

**Panu Hämeenaho**

**HIDALGO JA KÄSIKIRJOITTAJA**

**Tekijän näkökulma adaptaatioon ja visuaaliseen kerrontaan laajassa sarjakuvassa**

**Pro Gradu-tutkielma**

**Jyväskylän yliopisto**

**Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos**

**Kirjoittamisen maisteriopinnot**

**2006**

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Panu Matias Hämeenaho	
Työn nimi – Title Hidalgo ja käsikirjoittaja. Tekijän näkökulma adaptaatioon ja visuaaliseen kerrontaan laajassa sarjakuvassa (teoriaosa)	
Oppiaine – Subject Kirjoittamisen maisteriohjelma	Työn laji – Level Pro Gradu
Aika – Month and year Joulukuu 2006	Sivumäärä – Number of pages Teoriaosa 113 sivua
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Työssäni hahmottelen aluksi kirjallisuusadaptaation roolia sarjakuvan historiassa. Kirjallisuuteen perustuva sarjakuva on vähälle huomiolle jäänyt sarjakuvan laji, vaikka sellaisia on runsaasti tehtykin. Huono arvostus on perustunut paljolti Kuvitettujen Klassikkojen surkeaan tasoon ja toisaalta tekijöiden asenteisiin sen suhteen, että kirjaan perustuva sarjakuva ei ole oma samassa mielessä kuin alkuperäiskäsikirjoituksen työ. Asenteet ovat kuitenkin ainakin sarjakuvakritiikkien perusteella muuttumassa ja adaptaatio voikin mielestäni tarjota suuria mahdollisuuksia sarjakuvalle kunhan sen huono maine saadaan karistettua. Lisäksi erittelen alustavasti adaptaation tyylejä, tavallaan tapoja siihen, miten sarjakuva voi hakea lähtökohtansa kaunokirjallisesta teoksesta. Nämä tavat vaihtelevat hyvinkin tarkasta sarjakuvaversiosta osittaiseen, fragmentaariseen adaptaatiositaattiin.</p> <p>Käyn myös läpi oman sarjakuvakäsikirjoitukseni työprosessia, motiiveista ja alkuideasta käsikirjoituksen valmistumiseen. Korostan kuvakäsikirjoituksen tekemisen merkitystä ja visuaaliseen toteutukseen liittyviä alkuvaiheen ratkaisuja, ongelmia ja kompromisseja. Sarjakuvakerrontaa yleisemmin käsittelevässä osassakin osa esimerkeistä tulee omasta työstäni. Kiinnitän erityistä huomiota siihen, miten sarjakuvan muoto sinänsä vaikuttaa laajan tarinan käsikirjoittamiseen. Tämä muodon merkitys tekijän työlle mielestäni korostuu sarjakuvassa, joka on muotoon ja rajoituksiin sidottu ilmaisumuoto aivan eri tavalla kuin vaikkapa proosateksti. Ruutujen rajat voi ylittää, mutta sivun rajat jo harvemmin. Aukeaman rajoja ei (piirtämällä) voi ylittää. En etsi ilmaisun vapauden äärimmäisiä rajoja, vaan ajatukseni on pikemminkin kääntää sarjakuvan vahvuudeksi se, että julkaisumuoto sitoo sitä jo varhaisessa suunnitelmavaiheessa. Rajat ja rajoitukset mielestäni edistävät luovuutta eikä niitä pitäisi pakon vuoksi pyrkiä rikkomaan, vaan niiden tunteminen ja hyödyntäminen on mielestäni tekijän taitojen keskeinen koetin.</p> <p>Oman työni kannalta keskeisimmät esiin nostamani sarjakuvan kerrontakeinot ovat fokalisaatio ja visuaalinen rinnastus sarjakuvassa. Nämä ovat ennen kaikkea sarjakuvan kuvakerrontaan liittyviä elementtejä, mutta tarkasteluni pohja on kirjallisuustieteellisissä lähtökohdissa, etenkin narratologian käsitteistössä.</p>	
Asiasanat – Keywords Sarjakuva, adaptaatio, visuaalinen kerronta, fokalisaatio, käsikirjoittaminen	
Säilytyspaikka – Depository Kirjallisuuden oppiaine	
Muita tietoja – Additional information	

## SISÄLLYS

<b>1. JOHDANTO .....</b>	<b>4</b>
<b>2. KIRJALLISUUSADAPTAATIO SARJAKUVASSA .....</b>	<b>7</b>
2.1. Kirja sarjakuvan historiassa .....	7
2.1.1. Kirjallisuus sarjakuvan esikuvana .....	8
2.1.2. Kirjallisuus sarjakuvan käsikirjoituksena .....	10
2.1.3. Kirjallisuus sarjakuvan postmodernina lähteenä .....	12
2.2. Adaptaation asema sarjakuvan historiassa .....	13
2.2.1. Adaptoidun sarjakuvan ongelmia .....	14
2.2.2. Adaptaation arvostuksesta .....	17
2.3. Adaptaation eri tyylejä .....	22
2.3.1. Suora adaptaatio eli sarjakuvaversio .....	22
2.3.2. Adaptaatio monilähteen intertekstuaalisuuden pohjana .....	25
2.3.3. Osittainen adaptaatio .....	28
2.3.4. Adaptaatiositaatti .....	30
2.4. Adaptaatio ja intertekstuaalisuus .....	31
2.5. Kuvien ja sanojen suhde .....	33
<b>3. OMA TYÖPROSESSI .....</b>	<b>37</b>
3.1. Työn tavoitteita ja lähtökohtia .....	37
3.1.1. Sarjakuva on tekstiä .....	37
3.1.2. Työn motiivit .....	40
3.1.3. Käsikirjoittajana kirjallisuus .....	41
3.2. Käsikirjoituksen aloittaminen .....	44
3.2.1. Kaksi tarinatasoa .....	44
3.3. Adaptaation visuaaliset valinnat .....	48
3.3.1. Henkilöiden ulkonäkö .....	50
3.3.2. Tapahtumaympäristö .....	53
3.4. Sarjakuvan kirjoittaminen .....	55
3.4.1. Kuvakäsikirjoituksen merkitys .....	57
3.4.2. Käsikirjoituksen piirtäminen .....	58
3.4.3. Käsikirjoittajan ja piirtäjän yhteistyö .....	60

<b>4. LAAJAN SARJAKUVAN KERRONTA .....</b>	<b>63</b>
4.1. Muodon taide .....	63
4.1.1. Muoto sisällön määrääjänä .....	64
4.2. Ruutu sarjakuvan sivulla .....	68
4.2.1. Yhdeksän ruudun sivu .....	71
4.2.2. Ruutujen muoto .....	74
4.2.3. Ruudut ja metataso .....	76
4.3. Aukeama .....	77
4.4. Muodosta sisältöön .....	80
4.4.1. Kuvat kerronnan välineenä .....	82
4.5. Fokalisaatio .....	85
4.5.1. Näkemisen tasot .....	86
4.5.2. Henkilöiden olemukset .....	89
4.5.3. Fokalisaation tasoista .....	91
4.6. Visuaalinen analogia .....	92
4.6.1. Paikallinen rinnastus .....	95
4.6.2. Juonellinen rinnastus .....	102
4.6.3. Analogia kerrontamuotona .....	103
<b>5. PÄÄTÄNTÖ .....</b>	<b>106</b>
<b>LÄHTEET .....</b>	<b>110</b>

## 1. JOHDANTO

Sarjakuvan tekemiseen keskittyvällä tutkimuksella tarkoitetaan yleensä biografista tutkimusta, jossa pääpaino siirretään itse sarjakuvasta tai sen vastaanottajasta tietoihin tekijän työprosessista ja tavoitteista. Tätä tutkielmaa tehdessäni tarkoitukseni on ennen kaikkea tarkastella omaa sarjakuvakäsikirjoitustani *Reisihaarniska*. Tekijälähtöisyys tarkoittaa tässä yhteydessä siis ensisijaisesti oman työn ymmärtämistä. Tämä tarkoittaa sitä, että pyrin tiettyjen sarjakuvatutkimuksen tarjoamien lähtökohtien avulla saamaan eräänlaista auttavaa etäisyyttä omaan työhöni. Yleisenä tavoitteena on laajan, kertovan sarjakuvan muotokielen ja kerronnan keinojen tarkastelu.

Sarjakuvan tutkimuksen kentän tässä työssä merkittävimpiä alueita ovat sarjakuvan historia ja lähinnä kirjallisuustieteestä käsitteistönsä hakeva sarjakuvan kielen tutkimus. Tärkeimpänä pidän narratologiselta pohjalta nousevaa sarjakuvakerronnan analyysia, ennen kaikkea kertovan sarjakuvan henkilöiden rinnasteisten näkökulmien tai fokalisaation ilmentymien tarkastelua. Toisaalta hyvin tärkeää ovat sarjakuvan muotoon sinänsä liittyvät elementit, kuten ruudun, sivun ja aukeaman sarjakuvailmaisua sisällöstä riippumatta määrittelevät ominaisuudet. Tärkeässä roolissa on myös sarjakuvan tekemiseen liittyvä lähdemateriaali, mikä tarkoittaa lähinnä erilaisten oppaiden, tekijöiden työtään koskevien kommenttien ja käytännön toteuttamiseen sitoutuneiden teoriakirjojen tarkastelua suhteessa omaan työhön.

Tämä kaikki korostaa jo sitä, että vaikka tässä työssä tullaan puhumaan runsaasti sarjakuvasta kokonaisena taidemuotona ja monessa kohdin tulen etsimään sellaisia analyysin ja luokittelun tapoja, jotka näennäisesti sopivat sarjakuviin yleensä, kyse ei ole asioista, jotka koskisivat kaikkia sarjakuvia. Historiallisesti tarkastelu rajautuu pääasiassa kirjallisuutta tavalla tai toisella lähtökohtana käytäviin sarjakuviin ja muotoa koskevat väitteet sekä analyysit on valittu ennen kaikkea siltä pohjalta, että niillä on merkitystä oman sarjakuvaprojektini kannalta. Yleisemmät sovellukset saattavat olla mahdollisia, mutta tavoitteena ei ole etsiä sellaista sarjakuvan tekemisen tai tutkimuksen mallia, joka sopisi edes suurimpaan osaan sarjakuvista (kuten sarjakuvatutkimuksen tavoitteet usein määritellään). Kyse on sellaisten asioiden esille tuomisesta, jotka ensisijaisesti auttavat minua ymmärtämään ja kehittämään omaa sarjakuvaani, ja vasta toisaalta saattavat tarjota mahdollisuuksia tehdä ja tutkia sarjakuvaa yleensä.

Yleisintä osaa tässä työssä edustaa luku 2, jonka aiheena on kirjallisuusadaptaatio sarjakuvan historiassa ja sarjakuvan tekemisessä nykyäänkin. Tällä tarkoitetaan lähtökohtaisesti kaikkea sarjakuvaa, joka tavalla tai toisella hakee sisältöä tunnistettavista kaunokirjallisista alkuteoksista. Tietyllä tavalla tämän luvun yhteys omaan työhöni on sikäli löyhin, että vaikka oma käsikirjoitukseni sisältää adaptoituja osuuksia Miguel Cervantesin romaanista *Don Quijote*, pyrin luvussa ennen kaikkea yleisen sarjakuvahistorian tasolla alustavasti määrittelemään tämän – näin väitän – vähälle huomille jääneen sarjakuvälajin ja tavan tehdä sarjakuvaa. Historiallisen näkökulman lisäksi yritän hahmotella adaptaation mahdollisuuksia sarjakuvakerronnan keinona.

Luvussa 3 pääasiana on kuvaus omasta käsikirjoitusprosessistani. Tärkeänä huomion kohteena ovat projektin motiivit, alkuperäiset suunnitelmat ja haaveetkin. Näin siksi, että alkuvisioiden toteutumista tai useimmiten epäonnistumista koskevat havainnot antavat mahdollisuuden nähdä pitkä ja monivaiheinen työ oikeassa valossaan, prosessina, joka on täynnä kompromisseja ja valintoja. Tärkeänä osana eritellään myös tiettyjä sarjakuvan muotoon ja visuaaliseen ilmaisuun ylipäätään liittyviä yleisvalintoja ja etukäteen tehtyjä linjauksia, joita ilman konkreettinen työhön ryhtyminen ei ollut mahdollista.

Neljäs luku keskittyy kaikkein eniten sarjakuvakerrontaan yleensä, oman työn toimiessa suurelta osin vain esimerkkinä muiden esimerkkien joukossa. Luku jakautuu tavallaan kahteen pääosaan. Ensin etsitään sarjakuvan muodon sellaisia yksiköitä ja elementtejä, jotka suoraan vaikuttavat sarjakuvan tekemiseen rajaten ja tavallaan jo etukäteen määräten sitä, miten tarinan voi sarjakuvassa kertoa. Tämä tavoite ja asennekin voi tuntua jopa vastenmieliseltä sarjakuvan luovaa vapautta yli kaiken korostavasta lukijasta, mutta takana on oma ihanteeni siitä, että tunnistamalla välttämättömät rajansa ja ne puitteet, joissa ylipäätään voi toimia, sarjakuvan tekijä voi todella hyödyntää ja tarvittaessa venyttääkin koko ilmaisumuotoa. Luvun loppuosassa siirrytään muodosta kohti sarjakuvan sisältöä, huomion painottuessa sarjakuvan henkilöihin, joita pidän kertovan sarjakuvan keskeisenä elementtinä. Kyse on ennen kaikkea henkilöiden ajattelun ja sisäisten kokemusten esittämiseen sarjakuvan visuaalisin keinoin. Tämä tehdään tarkastelemalla näkökulmanvaihdoksia ja visuaaliseksi analogiaksi kutsumani

kuvalliseen rinnastukseen perustuvan kerrontatavan erilaisia ilmentymiä niin omassa sarjakuvassani kuin muuallakin. Tämä luku on monella tapaa työn tärkein, sillä siinä oma sarjakuvakäsikirjoitukseni ja sarjakuvan kerronnan analyysi kohtaavat toisensa sekä käsitteellisellä että käytännön tasolla.

## 2. KIRJALLISUUSADAPTAATIO SARJAKUVASSA

### 2.1. Kirja sarjakuvan historiassa

Kirjallisuusadaptaatio sarjakuvassa tarkoittaa yksinkertaisesti sarjakuvaa, joka perustuu tavalla tai toisella kaunokirjalliseen teokseen. Sivuutan tässä kysymykset sarjakuvan ja kaunokirjallisuuden suhteesta ylipäätään, taidemuotojen eroista ja vastaavuuksista ja kirjan merkityksestä sarjakuvalle yleisen intertekstuaalisuuden mielessä. On selvää, että adaptaatiosarjakuvan tarkastelu vaatii myös tällaisten asioiden pohdintaa sekä yleisessä mielessä että yksittäisten tapausten kohdalla, mutta tässä yhteydessä tavoitteena on adaptaatiosarjakuvan käsitteen selventäminen.

Aluksi on syytä tehdä sarjakuvan yleiseen historiaan perustuva luotaus siitä, millä tavoin kirjallisuus on toiminut sarjakuvan lähtökohtana. Tässä tarkoitus ei ole tehdä kattavaa luetteloa, vaan esimerkkien varassa toimiva alustava luokitus niistä eri tavoista, miten kirjallisuutta on suoraan käytetty sarjakuvassa. Pohjustukseksi voi ottaa Juha Herkmanin luokittelun sarjakuvan kehityksen kolmesta päävaiheesta:

- 1) *Alkusarjakuva: vuodesta 1896 1910-luvulle*  
– sarjakuvailmaisun kehitys, sanomalehtisarjakuvat
- 2) *Sarjakuvateollisuus: 1910-luvulta lähtien*  
– sarjakuvasyndikaatit, piirtäjätallit, sarjakuvalehdet  
– rinnakkaisilmiönä animaatioelokuvat
- 3) *Aikuisten sarjakuva: 1960-luvulta lähtien*  
– underground, taidesarjakuva 1980-luvulla, sarjakuvaromaanit  
(Herkman 1996, 11.)

Herkmanin pienoishistoriikki ei ole analoginen alla olevan oman kolmijakoni kanssa, mutta se selventää tässä modernin sarjakuvan kehitystä sekä ilmaisumuotona että sisällöllisesti. Karkeasti yleistäen voi sanoa, että Herkmanin vaiheista ensimmäisessä ja toisessa painottuvat huumori- ja seikkailusarjakuvat, kun taas kolmas vaihe kypsyttaa sarjakuvaa ulos edellisen kaltaisista lajityypeistä, kohti kaunokirjallisuuden tapaan rajatonta sisältökenttää. Korostan vielä, että seuraavat luokitukseni eivät sisällä mitään kehityskertomusta eikä tarkoitus ole, että mielenkiinto painottuisi yksinomaan kolmanteen ryhmään.

Tarkoitus on tämän luokituksen avulla löytää joitakin sääntöjä ja kriteerejä, joiden avulla selvenee, millaisen viittaavuuden ja vastaavuuden jatkossa lasken adaptaatiosarjakuvan käsitteen piiriin, mitä jätän sen ulkopuolelle.



Heti on syytä mainita, että huomiotta jäävät parodiat ja pastissit sekä myös sellaiset kirjallisuusviittaukset sarjakuvassa, joissa osana sarjakuvaa käytetään esimerkiksi jotain mytologista tarinaa vaikka se olisikin peräisin tietystä kirjallisesta lähteestä. Esimerkkinä sarjakuvasta, jossa on runsaasti erilaisia adaptaatioita mytologisista tarinoista ja henkilöelämäkerroista, voisi toimia Neil Gaimanin käsikirjoittama *Sandman*. Vaikka sarjakuvassa on episodeja, jotka voitaisiin yhteydestään irrotettuna nähdä adaptaatioina jostain antiikin kertomuksesta, niiden rooli sarjakuvan kokonaisuudessa on alisteinen päätarinalle, joka ei ole adaptaatio vaan kokonaan Gaimanin alkuperäiskäsikirjoitukseen perustuva oma sarjakuvansa. Yksittäistä alkuteosta tai teoksia ei voi määrittää, kun pohjana on Gaimanin intertekstuaalinen lukeneisuus ja tavallaan kaikki mytologinen kirjallisuus ja materiaali. Ehkä tästä saadaan vielä yksi tähän yhteyteen sopiva adaptaation määritelmä: sarjakuvan pohjana tai lähtökohtana oleva teos tai teokset ovat selvästi nimettävissä ja niitä on käytetty tavallaan alkuteoksen mukaisessa hengessä; esimerkiksi tehden vakavasta teoksesta vakavaa sarjakuvaa, ilman muutosta humoristiseen tyyliin.

En ota tässä tarkemmin kantaa siihen, onko mielekästä alkaa laadullisesti arvottamaan sarjakuvaa juuri adaptaationa, ts. kuinka hyvin tai luovasti se tehtävästään suoriutuu. Luokituksessa on kuitenkin mukana myös sellaisia elementtejä, jotka voidaan nähdä tällaisen arvottamisen lähtökohtina, mikäli se ylipäättään tuntuu mielekkäältä. Ehkä jonkinlainen arvoasteikko olisi tarpeen adaptaation tapauksessa juuri siksi, että sen historia sarjakuvassa painottuu niin suurilta osin ”roskaan”, aiheuttaen koko adaptaation ajatustakin rasittavia, perustavanlaatuisesti negatiivisia miellelyhtymiä.

### **2.1.1. Kirjallisuus sarjakuvan esikuvana**

Ensimmäinen kolmesta erottamastani adaptaatiotyypistä liittyy pitkälti sarjakuvateollisuuden syntyyn. Siinä muotoaan hakeva sanomalehtisarjakuva painotti seikkailusarjoja ja hyödynsi kaunokirjallisuutta, sen henkilöitä ja tarinoita oli suoraan, ei vaikutteiden tai vastaavuuden tasolla.

Parhaana esimerkkinä toimivat muutamat 30-luvun lama-aikana syntyneet sankarisarjakuvat, ennen kaikkea Edgar Rice Burroughsin kirjoihin perustuva *Tarzan*. Sarjakuvan sankarina on siis kirjallisuuden henkilö ja aluksi *Tarzan*- sarjat

perustuivatkin Burroughsin teoksiin (Kaukoranta & Kemppinen 1982, 67). Pian sarja tietysti muuttui omiksi uusiksi tarinoikseen, joissa sankari jatkoi seikkailujaan. Kirjallisuus siis ei ollut vain sarjakuvan päähenkilön syntypaikka vaan myös suora sisällöllinen lähtökohta, juonen, miljöön, koko henkilögallerian osalta. Tämä tietysti pätee lähinnä sarjan alkuaikaan: jatkossa esimerkiksi henkilögalleria toki laajenee, mutta tietyllä tavalla sarjan perusasetelma säilyy aina samana.

Tämä on tyypillistä seikkailusarjakuville ylipäätään. Kyse on siitä, että seikkailusarjakuvan aikakäsitys on muuttumaton: vaikka sarja jatkuu ja jatkuu ja tapahtumia ja laajojakin episodeja kertyy, sarja pysyy ”näennäishistoriallisessa tilassa”, muuttumattomassa ja jatkuvassa nykyhetkessä. Tätä iteratiivista eli kertautuvaa rakennetta on kutsuttu sarjakuvan ja monen muun populaarikulttuurin tuotteen ”ikuinen paluu” periaatteeksi. (Huhtamo 1986, 43.)

Sarjakuvamuotoisen elämänsä aikana *Tarzan* on kattanut sarjakuvan kaikki julkaisumuodot, sanomalehtistripeistä omiin nimikkolehtiin ja albumeihin. Lopulta sarjakuva on murtautunut ulos myös Burroughsin alkuperäisen miljöön ja siihen soveltuvan henkilögallerian puitteista; Tarzan on seikkaillut aikakonematkoilla antiikin Roomassa yhtä lailla kuin Pellucidarin myyttisessä valtakunnassa<sup>1</sup>, jossa hän kamppaili Adnold Schwarcheneggerin tähdittämästä tunnetusta toimintaelokuvasta tuttua Predatoria, avaruudesta saapunutta muukalaissoturia vastaan. On kuitenkin syytä korostaa, että näistä monilähteisistä adaptaatiosivupoluista huolimatta ”ikuinen paluu” pätee. Sarjan aloitus- ja perusmiljöö ei ikinä muutu.

Vaikka lopulta aika harvat sarjakuvateollisuuden ajan suurista sarjakuvista perustuivat *Tarzanin* tapaan suoraan kaunokirjallisuuteen<sup>2</sup>, kaunokirjallisuudella oli läheinen suhde useimpien keskeisten sarjakuvasankarien syntyyn. Esimerkiksi Hal Foster otti kuuluisan *Prinssi Rohkeansa* (*Prince Valiant*) aineistoksi kuningas Arthurin myytin, jonka vaiheissa kirjallisuudella, myös keskiaikaisilla ritariromaaneilla on tärkeä roolinsa. Tässä on korostettava, että kyse ei ole adaptaatiosta, vaan kyseinen sarjakuva muistuttaa kirjallisuuden alkutekstejä maailmankuvan, detaljien ja juonikuvioidensa tasolla.

---

<sup>1</sup> Kyseinen miljöö pohjautuu myös Burroughsin teoksiin, seikkailukirjasarjaan *Pellucidar*.

<sup>2</sup> Myös sarjakuvahistoriikit korostavat paljon enemmän alkuperäisiä, siis oman ilmaisumuodon parissa syntyneitä sarjakuvahahmoja.

