan syvempiäkin merkityksiä. Benjamin kuvailee flaneuria Baudelairen runoudessa näin:

Juuri tämä suurkaupungin väkijoukon kuva on tullut määrääväksi Baudelairella. Kun hän tunsi voiman, jolla se imi hänet mukaansa ja teki hänestä flaneurina yhden heistä, ei tunne sen epäinhimillisistä ominaisuuksista silti jätä häntä. Hän tekee itsestään rikostoverin ja erottaa itsensä miltei samalla silmänräpäyksellä siitä. Hän antautuu vallattomasti suhteisiin sen kanssa singotakseen sen äkkivieraimmalla yhdellä halveksivalla katseella tyhjyyteen.⁷

Tämän voisi hyvin tulkita eksistentiaalisemiottiikan kannalta. Flaneurilla on ambivalenssi suhde väkijoukkoon ja omaan olemisen tapaansa. Hän joutuu välillä

³ Toffler 1972, 467-471.

⁴ Benjamin 1986b, 29.

⁵ Ibid., 45.

⁶ Benjamin 1986a, 52.

⁷ Benjamin 1986b, 44.

sulkeistamaan väkijoukon pois jottei itse liukuisi osaksi sitä. Hänellä on siis mahdollisuus liikkua pois arkikokemuksen maailmasta. Palatessaan takaisin Daseiniin hän voi antaa uusia merkityksiä kokemusmaailmansa merkeille.

Flaneurin asema nykyajan urbaanin romantisoijana on kuitenkin häviävä. Frank Millerin näkemys suurkaupungista ei ole modernin romanttinen. Flaneeraus tuskin on mahdollista paikassa, jossa voi joutua väkivallan uhriksi. Flaneerauksen rituaalin Gotham Cityssä korvaakin televisio: median välityksellä katsoja voi turvallisesti aistia tunnelmia paikoista ja ihmisistä, heittäytyä virran vietäväksi ja tempautua siitä irti halutessaan — napin painalluksella. Kätevää, mutta kovin vieraantunutta.

Utopian loppu

Gotham City on dystopia, kauhukuva, ennustus sekä yhteiskunnan että kaupungin ajautumisesta kaaokseen. Kaupunki voi tuhoutua kertomuksissa monella eri tavoin; japanilaisissa sarjakuvissa on erityinen trendi kaupungin totaalisen tuhon esittämiseen. Godzilla-sarjakuvissa ja -elokuviissa kaupunkiin saapuu hirviö aiheuttaen suurta tuhoa tai pahimmassa tapauksessa kaksi hirviötä taistelevat keskenään keskellä kaupunkia, mistä seuraa mittamattomia vahinkoja. Lisäksi kaupunkia suojeleva armeija aiheuttaa yleensä vahinkoa ympäristölle yrittäessään tappaa hirviön. Tällaista maanista mieltymystä suurkaupungin tuhoamiseen on selitetty mm. japanilaisten traumalla, Hiroshiman pommituksella. Myös maanjäristyksen uhka esimerkiksi Tokiossa tekee aiheesta aina ajankohtaisen. Kun kaupunki tuhotaan fyysisesti, oli kyseessä sitten maanjäristys tai lisko, tuhon luonne ei ole missään määrin moraalista. Mutta Millerin teoksessa *The Dark Knight Returns* merkittävää on kaupungin moraalinen rappio, yhteiskuntaa ylläpitävän rakenteen tuhoutuminen.

Mielenkiintoista tässä kauhukuvassa on ensinnäkin eräänlainen *paikkojen turmelus*. Rikollisjoukkiot, mutanttien jengit, valtaavat alaa kuin syöpäkasvain. Rikollisjoukkioiden syntyä ei selitellä millään yhteiskunnallisilla syillä, mutta yhteiskunnallisen arvoperustan kyynistyminen ja järjestelmän rakenteen heikkous

lienee vaikuttavia tekijöitä. Yhteiskunta on arvoiltaan varsin amerikkalainen, liberaali moraalilla kukoistaa sanan negatiivisessa merkityksessä: vahvat selviävät, heikoille ei ole sijaa. Tällaisessa arvomaailmassa on luotu mahdollisuus rikollisuudelle. Paikkojen turmelus saastuttaa kadut tavallisille ihmisille käyttökelvottomiksi, päiväsaikaankaan ei ole suojaa. Paikkojen turmelus kuvastuu Jokerinkin toimissa hänen jakaessaan myrkkyyjätelöitä lapsille huvipuistossa⁸. Ja paikkojen turmelusta edustaa kaiken kauniinkin esittäminen negatiivisessa valossa, esimerkiksi arvonsa ja periaatteensa myynyt Teräsmies poseeraamassa auringonpaisteessa kauniilla kukkakedolla⁹ tai Valkoisen talon puhtaudessa majaileva höperö presidentti¹⁰.

Pahuus tai moraalittomuus ruumiillistuu tilaan. Kaupunki ei koostu pelkäämistään kaduista ja rakennuksista, vaan myös ihmisistä, arvoista ja järjestyksestä. Millerin kaupunkikuvauksissa erityisesti Sin City -sarjassa puhtaan yksilöllisten arvojen hallitsevuus korostuu erityisesti, siinä poliisit esitetään samanlaisina kuin rikolliset, he ajattelevat vain omaa etuaan. Gotham City kuvaa sitä, että kaupunkia ei ole rakennettu moraalisiin periaattein. Jos niin olisi tehty, silloin kaupungin rakenteen tulisi ilmentää hyveellisyyttä. Frank Millerin sarjakuvassa ihmiset ilmentävät yhteiskuntarakenteen rappiota. Ihmisillä ei ole omaa identiteettiä, ei minkäänlaista oikeudenmukaista arvoperustaa, joten he kaipaavat johtajia, jonkin lipun, jonka alle ryhmittäytyä. Siksi mutantit vaihtavat tarinan lopulla leiriä Batmanin kannattajiksi tämän tapettua heidän johtajansa¹¹. Ja hetkenä, jolloin mutantit ovat vankilassa ja yhteiskuntajärjestys kaaoksessa katastrofin takia, hallitsemattomat ihmisjoukot ryntäävät kaduille. Kaupungin ja yhteiskunnan suurin piilee siinä itsessään, ihmisissä, joiden sieluissa kontrolloituna majaileva luonto on aina valmis taistoon sivilisaatiota vastaan.

Millerin kuvaama kaaos ei ole tuulesta temmattua, sillä mellakat ja mielenosoitukset ovat uutiskuvista tuttua arkea monissa maissa. Esimerkiksi New Yorkissa vuonna 1978 heinäkuun 14. päivä salama iski voimamuuntajaan ja pimensi New Yorkin yli vuorokaudeksi. Ihmiset ryöstelivät kauppoja ja mellakoivat. Yli kolme tuhatta pidätettiin, mutta pääosin poliisi joutui katsomaan tapahtumia voimattomana vierestä. Viranomaisten selvityksissä paljastui, että

⁸ BOOK III, 36.

⁹ Ibid., 14.

¹⁰ BOOK II, 28.

mellakoivat eivät olleet yksinomaan työttömiä ja köyhiä, vaan mukana oli myös toimeentulevia.¹² Mellakka, joka seuraa Neuvostoliiton lähettämän ydinaseen aiheuttamasta yhteiskunnallisesta luhistumisesta, on aivan vastaavanlainen paniikkireaktio. Ainoastaan Batmanin nouseminen sairausvuoteeltaan pelastaa tilanteen täydellisen riistäytymisen hallinnasta¹³.