30-luku on kuitenkin suoran (alkuteosta mahdollisimman tarkkaan seurailevan) adaptaation syntyä sarjakuvassa. Tässä mielessä huomionarvoista on myös se, että 30-luvun sankarisarjakuvien myötä syntyi myös uusi piirrostyyl. Tähän asti sarjakuvat olivat olleet ennen kaikkea korostetun karrikatyyrinomaisia, mutta nyt sarjakuvaa alettiin piirtää realistisesti, korostaen kaiketi seikkailusarjakuvien vakavaa sisältöä, eroa hupisarjoihin (Kaukoranta & Kemppinen 1982, 67). Roger Sabin korostaa sitäkin, että nämä seikkailusarjakuvat olivat juuri aikuislukijoille suunnattuja ja niiden syntyajankohta on erottamattomasti kiinni 1929 pörssiromahdusta seuranneessa Suuressa lamassa, tarjoten jo tapahtumaympäristönsä puolesta eskapistista apua synkän ajan ahdistukseen (Sabin 1993, 139)<sup>3</sup>.

Ajatus siitä, vaatiiko *Tarzanin* tapainen seikkailu nimenomaan realistista piirrosasua ”kääntyäkseen” sarjakuvaksi, on pohtimisen arvoinen elementti sinänsä. Ehkä se on jopa merkki suhtautumisesta siihen, miten tällaisen käännöksen katsottiin toimivan.

### 2.1.2. Kirjallisuus sarjakuvan käsikirjoituksena

Tässä tapauksessa kyseessä on siis sarjakuva, joka perustuu kaunokirjalliseen teokseen tarinaan juonen ja tapahtumien tasolla. Edellisen luokituksen *Tarzanin* alkuvaiheen seikkailut kuuluvat periaatteessa tähän kategoriaan, mutta ero syntyy siitä, että ne asettuvat osaksi *Tarzanin* valtavan laajaa ja monimuotoista elämää sarjakuvan historiassa, kun taas tämä luokitus painottaa yksittäistä sarjakuvateosta, joka on adaptaatio tietystä kaunokirjallisesta lähteestä, ilman sarjallisuutta tai ”ikuista paluuta”.

Tässä täytyy heti tehdä jako kahteen alalajiin. Ensimmäkin on huomioitava sarjakuvan historiassa erityisen roolissa olevat Kuvitetut klassikot. Erilaisia ”Classics illustrated” -tyyppisiä sarjoja on ilmestynyt paljon. Ne syntyivät amerikkalaisen sarjakuvalehden kukoistusaikaan, 40-luvulla, ja niiden ideana oli yksinkertaisesti kuvittaa maailmankirjallisuuden klassikoita sarjakuvamuotoon (Manninen 1995, 7). Pääasiassa nämä sarjakuvat tarkoittavat lehtimuodossa<sup>4</sup> ilmestyneitä sarjakuvia joissa on

---

<sup>3</sup> Hyvänä esimerkkinä *Tarzanin* viidakko.

<sup>4</sup> Omana lehtenä, jossa yksi numero sisältää yhden tarinan.

karkeita tiivistelmiä ja mielikuvituksettomasti kuvitettuja lyhennelmiä maailmankirjallisuuden merkkiteoksista.

Toisena tyyppinä toimivat sarjakuva-albumin tai -romaanin lajeihin kuuluvat yksittäisteokset, joissa kaunokirjallinen lähdeteksti on adaptoitu sarjakuvaksi, pyrkien kuitenkin itsenäisen taideteoksen statuksen omaavaan lopputulokseen. Näitä voitaisiin kutsua itsenäisiksi kirjallisuusadaptaatioiksi.

Kuvitettujen klassikkojen voidaan katsoa olevan yksi pääsyy siihen, miksi koko ajatus adaptaatiosta on usein sarjakuvantekijöille vieras, jopa vastenmielinen<sup>5</sup>. Kyseiset sarjakuvat ovat ehkä Italian pahamaineista fotoromaania lukuun ottamatta kaikkein huonointa koskaan tehtyä sarjakuvaa. Yhteisenä nimittäjänä niillä on täydellinen taiteellinen alemmuus. Niissä ilmoitetaan suoraan, että kyseessä ei ole kunnianhimoisesti tehty tai oman itsensä takia laadukkaaksi pyrkivä sarjakuvaa. Leimallisesti Kuvitetun klassikon esipuheessa tai takakannessa pohjustetaan käsillä olevan sarjakuvan luonnetta ponnahduslautana jonka avulla lapset voivat aikanaan innostua tarttumaan itse (taide)teoksiin. Mitään yritystäkään luoda omaa taideteosta ei siis ole. Tämä lienee kuvitetun klassikon tärkein määritelmä; se ei ole kunnianhimoisesti tehtyä sarjakuvaa. Lisäksi sarjakuvavasovitusten tekeminen oli jopa sarjakuvatyön yleisten standardien mukaan huonosti palkattua jo 40-luvulla, idean syntyvaiheessa (emt.). Pääsääntöisesti surkean laadun syyt ovat sekä tässä lähtökohdassa että teknisessä toteutuksessa.

Nämä ovat siis niitä sarjakuvia, joiden perusteella on usein kuitattu sarjakuvaversion automaattisesti latistavan sanataideteoksen, kuten niiden tapauksessa tapahtuukin. Väitän kuitenkin Kuvitettujen klassikkojen olevan riittämätön todiste adaptaation mahdottomuudesta, koska ne ovat vain yksi tapa jolla kirjaa on käytetty sarjakuvan lähtökohtana.

Vielä on mainittava, että Kuvitettuja klassikkoja on omassa joukossaan sekä parempia että huonompia. Bill Sienkiewiczin 1990 julkaisemaa versiota Hermann Melvillen klassikosta *Moby Dick* (1851) on ylistetty ”itsenäiseksi, postmoderniksi sarjakuvaksi”,

---

<sup>5</sup> Tätä vastenmielisyyttä luvun 2.2.2. tekijäkommentit pyrkivät tuomaan esille.

vaikka se onkin ilmestynyt First Publishing-yhtiön ”*Classics illustrated*” -sarjassa (Hänninen 1990, 11).

Sienkiewiczin *Moby Dick* lasketaankin biografoissa hänen sarjakuvaromaaniensa joukkoon, huolimatta sen julkaisutavasta kuvitettuna klassikkona. Otsikointia lukuun ottamatta se voitaisiinkin laskea edellä mainitsemaani toiseen ryhmään, eli itsenäisiin kirjallisuusadaptaatioihin. Oikeastaan ainoa ero onkin siinä, että nämä teokset on tehty omiksi sarjakuvikseen, ei sarjan osiksi. Leimallisesti niiden laatu onkin aivan toista luokkaa, eikä syy ole mysteeri. Nämä sarjakuvat tehdään suoraan osaksi usein nimekkään tekijän ns. alkuperäisistä teoksista koostuvaa omaa tuotantoa, ei kuukausittain ilmestyvän lehden deadlinejen takia.

Tällaisista itsenäisistä adaptaatiosta yksi esimerkki on Paul Karasikin ja David Mazzucchellin sarjakuva *Paul Auster’s City of Glass* (Avon Books 1994), joka tietysti perustuu Paul Austerin *City of Glass* -nimiseen romaaniin (1985). Vaikka sarjakuvassa tekstillä on poikkeuksellisen suuri osuus ja kuvat näyttävät ensivilkaisulta vaatimattomilta, lopputulos on enemmän kuin kuvitettu kirja. Tämä johtuu visuaalisen kekseliäisyyden sekä tekstin ja kuvan suhteen tasapainon tehokkaan vaihtelun ansiosta.

Kotoinen esimerkki on Petri Hiltusen ja Petri Hanninin *MacBeth* (Jalava 1999). Tämän teoksen tarkempi analyysi antaisi mahdollisuuden tarkastella draamatekstin toimivuutta sarjakuvan pohjana. Tarkastelun peruskysymyksenä olisi tietysti se, miten alkutekstiä on käytetty. *Macbethin* tapauksessa kyse on ennen kaikkea siitä, onko koko sarjakuva pelkkä piirtäjän areena, eli onko sarjakuvan kerronnallista sujuvuutta keskeisempää piirtäjän tekemä valtava pohjatyö (asusteet tms.) jolloin alkuteksti laimenee pelkäksi kulissiksi?

### **2.1.3. Kirjallisuus sarjakuvan postmodernina lähteenä**

Tässä kolmannessa tapauksessa on kyse sarjakuvasta, jossa on mukana olennaisessa määrin omia, alkuteokseen sisällyttämiä elementtejä, mutta jonka pohjana on kuitenkin kaunokirjallisuus silkkää muistuttavuutta (kuten Fosterin *Prinssi Rohkean* tapauksessa) konkreettisemmassa mielessä.

Esimerkkinä toimii Alan Mooren *Herrasmiesliiga*, eli 1999 ilmestymään alkanut sarjakuva *The League of Extraordinary Gentlemen*. Kyseisen sarjakuvan henkilöt ominaisuuksineen ovat suoraan kirjallisuudesta, mutta esimerkiksi ympäristö, juoni, ja asetelma ovat (melkein) kokonaan uutta materiaalia, omaa taideteostaan. Analysoitaessa tätä teosta adaptaationa, lähtökohtana voisi olla tarkastella sitä, missä määrin Moore säilyttää henkilöt kirjallisuusesikuvien kaltaisena, missä määrin muokkaa niitäkin omaan suuntaansa.

Tämä luokitus voi vaikuttaa siltä, että se ei sisälly adaptaatioihin lainkaan, vaan liittyy samaan ryhmään kuin pois sulkemani pastissit, mytologiset viittaavuudet tms. Edelliset määritelmät eivät kuitenkaan kata kyllin laajasti adaptaation mahdollisuuksia. Moore johdattaa meidät sarjakuva-alluusion ja intertekstuaalisuuden rajattomaan kenttään, johon en tässä yhteydessä sinänsä puutu, mutta jota tuskin kuitenkaan voi jättää huomiotta jos tavoitteena on millään tavalla kattava sarjakuva-adaptaation historia.

Tässä yhteydessä on tärkeää huomata, että tällaista adaptaatiota tarkastellessa tekijän rooli painottuu eri tavalla kuin muunlaisissa sovituksissa. Vaikka adaptaatio toki tuo ja luo aina uusia merkityksiä ja korostuksia alkuteoksesta etääntyen, tällaisessa adaptaatiossa pääkysymykset liittyvät tekijän ratkaisuihin sen suhteen, miten kokonaan uudet (siis alkuteokseen lainkaan liittymättömät) ja adaptoidut elementit muodostavat merkityksiä yhdessä.<sup>6</sup>

## 2.2. Adaptaation asema sarjakuvan historiassa

Elokuvassa ja teatterissa kaunokirjallisuus aina ollut vahva sisältölähtökohta. Vaikka ajatus siitä, että suhteessa esimerkiksi elokuvaversioon "kirja on aina parempi" elääkin vahvana, monet elokuvan merkkiteoksistakin ovat adaptaatioita kirjallisuudesta (McFarlane 2000). Sarjakuvan suhteen tilanne vaikuttaa toisenlaiselta. Sarjakuvan historia tuntee runsaasti kirjallisuusadaptaatioita, mutta ne eivät ole olleet kovin suuren huomion saati arvostuksen kohteena. Pikemminkin voisi sanoa, että sarjakuvan historiassa kirjaan perustuva sarjakuva on ainakin mielikuvatasolla roskapaperin asemassa,

---

<sup>6</sup> Tekijän ratkaisujen korostaminen on tärkeää siksi, että oma sarjakuvani, jota käsittelemme paljon luvuissa 3 ja 4, on luonteeltaan kuvatonlainen adaptaatio, jossa adaptoituun materiaalin yhdistetään kokonaan uusia elementtejä.

sarjakuvaväenkin halveksuma ja kunnianhimoisten tekijöiden suurelta osin sivuuttama tapa tehdä sarjakuvaa.

Heti on syytä korostaa, että tälle negatiiviselle asenteelle on hyvät perusteet. Suuri osa adaptaatioista on luokatonta roskaa, vaikka voisikin pohtia, onko tämä määrä suhteessa suurempi kuin roskan osuus ylipäätään sarjakuvan historiassa. Sarjakuvalla on mestarinsa, mutta on mahdotonta kiistää, etteikö sarjakuvan historia olisi myös suuressa määrin roskan historiaa. Tätä on osaltaan selitetty sillä, että pitkään matalana pysyneen arvostuksensa takia sarjakuvan tekemiseen ei ole suhtauduttu taiteellisella kunnianhimolla, vaan kertakäyttöluontoisen viihteen tekemisenä. Toisaalta sarjakuvan historiaa aivan sen syntyvaiheista asti on paljolti määrittänyt massatuotantoluonne, joka sekin on ylipäätään nähty ala-arvoisena elementtinä suhteessa merkittävään taiteeseen (Kaukoranta & Kempainen 1982, 57).

On vielä syytä lisätä, että kysymys siitä, mikä on huonoa sarjakuvaa, on hyvin kiistanalainen asia sinänsä. Silti tuntuu tärkeältä tarkastella osaa adaptaatiosarjakuvan piiristä ottamistani esimerkeistä nimenomaan huonoina sarjakuvina. Tämä siksi, että se on osaltaan syynä edellä hahmoteltuun heikkoon arvostukseen, jonka taas näen syynä siihen, että sarjakuvan tekijät jättävät suuria voimavaroja käyttämättä turhien ennakkoluulojen vuoksi.

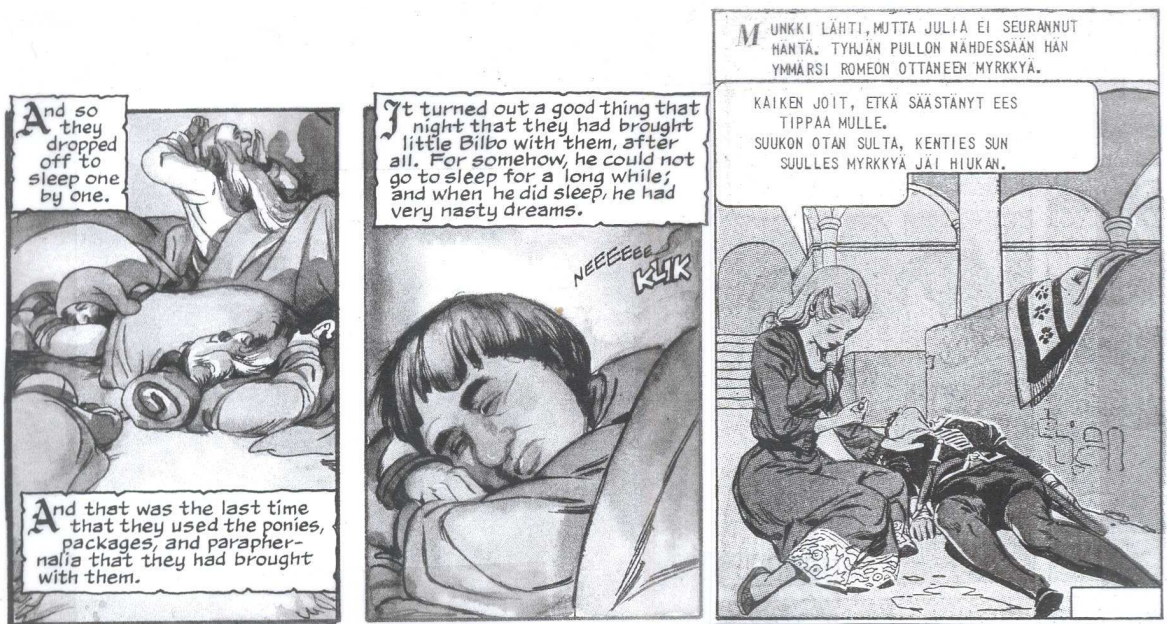
Itse kutsun tässä yhteydessä ”huonoksi” sarjakuvaa, joka on kerronnallisesti kömpelöä. Tämä liittyy ennen kaikkea sarjakuvan muotoon sinänsä, siihen, miten sitä hyödynnetään ja hallitaan kerrontatapana ja ilmaisumuotona.

### **2.2.1. Adaptoidun sarjakuvan ongelmia**

Jaan tässä huonot adaptaatiosarjakuvat kahteen ryhmään. Ensimmäisessä tapauksessa kyse on siitä, että sarjakuvasta voi melko luotettavasti havaita, että se on tehty ilman minkäänlaista kunnianhimoa saada aikaan sarjakuvana merkittävä teos. Tällainen adaptaatio ilmestyy yleensä jonkin sarjan osana, ilman että tekijän nimiä edes mainitaan.

Toisessa tapauksessa adaptaatiosta tulee huono sarjakuva vain siksi, että tekijät eivät joko hallitse sarjakuvakerrontaa tai joutuvat alkutekstin vangeiksi. Voisi sanoa, että he

todella pyrkivät tekemään mahdollisimman hyvän adaptaation kaikkien kykyjensä mukaan, mutta eivät yritä tehdä hyvää sarjakuvaa. Adaptaatiosarjakuvassa on esimerkkejä siitä, miten käy, kun alkuteosta jumaloivat (ja usein loistavalla piirustus- ja maalaustaidolla varustetut) tekijät ryhtyvät sarjakuvasovituksen tekoon, ymmärtämättä kuitenkaan lainkaan sarjakuvakerrontaa tai tutustumatta siihen. Tekijöiden lähtökohtana tällöin on vain rakastetun ja ihailun teoksen kunnioittaminen, ei kiinnostavan sarjakuvan tekeminen, ja se näkyy lopputuloksessa.



KUVA 1

KUVA 2

Kuvassa 1 on näyte Charles Dixonin ja David Wentzelin sarjakuvasta *The Hobbit* (Eclipse Books 1989) joka luonnollisesti on adaptaatio J.R.R. Tolkienin samannimisestä kirjasta. Tämä teos sijoittuu sikäli selkeästi itsenäisten adaptaatioiden sarjaan, että alkuteos on hyvinkin konkreettisesti läsnä sarjakuvan käsikirjoituksena ja kyseessä on kuitenkin yksittäinen, mihinkään sarjaan kuulumaton teos. Kuva 2 taas on näyte 50-luvulla suomeksi ilmestyneestä Kuvitetusta klassikosta, lähtökohtana Shakespearen *Romeo ja Julia*. Sanaa sarjakuva ei edes mainita missään päin lehteä, esipuheen mukaan ”tämä kirja esittelee klassillisen kertomuksen värikuvina”.

Nämä työt edustavat tässä huonoa sarjakuvaa juuri edellä mainitsemistani syistä. Tekijän näkökulmasta asian voi tiivistää sanoihin motiivi ja vaivannäkö. Kuvitetujen klassikkojen tuntemattomaksi jäävä tekijä (lehdessä otsikon alla lukee William



Shakespeare) ei ole ainakaan tässä työssä tuonut esiin mahdollista rakkauttaan Shakespearea kohtaan. Työ on ilmiselvästi tehty nopeasti ja liukuhihnamaisesti. Kuva 2 näyttää meille toisenkin syyn siihen, mitä tarkoitin aiemmin sanoessani Kuvitetujen klassikoiden olevan kerronnallisesti huonoa sarjakuvaa. Kyseiset sarjat ovat täynnä Scott McCloudin kuvien ja sanojen suhdetta sarjakuvassa koskevan luokituksen mukaan kaksinkertaisia kuvan ja sanan yhdistelmiä, joissa kuva sana ja kertovat pohjimmiltaan saman viestin (McCloud 1994, 153). Tämä ei sinänsä ole paha asia, mutta pahimmillaan tämä tarkoittaa adaptaatiossa sitä, että alkuteoksesta otettu (muokattu) lause ja repliikki toistuvat sisällöltään ja viestiltään kuvassa siten, että kummankaan elementin käyttö ei pääse oikeuksiinsa niiden peilattaessa toisiaan. Sarjakuvassa olisi suotavaa, että kuvat ja kirjoitettu teksti täydentäisivät ja rikastaisivat toisiaan.

*The Hobbit* on esimerkki siitä, mitä tarkoittaa se, että tekijät jäävät alkutekstin vangeiksi. Se on todella kunnioittavalla vaivalla tehty, siinä on loputtomasti upeita kuvia, se on kaunis esine, mutta se on hyvin kömpelöä sarjakuvaa. Suurelta osin se nimittäin on vain upeasti kuvitettua tekstiä. Koko teos on Scott McCloudin edellä mainitun luokituksen termein sanapainotteinen, eli kuvien informaatioarvo on tekstiin nähden hyvin pieni. Tässä on tärkeää sanoa, että sanapainotteisuus (tai sen vastakohta kuvapainotteisuus) ei sinänsä tee sarjakuvasta huonoa. Ei ole tavatonta, että sarjakuvassa tarina kulkee välillä pääasiassa kirjoitetun tekstin kautta, välillä kuvan varassa. Se, että elementtien painoarvoa kerronnassa vaihdellaan, voi tuoda sarjakuvan kerronnalle suurtakin elävyyttä, varioiden sen tempoa. Tällainen aaltoliike on mahdollista nähdä jopa luonteenomaisena laajalle sarjakuvakerronnalle (Mikkola 1996, 87). *The Hobbitin* tapauksessa kuitenkin kohtalokasta on sanapainotteisen suhteen suuri ylikäyttö. Juonen kannalta kuvien informaatioarvo on liki olematon, ne ovat usein vain koristeita. Kaikki tietämisen arvoinen ja tarinaa eteenpäin vievä informaatio on kirjoitetussa tekstissä. Juha Herkman esittää Joshep Witekin pohjalta vielä yhden huomionarvoisen näkökulman sanapainotteisuuteen. Witekin mukaan sanapainotteisuutta on hyödynnetty sarjakuvan historiassa kertomuksen uskottavuuden lisäämisessä. Korostamalla verbaalisia elementtejä eri tavoin on haettu aiheeltaan tärkeäksi katsotulle sarjakuvalle<sup>7</sup> vakuuttavuutta ja vakavuutta. (Herkman 1998, 55.)

---

<sup>7</sup> Witek käyttää esimerkkinä Yhdysvaltain sisällissodasta kertovaa sarjakuvaa.

Tällainen ajatus pohjautunee jonkinlaiseen käsitykseen kirjoitetun tekstin arvokkuudesta suhteessa perusolemukseltaan jotenkin halpahintaisempaan kuvakerrontaan. Esimerkiksi P. A. Manninen on esittänyt, että länsimaiden historiassa varhain syntynyt tiukka jako kuvan ja tekstin erottamiseksi toisistaan on johtanut kirjoitetun tekstin ylivaltaan ja kuvien hyljeksimiseen (Manninen 1996, 46). Tältä pohjalta tuntuisi mahdolliselta ajatella, että sarjakuva voisi hakea arvostusta ja vakavuutta runsaalla tekstimateriaalilla, sanapainotteisuudella siis. *The Hobbitin* tapauksessa tuntuu mahdolliselta sekin, että kyseinen vakavuus liittyy nimenomaan siihen, että teos säilyttää ja näyttää sellaisenaan mahdollisimman suuren osan suuren alkuteoksen tekstistä eikä lähdekään käyttämään sitä materiaalina uuden sarjakuvateoksen luomiseen. Kyse on asenteesta, jossa oma työ (sarjakuva) on täysin alisteinen alkuteokselle. Omaa luokitustani seuraten, kyse on lopulta enemmänkin Kuvitetusta klassikosta kuin itsenäisestä kirjallisuusadaptaatiosta, vaikka työtä ei todellakaan ole tehty piittaamattomaan liukuhihnatyylisiin.