2. Valta ja väkivalta kaupungissa

Yön ritari

Myytillä tarkoitetaan jumaltarua, kertomusta, jolla selitetään jotakin suurta ja ikuista. Myytin merkitys on alkujaan uskonnollinen. Se ei selitä olemassa olevaa tieteellisesti pätevällä tavalla, vaan on kulttuurisesti muovautunut kertomus.

Veijo Hietala kirjoittaa myyteistä populaarikulttuurissa:

Suosittu tv-sarjat ja elokuvat ovat myyttisiä tuotteita, joiden kautta tietyt ihmisryhmät tai kokonaiset kansakunnat käsittelevät ja terapoivat rituaalinomaisesti kulloinkin ilmassa olevia ristiriitoja ja uhkia. Esimerkiksi erilaiset väkivaltasarjat käsittelevät rituaalinomaisesti jokaisen ihmisen olemukseen väistämättä kuuluvan aggression ja sen kieltämistä edellyttävän yhteiskuntajärjestyksen välistä ristiriitaa.¹⁴

Roland Barthes kuvailee myyttiä merkityksenannon tavaksi ja muodoksi. ”Myytti on puhetta”, hän kirjoittaa ja tarkoittaa tällä sitä, että myytti ei ole objekti vaan diskurssi.¹⁵ Populaarit myytit eivät ole luonteeltaan välttämättä ”ikuista” alkupe-
rää, ne ovat luonteeltaan muuttuvia, palvelevat yhteiskunnan ja kulttuurin tar-

¹¹ BOOK IV, 9.

¹² Mitä missä milloin 1978, 65.

¹³ BOOK IV, 31.

¹⁴ Hietala 1996, 121.

¹⁵ Barthes 1994, 173-174.

peita kuten jumaltarut aikoinaan (ja vieläkin). *The Dark Knight Returns* on myytin tarina monella tasolla, se uusintaa vanhoja myyttejä sankaruudesta ja hyvän ja pahan taistelusta, mutta siinä ilmenee myös Hietalan kuvailemia rituaalinomaisia tapoja jäsentää yhteiskuntaa ja sen valtarakenteita.

The Dark Knight Returns on oman aikamme tuote; Gotham Cityssä on heijastuksia länsimaisen nyky-yhteiskunnan monista ongelmista. Siinä on kuitenkin joitakin ihmiseen ja ihmisen sosiaaliseen käyttäytymiseen liittyviä ikuisia aiheita, myyttejä. Myyttinen sankari on ollut olemassa varmasti niin kauan kuin on ollut puhetta, tarinoita, satuja. Ihmisillä on tarve rakentaa identiteettiään, etsiä ihanteita ja kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta. Sankari on merkki, jonka nimiin joukot voivat vannoa. Tällaisena sankarina Batman näyttäytyy Gothamissa, hänellä on omat kannattajansa. Toinen merkitys sankarilla on ihmisten moraalitajua alituisesti loukkaavien ilmiöiden esiintyminen yhteiskunnassa. Immanuel Kantin esittämä moraalinen Jumalan olemassaolon todistus perustuu siihen, että maailma on paha paikka, jossa hyvä ei välttämättä tule palkituksi. Se loukkaa meidän oikeustajua, joten on oletettava, että jos hyvä ei tule palkituksi tässä elämässä, niin sitten kuoleman jälkeen. Eli täytyy olla taivas ja Jumala, joka saanelee viimeiset tuomiot. Ihmiset ovat kuitenkin keksineet muitakin tapoja lääkittää maailmassa tapahtuvien vääryyksien aiheuttamia tuskia. Siksi on olemassa sankareita, muinaistarujen heeroksista ja puolijumalista aina nykypäivän Arnold Swarchzeneggerin kaltaisiin valkokankaan tähtiin. Kirjallisuus, elokuva, sarjakuva ja taide yleensä korvaa nykypäivänä uskonnon. Oikeutuksen vaatimus, joka ei elävässä elämässä pääse toteutumaan, toteutuu edes fiktiossa. Ja fiktiossa esitetyssä myyttisessä rakenteessa ilmenee ”hyvän struktuuri”, joka pitää toivoa yllä ankeassa maailmassa.

Sankarilla pitää olla vastus, muuten hänen suoriutumisensa ja voittonsa ei ole riittävän kovalla vaivalla ansaittua. Populaarikulttuurin myyttiset sankarit eivät välttämättä ole jonkin yhteisön nimissä taistelevia esikuvia. Myytin rakenne on moniulotteisempi, jos sankari kohtaa vastustusta myös sen yhteisön silmissä, jonka hyvinvoinnin eteen hän tekee töitä. Silloin sankari tavallaan toimii oikeuden nimissä, oikeuden toteutuminen on hänen pyyteetön päämääränsä, universaalinen myytti. Batman ei kuitenkaan tässä tarinassa ole täysin pyyteetön, häntä lietsoo eteenpäin oma kostonjanonsa, oma trauma vanhempien kuoleman takia.

Vastuksessa, jonka Batman kohtaa oman yhteiskuntansa, Gotham Cityn valtarakenteen taholta, on populaarimyytin yhteiskunnallisia aineksia. Ajatus siitä, että yhteiskuntajärjestelmä suosii ja suojelee rikollisia muun väestön kustannuksella on tyypillistä arki ajattelua nykypäivänä. Päivälehdissä keskustellaan ihmetellen raiskaajien ja pedofiilien lempeistä tuomioista, murhaajien mielentilatutkimusten vapauttavista lausunnoista, talousrikollisten ja politiikan tekijöiden kytköksistä ja poliisin voimattomuudesta ylipäätään. Batman ei asetu vastustamaan pelkästään rikollisuutta, vaan myös järjestelmää. Hän ei ole Yhdysvaltain lipun puolesta taisteleva patriotti kuten Teräsmies, vaan omaan moraalitajuunsa luottava lainsuojaton.

Valta, jota Batman käyttää on väkivaltaa. Se on suoraviivaista, aggressiivista ja keinoja kaihtamatonta. Batmanin väkivallassa on oma semanttinen hierarkiansa: tuliaseita ei saa käyttää, ne tekevät tappamisen liian helpoksi. Paradoksi: Batman yrittää poistaa tuliaseet maailmasta olemalla itse käyttämättä niitä¹⁶. Tämä tekee hänen väkivallastaan kunniakkaampaa ja maskuliinisempaa: heikot joutuvat turvautumaan aseisiin. Suvereeni väkivalta on keino luoda järjestystä kaaoksen keskelle. Batmanin vastustajien puheissa on järkeäkin: henkilö, joka asettuu lain ja järjestyksen yläpuolelle, omavaltaisesti tuomiten pahantekijöinä pitämiään ihmisiä, on liian kärjistynyt samastumisen kohde. Monille Gotham Cityn asukkaille se ei ole enää pelkkä terapeutin myyttinen rakenne vaan lihaksi tullut legenda, esimerkki, joka kiihottaa ihmisiä toimimaan.

Gotham Cityssä yhteiskunnallinen todellisuus on ajautunut pisteeseen, jossa valta merkitsee väkivaltaa ja väkivalta valtaa. Koko tarinassa ei juurikaan ongelmia ratkaista sovittelemalla tai neuvottelemalla. Ainoastaan pormestari uskaltautuu neuvottelemaan mutanttien johtajan kanssa kahden kesken; lopputuloksena mutanttijohtaja tappaa pormestarin raatelemalla tämän kurkun auki¹⁷. Kohtauksessa sopimuksenvarainen toimintastrategia asettuu oikeisiin kehyksiin Gotham Cityn yhteiskunnallisessa todellisuudessa.