Työn Kuvitetusta klassikoita muistuttavaa adaptaatioluonnetta korostaa vielä se, että *The Hobbitin* piirrostyö on myös tyylikkyydestään huolimatta äärimmäisen traditionaalista aiheen huomioon ottaen. Kaikki näyttää juuri siltä kuin tavallaan pitääkin, alkuteoksen huomioon ottaen. Tolkienin maailma on sellainen kirjallinen universumi, josta on olemassa nk. oikeat visuaaliset mallit; kaikki tavallaan tietävät, miltä henkilöiden pitää näyttää ja niin edelleen, vaikka proosasta alun perin onkin kyse. *The Hobbit* ei lainkaan varioi tätä vakiintunutta kuvastoa, eikä tee omia ratkaisuja. Tällä tavalla ajatellen se on visuaaliselta asultaan yhä sidoksissa alkuteokseen kuin kirjoitetun tekstinsä osalta, siis aivan liian sidoksissa tullakseen itsenään kiinnostavaksi sarjakuvaksi tai edes uutta luovaksi adaptaatioksi.

### **2.2.2. Adaptaation arvostuksesta**

Suomalaisen sarjakuvatutkimuksen tärkeimpiä merkkipaaluja on Heikki Kaukorannan ja Jukka Kemppisen *Sarjakuvat* (Otava 1972), laaja historiikki ja sarjakuvan perusopas. Sen toisessa painoksessa kommentoidaan myös adaptaatioita: ”Seikkailukirjojen sarjakuvalaitokset osoittavat [...] että sarjakuvaversio merkitsee aina sanataideteoksen latistamista.” Perusteluna on, että tällainen teos kahlitsee lukijan ”kuvia luovaa kykyä”. (Kaukoranta & Kemppinen 1982, 241.)

Kommentti on kylmä ja lopullisen tuntuinen.. Hieman erilaisen näkökulman asiaan tuo Johanna Sinisalo sarjakuvatutkimuksen toisessa klassikossa *Puhekuplia* (1987):

[...]kirjallisuus pyrkii luomaan visualisaation verbaalisin keinoin, sarjakuva taas luo valmiin visualisaation ja siksi verbaalisia keinoja käytetään eri päämäärää varten. Juuri tämän takia onkin lähes tuohon tuomittu yritys tehdä kirjallisista klassikoista sarjakuvia – onhan sanojen sointi ja kirjailijan ääni keskeisempää kuin kuvan esitetty juoni. (Sinisalo 1987, 75.)

On helppo olla Sinisaloon kanssa samaa mieltä siitä, miten hän hahmottelee kirjallisuuden ja sarjakuvan eroa. Mutta määritelmästä johdettu ajatus adaptaation mahdollisuudesta ei ole yhtä selkeä. Mainittu tuomio liittyy ajatukseen siitä, että sarjakuva ei ilmaisumuotona voi tehdä kirjalle muuta kuin kuvittaa sen<sup>8</sup>.

Takana voisi olla myös ajatus kuvan ja sanan hierarkkisesta suhteesta länsimaisen kulttuurin historiassa. P. A. Mannisen mukaan kyseessä on täydellinen ”kirjoitetun tekstin ylivalta”, jossa kovalta on riistetty kaikki kertova kyky ja merkitys (Manninen 1996, 46). Kuva ei vastaakaan tuhatta sanaa, vaan päinvastoin, sanan muuttaminen kuvaksi vesittää sen voiman, kaventaa sen merkityksen.

Osin elokuva-adaptaatioitakin kritisoidaan samoista vioista. Elokuvakin visualisoi tai kuvittaa tekstiä, antaa väärällä tavalla kasvot klassikoille ja pahimmassa tapauksessa – edellistä ajattelutapa noudattaen – vangitsee teosten vastaanottajassa herättämät assosiaatiot. Silti sarjakuvaan verrattuna elokuvaversiot ovat hyväksyttävästi olemassa, vaikka niitäkin voidaan pitää lähtökohtaisesti jotenkin huonompina kuin alkuperäiskäsikirjoituksiin perustuvia elokuvia. Elokuvaversiot voidaan jopa nähdä epäpersoonallisena ”toisen asteen luovuutena”, kuten Markku Koski on kirjallisuuteen perustuvia elokuvia nimittänyt (Koski 1985, 24).

Edellisten ajatusten valossa kirjan sarjakuvaversio on aivan tuohon tuomittu yritys. Ehkä sarjakuvan ajatellaan olevan selkeämmin silkkaa kuvittamista, jo sen perustavanlaatuisen eron vuoksi, että sarjakuvan kuva on staattinen. Tämä johtaa (erheelliseen) ajatukseen siitä, että sarjakuvan kuva on jonkinlainen still-kuva,

---

<sup>8</sup> Ajatus sarjakuvasta vain kuvittavana ilmaisuna muistuttaa myöskin sarjakuvaa sinänsä vastustavia ajatuksia siitä, miten sarjakuva ilmaisumuotona tylsistää lukijoita, koska rajaa (kirjaan verrattuna) mielikuvitusta visuaalisella asullaan.

pysäytetty yksityiskohta, ilman minkäänlaista kertovaa voimaa yksinään. Tätä voimaa se saisi vain suhteessa muihin kuviin. Sarjakuvaruudun sisältämä kuva on kuitenkin kaukana elokuvan pysäytyskuva, jo siksi että sen sisällä tapahtuu monenlaista tarinaa eteenpäin vievää liikettä ja ajan kulumista (McCloud 1996, 94 – 95).

Toisaalta voidaan pohtia, olisiko kyse siitä, että elokuva on ”omaa” tekniikkaansa hyödyntävä, itsessään niin arvostettu taidemuoto, että sen katsotaan sisältävän aina kirjaan nähden jotakin uutta ilmaisua, oltiin elokuvaversio ja pohjana olevan teoksen paremmuusjärjestyksestä mitä mieltä tahansa? Sarjakuvan hitaasti heränneen arvostuksen yhtenä syynä nimittäin on ylipäätään nähty se, että vastoin kuin samoihin aikoihin syntyneet (ja nopeasti arvostetuiksi taiteenlajeiksi nousseet) elokuva ja valokuvataide, siinä säilyi pitkään rahvaanomaisuuden leima, lähinnä siksi, että siinä missä elokuvaa myytiin elokuvana, sarjakuvaa ei myyty omana itsenään vaan sanomalehden osana (Kaukoranta & Kempainen 1982, 31). Toisaalta yhtenä selityksenä on nähty se, että sarjakuva ei tuo mitään uutta teknistä ilmaisumuotoa vastaanottajan ihmeteltäväksi (emt., 24-25).

Yhtä kaikki, jos kirjaan perustuvaa elokuvaa on pidetty ”toisen asteen luovuutena”, kirjaan perustuva sarjakuva putoaa samanlaisella (paljolti mielikuviin perustuvalla) asteikolla niin alas, että se tuskin on luovuutta ollenkaan. Jos elokuvaa on kritisoitu yksisuuntaiseksi visualisoinniksi, niin medianan paljon persoonattomamman sarjakuvan on helppo nähdä olevan aivan viivasuoraa kuvittamista; kertova teksti kuviin, dialogi puhekupliin.

On myös syytä korostaa, että myöskään sarjakuvan tekemisen lähtökohdista adaptaatiota ei ole juuri huomioitu. Keijo Ahqvistin ja Ari Kutilan *Piirrä sarjakuvaa!* (1988), joka on yhä selkeästi paras suomalainen sarjakuvan tekemisen alkeisopas, mainitsee adaptaation yhden kerran. Valmiin novellin tai kertomuksen ”sarjakuvittamista” kehoitetaan kokeilemaan käsikirjoittamista harjoitellessa (Ahqvist & Kutila 1989,15). Ehdotus on yleisenä neuvona hyvä, mutta tässä yhteydessä se voidaan nähdä osana sellaista ajattelua, että ”oikea” sarjakuva on alkuperäiseen, omaan ideaan perustuva työ. Adaptaatio voi olla hyvä harjoitus. Tekijälähtöiseltä kannalta negatiivisen asenteen tiivistää Harto Hänninen Sarjainfo-lehdessä, muutamia klassikkoteoksiin perustuvia

sarjakuvia esittelevässä artikkelissaan: ”Kun sarjakuvakäsikirjoituksista tulee huutava pula, löytyy apu kirjaston pölyttyneimmistä opuksista.”(Hänninen 1990, 10).

Tältä pohjalta siis tuntuu siltä, että sarjakuva, jonka lähtökohtana on kaunokirjallisuus, tuntuu olevan jotenkin häpeällinen sarjakuvan laji. Toisaalta tämä selittyy sarjakuvan historialla: on täysi tosiasia, että adaptaatiosta suurin osa on luokatonta roskaa. Toisaalta syyt heikkoon arvostukseen lienevät samat kuin elokuvan tapauksessa. Adaptaation ajatellaan olevan kopio, ei itsenäinen taideteos.

Toisenlaisiakin äänenpainoja kuitenkin löytyy, etenkin uudemman sarjakuvakritiikin puolelta<sup>9</sup>. Toni Jerrman ylistää Sarjainfo-lehdessä P. Craig Russellin *The Ring of the Niebelung* – sarjakuvaa, joka pohjautuu Richard Wagnerin oopperaan. Jerrman luonnehtii sarjakuvaa ”massiiviseksi merkkiteokseksi” ja korostaa nimenomaan adaptaatioihin erikoistuneen Russellin kykyä muuntaa musiikkiteoksen ”sävellyksen abstraktiot [...] visuaalisiksi symboleiksi ja metaforiksi”(Jerrman 2000, 31).

Harri Röpötti taas suhtautuu myönteisesti jo aiemmin mainittuun Karasikin ja Mazzucchellin sarjakuvaan *Paul Auster’s City of Glass*. Röpötti korostaa, että kyseinen sarjakuva ei ole ”mikään kuvitettuklassikko”, vaan suorastaan paras mahdollinen yritys ”visualisoida” Austerin teos. Suopean arvostelun lopuksi Röpötti kuitenkin muistaa kyseenalaistaa koko ajatuksen siitä, että romaaneista ylipäätään tehtäisiin sarjakuvaversioita. (Röpötti 1994, 29 – 30.)

Vesa Kataisto menee jopa niin pitkälle, että pohtii ajan olevan mahdollisesti kypsä siihen, että joku ryhtyisi ”sarjakuvittamaan” *Tuntematonta sotilasta*. Tähän visioon hänet innostaa kyseisessä kritiikissä käsitellyt *Kansalaissodan korkeajännitykset* (Egmont 2000), joiden yksinkertaisen ”Korkeajännitys-formaatin” Kataisto katsoo olevan sopiva innostamaan lukijoita historian pariin, vaikkei olekaan sarjakuvana kovin laadukasta (Kataisto 2000, 42).<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Ylipäätään on syytä korostaa, että luvun aiemmat esimerkit ovat 80- ja 90-luvuilta, eivätkä välttämättä edusta kirjoittajiensa nykynäkemyksiä asiassa tai edes nykyistä asenneilmapiiriä. Ne ovat tässä kuitenkin mielestäni olennaisia ensinnäkin siksi, että mainitsemani teokset ovat suomalaisen sarjakuvatuotannon ja -opetuksen klassikoita, eikä ole mahdotonta ajatella niiden edustavan sellaista asennemaailmaa, jossa nykypiirtäjien polvi on sarjakuvaan kasvanut. Tämä voisi osaltaan selittää sitä, miksi kotimainen sarjakuva tuntee määräänsä nähden hyvin vähän adaptaatiosarjakuvia.

<sup>10</sup> Kataisto tuntuu näkevän ideomallaan Linna-adaptaatiosarjakuvalla lähinnä kasvatuksellisia tavoitteita, ei taiteellista merkitystä. Tässä kuuluu vahvoja kaikuja Kuvitettujen klassikkojen itse ylläpitämästä asenteesta, jossa adaptaation suurin merkitys olisi ohjata lapset ja nuoret alkuteoksen pariin.

Kritiikeissä tunnutaan kuitenkin arvostavan hyvää adaptaatiota. Etenkin Jerrman arvottaa käsittelemäänsä sarjakuvaa positiivisesti juuri adaptaationa, korostaen sitä, miten hyvin Russell lähdeteoksensa sarjakuvaksi sovittaa. Aiemmin tässä luvussa maalaamani kuva arvostuksen täydellisestä puutteesta saattaakin olla yleistävä harha.

Silti on syytä huomata, että yleisellä tasolla adaptaatiosta puhutaan lähinnä negatiiviseen sävyyn. Sitä ei nähdä sinänsä mielenkiintoisena sarjakuvan lajityyppinä, vaikka yksittäisissä adaptaatioissa voidaan nähdä paljonkin hyvää. Vile Hänninen jopa käyttää adaptaatioiden yleisempää lajityypillistä kenttää positiivisen arvottamisen välineenä siinä mielessä, että käsillä oleva teos poikkeaa siitä edukseen. Hänninen esittelee hyvin positiiviseen sävyyn Kristian Huitulan sarjakuvaversioita *Kalevalasta*, korostaen heti alkuun, että Huitula ”on onnistunut välttämään sarjakuvasovituksille yleensä niin tyyppillisen puisevuuden” (Hänninen 1999, 15).

Kyse on ennen kaikkea adaptaatioon liittyvistä negatiivisista mielikuvista. Sarjakuvan tutkimukseen, tässä tapauksessa ehkä tärkeimpänä sarjakuvan historian tutkimus, ei ole pahemmin kiinnittänyt huomiota adaptaatioihin, vaikka niitä on tehty melkoinen määrä. Kaunokirjallisuuteen perustuvan sarjakuvan kenttä on siis ainakin jossain määrin kartoittamaton ja oletuspohjainen. Tästä kertoo jo se, ettei tällaiselle sarjakuvalla ole yleisesti hyväksyttyä nimeä. Aihetta koskevissa kirjoituksissa yleensäkin puhutaan milloin sovituksista, milloin versioista tai mukailusta, jopa visualisoinnista. Edellä mainituista kriitikoista vain Jerrman käyttää sanaa adaptaatio tekstissään.

Olen kuitenkin sitä mieltä, että adaptaatio on historiallisesti katsoen yksi sarjakuvan laji. Perusteluna tähän toimii jo kaunokirjallisuuteen eri tavoin perustuvien sarjakuvien huomattava määrä. Onkin syytä olettaa, että asian tarkempi tarkastelu voisi tuoda esiin uusia asioita sekä sarjakuvan historian suhteen että sen kerronnan kannalta yleensä. Toisaalta Jerrmannin arvostelun asenne johtaa ajatuksia siihen suuntaan, että todella hyvän adaptaation tekeminen voi toimia osoituksena sarjakuvakerronnan keinojen laajasta hallinnasta, tekijän lajityypillisestä taitavuudesta ja muuntelukyvystä. Adaptaatiota tarkastelemalla voi avautua näkökulmia myös yleiseen sarjakuvakerronnan kieleen, etenkin tekemiseen keskittyvän tutkimuksen kannalta.

### 2.3. Adaptaation eri tyylejä

Otan tässä esille vielä muutamia esimerkkejä mielestäni laadukkaista adaptaatioista. Ennen kaikkea ne ovat pieniä avauksia adaptaatioiden tarkempaa analyysia ajatellen. Toisaalta ne edustavat mielestäni sarjakuva-adaptaation tekemisen tavoitteiden eri puolia ja tarjoavat mahdollisuuden uuteen tapaan luokitella adaptaatioita. Tämä tapa ei ole historiallinen vaan muotoon ja tekijän ratkaisuihin liittyvä.

Sarjakuvista ensimmäinen on Heikki Knuutilan ja Markku Hernekosken *Albatrossi* (1993), joka perustuu Joni Skifesvikin novelliin *Nainen, joka halusi nähdä albatrossin*. Toisena on R. Sikoryakin *Dostoyevski Comics* (2000), adaptaatio Dostojevskin *Rikoksesta ja rangaistuksesta*. Näistä ensimmäinen edustaa alkuteokselle uskollista adaptaatiota, siis adaptaatiota jossa kirjallisuus toimii lähes sarjakuvan käsikirjoituksena ja toinen omille teilleen karkaavaa, siis postmodernia adaptaatiota.

Lisäksi käsitelen lyhyesti Robert Crumbin ja David Zane Mairowitzin adaptaatiota Franz Kafkan *Linnasta* (1935) ja Will Eisnerin sarjakuvaa *Hamlet on a rooftop* (1981)<sup>11</sup>. Nämä edustavat eri tavoilla sellaista adaptaatiota, joka ei pyri adaptoimaan alkuteosta kokonaan vaan hyödyntää vain osia siitä.

#### 2.3.1. Suora adaptaatio eli sarjakuvaversio

*Albatrossi* on 30-sivuinen, monella tapaa perinteinen kertova sarjakuva. Se on ilmestynyt Suuri Kurpitsa-lehdessä, jonka pääkirjoituksessa Pauli Kallio kutsuu sitä Skifesvikin novellin sarjakuvaversioksi ja esittelee sarjakuvan ”eräänlaisena kuvitettuna klassikkona”.

*Albatrossi* asettuu ehdottomasti itsenäisten, kirjallisuutta tavallaan käsikirjoituksena hyödyntävien adaptaatioiden ryhmään. Se on monella tapaa hyvinkin uskollinen alkutekstille mutta tekee siihen myös ehjän ja itsenäisen sarjakuvateoksen kannalta olennaisia muutoksia. Useimmat sarjakuvan kohtauksista ovat kyllä hyvinkin tarkkaan Skifesvikin tekstiin perustuvia.

---

<sup>11</sup> Crumb & Mairowitzin ja Eisnerin sarjakuvien suhteen otan esille ennen kaikkea asioita, jotka liittyvät jo läheisesti omaan työhöni ja sen luonteeseen adaptaationa.

Konepäällikkö alkoi entiseen tapaan imarrella ja kehua suomalaisia ja heidän työnsä jälkeä.

Hän oli kuullut jostain tai lukenut, että suomalainen Vaisala- yhtiö oli puuhaamassa Argentiinaan viimeistä huutoa olevaa elektroniikkatehdasta, jossa tehtäisiin radiosondeja ja sellaisia tulvahälyttimiä, että Parana- joki ei enää koskaan pääsisi yllättämään tulvallaan.

Vaisalan laitteet mittaisivat kaiken aikaa joen virtausmäärät ja heti, kun tulva uhkasi niin kymmenet Vaisalan viheltimet alkaisivat vinkua.

– Mitä sitten tehdään, kun pillit viheltävät? Takkinen kysyi. – Miten se tulva estetään?

Konepäällikkö meni hetkeksi hämilleen. Pian hän kuitenkin sanoi leveästi hymyillen: – Kyllä Vaisala siihenkin jonkun aparaatin keksii. (Skiftesvik 1985, 145.)



KUVA 3

Kun alkutekstin kohtausta vertaa sarjakuvan sivuun (Kuva 3), voi huomata useita tapoja joilla todella uskollinen adaptaatio tehdään, kirjan tekstin toimiessa liki suoraan sarjakuvan käsikirjoituksena. Ensimmäinen lause on pohjana ensimmäisen ruudun sisällölle; sekä puhekupla että kuva tukevat imartelua. Seuraava kappale sisältyy oikeastaan kokonaisuudessaan toiseen ja kolmanteen ruutuun: puhekuplan teksti on olennaisesti sama kuin epäsuorasti esitetty mutta kuitenkin konemestarin suuhun selvästi kuuluva kommentti. Ekstradiegeettisen (tarinan ulkopuolisen) kertojan esittämä ”Hän oli [...] lukenut” on otettu mukaan kuvassa sanomalehden kulman muodossa. Pois jää vain se alkutekstin esittämä mahdollisuus, että konemestari on ehkä kuullut asian jostain. Konemestarin innokkuus käsillä olevaa asiaa kohtaan näyttäytyy sarjakuvassa ainoana varsinaisena tulkintana alkutekstiin nähden. Kyllä Skiftesvikin tekstissäkin konemestarin kommentti näyttäytyy naivin oloisena ja tätä korostavat kuolapisarat ruudussa kaksi ja käden huitominen sekä myös lihavoitu tekstiosa ruudussa kolme, mutta ehkä sarjakuvan konemestarin into on hieman yliampuvampaa kuin alkutekstissä.



Sitten alkaa sarjakuvasivun kiinnostavin osa ainakin oman adaptaatioprojektini kannalta. Alkutekstiä on selvästi käytetty sarjakuvakerronnan tempon lähtökohtana, ruutujaon käsikirjoituksena. Neljäs ruutu ei sinänsä perustu novellin tekstiin, jossa Takkinen sanoo vastineensa heti konemestarin lopetettua. Sarjakuvassa hän mieltii hetken. Mutta kuudes ja seitsemäs ruutu voidaan nähdä oikeastaan sanatarkkana käännöksenä novellin tekstistä. Ruudussa kuusi ”Konepäällikkö meni hetkeksi hämilleen” ja ruudussa seitsemän oleva panoroiva ja etäännytetty kuva hidastaa sarjakuvakerrontaa, siis kuluttaa aikaa, ja voisi sisältää sen ajanjakson, joka edeltää novellin sanaa ”pian”. Kahdeksas ruutu on taas oikeastaan suoraviivainen kuvitus katkelman loppusanoista.

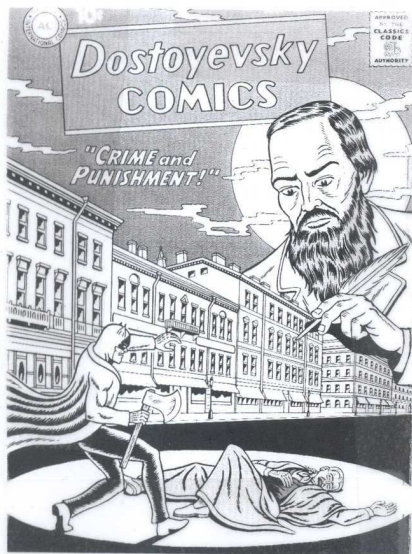
Koko novellin esittämän tarinan kannalta katsottuna sarjakuva kuitenkin muokkaa tapahtumien aikajärjestystä, yhdistää dialogeja toisiinsa ja tekee muutaman olennaisen muutoksenkin, joista tärkeintä on albatrossin roolin korostaminen tarinan kantavana metaforana, joka voidaan nähdä novellin tulkintana. Adaptaatio siis perustuu osin tulkinnalle novellista, se visualisoi ja tuo esiin sitä, mitä novellissa ei toki suoraan sanota. Tämä ei tarkoita sitä, että sarjakuva olisi selittelevämpi kuin novelli, vaan tärkeää on ajatus siitä, että alkutekstin lisäksi adaptaation lähtökohtia ovat myös alkutekstin eri tulkinnat. Brian McFarlane onkin kirjoittanut useista eri klassisten romaanien elokuvaversioista niiden olevan (onnistuneesti tai ei) melko radikaalejakin uudelleenkirjoittamisia, alkuteoksen tematiikkaa tavallaan kommentoivia (ja siitä etäännyviä) uusia teoksia (McFarlane, 2000). Esiin nousee ajatus adaptaatiosta tulkintana.

Skiftesvikin novellin suhteen suurin itse tarinan kerrontaan liittyvä muutos lienee se, että novellissa paljastuu vasta aivan lopussa että päähenkilö Takkinen on eronnut vaimostaan ennen novellin kuvaamia tapahtumia. Sarjakuvassa ero näytetään lukijalle ensimmäisessä ruudussa. Tämä paljastus toki muuttaa vahvasti kaikkien tapahtumien merkitystä lukijan mielessä, ja nostaa huomion kohteeksi eri asioita. Eli lopulta *Albatrossi* ei suinkaan ole niin orjallinen adaptaatio kuin kuvan 3 sivuesimerkin valossa voisi ajatella. Miltei kaikki novellin kohtaukset ja keskustelut ovat silti mukana ja siksi tätä voi pitää harvinaisen uskollisena adaptaationa, jossa alkuteksti on huomattavan suuressa roolissa sekä sarjakuvan tekstinarratiivin että visuaalis-kerronnallisten ratkaisujen suhteen.