¹⁶ BOOK IV, 21.

¹⁷ BOOK II, 35.

Jokerin hymy

Tarinan myyttistä rakennetta voisi tarkastella greimasilaisittain, siitä löytyy lähettäjä, auttaja, vastustaja jne. Ei ole tarpeellista kuitenkaan mallintaa itsestään selviä, kaikista sankaritarinoista löytyviä syvärakenteita, sellainen semioottinen näpertely ei ole tämän työn ensisijainen tarkoitus. Vallan ja väkivallan kannalta kiinnostava hahmo on Batmanin vihollisista se kaikkein mielenkiintoisin (ja pelottavin), Jokeri, joka tarinan alussa on sulkeutunut vankimielisairaalan asukki. Hänen rikollisen uransa on aikoinaan lopettanut juuri Batman itse, ja Jokeri on vangitsemisensä jälkeen vaipunut täysin puhumattomaksi vihannekseksi. Batmanin ilmaantuminen takaisin taistelukentälle on signaali, joka herättää Jokerin unestaan. Itse asiassa tapahtuman semioottinen luonne on kuvattu varsin mainiosti yhdellä sivulla. Puolet sivusta kuvaa aamuista Gotham Cityä, taustalla



Kuva 24 Jokerin hymy on Lepakko-merkin vastamerkki. BOOK I, 33.

näky Gotham Cityn Kaksi Tornia. Kaupunkikuvan päälle on asetettu televisio-ruudun muotoinen sarjakuvaruutu, jossa toimittaja puhuu edellisen yön tapahtumista, Batmanin paluusta. Televisiossa näkyy Batmanin tunnus, musta

lepakko keltaisen ympyrän (täydenkuun) päällä. Sivun alaosassa on kuvattu vankimielisairaalaan ja kyseistä aamuohjelmaa katsovan Jokerin reaktioita.

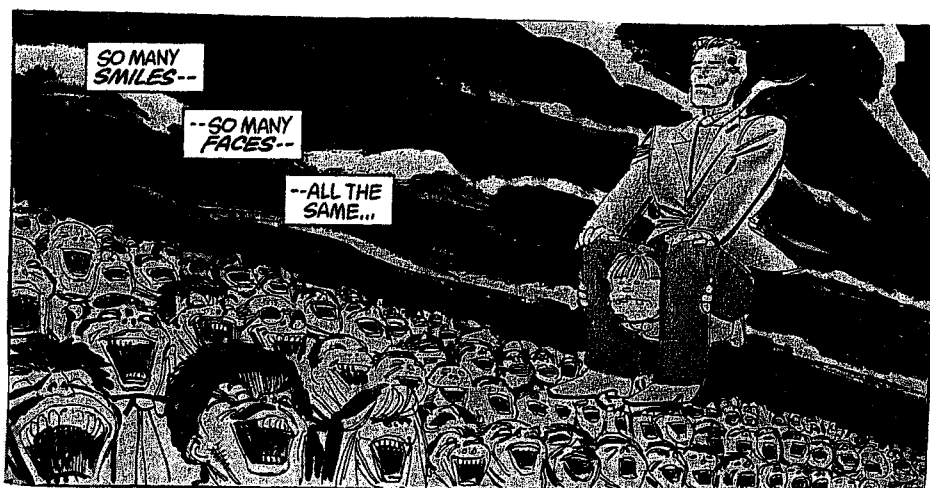
Lepakko-tunnus ei ole mikä tahansa merkki. Se herättää erilaisia tulkintoja, ja television toimittajat kiistelevät sen merkityksistä. Jokerissa se saa aikaan näiden kahden tulkinnan yhdistelmän. Ensin Lana-niminen toimittaja luonnehtii Batmania merkinä amerikkalaisen taisteluhengen syntymästä. Tämän aikana Jokeri reagoi Lepakko-merkkiin, hän herää horroksestaan. Hänessäkin herää taisteluhenki, halu elää, hänen elämällään on taas merkitys. Sitten toinen puhuja, Batmanin vastustaja Morrie, luonnehtii Batmanin olevan ainoastaan merkki mielipuolisesta, moraalisesti vaurioituneesta, paranoidista, vaarasta jokaiselle Gotham Cityn asukkaalle. Ja tämän lausun aikana Jokeri antautuu mielipuolisen hymynsä valtoihin. Jokerin hymy on Lepakko-merkin vastamerkki, jossa yhdistyy sekä taisteluhenki että mielipuolisuus, tuhoavassa ja negatiivisessa merkityksessä.

Jokerin toimintastrategiana on anarkia, hän ei tapa erityisesti hyötyä tavoitellakseen, hän vain tappaa. Ainoa tulkinta asialle on Jokeria hoitaneen tohtorin määrittelemä ”seksuaalista laatua oleva psykoosi”, jonka kyseinen tohtori tulkitsee Batmanin aiheuttamaksi¹⁸. Jokeri kutsuukin Batmania usein nimellä ”darling”. Seksuaalinen kieroutuma ei kuitenkaan selitä kaikkea. Jokeri hyökkää järjestelmää vastaan, valikoimatta hän aiheuttaa tuhoa kaupungille ja sen asukkaille. Jokerin perversiota suurempi hirvitys tarinassa on median kiinnostus häntä kohtaan. Media rakastaa rikollisia, suuressa keskustelutilaisuudessa Jokeria kohdellaan kuin lemmikkiä, mutta Jokeri tappaa kaikki kouristuksenomaisen hymyn aiheuttavalla myrkkyykaasulla¹⁹. Anarkiassa on havaittavissa poliittinen juonne, kun Jokeri apureineen menee partiolaisten juhlaan huvipuihtoon ja jakaa ilmaiseksi myrkkyyhattaroita²⁰. Partiolaisnuoret edustavat kansallista tulevaisuutta, tervehenkistä selkärankaa.

¹⁸ BOOK II, 22.

¹⁹ Ibid., 25.

²⁰ BOOK III, 36.



Kuva 25 "Amerikkalaisen hymyn ainoa sisältö on hymyilemisen välttämättömyys." BOOK III, 25.

Jokerin hymy on viesti ihmisille, hän nauraa heille itselleen heidän kuolleilla kasvoillaan. Ranskalainen kulttuuriteoreetikko Jean Baudrillard luonnehtii amerikkalaista hymyä identiteettittömyyden merkiksi, "ilon ja mielihyvän nolla-asteeksi".

Amerikkalaisen hymyn ainoa sisältö on hymyilemisen välttämättömyys. Se on kuin Cheshiren kissan²¹ virmistys, joka jää häilymään kasvoille vielä kauan senkin jälkeen, kun tunteet jo ovat kadonneet. [...] Samaa hymyä hymyilevät hautausoimistoissa ehostetut vainajat, jotka eivät ole kadottaneet toivoaan kontaktista edes tuonpuoleisessa. Mainosten immunisoiva hymy: "Tämä maa on hyvä, minä olen hyvä, me olemme parhaita."²²

Jokeri on taiteilija, joka näkee ja kokee ympärillään olevan autiuden, mitättömyyden. Ehkä hän on väärinymmärretty kansalaisaktivisti, jonka tekemiin "hymymurhiin" sisältyy kriittistä sanomaa. Hän ei itse tässä sarjassa naura, hän väläyttää hymynsä ainoastaan herätessään koomasta ja myöhemmin tehdessään itsemurhan omalla myrkyllään. Mutta muuten hän on vakava, elämä ei häntä innosta. Ainoastaan Batman, toinen systeemin ulkopuolella oleva henkilö, puhaltaa häneen henkeä.