### 2.3.2. Adaptaatio monilähteen intertekstuaalisuuden pohjana

R. Sikoryakin sarjakuva *Dostoyevsky Comics* asettuu sulavasti postmodernin adaptaation ryhmään. Sen ytimenä on Dostojevskin *Rikoksen ja rangaistuksen* tarina pääpiirteittäin, parafrasoinomaisesti tiivistettynä, mutta toteutus yhdistelee lukuisia eri elementtejä, joiden yhteisenä nimittäjänä voidaan pitää sarjakuvan historian eri vaiheita.

Sarjakuvan perusideana on näyttää yhteen ensinnäkin 1950-luvun amerikkalaisen kauhu- ja rikossarjakuvalehtien muoto, toiseksi myöhemmin kukoistukseensa ja omaan aikuistumiseensa saapunut supersankarisarjakuva ja kolmanneksi Dostojevskin teoksen keskushenkilöt, päätapahtumat ja tematiikka. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että 11-sivuinen sarjakuva näyttää 50-luvun amerikkalaiselta rikossarjakuvalehdeltä. Sarjalla on klassisen *Detective Comics*-lehden taittoon perustuva kansilehti (Kuva 4) ja Raskolnikovina näemme Batmanin (Kuva 5).



KUVA 4



KUVA 5

Itse tarinaa ei ole siirretty mihinkään alkuteoksen ajasta tai ympäristöstään.

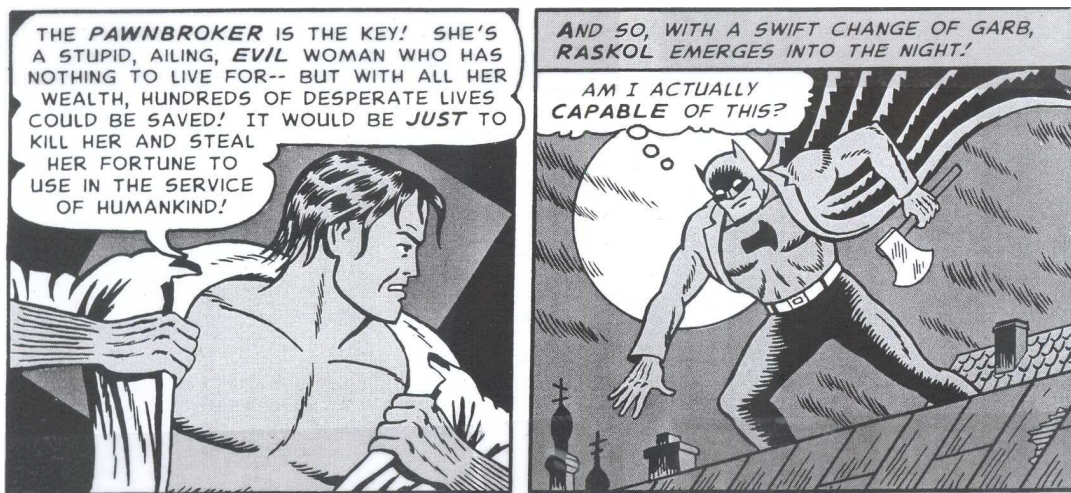
Päähenkilöllä vain on Batman-asu, murhattava panttilainaja muistuttaa Batmanin arkkivihollista, mielipuolirikollinen Jokeria ja alkuperäisteoksen Sonja on pukeutunut Batmanin uskollisen apurin, Robinin asuun.

Tämä voi kuulostaa naurettavalta keitokselta, mutta outoa kyllä se ei ole sitä, vaan sarjakuva on ahdistava ja synkeä aivan Dostojevskin henkeen. Tarkempi analyysi ei ole

tässä mielekästä, mutta on selvää, että sarjakuvan tärkeimpänä kontekstina on sarjakuvan historia ja etenkin 1950-luvun ”noitavainot”, juuri rikossarjakuviin kohdistuneet oikeudenkäynnit ja syytteet lasten turmelemisesta, jotka aikaansaivat näiden sarjakuvalehtien kieltämisen (jopa sarjakuvarovioita poltettiin). Sanotaan, että tämä prosessi lopetti ”sarjakuvalehtien kulta-ajaksi” kutsutun vaiheen amerikkalaisessa sarjakuvassa (Hänninen & Kempainen 1994, 23 – 25). Adaptaation voitaisiin nähdä rinnastavan Dostojevskin romaanin problematiikan näihin turmeleviksi katsottuihin sarjoihin, korostaen sitä, että väkivaltaisuudestaan huolimatta ne itse asiassa käsitelivät moraalikysymyksiä, juurikin rikoksen ja rangaistuksen problematiikkaa, rotusortoa ja vastaavia yhteiskuntakriittisiä aiheita. Sarjakuvamuoto vain teki niistä ”vaarallista roskaa”; siksi maailmankirjallisuuden kunnioitettu merkkiteos on hyvinkin sopivaa esittää tässä juuri vastaavassa muodossa.

Toisaalta keskeinen merkityksen muodostaja on Batmanin hahmo. Kyse ei ole sattumanvaraisesta valinnasta. *Dostoyevsky Comics* ilmestyi vuonna 2000, jolloin ”sarjakuvan aikuistumiseksi” yleensä kutsuttu ilmiö oli jo pitkällä amerikkalaisessa sarjakuvassa ylipäättään, mutta kyseinen ilmiö sai alkunsa supersankarisarjakuvassa. 80-luvun puolenvälin jälkeen monet tekijät tarttuivat puhtinsa menettäneisiin supersankareihin uudelta pohjalta, inhimillistäen tyyppimäisiä sankarihahmoja ja usein tuoden mukaan huolen roistoja pieksevien trikoopukuisten ihmisten mielenterveydestä ja motiivien puhtaudesta. Koko lajityyppi uudistui, ainakin hetkeksi. Kaiken tämän alullepanijana mainitaan yleensä Frank Millerin *Batman – The Dark Knight Returns* (1986) (Esim. Sabin 1993, 87). Tässä alun perin neliosaisessa sarjakuvassa Miller tuo näyttämölle vanhentuneen, jo eläkkeelle siirtyneen Batmanin, joka vastoin lajityypin hyvä/paha-perusasetelmia on pakkomielteiden riivaama, sairas ja väkivaltainen mies. Tarinassa hän tekee paluun Batmanina rikollisten kimppuun, mutta kaikessa korostuu se, että tämä ei tapahdu halusta auttaa uhreja eikä tavoitteesta suojella yhteiskuntaa, vaan todellisena motiivina koko supersankaritoimintaan on (ja on aina ollut) omiin traumoihin perustuva henkinen sairaus ja pohjaton raivo, joka saa purkautumistiensä säälimättömässä väkivallassa rikollisia kohtaan. Ei ole kovin vaikeaa samaistaa Sikoryakin sarjakuvan päähenkilöä Raskolia Millerin Batmaniin. Lepakkoasu on tämän rinnastuksen visuaalinen symboli, ei irtonainen vitsi.

Piirrostyyliltään Sikoryakin Raskol/Batman tuo mukaan vielä yhden sarjakuvahistoriallisen tason. *Dostoyevsky Comicsin* Batman näyttää 50-luvun puhtoisin idealistisen kauden supersankarisarjakuvalta (Kuva 6), joka eroaa suuresti Millerin tummista ja särkynyttä, ahdistunutta viivaa suosivista piirroksista. Sen sijaan vanhoissa tarinoissa ei ollut lainkaan niitä moraalisia ristiriitoja ja ahdistusta, jonka Miller toi mukaan, ja joka tähän sarjakuvaan tuodaan adaptaation kautta. Millerin Batman kärsii kuin Raskolnikov ja lopulta paljolti samoista syistä. Vaikka *Dostoyevsky Comicsin* päähenkilö näyttää vanhojen aikojen puhtaalta sanakarilta, hänen tekonsa ja motiivinsa Raskolnikovin nahoissa ovat Millerin Batmania. Näin sarjakuvan voidaan nähdä kommentoivan koko supersankarisarjakuvan aikuistumisprosessia, jonka yhteydessä sarjakuvaa on myös usein pyritty rinnastamaan kirjallisuuteen. Tämä näkyy jo sarjakuvaromaanin käsitteessä, jolla laajoja aikuisille suunnattuja sarjakuvia nykyään kutsutaan. Dostojevski tuo jo sinänsä tämän ”kirjallisuudellisuuden” tason mukaan Sikoryakin keitokseen.



KUVA 6

Sarjakuva on täynnä supersankarikliseitä, ehkä tärkeimpänä vaatteiden vaihtaminen kohtalokkaan päätöksen syntyessä (Kuva 6). Kun muistetaan että ehkä vahvimpana yksittäisenä motiivina Raskolnikovin kuumeisissa pohdinnoissa on tietty yli-ihmisen ajatus ja toisaalta vakuuttuneisuus panttilainajan epäinhimillisestä alhaisuudesta, tuntuu Dostojevskin teksti ja Raskolnikovin rikos olevan liki suora analogia niille motiiveille, millä Millerin sarjakuvan Batman uhriensa kimppuun käy. Adaptaatio tuntuu sekä

tulkitsevan että kommentoivan alkuteosta samoin kuin myös mukaan tuomiaan konteksteja.

Kuvassa 6 on tietysti vain yksi kyseisen sarjakuvan kohtausta eikä yllä oleva tulkinta suinkaan tyhjennä koko sarjakuvan merkityksiä saati kartoita sen hyödyntämiä adaptaation keinoja. Tässä yhteydessä kohtausta kuitenkin riittää tuomaan esiin sen ajatuksen, että adaptaatio voi kommentoida mitä tahansa alkuteoksesta riippumattomiakin elementtejä (kuten tässä sarjakuvan historian kontekstia) ja silti olla hyvin uskollinen alkuteokselle. Huolimatta Batman-asuista *Dostoyevsky Comics* seuraa huolellisesti romaanin tarinaa. Vaikka kokonaisuus on tiivistetty, sitä voitaisiin tarkastella myös sangen uskollisena, joskin hyvin referoivana adaptaationa.

### 2.3.3. Osittainen adaptaatio

*Albatrossi* ja *Dostoyevsky Comics* ovat adaptaatiota, jotka on mahdollista sovittaa tekemääni luokitukseen adaptaatiolajeista<sup>12</sup>. Siitä kuitenkin puuttuu tapa nimetä Robert Crumbin ja David Zane Mairowitzin kirjasta *Kafka vasta-alkajille ja edistyville* (Tammi 2004) löytyvät adaptaatiot Franz Kafkan teoksista. Kyse on adaptaatiosta, jossa sarjakuva perustuu vain katkelmiin alkutekstistä, ei siis koko tarinaa koskevaan referaattiin tai tiivistelmään. Suuri osa alkutekstin tapahtumista jää kokonaan sarjakuvaversioon ulkopuolelle. Aukot täyttää tutkimuksellinen teksti, joka referoi ja samalla kommentoi ja tulkitsee alkuteosta. Paras esimerkki on kirjaan sisältyvä 16-sivuinen adaptaatio Kafkan *Linnasta*. Sarjakuva ei edes pyri koko teoksen sarjakuvaversioon, vaan on pikemminkin eräänlainen sarjakuvavesse, jossa perinteinen sarjakuvakerronta tekee vähän väliä tilaa analyttiselle ja biografiselle tekstile (Kuvat 7 ja 8).<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Luku 2.1.

<sup>13</sup> Tämä tuo vahvasti mieleen tavat, joilla esseekirjallisuutta määritellään tai jaetaan osiin: tekstissä voivat vuorotella hyvin erilaiset elementit, vaihdellen omien muistojen hyvinkin novellimaisesta kuvauksesta analyysiin. Usein mukana on myös sitaatteja muista teksteistä. Voisiko *Linna*-sarjakuvan kertovat osat nähdä tällaisina sitaatteina, adaptoituina näytteinä alkutekstistä?

Edeten yhä syvemmälle labyrinttiin K. tapaa Pepin, Friedan paikan juomanlaskijana saaneen tytön, joka kutsuu hänet asumaan itsensä ja sisäkköjen Henrietten ja Emilien kanssa pieneen huoneeseen Herraintuvan alakertaan, missä on "lämmintä ja mukavaa ja ahdasta" ja missä tytöt "painautuvat tiiviisti toisiaan vasten".



KUVA 7

K. tuskin ehtii hyväksyä tämän vastustamattoman tarjouksen kohtuhuoneesta, kun yksi romaanin ainutlaatuisista naisista, Emäntä, saapuu johdattamaan hänet vielä yhteen tukahdutetun ja mielikuvituksen eroottisuuden suuntaan.



KUVA 8

Heikki Jokinen näkee kirjan sarjakuvien merkityksen olevan ennen kaikkea siinä, että se tuo yhteen Kafkan ja Robert Crumbin, joka on tullut yhdeksi maailman kuuluisimmista sarjakuvapiirtäjistä nimenomaan tunne-elämän ongelmia ja etenkin erilaisia seksuaalisia haluja kuvaamalla. Jokinen katsoo kirjan tuovan yhteen ”kaksi neuroosien mestaria” ja analysoi sitä, miten Crumbin runsasviivainen ja tumma piirrostyylisi sopii ”Kafkan tyyliin”. (Jokinen 2004, 72.)

Ajatus kahden suuren nimen kohtaamisesta adaptaatiossa ei ole oman työni kannalta olennainen. Tämän sarjakuvan merkitys on ajatuksessa siitä, että kohtauksia kirjallisuudesta voi käyttää sarjakuvassa kuin kirjallisuussitaatteja missä tahansa tekstissä: osin edustamassa koko takana olevaa teosta, osin korostamassa valittujen, adaptaation tekijän omien tulkintojen pätevyyttä. Tietysti on hyvä muistaa, että Kafkan *Linna* on tässä sarjakuvassa enemmän kuin sitaatti, se on sarjakuvan takana oleva tarina, mutta koko Crumb & Mairowitzin kirjan kontekstissa se on Kafkan elämää ja tuotantoa koskevia tulkintoja tukeva sitaattivalikoima. Yksittäisenä sarjakuvana sitä voisi kuvata osittaiseksi adaptaatioksi.

Tämä on merkittävä muoto etenkin sarjakuvan tekijän kannalta. Verrattuna siihen jättimäiseen työhön, joka koko kirjan adaptoinnissa Crumbin käyttämällä tarkkuudella

olisi, alkuteosta voi käyttää sarjakuvan suorana lähteenä melko suppeassakin esityksessä, ja kuitenkin jossain mielessä kattaa koko adaptoitavan teoksen. Tämä sarjakuva ei lopulta ole kokoelma katkelmia Kafkan teoksesta, vaan sen alku on kirjan alku ja lopetus loppu; osittaisuus on valintaa esiin nostettavien katkelmien suhteen.

#### 2.3.4. Adaptaatiositaatti

Sangen omanlaistaan adaptaatiota edustaa Will Eisnerin sarjakuva *Hamlet on a rooftop*. Olennainen ero aiempiin esimerkkeihin siinä on se, että sen kirjoitettu tekstiaines on alkuperäinen Hamletin kuuluisa monologi, sanaakaan ei ole muutettu. Sarjakuva on sinänsä äärimmäisen yksinkertainen, päähenkilö on kuin näyttelijä joka tulkitsee Shakespearen tekstiä.

Eisner itse käyttääkin sarjaa esimerkkinä oppikirjansa *Comics & Sequential Art* (Poorhouse Press 1985) luvussa ”Expressive anatomy”. Kyse on sarjakuvahahmon ilmeiden, eleiden ja ruutusommitelmien merkityksestä sille, miten hahmon tunnetiloja voi välittää sarjakuvan puhtaan visuaalisin keinoin. Hän kuitenkin mainitsee kyseessä olevan myös ”author vs. artist” -tilanteen, jossa piirtäjän tai paremminkin sarjakuvan tekijän on päätettävä, missä määrin hän vain orjallisesti pyrkii visualisoimaan kirjailijan mielessä olleita kuvia, missä määrin lisää omaa näkemystään. (Eisner 1985, 112.)

Eisnerin esityksessä jako on äärimmäinen. Koskematon alkuteksti yhdistyy kokonaan uuteen yhteyteen, uuteen paikkaan ja aikaan siirrettyyn kuvakerrontaan. Tanskan prinssin puheen esittää New Yorkin Bronxissa modernin maailman mielipuoli slummitalon katolla. Ehkä tärkeintä tässä yhteydessä on sarjan lopetus, jossa päähenkilö poistuu katolta veitsi kädessään. Shakespearen tekstin vuoksi me tiedämme mitä Eisnerin Bronxissa tapahtuu seuraavaksi, siis veriteko. Alkuteoksen koko tarina on olemassa myös tämän sarjakuvan tapahtumia ympäröivänä tarinana, jossa Hamletin kaikki tapahtumat saavat analogiansa uudessa ympäristössä. Tavallaan voimme lukea mitä Eisnerin sarjan viimeisen ruudun jälkeen tapahtuu kun luemme Shakespearen tekstin, kunhan vain itse pidämme mielessä Eisnerin visuaalisen esityksen tuoman uuden ympäristön. Eisner itse tukee tätä luentatapaa sillä, että sarjakuvan alussa on parafraasi Hamletin monologia edeltävistä tapahtumista, kirjoitettuna totta kai siten, että siitä on riisuttu kaikki aikakauteen tai tapahtumapaikkaan viittaavat piirteet.

Voisi siis sanoa, että *Hamlet on a rooftop* hakee tekstinsä lisäksi tarinansa ja tapahtumansa adaptoidusta teoksesta, niiltäkin osin (tai ehkä jopa ennen kaikkea niiltä osin) joita sarjakuvassa itsessään ei näytetä. Sitä ei voi pitää osittaisena adaptaationa edellisen tapauksen mielessä, koska se ei sisällä eri otteita teoksesta, mutta se pyrkii hyödyntämään myös esittämänsä kohdan ulkopuolella olevia alkuteoksen teemoja ja jopa tapahtumia. Sitä voisi kutsua adaptaatiositaatiksi.<sup>14</sup>

#### 2.4. Adaptaatio ja intertekstuaalisuus

Yksi tapa lähestyä adaptaation ”sääntöjä” tai määritelmää sinänsä on tarkastella sitä suhteessa yleisen intertekstuaalisuuden mielessä tapahtuvaan viittaavuuteen eri taideteosten välillä. On selvää, että adaptaation ulkopuolelle rajautuu kaikki sellainen intertekstuaalisuus, jossa tekstit nähdään jo luonnostaan ”sitaattien mosaiikkina” ja tekstienvälisyys kaiken kommunikaation ehtona (Esim. Makkonen 1991, 19).

Adaptaatiossa on kyse Michel Riffaterren määritelmää käyttäen obligatorisesta intertekstuaalisuudesta. Tämän hän erottaa aleatorisesta, joka tarkoittaa kaikki niitä satunnaisia yhteyksiä, jotka lukija luo käsillä olevan tekstin ja kaikkien tuntemiensa tekstien joukosta otettujen tekstien välille. Obligatoriseen intertekstuaalisuuteen sisältyy selkeitä rajoituksia sen suhteen, mikä teksti voidaan nähdä käsillä olevan tekstin subtekstinä, joka on siis se teksti, johon käsillä oleva teksti tavalla tai toisella viittaa. (emt., 23.)

Osin tältä pohjalta Juha Herkman erottaa kuusi sarjakuvan intertekstuaalisuuden aluetta: sarjakuvan tradition, tyylin, geneeriset konventiot, viittaukset henkilöihin, viittaukset asioihin ja lainaamisen (Herkman 1998, 181). Näistä oikeastaan vain lainaaminen, jossain määrin myös viittaukset henkilöihin, tuntuvat sopivan kirjallisuusadaptaation

---

<sup>14</sup> *Hamlet on a rooftop* on hyvin tärkeä vertailukohta oman adaptaationi kannalta, ensinnäkin alkuteoksen tekstin mahdollisimman tarkassa hyödyntämisessä ja toisaalta myös (ainakin henkisesti) siinä ajatuksessa, jossa klassikon kuvaaman ajan fiktiiviset tapahtumat pyritään sijoittamaan analogian avulla nykypäivän tasoon.



määrittelemisen välineiksi. Muut korostavat lähinnä sarjakuvan viittaavuutta ja intertekstuaalisuutta suhteessa muihin sarjakuviin<sup>15</sup>.

Lainaamisella Herkman tarkoittaa toisaalta suoria sitaatteja, toisaalta mukailtuja mutta sisällöltään täysin tunnistettavia lainauksia (emt., 189). Adaptaation yhtenä määritelmänä on oltava tavalla tai toisella selvästi tunnistettava tai suoraan nimetty yhteys lähtökohtana olevaan teokseen. Suora sitaattikaan ei ole adaptaatiolle lainkaan vieras asia; *Albatrossissa* siteerataan runsaasti Skiftesvikin tekstiä, Eisner taas ottaa liki koko tekstin suoraan Shakespearelta. Mukailtua lainaamista lienee läsnä kaikissa adaptaatioissa.

Viittaukset henkilöihin, todellisiin tai fiktiivisiin, Herkman rajaa lähinnä siihen, kuinka sitaatin tai mottolauseen alkuperäinen kirjoittaja voi henkilönä tai muun tuotantonsa valossa antaa lisämerkitystä sarjakuvakuvalle (jonka eroa lainaamiseen on itse asiassa hieman hankala nähdä). Toisaalta viittaaminen henkilöihin tarkoittaa tässä sitä, kuinka monissa sarjakuvissa esiintyy oikean maailman henkilöitä, kuten *Lucky Lukessa* näyttelijöitä karrikatyyreinä. (Herkman 1998, 187-188)

Adaptaation taas voidaan nähdä olevan jatkuvaa viittausta alkuteoksensa fiktiivisiin henkilöihin. Kuten RasKolin ja Hamletin tapauksessa on nähty, tämä viittaavuus ei ole yksiselitteistä siirtämistä tai henkilöiden tekojen kuvittamista. Raskolnikovin tuumailut ja kärsimykset kommentoivat sarjakuvan esiin tuomia sarjakuvakenttään liittyviä tasoja koko romaanin painolla, eivät vain siltä osin kuin sarjakuvan kohtaukset viittaavat suoraan romaanin joihinkin kohtiin. Eisnerin Hamletin tulevaisuus sarjakuvan päätyttyä on kerrottu lukijalle Shakespearen tekstissä.

On selvää, että adaptaatio on aina luonteeltaan suoran intertekstuaalinen. Syy siihen, miksi edes nostan koko asian tässä esille, on Herkmanin tekemä laaja intertekstuaalinen analyysi Hunt Emersonin sarjakuvasta *Vanhan merimiehen tarina* (1990) joka perustuu Coleridgen runoon *The Rime of the Ancient mariner* (1797) (emt., 190-198). Teos on varmasti tunnetuimpia kirjallisuusadaptaatioita joita suomeksi on käännetty ja jo siksi

---

<sup>15</sup> Viittaavuus muihin sarjakuviin ei kuitenkaan ole adaptaatioasian ulkopuolella. Sikoryakin tapauksessa näimme, että kirjallisuusadaptaatio voi olla oivallinen keino myös sarjakuvan omien lajityyppien, historian ja konventioiden käsittelyyn. Itse asiassa *Dostoyevsky Comics* sisältää kaikkia kuutta Herkmanin määrittelemää tasoa.

hyvin mielenkiintoinen. Vaikka Herkman ei käytäkään sanaa adaptaatio, hän tuo intertekstuaalisuuden pohjalta esille lukuisia tässä yhteydessä kiinnostavia asioita siitä, miten kaunokirjallinen teos toimii sarjakuvan lähtökohtana. Herkman kumoaa kuin varkain ajatuksen siitä, että kirjallinen teos sarjakuvan lähtökohtana on tuhoon tuomittu ajatus.