²¹ Baudrillard viittaa Lewis Carrollin kirjan *Liisa ihmemaassa* kummalliseen kissaan, josta välillä näkyy pelkkä hymy.

²² Baudrillard 1991a, 68-69.

Mielikuvayhteisöt

Zygmunt Bauman on kirjoittanut nykyaikaa luotaavissa sosiologisfilosofisissa pohdinnoissaan mielikuvayhteisöistä. Michel Maffesoli tarkoittaa suurinpiirtein samaa käsitteellään uusheimolaisuus.²³ Bauman kirjoittaa artikkelissaan *Maailman uusi lumo* nykyajan ominaispiirteistä. Hän kirjoittaa ihmisistä, joilla ei ole vahvaa identiteettiä, jotka hakevat turvaa tyhjyyden pelolleen. Nämä ihmiset hakevat suojaa kuvitteellisista yhteisöistä, jotka eivät ole yhteisöjä perinteisessä mielessä, sillä näillä yhteisöillä ei välttämättä ole hierarkiaa, ei sääntöjä eikä omaa tiettyä reviiriä.²⁴ Kuvitteelliset yhteisöt ovat olemassa vain inhimillisessä mielikuvituksessa.

Kun ihmiset etsivät riittävän vahvaa auktoriteettia vapauttamaan heidät peloistaan, heillä ei ole muita keinoja kuin yrittää tehdä omista kuvitteellisista yhteisöistään vaikutusvaltaisempia kuin muiden kuvitteelliset yhteisöt, mikä onnistuu parhaiten nostamalla ne julkisen huomion valokeilaan.

²⁵

Tämä julkisuuden kaipuu johtaa yhä rohkeampiin me-hengen näytöksiin — esimerkiksi Bauman ottaa mm. lentokonekaappaukset, hautojen häpäisyt, julkisten tilojen valtaaminen ja kaupunkimellakat. Sen, miten tässä onnistutaan, ratkaisee Baumannin mielestä tapahtumien semioottiset, symboliset piirteet.

Riippumatta siitä, millaista vahinkoa aiotuille tai tahattomille uhreille esiintymisellä todellisuudessa tuotetaan, juuri symbolinen merkitys ratkaisee — se kuinka hyvin onnistutaan vangitsemaan yleisön mielikuvitus.

²⁶

Frank Millerin sarjakuvassa on juuri tällaisia mielikuvayhteisöjä, uusheimoja, joiden rooli kaupungin rakenteessa on merkittävä.

Mutantit on omiin heimotunnuksiinsa sonnustautunut jengi, jolla ei ole selkeästi järjestäytyntä organisaatiota, vaikka johtaja heillä kyllä on. Mutantteja yhdistää ainoastaan samanlainen yhteisöllinen tyyli ja jotkin rituaalit sekä anarkian lietsominen kaupungissa, mutta muuten he ryöstävät ja varastavat omista niissään, heillä ei ole vankkaa keskusjohtoista suunnitelmallisuutta niin kuin katujengeillä tai mafiaporukoilla usein on. Heidän voimansa perustuu voimakkaaseen mielikuvaan, joka takaa heille suuret kannattajajoukot. Ja suuret kan-

²³ Ibid., 302.

²⁴ Ibid., 207-208.

²⁵ Ibid., 40.

²⁶ Ibid., 40.

nattajajoukot taas aiheuttavat väkivaltaisuuksia, joka turvaa julkisuuden. Tämä on kauhukuva, joka mielipuolisuudestaan huolimatta ei kuulosta aivan mahdotomalta toteutuakseen ainakin pienemmässä mittakaavassa todellisuudessakin. Mielikuvayhteisöt ovat jo arkipäivää: saatananpalvojat, eläinaktivistit, nuorisomuodit, uusnatsit jne. Ne ovat kaikki paikkaan sitoutumattomia yhteisöjä, joihin kuuluvista suurin osa ei ole mitenkään järjestäytyneitä.

Mielikuvayhteisö on paikaton koti. Siihen voi astua pukiessaan tarpeelliset heimotunnukset ylleen, ja siitä voi poistua oman yksityisyytensä suojiin, omaan huoneeseensa missä muita yhteisön jäseniä ei ole. Gotham Cityssä yhteiskunnallinen rakenne on niin mitätön, että mielikuvayhteisöt ovat niskan päällä. Mutantit eivät ole ainoa sarjakuvassa esiintyvä joukko. Batmanin ja Jokerin ihailijoilla on omat tunnuksensa, he kantavat esikuviansa symboleita. Mielikuvayhteisön olemukseen kuuluu, että sitä ei voi nujertaa vangitsemalla sen kannattajat. Vangitseminen ei poista mielikuvaa, se saattaa jopa vahvistaa sitä. Niinpä Batmanin on pyrittävä nujertamaan tuo mielikuva yhteisön vahvuudesta, herätettävä voimakkaampi mielikuva omasta itsestään. Batman onnistuu ainakin osittain voittamalla mutanttien johtajan kaksintaistelussa.

Myös televisio synnyttää Gotham Cityssä yhteisöllisyyttä, muutenkin kuin lisätessään julkisuudella mutanttien yms. kannattajajoukkoja. Televisiossa jatkuvasti näytetyt väittelyt Batmanin tekojen oikeutuksesta tuottavat rituaalista yhteisöllisyyttä. Argumentit pysyvät koko ajan samoina sekä Batmanin kannattajilla että vastustajilla. Katsoja voi itse valita oman leirinsä, sen mielikuvan lain ja oikeudenmukaisuuden toteutumisesta mihin hän itse haluaa samastua. Tämä yhteisöllisyys ei edes vaadi kaduille menemistä, riittää kun katsoo ja kokee samat ajatukset ja tunteet aina uudelleen.

3. Populaari profetia

Amerikka, Amerikka!

Gotham City on amerikkalainen kaupunki, metropoli. *The Dark Knight Returns* paljastaa amerikkalaisesta yhteiskunnasta uhkakuvan, jossa unelma muuttuu epätoivoksi. Jo edellä viitattiin Baudrillardin teokseen *Amerikka*, jossa hän kriittisesti mutta varsin kepeästi käsittelee amerikkalaisuutta. Baudrillard on luonnehtinut Amerikkaa toteutuneeksi, ruumiillistuneeksi utopiaksi, jossa vapaus, kuluttaminen, yksilöiden mahdollisuudet, jne. ovat toteutuneet. Valitettavasti utopialla on kääntöpuolensakin:

Amerikassa on toteutettu utopia ja siellä ollaan toteuttamassa myös antiutopiaa: järjettömyyttä, territorioista irrottautumista, subjektin ja kielen määrittämättömyyttä, kaikkien arvojen neutraloimista ja kulttuurin kuolemaa.²⁷

The Dark Knight Returns esittelee myös Yhdysvaltain korkeimman johdon, presidentti Ronald Reaganin. Baudrillard luonnehtii Reagania kohtaan tunnettua luottamusta paradoksaaliseksi luottamukseksi. Baudrillardin mukaan kyseessä on samanlainen ilmiö kuin erilaisilla maailmanlopun lahkoilla tai messiaanisisilla julistajilla: kun ennustettu tuomiopäivä tulee eikä mitään tapahdukaan, niin lahkon kannattajat eivät jätäkään epäonnistunutta johtajaansa vaan sitoutuvat kulttiin entistä tiiviimmin, uskoaan suojellen.²⁸ Reaganin valta ylipäänsä perustuu Baudrillardin mukaan yleiseen konsensukseen, vaihtoehtojen ja vastavoimien puutteeseen. Valta on näennäistä ja siksi altis vaaratekijöille²⁹. Tämä sopii erittäin hyvin Millerin teoksessa esiintyvään kuvaan. Jo aiemmin oli esimerkki Valkoisesta talosta, joka tarinassa esitetään kuoreensa käpertyneenä. Se on heikon vallan keskus, joka ei ole kouliintunut laajamittaisissa omalla maaperällä käydyissä sodissa kuten monet Euroopan valtioiden päämajat. Reagan on pre-

²⁷ Baudrillard 1991a, 204-205.

²⁸ *Ibid.*, 236-237.

²⁹ *Ibid.*, 242.

sidentin irvikuva, hänhän on todellisuudessa näyttelijä, joka tässäkin tarinassa soveltaa ranchilla hevosista oppimaansa tietämystä johtamiseen.³⁰ Reagan edustaa näyttelijän historiallaan Baudrillardin simulacrumia, hän on keinotekoinen, ei todellinen hallitsija.

Amerikka on mielikuva, jonka amerikkalaiset itse ovat luoneet. Tämän mielikuvan varassa maa yrittää sinnitellä kriisiin joutuessaan. Kun systeemi romahtaa, Reagan hymyilee kuvaruudussa iskien silmää katsojille, ja toteaa: "...nothing we can't handle, folks. We're still AMERICA... and I'm still president"³¹ Tämä mielikuva-amerikka on tilan representaatio, merkki, jota on mahdoton kyseenalaistaa, koska se on sisällyksetön. Se viittaa vain itseensä, toteutuneeseen utopiaan. Teräsmies symboloi Reaganin kauden vallankäytön metodeja. Luotetaan tarpeeksi voimakkaaseen pelotteeseen. Reaganin kaudella kehiteltiin Tähtien sota –hanketta, teknologista yliotetta muihin maihin verrattuna. Teräsmies on ylivertainen ase, johon näyttelijä-presidentti luottaa. Batman halveksuu Teräsmiestä siksi, että tämä taistelee pelkän mielikuvan puolesta eikä tavoittele todellisten moraalisten päämäärien toteutumista.

Lopun ajat

Dystopia kaupungissa on arkipäivää toisellakin tapaa. Median seuraamien sotien päänäyttämöt esimerkiksi 1990-luvulla oli siististi rajattu kaupunkeihin, aivan kuin teatteriin. Bagdad, Groznyi ja Belgrad ovat kaupunkaina värittyneet nykyisin varsin sotaisilla merkityksillä. Sodan keskipisteessä ollessaan ne olivat erityisen herkullisia kohteita sekä uutistoimittajille että television katselijoille. Kaupunkisodan näyttämöllä voi seurata kaupunkirakenteen murenemistä, pohkia historian häviämistä pommitusten nostattamiin liekkeihin, seurata siviilien ahdinkoa ja kärsimystä, nauttia täsmäaseiden esittelystä ja kritisoida niiden toimivuutta. Kaiken tämän voi tehdä omassa olohuoneessaan, samanlaisessa missä joku samalla hetkellä pelkää juuri siinä kaupungissa, josta lähetys tulee.

³⁰ BOOK II, 28.

³¹ BOOK IV, 34.

Sodat ovat viihdettä, josta katsojat ovat riippuvaisia. Niitä kulutetaan siinä missä muitakin hyödykkeitä, ja kun ne ovat hiipuneet, pitää etsiä uusia kriisejä ihmisten katseltavaksi. Kirjassaan *Lopun illuusio* Baudrillard kuvaa tätä perverssiä riippuvuutta kärjistetysti - mitä tapahtuu sitten, kun hätä maailmalla käy harvinaiseksi:

Kun olemme lakanneet imemästä itseemme muiden kohtaloa, meidän on pakko keksiä itsellemme oma. Suuri romahdus, symbolinen romahdus tulee siis loppujen lopuksi olemaan peräisin meiltä, länsimaalaisilta, mutta vasta silloin kun emme enää kykene ruokkimaan itseämme muusta maailmasta tulevalla hallusinogeenisellä kurjuudella.³²

Gotham Cityssä on jonkinasteisia piirteitä tällaisesta. Mediassa on tyhjä tila täytettävänä mutanttijengien kaltaisille omasta maaperästä sikiäville kauhistelun kohteille. Ulkoinen vihollinen tarjoaa tilaisuuden muuhunkin, mutta media on estetisoitunut, menettänyt arvostelukykynsä, tuho ja tragedia esitetään naiivilla tavalla, vaikka se koskettaa omaa maata. Televisiossa järjestetään heti ydinaseen aiheuttaman kylmyyden ja pimeyden jälkeen ohjelma, jossa julkkiksilta kysellään ”Where were you when the lights went out?” Ja uutistoimittajan ainoa



Kuva 26 Media on estetisoitunut, menettänyt arvostelukykynsä. BOOK IV, 33.

huoli liittyen poikkeukselliseen kylmyyteen on se, mitä hän pukisi päälleen, hänellä kun ei ole sopivia vaatteita tällaiseen tilanteeseen. Samalla ihmiset kuitenkin palettavat hengiltä, arkitodellisuus ja median todellisuus ovat ilmiriidassa keskenään. Median totuus (tai epätotuus) pyrkii tunkeutumaan jokaiseen olohuoneeseen ja jokaisen katsojan tajuntaan kuin julkea markkinamies.

Baudrillardin ajatus median ylivallasta on liioiteltu, katastrofien ja kauheuksien syyt ovat varsin moninaisia. Eero Tarasti kritisoi hänen pyrkimyksiään

”syyttää jotain epämääräistä mediaa nykytodellisuuden epäkohdista” eikä usko, että media voi koskaan saavuttaa sellaista Baudrillardin kuvaamaa valtaa ihmisestä.³³ Kuitenkin Baudrillardin yhteiskuntakritiikissä on järkeä. Media esittää todellisuuden merkkien virtana, virtuaalisena tilana. Se harjoittaa kahdenlaista paikkojen turmelemista. Se turmelee esittämänsä tilan luonteen, riistää siltä identiteetin ja auraattisuuden, rajaa sen ruutuun ja asettaa yhteyteen, joka muuttaa alkuperäisen paikan merkityksen. Ja tunkeutuessaan koteihin tämä virtuaalinen tila turmelee kotien yksityisyyden, niiden pyhän luonteen, televisio korvaa entisaikojen iltanuotiot tai takkatulet, joiden ääreen kerääntytiin tarinomaan, kokemaan yhteisöllistä tunnelmaa omalla reviirollä.³⁴ Mediatila turmelee paitsi kodin myös perheyhteisön ja yksilöiden identiteetin, repäisee ihmiset juuriltaan oman esittävyytensä valtaan.