Tässä yhteydessä erittäin kiinnostava on myös Herkmanin esiin tuoma Kiril Taranovskin näkemys subtekstin suhteesta tekstiin nimenomaan tekstin tekijän kannalta. Taranovskin mukaan subteksti voi toimia joko yksinkertaisena lähteenä impulssina tekstin tekijälle, se voi tukea tai paljastaa tekstin merkityks maailmaa ja kolmanneksi se voi olla tekstissä poleemisen käsittelyn kohteena (emt., 197- 198). Edellisten omien luokittelujeni pohjalta voisi esittää, että niistä kaksi ensimmäistä (esikuvana ja käsikirjoituksena) nousevat Taranovskin kahden ensimmäisen suhteen pohjalta ja poleeminen käsittely on ennen kaikkea postmodernin adaptaation aluetta. Ajatusta voi soveltaa myös oman kirjallisuusadaptaationi tarkasteluun; romaani *Don Quijote* on sekä työn alulle pannut impulssi että se subtekstinä tukee ja rakentaa myös työtäni sitä osaa, joka ei ole adaptoitua. Cervantesin kirja subtekstinä on siis ohjannut työtäni sarjakuvan tekijänä huomattavasti runsaammassa mielessä kuin adaptoitavana lähdeveksena, jota sovitetaan sarjakuvamuotoon.

## 2.5. Kuvien ja sanojen suhde

Eräänlaisena johdantona omaa työtäni koskevaan osuuteen täytyy vielä käsitellä adaptaation merkitystä suhteessa erääseen yleiseen sarjakuvakerronnan ominaisuuteen, kuvan ja kirjoitetun sanan suhteeseen sarjakuvassa. Sarjakuvia on tietenkin tehty kaikenlaisia, mutta tässä yhteydessä otan lähtökohdaksi sen perusajatuksen, että sarjakuvakerronta koostuu kuvista ja kirjoitetusta tekstistä. On olemassa sarjakuvia ilman tekstiä, mutta ilmaisumuotona sanan ja kuvan yhteenlommittuminen on perustavaa laatua oleva ominaisuus; ne sekoittuvat sekä graafisella että semanttisella tasolla (Mikkonen 1996, 81).

Tästä perusasetelmasta huolimatta kuvien merkitys sarjakuvassa korostuu usein. Tämä pätee yhtä lailla tekijän, lukijan kuin sarjakuvan tutkijankin tilanteeseen. Tekijällä kuvapuoli korostuu jo siksi, että yleensä sarjakuvan tekemiseen vaaditaan jonkinlaista

piirrostaitea, ainakin kyseisen sarjakuvan idean vaatimusten verran. Ei voida myöskään sivuuttaa sitä asiaa, että jo suomenkielen termi ”sarjakuvapiirtäjä” sisältää määritelmän, jonka mukaan sarjakuvan tekijä on ennen kaikkea kuvien valmistaja. Toisaalta sarjakuvan tekemisessä juuri piirtäminen on – tekniikkavalinnoista riippuen – useimmilla tekijöillä raskain ja käytännössä eniten aikaa vievä vaihe. Esimerkiksi Enki Bilal on kertonut että olisi kiinnostunut nopeasti tehtävästä sarjakuvasta, mutta se vaatisi häntä rajusti muuttamaan tyyliään (Kemppinen & Tolvanen 1992, 94).

Tekijät voivat kuitenkin myös nähdä sarjakuvan visuaalisen asun toissijaisena, jopa tavallaan vain pakollisena osana sarjakuvaa. Art Spiegelman, jonka kuuluisa ja palkittu *Maus, A survivors tale* (1986) etenee kokonaisuudessaan tekstikerronnan varassa, on sanonut visuaalisen elementin ainoana tarkoituksena olevan saada sarjakuva toimimaan (emt., 124).

Sarjakuvan tekemistä vielä tarkastellessa visuaalisen asun korostuminen saa senkin merkityksen, että jos sarjakuvan parissa työskentelee useampia ihmisiä (siis käsikirjoittaja), syntyy kysymys siitä, kuka itse asiassa on sarjakuvan tekijä. Käsikirjoittajaa ei pidetä elokuvan tekijänä, mutta sarjakuvassa näin joskus onkin. Asiaa tarkemmin käsittelemättä väitän, että tällaiset päätökset perustuvat usein sarjakuvan kuvien laatuun ja tasoon, visuaaliseen asuun. Loistelias piirros tekee sarjakuvasta piirtäjänsä työtä, karkea ulkoasu kiinnittää huomion käsikirjoituspuolelle. Vielä pitää ottaa huomioon myös se, että piirtäjän roolin korostuminen johtuu toki myös siitä yksinkertaisesta seikasta, että sarjakuva nyt lopulta on visuaalinen media (esim. Eisner 1985, 123).

Lukijalle sarjakuvan visuaalisen puolen merkitys on vielä paljon suurempi ja monivaiheisempi. Merkitys liikkuu henkilökohtaisista mieltymyksistä koko sisällön vastaanottokykyyn, ymmärtämiseen. Lukija voi tehdä koko lukupäätöksensä siltä pohjalta, näyttääkö sarjakuva ensivaikutelmaltaan mukavalta vai sattuuuko se silmiin. Hän voi arvostaa upeaa piirrosasua, vaikka sarjakuvan tarina ja tematiikka olisivat hänelle aivan yhdentekeviä. Toisaalta hänen koko lukukokemuksensa riippuu myös monista sarjakuvan visuaalisen asun sisältämistä elementeistä. Jos hän ei esimerkiksi pysty hahmottamaan, missä järjestyksessä sarjakuvan kuvat ovat tai miten ne seuraavat toinen toisiaan, koko tarina (jos sellainen on) jää tietenkin ymmärtämättä. Sarjakuvan

tarina muodostuu myös visuaalisista elementeistä, eli esimerkiksi juonta ja kuvia ei voida erottaa erillisiksi palasiksi sarjakuvakerrontaa.

Sarjakuvakerrontaa analyttisemmin tarkasteleva tutkija joutuukin luonnostaan tekemisiin koko sarjakuvan visuaalisen asun kanssa, joka tässä tarkoittaa varsinaisia esittäviä kuvia laajempaa kokonaisuutta. Se sisältää kuvien lisäksi erilaisia visuaalisia elementtejä ruutujen rajoista piirrosten viivankäyttöön, väreihin ja sivusommitelmiin. Usein sanat (siis kirjoitettu tekstiaines) jäävät tässä tarkastelussa vähemmälle huomiolle; sen katsotaan olevan ennen kaikkea informaatiota suhteessa kuviin, ei vaikkapa kaunokirjallisuuden vertautuvaa kerrontaa joka olisi tarkastelun arvoista sinänsä, omana itsenään. Sen sijaan kuvien tulkinta sinänsä voidaan nähdä arvokkaana.<sup>16</sup>

Klassisen hokeman mukaan yksi kuva vastaa tuhatta sanaa. Yksi liki kaikkien sarjakuvan tekemisen oppikirjojen peruspykälää on aina pyrkiä korvaamaan kirjoitettu teksti kuvallisella kerronnalla, vähentämään sanoja, kertomaan kuvilla (esim. Ahlqvist & Kutila 1989, 15). Tässä ei ole mitään vikaa, taito on äärimmäisen tärkeä, mutta sarjakuvan tekeminen ei monestikaan ala siitä.

Tässä tulen omaan sarjakuvatyöhöni. Kun lähestyn asiaa oman työtapani kannalta, sarjakuva on kuitenkin yleensä aluksi idea, tarina, juttu, kertomus. Se on sanoja. Se voi olla pari muistiin kirjoitettua lausetta tai elokuvakäsikirjoitusta muistuttava laaja, hiottu tekstikokonaisuus. Tietenkin sarjakuvan lähtöideakin voi olla aivan visuaalinen; jokin asetelma, kuva<sup>17</sup>, mutta kertovan, laajamittaisemman sarjakuvan suhteen on vaikea ajatella, että yksittäinen kuvaidea voisi toimia muuna kuin korkeintaan innoituksena, lähtökohtana sanoille, joiden pohjalta varsinainen piirtämien sitten alkaa. Rohkenen väittää, että tavalla tai toisella sanoille perustuva lähtökohta on yleisempi kuin kuvallinen.

Täysin päinvastaisiakin tapauksia on. Lorenzo Mattotti on luonut sarjakuvateoksensa *Feux* (1986) siten, että se on ensin piirretty pelkkinä kuvina, kokonaan valmiiksi. Teksti on kehitelty vasta sitten, kirjaimellisesti liimattu kuvien päälle; Mattottin itsensä mukaan

---

<sup>16</sup> Vaikka tässä yhteydessä pyrin sanomaan, että visuaalinen puoli korostuu tutkimuksessa liikaa, olen pakotettu myöntämään että näin on asian laita tässäkin tutkielmassa. Luvun 4 analyysit ja esiin nostetut kerrontakeinot painottuvat raskaasti sarjakuvan visuaalisen puolen tarkasteluun.

<sup>17</sup> Kuva voi olla lähtökohta ja koko idea etenkin humoristisen sanomalehtistripin tapauksessa.

tarina on syntynyt tärkeiden kuvien välille jäävien ”siltojen” avulla. (Kempainen & Tolvanen 1992, 30.) Uskon kuitenkin, että tällainen on kuitenkin harvinaista. Vaikka piirtäjä useinkin aloittaisi työnsä puhtaasti piirtämällä, se tarkoittaa yleensä tunnelmaluonnosten, henkilökuvien ja vastaavien pohjustavien piirrosten tekemistä. Ne eivät ole vielä itse sarjakuvan varsinaista graafista osaa, lopullista asua. Näitä piirroksia varten on jo oltava jonkinlainen sanallinen tarina (jossa tarvittavat henkilöt määritellään) tai muuta tekstiä.

Asia kirkastuu kun keskitytään tilanteeseen, jossa sarjakuvan käsikirjoittaja ja piirtäjä ovat eri henkilö. Työtapoja ja -järjestyksiä on monia, mutta tietyllä tavalla käsikirjoittaja tulee luonnostaan ensin, tekstinsä kanssa. Piirtäjä alkaa tehdä kuvia sanojen, puheen tai tekstin perusteella. Tilanne korostuu silloin, jos saman sarjakuvan kanssa työskentelee useita eri piirtäjiä. Suomessa hyvä esimerkki on Pauli Kallion käsikirjoittama *Krampeja ja nyrjähdyksiä*, pitkään eri lehdissä ilmestynyt sarjakuva, jonka vakiona pysynyttä henkilögalleriaa ja maailmaa on nähty monien, tyyliltään hyvinkin erilaisten piirtäjien tekemänä. Erot henkilöiden ulkonäössä ja koko sarjakuvan tunnelmassa ovat huomattavat, vaikka sarjakuvan tematiikka ja ympäristöelementit pysyvät samoina.

Kirjallisuusadaptaatioissa on kyse sarjakuvasta, jossa pohjana on kaunokirjallinen teos. Tällöin ei ole enää tarpeen pohtia kumpi tulee ennen toista, vaan sanat, teksti, tarina ovat aina alussa ja etummaisena. Kaikki tämä perustelee ennen kaikkea sitä, miksi itse tartuin nimenomaan adaptaatioon laajaa sarjakuvaa käsikirjoittaessani. Asetelma, jossa teksti on satoja vuosia vanhempaa kuin piirtäjä, miellyttää minua jo siksi, että haluaisin korostaa kirjoitetun tekstin roolia sarjakuvassa; jossain määrin jopa alistaa kuvia sille. Tähän on useita syitä, mutta tässä yhteydessä ennen kaikkea toivon, että tämä lähtökohta voisi tuoda sarjakuvailmaisusta esiin sellaisia puolia, joita on vaikeampi nähdä kun päähuomio kiinnittyy sarjakuvan visuaaliseen asuun.

### 3. OMA TYÖPROSESSI

#### 3.1. Työn tavoitteita ja lähtökohtia

Sarjakuvakäsikirjoitukseni Reisihaarniska on suurelta osin adaptaatio Miguel de Cervantesin klassikkoromaanista *Mielevä hidalgo Don Quijote manchalainen, Edellinen osa* (1605). Aluksi on syytä kysyä miksi valitsin juuri tämän kirjan? Lähtökohtaisesti tämä johtuu lukukokemuksesta. Suhteeni teokseen on muuttunut ajan kuluessa. Alun perin luin sen osana kirjallisuuden opintojani, yhtenä lukuisista klassikoista, eikä tehnyt minuun kovinkaan suurta vaikutusta. Syksyllä 2003 luin kirjan uudelleen, ja tämä toinen lukukerta muutti asian. Olin ensi sivuilta asti kirjaimellisesti lumoutunut murheellisen hahmon ritarin henkilöstä, kirjan kielestä ja hulvattoman kammottavista episodeista.

Minulla heräsi yhtä voimakas kuin epämääräinenkin halu tehdä jotakin tällä upealla teoksella; käyttää sitä johonkin muuhun kuin lukemiseen. Kyseinen tunne ei ole minulle ainutkertainen tai vieras. Minua on oikeastaan aina vaivannut halu jotenkin hyödyntää, soveltaa käytäntöön ihastustani sellaisiin kirjoihin, joista olen innostunut. Ehkä halu perustuu toiveeseen viipyä rakkaan kirjan parissa pidempään, tarttua siihen muullakin tavoin kuin uudelleen lukemalla. Tehdä jotain kirjan avulla. Tällaisen innostuksen herättäneitä kirjoja on paljon, *Don Quijote* ei suinkaan ole mikään erityistapaus.<sup>18</sup>

##### 3.1.1. Sarjakuva on tekstiä

Eräs perusvakaumukseni suhteessani sarjakuvan tekemiseen on se, että näen sarjakuvan ennen kaikkea tekstinä. Kun teen sarjakuvaa, kuvatkin ovat tekstiä minulle. Ne tehdään luettaviksi, ei vain katseltaviksi. Tällä tavoin käsitettynä kuvia voitaisiin kutsua visuaaliseksi tekstiksi.

Ajatusta tarkentaa Herkmanin siteeraama Lawrence Abbot, joka on esittänyt, että sarjakuva on ensisijaisesti kirjallinen media. Näin jo siksi, että tekstiosuuden lukeminen määrittelee (ilmeisesti kuvia enemmän) sarjakuvan lukemiseen kuluvaan aikaan ja että toisaalta sarjakuva nyt on ylipäätään painettu media, ja sellaisena sitä luetaan. Abbotin

---

<sup>18</sup> Opiskeluni alkuaikoina päätin esim. tehdä gradun jokaisesta hyvästä kirjasta, joka käsiini sattui. Lyhyen aikaa haaveilin tulevani elokuva-ohjaajaksikin, en siksi, että elokuva olisi minua kiinnostanut vaan siksi että visioin, miten voisni elokuvamuodon varjolla touhuta kulloistenkin lempikirjojeni kanssa.

mukaan myös tekstiainekseltaan vähäinen sarjakuva on luonteeltaan kirjallista, koska piirrosten täytyy sisältää ”visuaalinen teksti”, luettava ja selkeä. (Herkman 1998, 53-54.)

On kuitenkin selvää, että kun asiaa lähestyy sarjakuvan tekemisen näkökulmasta, avainasemaan nousee tekstin ja kuvan tilanteen ja tavoitteiden mukaan vaihteleva suhde. Sarjakuvan perustyöprosessissa<sup>19</sup> kuvien osuus korostuu, yksinkertaisesti siitä syystä miten paljon siihen kuluu tekijän aikaa. Ajallisesti mitattuna hyvin suuri osa sarjakuvatyöstä on juuri visuaalisen asun osin sangen mekaanistakin työstämistä ja viimeistelyä.

Tavallaan kyse on jo etukäteen kirjoitetun tekstin, myös kuvien visuaalisen tekstin toteuttamista. Kun kuvaa esimerkiksi väritetään, siihen kirjoitetaan (visuaalista tekstiä) lisää enää hyvin vähän. On syytä tarkentaa, että tämä pätee vain minun työtavassani. Joillain tekijöillä esimerkiksi väritys voi olla keskeinenkin osa merkitysten tuomista sarjakuvaan. Minulla tämä työvaihe on ennen kaikkea jo merkityksiltään lukkoon lyödyn kuvan viimeistelyä, toteuttamista. Kyse on siis ennen kaikkea suhtautumisesta, siitä, mitä tekijä pitää tärkeimpänä työn osana. Minulle se on teksti, sen suunnittelu ja merkitysten hallinta, myös visuaaliseen esitykseen sisältyvä teksti<sup>20</sup>.

Suhde kirjallisuuteen omassa sarjakuvatyössäni vaatii vielä lisätarkastelua. Olen sanonut sarjakuvalehden haastattelussa, että ”kaikista kirjoista saa jotakin irti” (Heikkilä 2000, 18). Tällä tarkoitin sitä, että saan kirjoista aiheita sarjakuviini. En tarkoittanut silloin adaptaatiota vaan ideoita yleensä. Työskentelin muutamia vuosia freelance-lehtiavustajana, pääasiassa sarjakuvapiirtäjänä, ja tein satoja yhden sivun tai stripin pituisia sarjakuvia. Aiheita oli tietenkin tällaisessa työssä etsittävä jatkuvasti, ja kirjallisuus on minulle luonteva aiheaitta. Pääasiassa kyse oli vain virikkeistä. Jonkin verran olen kuitenkin piirtänyt myös adaptaatiohenkisiä sarjakuvia, pääasiassa antiikin faabeleista tai muista lyhyistä tarinoista, joskus runoistakin.

---

<sup>19</sup> Tarkoittaen sitä, että ensin sarjakuva käsikirjoitetaan (sisältää myös kuvakäsikirjoituksen sommitelmineen), sitten luonnostellaan (esim. lyijykynällä) ja sitten piirretään valmiiksi, ehkä myös väritetään.

<sup>20</sup> Tämä asia on hyvä mainita tässä vaiheessa, jo siksi, että se tavallaan pohjustaa sitä, miksi adaptaatio on minulle luonteva muoto tarttua. Toisaalta kyse on siitä, että *Reisiharniskan* työprosessin aikana tämä vakaumus on ollut kovalla koetuksella. On alkanut kuulostaa aivan liian helpolta ajatella sarjakuvaa siten, että ensin se kirjoitetaan (ns. luova työ) ja sitten se toteutetaan (mekaaninen työ).

Ajatus jonkin kirjallisen teoksen sarjakuvaversiosta on kuitenkin ollut mielessäni, aika ajoin läpi koko elämäni. Lapsena piirsin *Yöjuttu*-kioskipokkarin sarjakuvaversiota lähes sata sivua. Se on uskomaton määrä ottaen huomioon että muut sen aikaiset teokseni tapasivat jäädä parin sivun pituisiksi. Kirjallinen alkuteksti siis antoi minulle juonen lisäksi myös intoa pitkäjännitteiseen työhön.

Palatakseni syksyyn 2003, käännteentekevä hetki oli Cervantesin kirjan ensimmäisen osan kahdeksastoista luku, jossa hidalgo käy lammaslauman kimppuun kuvitellen sen olevan sotajoukko tai itse asiassa useampiakin sotajoukkoja (Cervantes 1994, 154-164). Luvussa on laaja kohta, jossa hidalgo nimeää lähestyvän sotajoukon kansallisuuksia ja kenraaleja, tavallaan siis rakentaa harhansa puheen keinoin. Samalla Sancho Panza näkee koko ajan todellisuuden, lammaslauman. Kohta alkoi elää mielessäni voimakkaalla tavalla, mutta ei eläytymisen tai muun lukemiseen perustuvan tunnereaktion tavoin, vaan aloin nähdä sen työprojektina. Ajattelin sen piirtämistä, tekstin kirjoittamista omin käsin uudelleen, sarjakuvaksi sovittamista.

Kirjaa lukiessa lammaslaumakohtauksen kiehtovuus perustui ennen kaikkea sen tilanteiden, elementtien ja tapahtumien kaksinkertaiseen näkemiseen<sup>21</sup>. Don Quijote ja Sancho Panza näkevät asiat tai niin kutsutun todellisuuden kahdella eri tavalla. Vaikka tapaus ei totisesti ole ainoa laatuaan hidalgon surullisilla matkoilla, juuri tässä kohdassa hänen selostuksensa uskomaton tarkkuus ja laajuus sai minut todella näkemään nämä lähestyvät sotajoukot, samalla kun tietenkin olin Sanchon (ja kirjan muun maailman) todellisuuden tasalla, nähden lammaslauman. Tämä kaksinkertainen näkeminen lukijana herätti minussa voimakkaan halun siirtää molemmat näkemiseni paperille, visuaaliseen asuun.

Sarjakuva oli paras muoto tähän työhön. Se ei vain ole minulle tutuin visuaalinen ilmaisumuoto vaan sen keinoin tällaisen vaihtuvan fokalisaation esittäminen visuaalisessa asussa on luontevaa. Kehittelin ajatusta, jossa sarjakuvan visuaalinen asu (se, mitä kuvassa näkyy) olisi tavallaan kirjan lukija, joka näkee yhtä kirkkaina sekä rakkaan hidalgo- paran todellisuuden että sen toisen, niin sanotusti oikean todellisuuden. Sarjakuvassa samanaikaiset ja rinnastuvat fokalisaatiot eli samaa asiaa esittävät, mutta

---

<sup>21</sup> Palaan tähän asiaan tarkemmin käsitellessäni fokalisaatiota luvussa 4.5.



näkökulmaltaan tavalla tai toisella poikkeavat kuvat ovat todella vierekkäin, eivät peräjälkeen kuten elokuvassa. Molemmat näkemiset (tai todellisuuden tasot) voisi näyttää yhtä aikaa ja rinnakkain sarjakuvasisivulla. Tämä oli perusajatukseni.

Toisaalta ajattelin, että sarjakuvaan voisi upottaa myös suuren määrän *hidalgon* sekopäisestä luennosta kirjoitettuna tekstinä, puhekuplissa. Halusin alusta asti käyttää suuria osia alkutekstistä sellaisenaan, kirjoittaa ne sarjakuvaan mahdollisimman vähän muokattuina. Näin voisin tehdä konkreettisesti jotakin myös tuolla ihastuttavalla tekstillä<sup>22</sup> kirjoittaa sen uudelleen sarjakuvasisivulle, en vain käytä sitä piirrosten lähtökohtana ja ideana.

### 3.1.2. Työn motiivit

Kun *Reisihaarniskan* työn tavoitteita tarkastellaan yleisellä tasolla, ensimmäiseksi on syytä kysyä, miksi ylipäätään kannattaa tehdä adaptaatiosarjakuva. Kuten edellisessä luvussa on hahmoteltu, adaptaatio on jossain määrin kohentuneesta arvostuksestaan huolimatta jotenkin häpeällinen sarjakuvan laji. Toisaalta tämä selittyy lajin historian heikkolaatuisuudella. Toisaalta syyt voivat olla samoja, mistä adaptaatioelokuvaa on väheksytty. Ajatellaan, että tekijällä ei riittänyt omia ideoita, tai sitten adaptaation nähdään olevan alkuteoksen viivasuoraa visualisointia, kuvittamista.