Mahdollisuus

The Dark Knight Returns ei sorru Hollywood-tyyliseen lopetukseen, jossa kaikki ongelmat ratkaistaan, elämä voi jatkua taas onnellisesti ja sankarit saavat palkintonsa. Tarinan loppu jää avoimeksi, mutta siinä tarjotaan selvästi mahdollisuus muutokseen. Batman kuolee ja herää henkiin, lääketeineen ansiosta hän on kyennyt minimoimaan elintoimintonsa ja pysymään valekuolleena niin kauan että hänet ehditään haudata. Haudasta paluunsa jälkeen Bruce Wayne voi aloittaa uudestaan, Batman on poissa ja Lepakkoluola räjähtänyt ilmaan kartanoineen ja kaikkine muistoineen, jopa Alfredkin on kuollut.

Bruce Wayne joukkioineen piiloutuu maan alle, luolastoihin, he pakenevat paikkojen turmelusta ja yhteiskuntajärjestystä. Luola on ihmisen luomasta merkkien hälystä puhdas, turmeltumaton. Aiemmin viittasin luolaan jonkinlaisena affirmaation lähteenä, josta Bruce Wayne ammensi voimansa luodakseen Batmanin. Nyt Wayne johdattaa muita samoille alkulähteille, mutta kokemus ei

³² Baudrillard 1995, 85.

³³ Tarasti 1996, 133.

tietenkään voi olla sama. Kuten Kierkegaard asian ilmaisee, ”joukko on epätoisuus”, sillä koska jokaisen yksilön maailma on omanlaisensa, joukon tai yhteisön luoma yhteinen käsitys maailmasta on vain jonkinlainen kuva, illuusio, se ei voi edetä pintaa syvemmälle. Mutta yksinäisen titaanin aika onkin jo ohi, luolasta käsin Waynen on hyvä toimia, mutta hänen strategiansa on erilainen.

Nykymaailmassa ei ole tilaa yksinäiselle myyttiselle sankarille, joka kävisi omaa sotaansa maailmaa vastaan. Waynella on nyt heimonsa, joka ei luo myyttiä median riepoteltavaksi. Myyttillä ei ole enää samanlaista voimaa kuin ennen, sillä media rakentaa myyttejä niin nopeasti, että myyttiset sankarit hukuvat niiden joukkoon virtuaalisen tilan syövereihin.

Viimeisellä sivulla Bruce Waynen ympärille on kokoontunut tusinan verran hänen kannattajiaan kuuntelemaan suunnitelmaa. He, symbolisesti kaksitoista, kuuntelevat johtajaansa, uudestisyntyntyttä messiasta, joka aikoo luolien pimennoista luoda järjestystä Gotham Cityyn. Kuvan joukosta henkii toivo, sillä kahden eri mielikuvayhteisön, uusheimon, tunnuksia kantavat soturit ovat sulassa sovussa keskenään eivätkä pyri haavoittamaan ja vahingoittamaan toisiaan. Bauman kuvaa tällaista mielikuvayhteisöjen solidaarisuuden löytymistä ainoana selviytymisstrategiana:

Mikäli haluamme että tulevaisuus on pitkä, suvaitsevaisuus on taattava siinä ainoassa muodossa, jossa se pystyy ehkäisemään heimojen välisiä vihamielisyyksiä: solidaarisuutena.

Solidaarisuudella Bauman tarkoittaa, että pelkkä suvaitsevaisuus ei riitä. Suvaitsevaisuus saattaa jäädä vain pinnallisen hyväksynnän tasolle, jossa pidättydytään ”halusta puuttua toisen pyrkimykseen”. Bauman korostaakin, että ”on myös käytännössä tunnustettava toisen erilaisuuden merkityksellisyys ja pätevyys, mikä voidaan pukea sanoiksi ryhtymällä vapaaehtoiseen vuoropuheluun.”³⁵ Jos ajatellaan nykyajan uusheimoja, niin esimerkiksi kauppajärjestö WTO:n vastaisissa mielenosoituksissa kokoontuu kirjava sekoitus eri ideologisten suuntauksien kannattajia yhdessä osoittamaan mieltään, mutta ei heidän välillään välttämättä ole todellista solidaarisuutta. sillä vaikkapa nationalisteilla ja ympäristöjärjestöjen edustajilla tuskin on muuta yhteistä kuin globaalin markkinatalouden vastustaminen.

³⁵ Bauman 1996, 41.

Vaikka Bruce Waynen tarina näyttää jatkuvan hyvin ("good enough"), lukija ei vielä vakuutu siitä, että tilanne Gotham Cityssä paranisi Waynen maanalaisen armeijan ponnisteluiden ansiosta. Solidaarisuuden ja keskinäisen ymmärryksen syntyminen eri heimojen välille ei vielä riitä takaamaan, että tämä autuus saataisiin siirrettyä maan pinnalle. Jos Bruce Waynen ainoana toimintastrategiana on edelleen väkivalta, hänen joukkonsa on vaarassa eristäytyä fasisistiseksi, omalakisiksi kommandoyksiköksi rakentamaan omaa utopiaansa ja tuomaan väkisin raivattua järjestystä kaupunkiin. Mutta onko ihmisillä toivoa paremmasta?

PÄÄTÄNTÖ

Olen lähestynyt tilaa sarjakuvakerronnassa ja fiktiossa yleensäkin monesta eri näkökulmasta. Tavoitteeni oli tutkia tilaa jonkinlaisena tulkinnan kategoriana eli sitä, miten tilaan liittyvät moninaiset merkitykset vaikuttavat teoksen kokonaistulkintaan. Frank Millerin *The Dark Knight Returns* on aiheen kannalta mielenkiintoinen. Se sisältää paljon erilaisia tilallisia elementtejä, monet kertomuksen henkilöiden ja tapahtumien tulkinnat saavat lisämerkityksiä tilan tarkemmalla analysoimisella. Ja Gotham City saa myös yhteiskunnallisia ulottuvuuksia, jotka lukija voi tunnistaa oman aikakautensa kritiikiksi tai tulevaisuuden uhkakuviksi.

Tila käsitteenä on vaikea rajata, sillä se koostuu päällekkäisistä merkityskentistä ja avartuu moneen suuntiin. Jos ajatellaan, että tilalla ei sinänsä ole substanssia, vaan se on aina nähtävä asioiden välisenä relationa, voidaanko silloin erottaa esimerkiksi kaupungissa katutilaa ja näyteikkunassa olevasta televisiosta avautuvaa mediatilaa toisistaan? Kaupungissa kulkeva henkilö havaitsee ympäristön päällekkäisinä merkkijärjestelminä (arkkitehtuuri, liikenne, mainokset, jne.), joilla on kenties toisistaan poikkeava semioottinen kieli, mutta jotka kuitenkin sekoittuvat toisiinsa ja yhdessä luovat ympäristön yksilön kokemuksessa. Tilaa arkielämässä ei voi käsittää pelkästään avaruudellisena kategoriana. Missä henkilö on esimerkiksi silloin, kun hän istuu olohuoneessaan ja katsoo televisiosta uutislähetystä? Tai kun hän istuu tietokoneen ääressä ja liikkuu

tietoverkoissa? Millaiseksi muodostuu tilakokemus, jossa monta paikkaa on läsnä lähes samanaikaisesti?

Voidaan ajatella niinkin, että tila ei muodostu pelkästään subjektin kokiessa vapaasti relaatioita asioiden välillä. Yksilö ei ole täysin vapaa kokemaan ja liikkumaan tilassa, sillä tila on osittain rakenteellisesti ja yhteiskunnallisesti ennalta määräytynyttä. Haarni toteaa Marxia vapaasti mukaillen, että ”ihmiset tuottavat tilaa ja tilallista järjestystä, mutta eivät tee sitä itse valitsemisessaan olosuhteissa.”²⁰ David Harveyn tilan käytäntöjen kautta tilaa voikin tarkastella tuotettuna yksikkönä, jonka liikettä pääoma ja markkinat ohjaavat. Jos ajatellaan tältä kannalta tilassa läsnä olevia merkityskenttiä, niiden rooli muuttuu. Se, että näyteikkunassa on televisio tai mainosvalo ja että kadulla kulkee suuri joukko ihmisiä ostoskeskuksesta toiseen, ei olekaan mitenkään satunnaista, vaan pikemminkin välttämätöntä tilan käytäntöä, jota markkinat ohjaavat. Satunnaista on kuitenkin yksilön kokemus ja tulkinta tilasta.

Millaisen relaation lukija luo oman todellisuutensa tilan ja fiktiivisen tilan välille? Millaisessa tilassa lukija liikkuu lukiessaan sarjakuvaa, runoa tai romaania? Kirjallisuudenteoria on liian ahdas tällaisen pohtimiseen, tai ehkä pikemminkin liian järkevä. Kun tulkitsemme kaunokirjallisia teoksia ja analysoimme niiden vastaanottoa, niin johonkin on vedettävä raja. Jos analyysissä yrittäisi ottaa huomioon kaikki mahdolliset lukijan psykologiset ja kognitiiviset piirteet huomioon, tehtävä olisi mahdoton. Kuitenkin, fiktiivisen tilan ja todellisuuden välisen rajan murtumiskohdat ja sekoittumiset lukijan mielessä ovat tutkimuksen kannalta mielenkiintoisia, niiden kautta avautuu mahdollisuus ymmärtää teos kontekstissaan. Täysin teoslähtöinen tutkimus ei ole hedelmällistä silloin, kun halutaan esimerkiksi korostaa teoksen yhteiskunnallisia merkityksiä, kuten omassa työssäni olen tehnyt.

The Dark Knight Returns osoittautuu kiinnostavaksi paitsi pohdittaessa relaatioita fiktiivisen ja todellisen tilan välillä, niin myös tarkasteltaessa teoksen sisäisiä suhteita erilaisten tilan esittämisen medioiden välillä.

²⁰ Haarni 1997, 94.

Televisio on teoksessa vahvasti läsnä, se luo oman keinotekoisien todellisuutensa Gotham Cityn fiktiiviseen maailmaan. Televisio on esittämisen tila, joka esittää tapahtumat samanaikaisesti sekä lukijalle että Gotham Cityn asukkaille. Se tekee lukijasta ja fiktiivisen kaupungin asukkaista samanarvoisia, se on epäaitoudessaan yhtä aito niin lukijoille kuin tarinan henkilöillekin.

Televisoruutu sarjakuvaruuden muotona on osoitus sarjakuvakerronnan kyvystä rikkoa raja-aitoja erilaisten taidemuotojen välillä. Sarjakuvakerronnassa voidaan hyödyntää niin kuvataiteen, kirjallisuuden, teatterin, elokuvan kuin televisionkin keinoja. Televisoruutu korostaa relaation merkitystä tilan muodostumisessa. Todellisessakin elämässä television kuvaputki on vain kaksiulotteinen pinta, joka esittää representoi kolmiulotteista todellisuutta. Olemme tottuneet mieltämään television todellisuuden tilana ja tavallaan osaamme mieltää sen kuuluvan samaan tilalliseen todellisuuteen kuin omammekin: se esittää viipaleen maailmastamme, tosin eri paikasta ja mahdollisesti eri ajasta, mutta silti samasta tilasta. Kykenemme muodostamaan relaation television ja oman olohuoneemme välillä.

The Dark Knight Returns kutsuu meidät muodostamaan samanlaisen relaation omaan televisiomaiseen esittämistapaansa. Olemme tavallaan yhtä osallisia televisiomaisista sarjakuvaruuduista kuin Gotham Cityn asukkaatkin, olemme samassa esitettävyyden tilassa heidän kanssaan. Semiotiikan kannalta ei ole mahdotonta tarkastella fiktiivisen tilan merkkejä suhteessa omaan kokemusmaailmaamme, olemme subjekteina samanaikaisesti merkityksenantoprosessissa suhteessa niin omaan kuin fiktiiviseen maailmaankin nähden, joten olemme tavallaan osallisia samasta tilakokemuksesta kuin Gotham Cityn asukkaatkin, annamme vain sille erilaisia merkityksiä. Semioottinen tila-abstraktio on luonnollinen osa lukemisprosessia ja teoksen vastaanottoa. Se voi toimia myös jonkinlaisena tulkinnan kategoriana, viitekehystenä, jossa tarkastellaan esimerkiksi teoksen yhteiskunnallisia ja kulttuurisia merkityksiä, kuten tässä työssä olen tehnyt.

Tila on luonteeltaan moninaista ja monitulkintaista. Eksistentiaalisemiottiikka on mielenkiintoinen lähestymistapa tarkasteltaessa yksilön pyrkimystä luoda järjestystä tilakokemukseensa. Yksilön on kyettävä sulkeistamaan osa Daseininsa objekteista pois mielessään. Jäljelle jäävillä merkeillä on eksistentiaallinen merkitys subjektille, ja niiden kautta hänellä on valmiuksia rakentaa omasta kokemusmaailmastaan ja häntä ympäröivästä tilasta itselleen merkityksellinen. Voiko kaunokirjallisuuden todellisuudesta tulla lukijalle merkityksellinen samassa mielessä kuin todellisestakin maailmasta? Kyllä voi, taiteen ja kirjallisuuden merkkien olemassaolo on vastaanottajan halusta ja kognitiosta riippuvainen, ja ne voivat muodostua yksilön kokemuksen kautta yhtä tärkeiksi ja jopa tärkeämmiksikin kuin monet todellisen maailman merkit. Näin saattaa tapahtua myös populaarikirjallisuuden merkkijärjestelmien kohdalla, vaikka on totta että kaupallisuus usein pyrkii tekemään tuotteista esteettistä pintaa, kertakäyttöviihdettä, joka tarjoaa vain hetkellistä mielihyvää eikä saa aikaan mitään syvällisempää yksilöllisen kokemuksen tasoa.

Työni osoittaa, että David Harveyn tilan käytäntöjen kategorioiden käyttäminen fiktiivisen kaupunkitilan tarkastelussa on perusteltua, mutta ei ongelmattonta. Tilan käytäntöjen kategoriat soveltuvat hyvin yhteiskuntapolitiikan ja yhteiskuntamaantieteen välineiksi. On kyseenalaista siirtää yhteiskuntaa tarkastelevia teorioita miltei sellaisenaan todellisuuden ja fiktion rajan toiselle puolelle. David Harveyn teoriaa olisi ehkä pitänyt enemmän muokata fiktion sopivaksi ja pukea se vahvemmin semiottiikan muotoon. Semioottisen tila-abstraktion ja David Harveyn teorian yhdistäminen fiktiivisen tilan tulkintaan sopivaksi vaatisi rinnalleen ehkä selkeämpää lukemisen ja vastaanoton teoriaa.