Halu osoittaa tämän tapaiset ajatukset vääriksi on ensimmäinen syy siihen, miksi nimenomaan halusin tehdä adaptaatiosarjakuvan. Jos jokin ilmaismuoto tai lajityyppi luokitellaan kategorisesti epäkelvoksi ja ei-kiinnostavaksi, alkaahan sen tekeminen heti kiinnostaa, minua ainakin<sup>23</sup>. Mielenkiintoani lisäsi se, että adaptaatiosta oli alan suomenkielisessä tutkimuskirjallisuudessa kirjoitettu niin vähän, sekin usein luonteeltaan vähättelevää<sup>24</sup>. Toinen motiivi oli jo aiemmin kuvaamani halu tehdä jotakin rakastetulla ja arvostamallani kirjalla. On tärkeää huomata, että vaikka sarjakuvaversio ajatus ollut mielessäni useiden teosten kanssa läpi elämäni, niin tarvitsin siihen enemmän tavoitteita kuin silkan johonkin tekstiin perustuvan sarjakuvan tekemisen.

---

<sup>22</sup> J.A.Hollon suomennos.

<sup>23</sup> Itse asiassa luulen, että en olisi koskaan ylipäätään kiinnostunut sarjakuvasta niin paljon kuin kiinnostuin, mikäli se ei olisi ollut jotenkin halveksittu ja vähätelty taiteenlaji lapsuudessani 70- ja 80-luvuilla.

<sup>24</sup> Kuten Sinisalon kommentti luvussa 2.2.

Tällaisen lisäkannustimen sain *Don Quijoten* 18. luvun visualisoinnista sinänsä. Halusin päästä tutkimaan kyseistä kohtaa. Halusin selvittää, ovatko hidalgon mainitsevat kansat ja henkilöt kokonaan hänen mielikuvituksensa tuotetta, vai olisiko minun mahdollista löytää kuvamateriaalia kuvatuista sankareista ja ruhtinaista, ja käyttää tämän tutkimustyön tulosta sitten piirrosten pohjana. Halusin siis perehtyä kyseiseen kohtaukseen myös melko suoran visualisoinnin mielessä.

Vielä kolmantena motiivina voisi nähdä edellisen halun laajenemisen lammaskarjakohtauksen ulkopuolelle. Halusin uppoutua Cervantesin kuvaamaan aikaan ylipäättään, ikään kuin tehdä tutkimusta romaani kädessä, ja tämän tutkimuksen tuloksena syntyisi sarjakuvan visuaalinen asu. Tämä työ on yhä kesken (kuvakäsikirjoitus ei ole vaatinut kovinkaan suurta materiaalinhankintaa) mutta on tärkeää huomata, että se on ollut koko prosessin aikana yksi elementti, joka on pitänyt mielenkiintoani työhön yllä. Kun käsikirjoitus ei ole edennyt, olen voinut pysyä projektissa kiinni etsimällä kuva- ja tietomateriaalia hidalgon Manchan näkyväksi tekemiseen.

### **3.1.3. Käsikirjoittajana kirjallisuus**

Yhtenä koko työn tärkeänä motiivina on ollut ajatus siitä, että kirjallisuus antaa minulle sen, mikä yksinäiseltä piirtäjältä puuttuu; käsikirjoittajan. Esimerkiksi Johanna Sinisalo puhuu voimakkaasti nykysarjakuvan sisällöllisestä heikkoudesta suhteessa ammattitaitoiseen ja taiteellisesti tasokkaaseen piirtämiseen, ja esittää lääkkeeksi kirjoittajien ja piirtäjien yhteistoimintaa (Sinisalo 1987, 75). Tämä puheenaihe ja tarjottu lääke ovat yhtä ajankohtaisia nyt kuin 80- luvulla. Visuaalisesti upeasta, mutta sisällöllisesti tyhjistä kotimaisesta sarjakuvasta on puhutaan usein, vaikka aina välillä asianlaidan on julistettu korjautuneen. Osaltaan tätä on selitetty silläkin, että useimmat nykysarjakuvamme mestareista ovat koulutukseltaan kuvataidealan väkeä, taiteilijoita, graafikoita tms. Sarjakuva ei juuri ole kiinnostanut kirjailijoita tai kirjoittajia. Joistakin yhteistyöprojekteista on tullut lähinnä esimerkkejä McCloudin synkästä esityksestä siitä, miten kirjallisen muodon mestari ja kuvataiteen taitaja eivät puhu edes samaa kieltä (McCloud 1993, 48). Lopputuloksena on ollut (upeasti) kuvitettua kaunokirjallista tekstiä, ei sarjakuvaa.

Edellinen on tietenkin ilkeämielinen yleistys. Suomessa on loistavia käsikirjoittajia ja monia yksinäisiä tekijöitä, joiden työssä näkyy käsikirjoituskin, ei vain visuaalinen kunnianhimo. Myös piirtäjien ja käsikirjoittajien yhteistyö on selvästi yleistynyt viime vuosikymmenen aikana. Uskoisin, että vanha ”mulla kun riittää noita omiakin ideoita” – henki elää silti vahvana. Toisaalta sarjakuva on luontevasti yhden ihmisen ilmaisumuoto, toisin kuin esimerkiksi elokuva. Sarjakuva ei itsessään vaadi eri alojen asiantuntemusta tai tiimityötä (Eisner 1985, 123).

Tekijöiden asenteista saa maistiaisia vuonna 2000 Sarjainfo- lehdessä<sup>25</sup> julkaistusta keskustelusta, jossa kolme kaikkein nimekkäimmistä päästä olevaa sarjakuvataiteilijaamme (Jenny Eräsaari, Matti Hagelberg ja Katja Tukiainen) keskustelivat mm. käsikirjoittamisesta.

Tukiainen: En ole saanut opetusta käsikirjoittamiseen muualla kuin TaiKin kurssilla 1990 – luvun alussa, ja siellä minulle sanottiin, että teen niin omaa juttuani, että minua ei voi neuvoa. Olen superkriittinen, enkä voi piirtää muiden käsikirjoituksista.

Hagelberg: Minä en halua tehdä muiden käsikirjoituksiin sarjakuvaa, koska en tunne ketään kirjoittajaa, joka olisi parempi kuin minä.

Tukiainen: Minusta tuntuu samalta! (naurua)

Eräsaari: Toisten käsikirjoituksia on periaatteessa aika kiva piirtää, koska voi pistää käsikirjoitusta halvalla. Se ei ole yhtä herkkää kuin oman käsikirjoituksen piirtäminen.

(Honkasalo 2000, 12.)

Vaikka keskustelu tässä onkin rentoa sanailua eikä sitä voida pitää kattavana asennemittarina, viesti käsikirjoittajan ja piirtäjän yhteistyön suhteen ei ole ruusuinen. Yksi ei voi, toinen ei halua, kolmas käyttää omaan tarkoitukseen.

Itse en ole sen parempi. En ole juurikaan työskennellyt käsikirjoittajan kanssa. Näin on pääasiassa siksi, että en pidä itseäni piirtäjänä, vaan tekstin tekijänä<sup>26</sup>. Olen kuitenkin usein ajatellut – ja muutamat kokeilut ovat vahvistaneet tätä tunnetta – että olisi hienoa työskennellä myös jonkun toisen tekemän käsikirjoituksen tai tekstin pohjalta, lähestyä sarjakuvan tekemistä toisesta suunnasta, toteutuksen ja piirtämisen kannalta.

---

<sup>25</sup> Vuodesta 1972 säännöllisesti ilmestynyt Sarjainfo on ainoa suomalainen sarjakuva-alan erikoislehti. Sen merkitys on jo siksi huomattava. Itse olen varttunut kyseisen lehden artikkeleita lukien ja niiden merkitys käsityksiini sarjakuvasta on mittaamattoman suuri.

<sup>26</sup> Pidän itseäni tekstin tekijänä myös piirtäessä; se on visuaalisen tekstin kirjoittamista.

Ongelmani on ollut lopulta sama kuin edellisillä keskustelijoilla: löytää sellainen käsikirjoitus, joka kiinnostaisi tarpeeksi. Toisaalta en usko, että minäkään voisin työskennellä pelkkänä toteuttajana. Tarkan ja visuaalistakin asua kontrolloivan käsikirjoituksen sijaan kaipaisin enemmänkin hyvää tarinaa, jonka toteutus jäisi kokonaan minulle. En tiedä, voisinko vain mekaanisesti piirtää jonkun toisen kerronnallisten ja muodollisten ratkaisujen mukaan. Pitäisi siis löytää kirjoittaja, joka antaisi hyvät juttunsa käyttööni mutta ei millään tavalla puuttuisi toteutustyöhön.

Tässä voidaan ottaa uudelleen esille lapsuusaikainen *Yöjuttu*-pokkarin kuvittamiskokemukseni. Sarjakuvaa siis syntyi ja syntyi, sivu sivun perään, vastoin kuin niissä luomuksissa, jotka perustuivat omaan ajatukseeni. Kyse oli siitä, että olemassa oleva kioskipokkari antoi minulle käsikirjoituksen<sup>27</sup>. Sellaista en ikinä jaksanut lapsena omaan ideaani perustuviin sarjakuviin tehdä, vaan etenin ruutu ruudulta, keksien tarinaa sitä mukaa. Niinpä sarjakuvat jäivät kesken kun ensimmäisen kerran eteen tuli kohta, jossa en keksinyt, mitä tapahtuisi. Vaikka en ole sarjakuvan kanssa koskaan kärsinyt varsinaisesta ideoiden puutteesta, tuumin usein, että etenkin laajaa sarjakuvaprojektia (albumia tai romaania) varten tarvitsisin jonkun kirjoittajan avukseni, ainakin antaman minulle jonkinlaisen tarinan johon käydä käsiksi. Nyt ajattelin, että Cervantes voisi olla etsimäni kirjoittaja.

Toisaalta halusin antautua hyvinkin orjallisesti hänen tekstilleen. Tavoitteenani oli analysoida kirjan tekstiä tarkalla lähilukemisella siten, että toteutukseni olisi mahdollisimman uskollinen Cervantesin sanoille. Toisaalta taas oli heti selvää, että kaiken muokkaus-, toteutus- ja valintatyön tekisin yksin minä. Tämä ei ollut selvää vain siksi, että kirjoittajani eli 1600-luvulla, vaan pikemminkin siksi, että aluksi haaveilemani kaltainen orjallinen adaptaatio vaatisi kaiken maailman ajan ja paperin eikä se silti olisi lähelläkään haluttua lopputulosta.

---

<sup>27</sup> Tarkoittaen tässä valmiiksi paperille kirjoitettua tarinaa.

### 3.2. Käsikirjoituksen aloittaminen

Lähtökohtana siis oli työstää toisiinsa rinnastuviksi kuviksi<sup>28</sup> kaunokirjallisen tekstin asetelma, jossa hidalgon ja Sanacho Panzan fokalisaatiot yhdistyvät lukijassa<sup>29</sup>. En ole aivan varma siitä, missä vaiheessa seuraava tapahtui, mutta tämä tavoite synnytti nopeasti ajatuksen kokonaan toisesta tarinalinjasta, joka rinnastuisi sekä visuaalisella että temaattisella tasolla Don Quijoten seikkailuihin. Ajatus siis oli se, että sarjakuvaan voisi piirtää toisen tarinan, joka rinnastuisi koko murheellisen hahmon ritarin tarinaan samalla tavalla kuin ne ruudut, joissa rinnastuvat lammaslaua ja sotajoukko.

Tämä toinen tarina syntyi salamannopeasti. Työn alkuperäinen luonnos, karkea tapahtumajärjestyksen synopsis luku luvulta, on kirjoitettu puolessa tunnissa. Tässä vaiheessa ja työn aikanakin päätarinana oli koko ajan Cervantesin teksti, analogisen rinnakkaiskertomuksen syntyessä rinnasteisessa ja vertautuvassa suhteessa siihen. Poikkeuksiakin oli, mutta pääasiassa toinen tarina oli ideointivaiheessa alisteinen hidalgon seikkailuille.

Nämä seikkailut tarkoittavat tässä niinkin epämääräistä asiaa kuin *Don Quijoten* ”kokonaistarinaa”, hänen hahmoaan, teoksen tunnelmaa ja maailmaa. Käytännön valinnat sen suhteen, mitä paloja tästä tarinasta adaptoisin, taas perustuivat enemmän yhteensopivuuteen ns. alisteisen tarinan kanssa. Yhtä kaikki, tämän synopsis pohjalta työ lähti käyntiin.

#### 3.2.1. Kaksi tarinatasoa

Rinnastusprosessia käsittelen jatkossa tarkemmin, mutta heti on syytä tuoda esiin, että hidalgon tarinaan rinnastuva tarina<sup>30</sup> oli sekin jo olemassa tämän projektin ulkopuolella. Kyse on vuosina Jyväskylän ylioppilaslehteen piirtämästäni 16-osaisesta sarjakuvasta *Varhaista Tuskaa/Tuoreempaa Tuskaa* (Hämeenaho 2000-2001). Sarja oli olevinaan omaelämäkertani. Todellisuudessa siinä on vähintään yhtä paljon täysin fiktiivistä

---

<sup>28</sup> [Sarjakuva on] harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijoissa aikaan esteettinen vaikutelma (McCloud 1994, 9).

<sup>29</sup> Eli selkeämmin sanottuna piirtää sarjakuva Cervantesin kirjan 18. luvun sivuista 157-160.

<sup>30</sup> Tästä eteenpäin kutsun sitä ”H:n tarinaksi”.

materiaalia kuin todellisiin kokemuksiin perustuvaa tarinaa. Tämän sarjakuvan päähenkilöksi muodostui monella tapaa minua muistuttava mutta myös monessa kohtaa täysin fiktiivinen alter egoni. Hänen seikkailunsa olivat se kertomuspohja, josta hain materiaalin hidalgon tarinaan rinnastuvalle H:n tarinalle.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että käytin vanhaa omakuvaani kuin mitä tahansa kehittämäni fiktiivistä henkilöä. *Reisihaarniska* ei sisällä enää yhtään suoraan omiin kokemuksiin perustuvaa kohtausta, vaan ne perustuvat alun perin osittain omiin kokemuksiini nojanneen henkilön elämäntarinalle. Totta kai H:n tarina muistuttaa yhä tiettyjä omia elämänvaiheitani, mutta en koe hänen tarinaansa enää henkilökohtaisiksi tilityksiksi. Vaikka *Tuskaa* oli suurilta osin fiktiota, siinä oli aina mukana myös aitoa eli muistipohjaista, puhtaan omaelämäkerrallista ainesta<sup>31</sup>.

Tämän idean myötä minulla äkkiä oli käsissäni kokonaisuus, muoto ja rakenne. Tein pikaisesti luonnoksen, jossa muotoilin luettelon valittuja *Don Quijoten* kohtauksia, jotka rinnastuivat H:n elämän käännteisiin, kohdusta kolmikymppiseksi. Valikoin kohtaukset osin pohtien sitä, mikä Cervantesin kirjan episodi sopisi H:n elämän johonkin vaiheeseen, mutta toisaalta pohdin asiaa myös toisinpäin. Kaiken kaikkiaan se puolituntinen, jonka aikana tein tämän ensimmäisen kokonaisuutta koskevan synopsiksen, oli lievästi ilmaistuna mieleenpainuva. Palaset loksahelivät yhteen ällistyttävän hyvin; olin onneni kukkuloilla ja aivan innoissani. Tämän synopsiksen tekeminen onkin kaikkein voimakkaimpia keksimisen ja onnistumisen tuokiota joita pystyn muistamaan. Olen saanut hyviä ideoita muulloinkin, mutta syystä tai toisesta tämä johti myös toteuttamiseen (vastoin kuin 90% muista hyvistä ideoistani), liki kaksi vuotta kestävään työprojektiin. Ja mikä tärkeintä, olen tuntenut tuon alkuperäisen innostuksen liki muuttumattomana työn monissa vaiheissa.

En toki kuvittele, että työn lopputulos tuottaisi samanlaista ällistyttävää kokemusta lukijalle kuin mitä sen tekeminen minulle, mutta itseni suhteen pidän työn jo tähänastisia saavutuksia (se on vasta käsikirjoitus) käänteentekevinä oman sarjakuvatyöni kannalta.

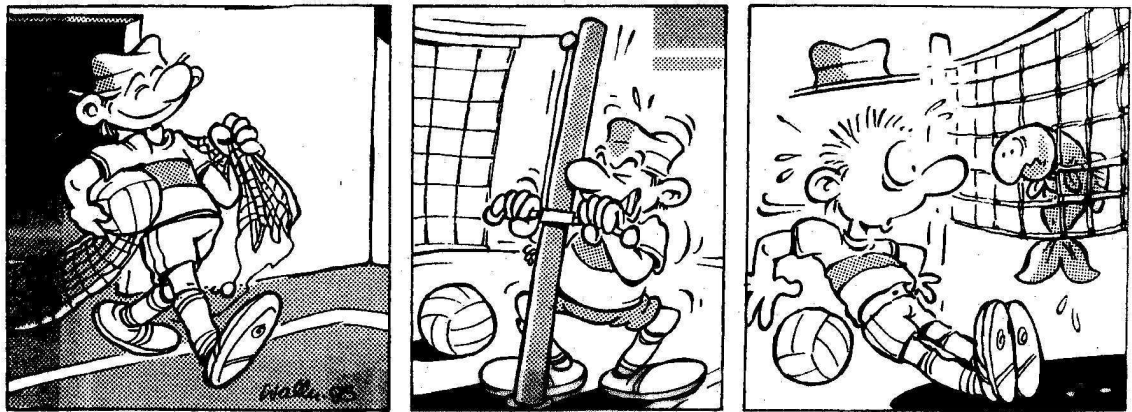
---

<sup>31</sup> Tästä kertoo esimerkiksi se, että usein minua hirvittävästi hävetti lähettää jokin tarinan sivu julkaistavaksi. Tämä on sivun menneen sanoen on hyvä merkki: silloin sarjassa on kipinää. H:n tarinan suhteen tällaista häpeää ei ole.

Uskon, että sen aikana oppimani taidot ja työn mittaan koetut tunteet ovat ylipäättään kehittäneet minua sarjakuvantekijänä kokonaan uudelle tasolle.

Se, mitä tarkoitan tarinoiden rinnastuksella, tulee ymmärrettävämmäksi, kun selostan hieman projektin alkuvaiheiden muistiinpanoista löytämiäni tavoitteita ja vertaan niitä toteutuneeseen käsikirjoitukseen.

Tärkein näistä tavoitteista oli se, että haaveilin tavasta käyttää kirjallisen tekstin runousopilliseen analyysiin perustuvia elementtejä sarjakuvan muodon määrääjinä. Ajattelin sovittavani ruutujen muodon ja muut sarjakuvan tahtiin ja nopeuteen vaikuttavat tekijät Cervantesin tekstin tempoon, jonka olisin kartoittanut jonkinlaisella narratologisella analyysillä<sup>32</sup>. Toisaalta kuvittelin myös piirtäväni tekstin metaforat ”näkyviin”, aivan suoraan siis. Tässä on syytä muistaa mainitsemani työn ”kolmas motiivi”<sup>33</sup>, jossa lähtökohta oli se, että sarjakuvaruuduissa kaiken Cervantesin mainitsemankin esineistön ja paikkojen, henkilöistä puhumattakaan, olisi oltava pikkutarkasti kirjan tekstin mukaiset.<sup>34</sup>



KUVA 9

<sup>32</sup> Luvussa 4 esittelemistäni sarjakuvakerronnan peruskeinoista saa aavistuksia siitä, miten olin ajatellut asian käytännössä toteuttaa. Jossain määrin asiaa havainnollistaa myös Luvussa 2.3.1. esitelty sarjakuvasivu, joka perustui Skiftesvikin novellin tekstifragmenttiin hyvin suurella tarkkuudella, ei vain tekstiainesta vaan tempoa ja ruutujakoa myöten. Toivoin voivani käyttää Don Quijotea lähteenä tähän samaan tapaan.

<sup>33</sup> Luvussa 3.1.3.

<sup>34</sup> Tästä tavoitteesta tingin ensitöikseni päähenkilön ulkonäön suhteen, seuraavaksi itse La Manchan maiseman suhteen. Tästä lisää luvuissa 3.3.2. ja 3.3.3.



KUVIA 10

Haaveilin siis voivani aivan suoraan kääntää proosatekstin vertauksia ja kielikuvia piirrosasuun. Tällaista tehdään etenkin huumorisarjakuvassa, kuten Harri Waalion *Lämsänperäläiset*-stripissä (kuva 9) joka voidaan lukea sekä päähenkilön verkonvalintaa koskevana erehdyksenä että ”kuin kala verkossa” -kielikuvan visuaalisena esityksenä. Ajattelin kyllä, että tällainen temppu voisi tuoda huumoria tarinaan, mutta toiveeni olivat myös vakavan kerronnan puolella. Kuvassa 10 Ed Brubakerin *Lowlife*-sarjakuvassa päähenkilö Tommy riitelee tyttöystävänsä Sunnyn kanssa ja tämä syyttää Tommya läpinäkyväksi (engl. transparent). Muutamaa ruutua myöhemmin Tommy tajuaa suuttumuksestaan huolimatta että Sunny on (koko riidan synnyttäneessä asiassa) oikeassa ja hän itse väärässä, ja tämä tajuminen on esitetty sarjakuvassa visuaalisena metaforana. Tommyn silmistä nähdyssä ruudussa hänen kätensä on läpinäkyvä, konkreettisenä kuvana siitä että Sunny oli oikeassa tarkoittaessaan hänen asenteidensa tekopyhää läpinäkyvyyttä.

Tämä uskollisuus alkutekstille oli työn alkuvaiheessa ihanteenani siksi, että en halunnut tehdä kuvitettua klassikkoa, vaan jotakin uudenlaista. Halusin yhdistää kirjallisuudentutkimuksellista muoto-analyysia sarjakuvatyöhön<sup>35</sup>.

*Reisihaarniskassa* tärkeintä oli kuitenkin tarina, tai sen kaksi tarinaa, ja vaikka lopputuloksessa on yhä kaikuja näistä alkutavoitteestani. Työtä tehdessä tarinankerronta

<sup>35</sup> Itse asiassa haaveilen tästä yhä, mutta *Reisihaarniskaa* tehdessäni olen ymmärtänyt ainakin sen, että tämä projekti ei ole sille mitenkään sopiva kokeilukenttä. Ajatuksen hyödyntämisessä on lähteeksi valittava pieniä irtokohtauksia. Ei pidä kuvitellakaan käyvänsä läpi mitään kirjaa kokonaan, edes osittain, vaan korkeintaan muutaman sivun matkalta. Se vaatii varta vasten valitun kirjallisuusotteen ja oman sarjakuvansa, jonka työstämisen päämotiivi on juuri kyseisen asian tarkastelu.



ajoi formaalisen puolen ohi. Siksi nämä tavoitteet tuntuvat nyt, valmista käsikirjoitusta katsoessa, utopistisilta ja huvittavilta. Silti niillä on erittäin tärkeä roolinsa työn alkuvaiheissa, sen käyntiin saamisen motivaatiossa ylipäättäen.

Huomattavaa on sekin, että kun ymmärsin edellisen kaltaiset adaptaatio-ajatukseni epärealistiseksi, se vahvisti päätöstäni siitä, että lopullisessa sarjakuvassa tulisi olemaan vain katkelmia Cervantesin kertomasta hidalgon tarinasta. Luovuin kaikista yrityksistä adaptoida tarina kokonaan tai edes esittää sitä jonkinlaisena osittaisena adaptaationa, jossa kuitenkin olisi kaikki keskeiset tapahtumat mukana. Tämä tietysti vertautuu aiemmin esiteltyyn Kafka-adaptaatioon<sup>36</sup>, jossa sarjakuva esittää vain joitakin katkelmia alkuteoksen tekstistä, suorasanaisten kirjoitetun tekstin täyttäessä juonelliset aukot. Vaikka en Crumbin sarjakuvaan omaa työtäni aikanaan verrannutkaan, ajattelin, että omassa työssäni H:n tarina voisi paikata aukot hidalgon tarinassa, että tarinatasot yhdessä tekisivät sirpaleisesta otteista kokonaisen sarjakuvan.