Gotham Cityn tarkasteleminen dystopiana, uhkakuvana, josta ajassamme näkyy merkkejä, paljastaa fiktion tehon yhteiskuntakritiikkinä. *The Dark Knight Returns* on populaarikulttuurin tuote, joka kuitenkin tarjoaa monenlaisia lukutapoja. Lukijan ei välttämättä tarvitse edes huomata siinä mitään syvällisen tulkinnan aineksia, vaan hän voi lukea sen varsin hyvin jännityskertomuksena, tarinana sankarin ja rikollisten välisistä kamppailuista, eläytyen niihin tai muuten vain nautiskellen. Ja siten *The Dark Knight Returns* varmasti usein luetaan, mutta voi teosta lähestyä sofistikoituneemminkin. Vastaanotto kirjallisuudentutkimuksen lähtökohtana mahdollistaa korkean ja matalan raja-aitojen

murtumisen, matalasta voi tulla merkityksellinen ja arvokas yksilöllisellä tavalla, samoin kuin korkeasta matala: esimerkiksi oopperassa käy paljon ihmisiä, jotka eivät itse esityksistä ymmärrä juuri mitään tai edes nauti, he käyvät siellä ainostaan sosiaalisen statuksen takia.

Tila-käsitteen problematisoituminen globalisaation ja viestintäteknologian huimaavan kehityksen takia asettaa haasteita myös taiteen- ja kirjallisuudentutkimukselle. Tila tulkinnan kategoriana onkin mielenkiintoinen näkökulma. Sitä voisi soveltaa muuhunkin kirjallisuuteen kuin sarjakuvakerrontaan, vaikka sarjakuvaa onkin helppo lähestyä tilan tulkinnan näkökulmasta sen visuaalisuuden ansiosta.

Lähteet

- Arnheim, Rudolf, 1974. *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye. The New Version.* Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Barthes, Roland, 1993. *Tekijän kuolema, tekstin synty.* Tampere: Vastapaino.
- Barthes, Roland, 1994. *Mytologioita. (Mythologies)* Suom. Panu Minkkinen. Helsinki: Gaudeamus.
- Baudrillard, Jean 1991a. *Amerikka. (Amérique)* Suom. Tiina Arppe. Helsinki: Loki-kirjat.
- Baudrillard, Jean 1991b. *Ekstaasi ja rivous. (L'autre par lui-même: habilitation)* Suom. Panu Minkkinen. Helsinki: Gaudeamus.
- Baudrillard, Jean 1995. *Lopun illuusio, eli, Tapahtumien lakko. (L'illusion de la fin ou la grève des événements)* Suom. Mika Määttänen. Helsinki: Gaudeamus.
- Bauman, Zygmunt, 1996. *Postmodernin lumo.* Suom. Jyrki Vainonen. Toim. Pirkkoliisa Ahponen & Timo Cantell. Tampere: Vastapaino.
- Benjamin, Walter, 1986a. *Pariisi 1800-luvun pääkaupunki.* Suom. Keijo ja Ossi Rahkonen. Teoksessa Kotkavirta, J & Sironen, E (toim.): *Moderni/Postmoderni.* Tutkijaliitto, Jyväskylä. 43-57.
- Benjamin, Walter, 1986b. *Silmä väkijoukossa.* Helsinki: Odessa.
- Benjamin, Walter, 1989. *Messiaanisen sirpaleita.* Toim. Markku Koski et al. Suom. Raija Sironen. Helsinki: Kansan Sivistystyön liitto. Tutkijaliitto.
- BOOK I, II, III ja IV Teoksessa □ Miller, Frank, 1986. *Batman: The Dark Knight Returns*
- Chatman, Seymour 1978. *Story and Discourse. Narrative Structures in Fiction and Film.* London: Cornell University Press.
- Culler, Jonathan, 1994. *Ferdinand de Saussure.* Suom. Risto Heiskala. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Eco, Umberto, 1984 (1979). *The Role of The Reader. Explorations in the Semiotics of Texts.* Bloomington: Indiana University Press.
- Haarni, Tuukka, 1997. *Joustavia tiloja: vallan ja ulossulkemisen urbaania tulkintaa.* Teoksessa Haarni, Tuukka, Marko Karvinen, Hille Koskela & Sirpa Tani (toim.) *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen.* Tampere: Vastapaino, 87-104.

- Hall, Stuart, 1992. *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Toim. Juha Koivisto, Mikko Lehtonen, Timo Uusitupa ja Lawrence Grossberg. Tampere: Vastapaino.
- Hatva, Anja, 1993. *Kuvittaminen*. Helsinki: Rakennustieto.
- Harvey, David, 1989. *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Oxford & Cambridge: Basil Blackwell.
- Herkman, Juha, 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Hietala, Veijo, 1996. *Ruudun hurma: johdatus tv-kulttuuriin*. Helsinki: YLE-opetuspalvelut.
- Kuusamo, Altti, 1990. *Kuvien edessä. Esseitä kuvan semiotiikasta*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuusamo, Altti, 1996. *Tyylistä tapaan: semiotikka, tyyli, ikonografia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Lehtonen, Mikko, 1996. "Katoaako kirjallisuus? Huomioita kirjallisuudesta audiovisuaalisen kulttuurin ristipaineissa." *Kulttuuritutkimus* 13(1996): 4, 3-14.
- Mannheim, Karl, 1972 (1936): *Ideology and Utopia. An Introduction to the Sociology of Knowledge*. Translated by Louis Wirth and Edward Shils. London and Henley: Routledge & Kegan Paul.
- Manninen, P. A., 1995. *Vastarinnan väline. Sarjakuvaharrastusten merkityksiä*. Tampere: Vastapaino.
- Miller, Frank, 1986. *Batman: The Dark Knight Returns* Aiemmin julkaistu neljänä yksittäisenä sarjakuvalehtenä *Batman: The Dark Knight Returns 1-4*. New York: DC Comics.
- Mitä Missä Milloin, 1977.*
- Morris, Charles, 1971. *Writings on the general theory of signs*. The Hague.
- Novitz, David, 1987. *Fiktio ja tiedon kasvu*. Teoksessa *Taide ja filosofia*. Toim. Lammenranta, Markus & Haapala, Arto. Helsinki: Gaudeamus. 187-206.
- Nykysuomen sanakirja I osa.*
- Rahkonen, Keijo, 1996. *Utopiat ja anti-utopiat. Kirjoituksia vuosituhannen päätyessä*. Tampere: Gaudeamus.
- Tarasti, Eero, 1996. *Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Tampere: Gaudeamus.
- Toffler, Alvin, 1972: *Hätkähdyttävä tulevaisuus*. Suom. Matti Kannosto. Helsinki: Otava.

- Vainikkala, Erkki, 1993. *Oppinut taikina*. Jyväskylän Yliopiston Ylioppilaskunnan julkaisu N:o 30. Jyväskylä.
- Vattimo, Gianni, 1989. *Läpinäkyvä yhteiskunta. (La società trasparente)* Helsinki: Gaudeamus.
- Veivo, Harri & Huttunen, Tomi, 1999. *Semiotiikka. Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita.
- Weber, Max, 1992. *Kaupunki. (Die Stadt)* Suom. Tapani Hietaniemi. Tampere: Vastapaino.
- Wittgenstein, Ludvig, 1984. *Tractatus Logico-Philosophicus eli Loogis-filosofinen tutkielma*. Suom. Heikki Nyman. Porvoo-Helsinki-Juva: WSOY.