Varsinaisen työn aloittaessani minulla oli siis lopultakin yksi päätavoite: kertoa kaksi toisiinsa mahdollisimman monilla tasoilla (sekä temaattisessa että kerronnallisessa mielessä) rinnastuvaa tarinaa.

### 3.3. Adaptaation visuaaliset valinnat

Vaikka tämä työ käsittelee *Reisihaarniskaa* eli sarjakuvan käsikirjoitusta, sen syntyä ja lopputulosta, on projektissa alusta asti keskeisenä kysymyksenä ollut työn pohjana toimineen *Don Quijoten* tietynasteinen visualisointi<sup>37</sup>. Peruskysymys on se, että miten itse tulkitseen tämän lukuisia kertoja kuvitetun, piirretyn, näytellyn ja filmatun klassikkoteoksen visualiseen asuun. Onko kirjan teksti (sen kuvaukset henkilöiden ulkonäöstä, tapahtumapaikoista tms.) riittävä neuvo piirtäjälle, kuinka pitkälle sitä voi ”vain kuvittaa”? Missä määrin lopputulos on omaa näkemystäni, missä määrin kirjasta lähtenyt, ja onko mukana muita tekijöitä? Haaveenani oli tässäkin asiassa käyttää kirjan tekstiä äärimmäisen tarkkana lähteenä, ottaa huomioon vain se, mitä alkutekstissä sanotaan.

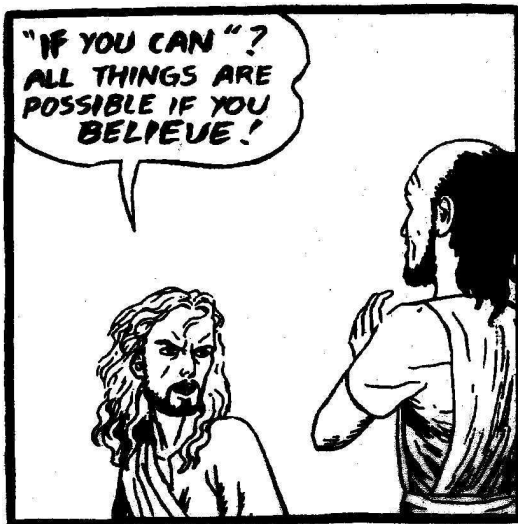
---

<sup>36</sup> Luvussa 2.3.3.

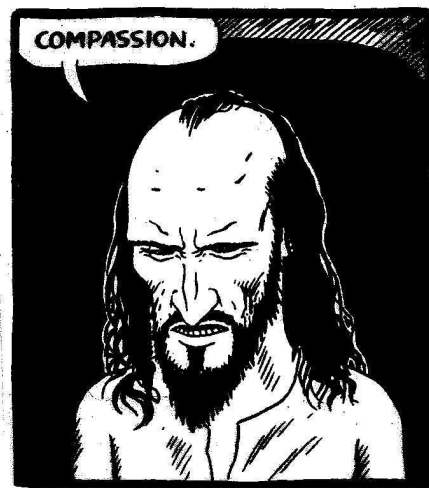
<sup>37</sup> Visualisointi liittyy ennen kaikkea sarjakuvan lopulliseen versioon, käsikirjoituksessa sen rooli on vähäinen.

Jatkossa käytän sanaa visualisointi. Sana on nyt aivan neutraalissa ja käytännöllisessä merkityksessä eikä sitä pidä sekoittaa siihen oletettuun viivasuoraan visualisointiin, jolla adaptaation ideaa sarjakuvassa on vähätelty ja vähätellään.

Esimerkkinä siitä, mitä tarkoitan visualisoinnilla, toimii ajatus päähenkilöiden ulkonäköön liittyvistä ratkaisuista. Elokuvan näyttelijä voi katsojan silmissä ärsyttävälläkin tavalla pakottaa aiemmin luetun kirjan päähenkilön kasvot tietynlaiseksi, peittäen alleen lukijan alkuperäisen, oman mielikuvan päähenkilön ulkonäöstä. Näyttelijä on kuitenkin useimmiten itsensä näköinen, elokuvan tekijä voi muokata hänen kasvojaan vain rajallisessa määrin. Kaunokirjalliseen teokseen perustuvan sarjakuvan tekijällä taas on täydellinen valta määrätä se, miltä lukijalle tarjottavat kasvot näyttävät. Sama pätee toki miljöötekijöihin ja kaikkiin muihinkin visualisoitaviin elementteihin. Tekijän on pyrittävä toisaalta esittämään oma näkemyksensä, mutta myös – näin väitän – seuraamaan tai ainakin ennakoimaan kirjan tuntevan lukijan näkemyksiä siitä, miltä kirjassa tekstinä rakennettu maailma näyttää. Näitä käsityksiä hän voi sitten joko seurailta ja vahventaa tai pyrkiä rikkomaan. Tämä pätee tietenkin ennen kaikkea sellaisiin kirjallisuuden henkilöihin, jotka ovat enemmän tai vähemmän kaikille tuttuja.



KUVA 11



KUVA 12

Asiaa on kiinnostavalla tavalla sarjakuvatyössään tarkastellut Chester Brown, jonka adaptaatioissa *Markuksen ja Matteuksen evankeliumeista*. Jeesuksen ulkonäkö muuttuu käsillä olevan evankeliumin hengen ja sen tulkintojen mukaan. Kuvassa 11 on Brownin ensimmäisenä adaptoiman Markuksen evankeliumin Jeesus, hyvin perinteisen näköinen.

Kuvassa 12 on Brownin Matteuksen evankeliumin Jeesus, joka poikkeaa jo suuresti traditionaalisesta visualisoinnista siitä, miltä Jeesus näyttää. Visualisointi siis perustuu osin siihen järjestykseen, jossa työt on tehty (ensimmäisessä adaptaatiossa Brown on traditionaalinen, jatkossa hän tuo enemmän omaa näkemystään mukaan) mutta myös adaptoitavan tekstin luonteeseen, tyyliin ja tulkintoihin, niihin alkutekstin piirteisiin, joita piirtäjä haluaa työssään korostaa. (Heiskanen 1994, 14-15.)<sup>38</sup>

### 3.3.1. Henkilöiden ulkonäkö

Tärkein kysymys heti oman työni alussa oli juuri hidalgon itsensä ulkonäkö. Alkuperäinen mielikuvani hänestä oli hyvin selvä. Don Quijote näyttää siltä, kuin Gustave Doré (1832-1883) on hänet kuvituksissaan piirtänyt.<sup>39</sup> Vuosisatojen kuluessa hidalgoa ovat toki visualisoineet lukuisat piirtäjät ja taidemaalarit. Esimerkkinä yhtenä monista kirjan kuvittajista voi mainita myös sarjakuvan historian tutkimuksen piirissä usein huomioidun William Hogarthin (Esim. McCloud 1996, 16). Hidalgo on myös vakioaihe ainakin espanjalaisessa maalaustaiteessa.

José Manuel Lucia Megias mainitsee Dorén vain pitkän ja monivaiheisen kuvitustyön 1800-luvun linkkinä, romantiikan sävyisenä tummana ja dramaattisena versiona aiheesta. Megiaksen mukaan ero Lontoossa 1619 tehdyn kirjan ensimmäisen kuvituksen ja Dorén 1863 julkaistujen visioiden välillä on valtava. Aiemmin seesteinen ja humoristisesti kuvattu vaeltaja saa Dorélla sävyjä, jotka muistuttavat lähinnä Danten *Helvettiä*, jonka kuuluisa kuvittaja Doré myöskin on.<sup>40</sup>

Ainakin minulle Dorén näkemys kuitenkin on se, jonka perusteella tiedän miltä Don Quijote näyttää. En silti halunnut suoraan toistaa Dorén visualisointia, enkä toisaalta tutkia muita kuvituksia vaihtoehtoja löytääkseni, vaan tartuin ihanteeni mukaisesti ainoaan lähteeseeni, eli itse kirjaan. Tutkin Cervantesin tekstiä löytääkseni mahdollisesti erilaisen hidalgon, toivoen voivani tehdä uudet, ehkä yllättävätkin kasvot tuhansia

---

<sup>38</sup> Don Quijoten tapaisen kirjan tapauksessa lukijan ei edes tarvitse tuntee kyseistä teosta. Ei tunnu liian jyrkältä väittää, että ritari on niin kuuluisa hahmo, että hyvin monilla ihmisillä on hänen ulkonäöstään melko selvä kuva, oli kirja luettu tai ei. Adaptaation tekijä on yhtä aikaa tekijä ja lukija, tekijänä ainoa, lukijana yksi monista.

<sup>39</sup> Dorén kuvitus on se, joka löytyy useimmista kirjan suomalaisista painoksista. Väitänkin, että tämä on useimmilla suomalaisilla oleva mielikuva hänen ulkonäöstään.

<sup>40</sup> Megias, José Manuel Lucia, *Don Quijote etsimässä kuvaansa*, <http://www.lib.helsinki.fi/ajankohtaista/nayttelyt/Quijote-esittelyteksti.htm>, 30.11.2006.

kertoja piirretylle miehelle. En etsinyt uutta uuden takia, vaan toivoin että teksti antaisi minulle sellaisen hahmon, joka poikkeaa muista kuvituksista.

Totesin pian, että Dorén kuvitus on kyllä sangen uskollinen kaikille niille tiedoille, jota kirja meille sankarin ulkonäöstä kertoo. Heti ensimmäisen luvun alussa hänen kerrotaan olevan noin viisikymmenvuotias, ”lujarakenteinen, luiseva ja kasvoiltaan laiha” (Cervantes, 1994, 30). Tässä vain tuo ”lujarakenteinen” tuntuu hieman poikkeavan tuosta variksenpelättiä muistuttavasta hongankolistajasta, jollaisena useimmat meistä Murheellisen hahmon ritarin näemme. Dorén hidalgo on lähinnä pelkästään luiseva, heikon ja hauraan oloinen mies, itse asiassa usein lähes karrikatyyrimainen kuikelo.

Vaikka maininta lujarakenteisuudesta olisi siis voinut antaa minulle suuntaa piirtää hieman Dorésta poikkeava hidalgo, huomasin pian, että alkuperäinen mielikuva ei ylipäättään ollut ylitettävissä. Se ei ole vain sangen yleinen vaan ennen kaikkea mitä suurimmassa määrin omani. Ajattelin, että minähän se olen, joka tämän adaptaation tekee: kai minun on silloin tehtävä siitä omien mielikuvieni näköinen, vaikka se ei olisikaan kovin persoonallinen. Niinpä piirsin hahmosta heti ensi luonnoksista alkaen tunnistettavan, karkeasti sanoen Dorén hidalgon.

Ainoana erotuksena yritin venyttää hahmoa hieman pidemmälle, vielä sitä enemmän kohti karrikatyyriä. Piirsin poskiin lisää lommoa, silmien alle pusseja, pidensin ja laihdutin kädet ja jalat venytyspenkissä runnellun luurangon malliin. Osaltaan tämä liioittelu oli, ja tulee lopullisessakin versiossa olemaan, yksi tapa tuoda huumoria ja farssiakin paikoin hyvin armottomaan tarinaan. Ahdistavatkin kohtaukset kevenevät sarjakuvassa suuresti kun henkilö näyttää ruumiinrakenteeltaan Kelju K. Kojootilta. Tärkeää on korostaa myös sitä, että alusta asti päätin kaikkien muiden henkilöiden näyttäytyvän mahdollisimman realistisina kuvina, ei karrikatyyreinä. Toivoin tämän osaltaan korostavan koko teoksen teemaa; hidalgo on erilainen kuin muut, erillään heidän realistisesta tai todellisuudelta näyttävästä maailmastaan.<sup>41</sup>

Takana on myös sarjakuvan teoria. Scott McCloud puhuu paljon pilakuvasta ja piirrosten abstraktiuden tasosta, ja hän esittää, että mitä abstraktimpi (tai

---

<sup>41</sup> Kyse on taas lammaskarjasta ja sotajoukosta, siitä, millaisena kukin todellisuuden näkee.

pilakuvamaisempi) ihmiskasvoja esittävä piirros on, sitä helpompi siihen on samaistua. Hän väittää jopa, että suuri osa sarjakuvan viehätystä perustuu juuri sen kuvia karrikoivaan, ei-realistisen esittämisen luonteeseen: me nautimme sarjakuvasta oikeastaan juuri siksi, että vastoin kuin vaikkapa valokuvassa, me voimme nähdä enemmän itseämme karrikoiduissa pilapiirrosnaamoissa. Valokuvassa esiintyvä ihminen on vain se yksi ihminen, mutta jo realistisesti piirrettyssä sarjakuvassa hahmo väkisinikin vastaa ”muutamia” ihmisiä ja pilapiirrosmainen perusnaama (pallo, jossa pistesilmät ja viivasuu) vastaa jo ”(melkein) kaikkia” ja on siis samaistumiskelpoisempi kuin valokuvan tuntematon yksilönaama. (McCloud 1994, 29-31.)

Tämä teoria on itse asiassa yksi syy siihen, että päätin viedä hidalgon ulkonäön pykälää verran karrikoidummaksi kuin sarjakuvan muut henkilöt. Toivoin, että McCloudin hengessä tämä tekisi lukijalle helpommaksi lähestyä juuri häntä, päähenkilöä. Silti McCloudin esitykseen ei voine yleisellä tasolla yhtyä. Ajatus kuulostaa hyvältä, mutta on aivan liian yksinkertainen, jopa hiukan huvittava. Sen mukaan enemmän karrikoitu hahmo on aina samaistumiskelpoisempi kuin realistisempi. Asia ei voi mitenkään olla näin. Kyllä runsaastikin karrikoidut hahmot voivat olla hyvin yksilöllisiä ja erikoislaatuisen näköisiä, siis samaistumiskelpoisia hyvin harvoille, jos kenellekään. Sitä paitsi sarjakuvahenkilöihin sisältyy paljon muutakin symbolis-ikonisia elementtejä kuin heidän ulkonäkönsä. Esimerkiksi Juha Herkman kyseenalaistaa McCloudin näkemyksen arvellen, että samaistumisen asteen määrää pikemminkin sarjakuvan ”mahdollisesti synnyttämiin subjekti–objekti–asemiin, joihin lukija voi mahdollisesti asennoitua joihin hän vertaa minäkuvansa” (Herkman 1998, 35).

Asia liittyy läheisesti omaan sarjakuvatyöhöni ylipäätään. Olen usein pohtinut realistisen piirrostyylin lukijan assosiaatioita rajaavaa vaikutusta. Uskon vahvasti, että etenkin huumorisarjakuvassa olisi usein hyväksi se, että henkilöt eivät näyttäisi tietyiltä ihmisiltä vaan pikemminkin pilapiirrosmaisilta perustyypeiltä. Kyse on yksikertaisesti siitä, että tarkan realistinen tyyli sopii huonosti yhden vitsin strippisarjakuvaan. Liian tarkka tyyli saa lukijan kiinnittämään liikaa huomiota kuvien yksityiskohtiin, kuten päähenkilöiden kasvonpiirteisiin, vaatetukseen, taustaesineistöön. Nämä yksityiskohdat eivät ole olennaisia jutun päätavoitteen, naurattavan vitsin kannalta, ja syövät sen tehoa. Sarjakuvan viesti (vitsi) hajoaa turhien yksityiskohtien alle. Kyse ei siis lainkaan ole siitä, että uskoisin tässä karrikatyyrien olevan samaistumiskelpoisia, vaan

yksinkertaisesti siitä, että karrikatyyri antaa realistista ulkoasua enemmän tilaa ja huomiota tietynlaisille tavoitteille.

Tämä ei kuitenkaan ole ongelma *Reisihaarniskan* kaltaisessa laajassa sarjakuvassa, jossa on ilman muuta luotava kokonainen maailma lukijan nähtäväksi. Hän ei lue tätä sarjakuvaa vain yhden vitsin tai minkään muunkaan yhden viestin takia. Ongelma on tässä tapauksessa lähinnä se, rajaavatko piirrokseni *Don Quijotea* siinä mielessä kuin klassinen syytös sarjakuvaa vastaan väittää, eli supistaen oman mielikuvituksen käytettävissä olevaa aluetta.

Vastaus on mielestäni kyllä; kyllähän se niin tekee. Jos taiteen yhtenä arvona pidetään mielikuvien, varsinkin visuaalisten mielikuvien herättämistä, niin sarjakuva on ilman muuta kirjoitettua tekstiä rajallisempi ja rajaavampi ilmaisumuoto. Niin on elokuvakin, mutta sarjakuvan staattisuus (ruutuja voi lukea niin monta kertaa kuin haluaa koko ajan) tekee siitä mielestäni tässä suhteessa vielä kahlitsevamman, lukijassa herätettävien mielikuvien kannalta sangen rajallisen taidemuodon.<sup>42</sup>

### 3.3.2. Tapahtumaympäristö

Jo aivan työn alkuvaiheessa yksi paljon pohtimista vaatinut asia on tietysti hidalgon tarinan tapahtumaympäristö. Lähdin liikkeelle siitä, että pyrin rakentamaan kuvatun maailman Cervantesin kirjan kirjoittamisajankohdan näköiseksi, eli piirtämään mahdollisimman realistista kuvaa 1600-luvun alun Espanjan keskiosista. En halunnut piirtää vain ”omaa” Manchaani (siis kirjan minussa herättämiä spontaaneja mielikuvia), vaan pyrkiä näyttämään sen sellaisena kuin ”käsikirjoittajani” Cervantes oli sen itse, henkilökohtaisesti nähnyt.<sup>43</sup>

Hankin runsaasti kuvamateriaalia, sekä aikalaispiirroksia ja -maalauksia että nykypäivän valokuvia La Manchan alueesta. Tässä yhteydessä on syytä mainita, että Mancha on siis

---

<sup>42</sup> Tässä täytyy korostaa, että sarjakuvan rajallisuus ilmaisumuotona ei ole minusta mikään ongelma tai sarjakuvaa sinänsä vähättelevä asia, vaikka voikin kuulostaa sellaiselta. Riittää, kun työn tavoitteet vain ovat jossain muualla kuin pyrkimyksessä antaa lukijalle tilaa assosioida päähenkilöiden ulkonäköä, siinä kaikki.

<sup>43</sup> En miettinyt tätä päätöstä aikanaan sen enempää, mutta nyt huomaan että se on selvä poikkeus kaikessa muussa ihannoimassani alkuteksti-ideologiassa; en siis ajatellutkaan pyrkiä visualisoimaan sitä, miten Cervantes Manchaa tekstissä kuvaa, vaan jotakin muuta.

kansanomainen nimi Ciudad Real- nimiselle Espanjan maakunnalle. Aivan tarkkaan ottaen Mancha on kyseistä provinssia laajempi alue (Järvelä-Kairenius 1955, 19). Yhtä kaikki, Ciudad Real sijaitsee aivan Espanjan keskiosissa Madridin eteläpuolella.

Ongelmaksi nousi heti se, että osassa maalauksia ja etenkin valokuvissa näkyvä maa ei muistuttanut lainkaan sitä kärventynyttä aroa, jollaisena La Mancha Cervantesia lukiessa oli minulle aina näyttäytynyt. Minun Manchani oli (ja on) punainen, pölyinen, kitukasvuinen ja tasainen, karu ja autio. Valokuvissa eteen leviää viheriöivä, polveileva, rehevä maa.

Kyse on osin luonnollisesta muutoksesta vuosisatojen kuluessa. 1600-luvun puoliautio syrjäseutu on nyt yksi Espanjan tärkeimpiä viljelysmaita ja viinituotannon lähteitä (Grunfeld 1988, 82). Toisaalta yhä tänään viljelemätönkin aro on valokuvissa vehreän ruohikon ja kukkien peitossa. Kun Cervanteskin vielä kuvaa metsiä ja kukkuloita (rikkoen ajatukseni merenpohjamaisesta tasangosta) ja jopa Dorén kuvituksissa on tarkemmin katsoen aina läsnä puita ja pensaikkoa, usein täyttä metsää ja runsasta kasvillisuutta, aloin jo ajatella että auringon polttama, kuiva ja karu Mancha elää vain mielikuvissani ja että Cervantes oli nähnyt jotakin muuta. Jouduin aidosti suuren ongelman eteen. Pitäisikö minun noudattaa omia mielikuviani vai ”totella” kaikkea tarjolla oleva materiaalia?

Minut pelasti käsiini sattunut Soile Järvelä-Kaireniuksen 1955 julkaistu kirja *Don Quijoten Espanja*. Siinä Järvelä-Kairenius kuvaa matkaa, jolla hän on kiertänyt Cervantesin romaanin tapahtumapaikat. Ja nämä kuvaukset olivat lopulta juuri sitä mitä kaipaisinkin.

Nyt oli elokuu ja koko Mancha tuntui olevan pelkkää hiekkaa ja tasankoa, aurinko tai janoa. Kaikelle näytti antavan leimansa taivaanrannan toivoton yksitoikkoisuus. (Järvelä-Kairenius 1955, 20.)

Kirja kuvaa myös polttavia tuulia, kaikkialla tupruavaa pölyä, äärettömän punaisia tasankoja ja Välimerensinistä taivasta. Uskon, että olisin muutenkin pysynyt uskollisena omille assosiaatioilleni, mutta Järvelä-Kairenius antoi niille riittävän lainvoiman.

Jälkikäteen pohdin, miksi ihmeessä kaipasin ”pelastusta”? Miksi en vain toteuttanut omaa näkemystäni? Uskon, että tarvitsin jotain tällaista kirjallista lähdettä tukemaan omia valintojani siksi, että koko projektin lähtökohtana on joka suhteessa ollut erilaisten lähteiden, Cervantesista alkaen, mahdollisimman suuri kunnioittaminen. En ole halunnut tehdä ”vain” omaa näkemystäni, vaan perustaa sarjakuvan mahdollisimman suurissa määrin kirjalliseen lähdetietoon. Tämä voi kuulostaa höperöltä, mutta halusin laajentaa työn adaptaatioluonteen sen kaikkiin puoliin (siis hidalgon tarinan suhteen). Ehkä voisi sanoa, että halusin koko työn olevan luonteeltaan mahdollisimman kirjallinen; kuin jotakin tutkimustyön ja sarjakuvan piirtämisen välimaastosta.

### 3.4. Sarjakuvan kirjoittaminen

Laajan sarjakuvan<sup>44</sup> tekemisessä jonkinlainen käsikirjoitus on yleensä välttämätön. Sivuutan tässä mahdolliset improvisaatiohenkiset tai päiväkirjapohjaiset sarjakuvat ja keskityn eräänlaisen perusprosessin tarkasteluun: ennen kuin laajamittaista sarjakuvaa aletaan toteuttaa (siis piirtää/maalata paperille lopullista visuaalista asua) siihen tehdään käsikirjoitus. Tämä voi olla kokonaan tekstistä koostuva (näytelmäkirjoituksen tyyliin) mutta yleisempää lienee jossain määrin piirretty ja sommiteltu kuvakäsikirjoitus, piirrettyjen luonnosten ja kirjoitetun tekstikäsikirjoituksen välimuoto. Will Eisner on listannut sarjakuvan kirjoittamisen koostuvan idean hahmottamisesta, visuaalisten elementtien järjestämisestä sekä kerronnan rakentamisesta ja dialogin muotoilusta (Eisner 1985, 122). Luettelo on sangen pätevä ja antaa ymmärrystä siihen, että sarjakuvan kirjoittamisessa limittyvät kerronnan visuaalinen puoli ja sanallisen tekstin muokkaus.

Oman työprosessini kannalta ensimmäisenä on tarkasteltava *Reisihaarniskan* eli käsikirjoituksen eri osia ja niiden suhdetta toisiinsa, sekä toteutuksen että käsikirjoitusvaiheen itsensä etenemisen ja työjärjestyksen kannalta. Käsikirjoitus koostuu kahdesta osasta: tein sekä sivukohtaisen kuvakäsikirjoituksen (lyijykynäluonnoksena) että kokonaan tietokoneella kirjoitetun käsikirjoituksen, jossa ovat kaikki repliikit ja muu tekstuaalinen aines. Lisäksi kehitin tässä osassa jonkin

---

<sup>44</sup> Albumi tai sarjakuvaromaani.



verran sommitelmia ja ruutujen sisältöä, jopa aiottuja visuaalisia viestejä sisältäviä määritelmiä.

Perussyyn tähän kaksinkertaiseen käsikirjoituksen on se, että kuvakäsikirjoitus on tehty niin pieneen kokoon (n. A5-paperi), että kirjoitettu tekstiaines ei siihen mahtuisi. Repliiikit jne. oli siis pakko kirjoittaa toiselle paperille. Toisaalta kirjoitetun tekstin muokkaaminen on paljon helpompaa tekstitiedostosta kuin piirrosten yhteyteen käsin raapustellusta kirjainkasasta.

Perusvaarana tällaisessa työtavassa on se, että kirjoitetun tekstin määrä on ylimitoitettua lopullisessa piirroskoossa käytettävissä olevaan tilaan nähden (A3-paperi). Silti en tehnyt juurikaan testejä siitä, kuinka paljon minkäkin pituinen repliikki vie tilaa lopulliseen kokoon käsin tekstattuna. Tässä asiassa luotin kokemukseeni ja sen tuomaan arviointikykyyn siitä, mitä mihinkin mahtuu. Tällaisen asian huomioon ottaminen olisi kuitenkin tärkeää ennen kaikkea silloin, jos käsikirjoittaja ja piirtäjä ovat eri henkilö. Toisaalta vaarana on tekstin ja kuvan suhteen epätasapaino ja ennen kaikkea päällekkäisyydet. Tarkastellessaan tekstin ja kuvan suhdetta McCloud määrittelee ”kaksinkertaisiksi” sellaiset kombinaatiot, joissa kuvan ja sanan viesti on liki sama tai ne toistavat toisiaan (McCloud 1995, 153).<sup>45</sup> Luokitus on McCloudilla sinänsä neutraali, mutta sarjakuvan tekemistä ajatellen se voidaan nähdä yhtenä pahimmista virheistä, ainakin mikäli sitä käytetään vahingossa.

Yksi tekijä tällaisten kaksinkertaisuuksien suhteen on konkreettinen tila, paperilla käytettävissä oleva pinta-ala. Kun lopullisia kuvia ei vielä käsikirjoitusvaiheessa näe, ei ole edes aivan selvää paljonko visuaalista informaatiota niihin milloinkin mahtuu. Kirjoitetussa käsikirjoitustekstissä voi lopulta olla runsaastikin turhaa selostusta, siis sellaista tietoa jonka lopulta voi kertoa kuvassakin. Tietenkin molemmat käsikirjoitukset tulevat vielä kokemaan muutoksia toteutusvaiheessa, mutta ehkä yleisessä mielessä tärkeintä on pyrkiä karsimaan tekstin osuutta; tutkia jokaisen kuvan tapauksessa

---

<sup>45</sup> Tässä mainittua kaksinkertaista viestiä ei pidä sekoittaa luvussa 3.1.1. mainitsemaani ”kaksinkertaiseen näkemiseen”. Se oli kokonaan oma termi jolla pyrin vain havainnollistamaan sitä, mitä halusin päästä piirtämään Lammaskarjakohtauksen pohjalta. McCloudin määritelmä on yksi hänen luetteloimistaan tavoista siitä, miten teksti ja kuva ylipäättään rinnastuvat sarjakuvakerronnassa.

erikseen, voisiko tekstikäsitteilyssä mainittuja asioita tuoda esiin kuvassa ja siis leikata tekstiä?<sup>46</sup>

### 3.4.1. Kuvakäsikirjoituksen merkitys

Eisner esittää, että jonkinlainen ”conceptual layout” on sarjakuvalle välttämätön. Tämä tarkoittaa esimerkiksi elokuvan tarinatauluihin (story board) rinnastuvaa kokonaissuunnitelmaa sarjakuvavivusta, ja tätä Eisner kutsuu nimellä ”The Dummy”. (Eisner 1985, 136.) Suomeksi voidaan puhua kuvakäsikirjoituksesta.

Oman kuvakäsikirjoitukseni tein siis pienemmäksi kokoon. Se ei tällaisena aivan vastaa Eisnerin ”Dummy”, joka sisältää myös kirjoitetun tekstin ja joka tehdään sellaiseen kokoon, että ruutusommitelmat<sup>47</sup> ovat lopullisia. Minun kuvakäsikirjoituksessani sommitelmat tulevat varmasti lopullisessa toteutuksessa muuttumaan, koska käyttämäni ruutukoko on niin pieni, että sommitelmat ovat osin kovin mielikuvituksettomia. Raaka totuus onkin se, Eisnerin ”Dummy” ei ole vain korvaamaton työväline sarjakuvan tekijälle, paikka, jossa työn eri osat kohtaavat ja jossa niitä voi työstää yhtäaikaaisesti, vaan se on jopa välttämätön. Toteutusvaiheessa joudun varmasti tekemään ainakin ongelmallisista tai lattean oloisista sivuista vielä ”Dummyn” ennen kuin voin alkaa työstää lopullista sivua.

Nyt kuvakäsikirjoituksessa käyttämäni ”pieni” muotokään ei kuitenkaan ole ainutlaatuinen tai toivoton. Sarjakuvan yhteydessä puhutaan myös tekstikäsitteilyksen yhteyteen liitettävästä ”pienoissivusommitelmasta”, jonka nimi on thumbnail (Esim. Salisbury 1985, 85). Sitä käytetään ehkä ennen kaikkea silloin, kun piirtäjä ja käsikirjoittaja ovat eri henkilö. Se mahdollistaa työn tekstuaalisen ja visuaalisen luonnostelun pienessä koossa (siis samalla paperilla, vastoin kuin minun käsikirjoituksessani) ja helpottaa molempien osapuolten muokkaustyötä, jos luonnoksia on esimerkiksi postiteltava edes takaisin tekijöiden välillä.

---

<sup>46</sup> Eli olen kaikessa tekstikeskeisyydessäni ja kirjallisissa ihanteissani päätynyt takaisin sarjakuvan piirtämisen neuvon ”kerro se kuvin”.

<sup>47</sup> Henkilöiden asennot, asemat ruudussa, taustat jne.

### 3.4.2. Käsikirjoituksen piirtäminen

*Reisihaarniskan* kannalta kuvakäsikirjoituksen tekemisellä on ollut muokkaustyön helpottamistakin tärkeämpi merkitys. Ilman sitä koko käsikirjoitus ei olisi ikinä tullut valmiiksi. Kaiken kaikkiaan käsikirjoituksen parissa tehty työ kesti alkuideasta valmiiseen versioon yli puolitoista vuotta, syksystä 2003 kevääseen 2005. Aikaan sisältyy luonnollisesti intensiteetiltään erilaisia jaksoja, työn edetessä välillä hyvinkin hitaasti, välistä muutaman viikon aikana paljonkin.

Työn eteneminen matkan varrella on ylipäättään vaikeasti mitattava asia, sillä moni tärkeä muutos ja ratkaisu on tietysti tehty sellaisina aikoina, jolloin valmista materiaalia on syntynyt hyvin vähän tai ei lainkaan. Kyse on siis siitä, että ajatusten ja pohdintojen tasolla työ etenee silloinkin, kun valmiiden sivujen määrä ei kasva lainkaan. Tällainen työ ei kuitenkaan valmistu ikinä ilman jonkinlaista konkreettista, tavoitteena olevaa kokonaisuutta, jonka eteneminen määrää koko prosessia. Tässä työssä tämä kokonaisuus on ollut kuvakäsikirjoitus. Puhtaan tekstuaalinen aineisto<sup>48</sup> on kehittynyt kuvakäsikirjoituksen piirtämistä seuraten, välillä sitä edeltäen, välillä jäljessä, mutta kuitenkin sille alisteisena. Työssä eteneminen ja valmiiksi saattaminen on koko ajan ollut kiinni kuvakäsikirjoituksen tekemisessä. Ilman sitä koko prosessi olisi ollut mahdoton.

Tämän voi toisaalta selittää sillä, että kuvakäsikirjoituksen työstäminen on piirtämistä, joka on luonteeltaan täysin erilaista kuin kirjoitustyö. Näyttöpäätteelle ilmestyviin katkelmallisiin, eri paikkoihin siirreltäviin ja koko ajan muokkauksen alla oleviin teksteihin verrattuna piirustustyö on päämäärätietoista ja hyvin konkreettista. Sen etenee tekijän silmien edessä, ja tulee tavallaan valmiimmaksi kuin kirjallinen aineisto.

Kerran paperille piirretty kuva on tietyllä tavalla heti valmis, sen muokkausmahdollisuudet ovat jopa luonnosvaiheessa melko rajallisia. Ruudulla on yleensä jo paikkansa, kokonsa ja merkityksensä osin tai kokonaan valmiiksi piirretyllä sivulla, se on tavallaan jo sijaintinsa puolesta lopullinen. Jos valmiiksi luonnostellusta ruudusta on luovuttava kokonaan, käytännössä on kumitettava se pois ja piirrettävä uusi

---

<sup>48</sup> Synopsis, lukukohtainen treatment ja kirjoitettu käsikirjoitus.

tilalle. Ruutu on siis siinä mielessä valmis, että jos se ei toimikaan, se korvataan kokonaan uudella.

Tämä on aivan eri asia kuin kirjallisen tekstin muokkaaminen näyttöpäätteellä. Piirroksen muokkaus on paljon työläämpää ja myös tunnetasolla hankalampaa. On äärimmäisen epämiellyttävää hävittää hyvin (vaikka vain lyijykynällä) piirretty ruutu kokonaan, vaikka se ei toimisikaan. Astetta helpompaa on siirtää ruutuja paikasta toiseen sivulla, aukeamalla tai laajemmassakin mittakaavassa. Tämäkin on kuitenkin ainakin minun työtavassani hyvin harvinaista, ja työlästä sekin.

Vaivalloisuuden lisäksi vältän tällaista muokkausta toisestakin syystä. Pysin nimittäin viimeiseen asti säilyttämään jonkinlaisen alkuperäisen, usein (osittain) spontaanisti luonnossivulle syntyneen ruutujaon. Vain pakon edessä rikon jossain määrin itsestään tulleen, ilman analyysia syntyneen sivun tai aukeaman kokonaisuuden.<sup>49</sup> Yksi syy tähän on tietty luottamus siihen, että sarjakuvan tekemisessä kuten kirjoittamisessa yleensä on jonkinlaista taikaa.<sup>50</sup> Uskon, että työssä on jotakin sellaista, joka ei ole analysoitavissa ainakaan etukäteen.<sup>51</sup>

Kolmanneksi toivon tällä tavoin välttäväni liiallisen hiomisen ongelman, jolla olen pilannut muutamia aiempia sarjakuviani. Pysymällä mahdollisimman paljon uskollisena alkuvaiheen ratkaisuilteni, toivon säilyttäväni jonkinlaisen ”rosoisuuden” myös lopputuloksessa. Tärkeintä joka tapauksessa on se, että kaikki tällaiset muokkaamiseen liittyvät ratkaisut määrittelevät sarjakuvan lopullista muotoa, joka tässä tarkoittaa yksinkertaistaen sitä järjestystä, jossa asiat kerrotaan. Sitä kautta nämä ratkaisut määräävät muun muassa tekstikäsikirjoituksen muotoa ja edeltävät sen tekemistä.

Hyvin merkittävä kuvakäsikirjoituksen tekemisprosessiin liittyvä elementti on myös se järjestys, jossa käsikirjoitus on tehty. Vaikka tuskin mitään käsikirjoitusta koskaan tehdään alusta loppuun aivan kronologisessa järjestyksessä, lukujen tasolla tämä työ on

---

<sup>49</sup> Alkuperäistä suunnitelmaa rikkomaan pakottavia tilanteita tuli *Reisihaarniskaa* tehdessä vastaan vaihtelevissa määrin; joissakin luvuissa jatkuvasti, kun taas jotkin luvut asettuivat kuin taianomaisesti ruutu ruudulta kohdalleen.

<sup>50</sup> Dramaattinen sanavalinta on omani; yhtä hyvin voitaisiin puhua luovan työn tiedostamattomasta puolesta, alitajunnasta tai inspiraatiosta.

<sup>51</sup> Tämä on hyvin vaikea asia myöntää, koska se saa minut tuntemaan itseni neromyyttiä ylläpitäväksi egoistiksi, mutta yhtä kaikki tunne jonkin määrittelemättömän läsnäolosta vaikuttaa haluttomuuteeni rikkoa (melko) spontaaneja, alkuperäisiä ruutu- tai sivusommitelmia.

tehty suurelta osin sangen lineaarisesti, eli suurin piirtein alusta loppuun.

Tekstikäskirjoitukseen tämä ei päde lainkaan. Lukujen sisällä sivuja on kyllä muokattu aivan vapaassa järjestyksessä. Aivan lukujen numerojärjestyksessä työtä ei ole tehty, mutta alkupään luvut on tehty ennen viimeisiä, lukuun ottamatta muutamia kohtauksia, kuten epilogin ensimmäistä sivua ja kuudennen luvun käytäväkohtausta<sup>52</sup>, jotka on luonnosteltu työn ensi vaiheessa, samaan aikaan prologin ja kolmannen luvun (lammaskarjakohtaus) kanssa. Tietenkin yksittäisiä ruutuja, muistiinpanoja tms. on tehty liki kaikkiin lukuihin koko ajan, mutta kaiken kaikkiaan työ on edennyt melko kronologisesti lopullisen tapahtuma- ja lukujärjestyksen mukaan.

Tämä työjärjestys piirtämisen suhteen oli omiaan luomaan työn tekemiselle etenevää tunnelmaa. Sivut täyttyvät kokonaisuuden alusta kohti loppua. Tämä on taas monta kertaa konkreettisempaa etenemistä kuin lauseiden siirtely edestakaisin näyttöpäätteellä. Eli tämän työn eteneminen on ollut kiinni kuvakäsikirjoituksen etenemisestä; siihen syntyneet uudet sivut ovat sekä käytännöllisellä tasolla (edeltämällä tekstikäskirjoitusta) että tunnetasolla (voi laskea että uusia sivuja on syntynyt, tuntee saaneensa jotain aikaan) pitäneet prosessin liikkeellä, matkalla kohti valmista työtä.

### 3.4.3. Käsikirjoittajan ja piirtäjän yhteistyö

On kaksi tapaa tehdä sarjakuvakäsikirjoitus: toteutettavaksi joko itselleen tai piirtäjälle. On selvää, että jälkimmäisessä tapauksessa tarvitaan aivan toisenlaista määrää sekä piirrettyä että kirjoitettua materiaalia kuin yksin työskennellessä, jolloin suuri osa suunnitelmista on pään sisällä. Yhteistyönä syntyvän sarjakuvan tekemisen avainasemassa on selkeä työnjako. Kumpi tekee ratkaisut lopullisen ulkoasun suhteen? Määritteleekö kirjoittaja myös ruutujaot, jopa sommitelmat tms. vai tekeekö hän vain dialogin?

Piirtäjän ja kirjoittajan välinen dynamiikka on tietysti asia, joka jäisi oman työni tarkastelun ulkopuolelle, elleivät tämän käsikirjoituksen tapauksessa vallinneet olosuhteet poikkeaisi suuresti tavallisesta yksinään työskentelemisestä.

Tutkimusmotiivin takia käsikirjoitus oli tehtävä ulkopuolisen luettavaksi, oikeastaan

---

<sup>52</sup> Kuvakäsikirjoituksen sivut 1/E (Epilogin alkusivu) ja 7/6-8/6 (Luvun 6 Käytäväkohtaus).

kuin piirtäjälle. Jos olisin tehnyt sen vain itselleni, ei tekstin eikä kuvakäsikirjoituksen viimeistelyn taso olisi läheskään samaa luokkaa kuin nyt. Kuvakäsikirjoituksessa olisin tyytynyt enemmän määriin tikku-ukkoihin ja hyvin karkeisiin hahmotelmiin. Tekstissä olisin selostanut ruutujen sisältöä paljon vähemmän, kenties tehnyt pelkät repliikit.

Nyt jälkikäteen olen kuitenkin varma, että työlle on ollut hyväksi tehdä se lukukelpoiseksi muillekin kuin itselleni. Uskon jopa, että ylipäätään sen valmiiksi saamisen kannalta tavallista paljon viimeistellympi asu on ollut välttämätöntä; onhan se ensimmäinen laaja sarjakuvakäsikirjoitukseni. Mielenkiintoisinta kuitenkin on, että tämä erikoistilanne on tuonut mukanaan piirteitä, joita voidaan tarkastella tiettyjä kirjoittajan ja piirtäjän suhdetta käsitteleviä lähteitä vasten, vaikka tällaista suhdetta ei työssä ollutkaan.

Kyse on työnjaosta, siitä, kuka tekee päätökset. Eisner esittää, että lopullinen valta toteuttamisessa on oltava piirtäjällä (Eisner 1985, 132)<sup>53</sup>. Edellä kuvaamani kuvakäsikirjoituksen dominoiva asema omassa työssäni asettaa minut olemaan Eisnerin kanssa samaa mieltä, ainakin silloin mikäli kirjoittaja tuottaa työnjaon mukaan vain tekstiä<sup>54</sup> eikä siis puutu lainkaan sivu- tai ruutusommitelmiin tai muuhun visuaaliseen asuun. Lisäksi on muistettava, että sarjakuva on visuaalinen media. En usko, että millään tavalla laadukas tulos voi syntyä siten, että piirtäjä on jonkinlainen kirjoitetun tekstin kuvittaja. Päinvastoin, kirjoittajan on oltava valmis muokkaamaan tekstiään piirtäjän luonnoksiin sopivaksi, tai sitten piirtäjän on osallistuttava tekstin muokkaamiseen aivan eri tavalla kuin kirjoittajan kuvien tekemiseen.

Piirtäjän valta-asemaa kiinnostavampi tilanne on kuitenkin vuorovaikutuksellinen suhde, jollainen on vallinnut esimerkiksi David Gibbonsin ja Alan Mooren välillä heidän työstäessään kuuluisaa sarjakuvateostaan *Watchmen* (Docal Comics 1986). Gibbons kuvaa työskentelyä Mooren kanssa täysin vuorovaikutteiseksi, jopa siinä määrin, että on mahdotonta muistaa, mikä idea lopulliseen sarjakuvaan tuli keneltäkin. Kyse ei ole vain visuaaliseen toteutukseen (lopulliseen piirrosasuun) liittyvistä asioista; koko tarinan visuaalis-symboliseksi johtometäforaksi noussut ”verinen hymynaama- logo” on alun

---

<sup>53</sup> Samassa yhteydessä hän tosin esittää ylipäätään kannattavansa yhden tekijän periaatetta

<sup>54</sup> Teksti tarkoittaa tässä lähinnä sarjakuvan dialogia ja narratiivia, jälkimmäisen tarkoittaessa kirjoitetun tekstin kertovia osia, ennen kaikkea tekstilaatikoita.

perin piirtäjän ajatus. Moore muokkasi sen sisään tekstiin ja tarinaan idean synnyttyä Gibbonsin varhaisissa henkilöluonnoksissa, siis piirustustyössä, ja näin piirtäjän panos siis vaikutti tekstiinkin, vieläpä erittäin voimallisesti. (Salisbury 2000, 80.)

Tämä on erityisen huomionarvoista siksi, että Moore on nykyhetken kaikkein arvostetuimpia ja kuuluisimpia käsikirjoittajia, jonka roolia korostetaan hänen vaihtuvien piirtäjiensä kustannuksella todella paljon. Hän on myös tunnettu äärimmäisen tarkoista ja havainnollisista käsikirjoituksista, joissa ruudut tarjoillaan piirtäjälle merkitysanalyyseja ja sommitelmia myöten valmiina. Itse hän sanoo kuitenkin olevansa myös aina valmis neuvottelemaan; tavoitteena on antaa piirtäjälle ”maksimituki ja maksimivapaus” (Hiltunen 1990, 9).

Vaikka minä kirjoitin *Reisihaarniskan* toteutettavaksi itselleni, edellinen ajatus kasvoi käsikirjoitusta tehdessä yhdeksi omaksi ihanteekseni. Uskon, että ei ole lainkaan pahasta kirjoittaa itselleenkin muistiin metaforisen ja symbolisen tason merkityksiä, joita kuvaan on sitä luonnostellessaan ajatellut lataavansa. Muistiin merkitseminen on tärkeää siksi, että tällaiset pohdinnat on tehty vuotta tai kahtakin ennen toteutusvaihetta. Toisaalta olen tavallaan halunnut antaa itselleni ”maksimituen”, tehdä käsikirjoitus pohjasta niin vahvan, että aikanaan voin alkaa aivan suoraan toteuttamaan sitä, että silloin ei enää olisi mitään ratkaistavia ongelmia.

*Watchmenissa* työ ei siis todellakaan ollut käsikirjoituksen lineaarista kuvittamista, vaan kyse on kahden tekijän välisestä vuorovaikutuksesta. Yllättävää on, että tämä vuorovaikutus on ollut selvästi mukana myös omassa, yksin tehdyssä työssäni. Tämä skitsofreeniselta kuulostava tilanne on itse asiassa ollut aivan arkipäivää kuvakäsikirjoituksen ja tekstin tekemisen välisessä aaltoilussa. Toinen on perustunut aika ajoin toiselle, toisinaan toisin päin. Kun asiaa ei katsota kokonaisuuden etenemisen kannalta vaan aivan sivu- ja ruutukohtaisesti, kumpaakin on lopulta muokattu runsaasti toisen pohjalta, joskus lähtökohtana teksti, toisinaan visuaalinen asu. On mahdotonta erottaa missä mikäkin ajatus on lopulta syntynyt, kynän piirtäessä vai sormien naputellessa näppäimistöä.

## 4. LAAJA SARJAKUVA KERRONTAMUOTONA

### 4.1. Muodon taide

Thierry Groensteen on esittänyt selkeästi sen perusasian, että sarjakuva on muotoon ja julkaisuasuun sidottu taidemuoto aivan eri tavalla kuin vaikkapa kirjallisuus. Hän korostaa, että kaunokirjallisen tekstin jakautuminen sivulle ei ole yleensä kovinkaan merkityksellistä; kirjailija jättää taiton julkaisijan huoleksi. Sillä, painetaanko jokin proosatekstin virke sivun ylä- vai alalaitaan tai jakautuuko kappale yhdelle vai kahdelle sivulle ei yleensä ole suurtakaan merkitystä teoksen kannalta. Taitto sitä paitsi määrää edellä mainitun kaltaiset asiat sattumalta. (Groensteen 1999, 9.) Sarjakuvan tapauksessa asia on tietenkin toinen. Sivut ja ruudut rajaavat sarjakuvantekijän työtä alusta asti. Esimerkiksi julkaisuasu on tiedettävä jo varhaisessa työvaiheessa.

Will Esinerkin puhuu “median rajoituksista” jotka sarjakuvan tekijän on otettava huomioon:

From the outset the conception and writing of a story is affected by the limitations of the medium. These virtually dictate the scope of a story and depth of its telling. (Eisner 1985, 127.)

Näillä rajoituksilla hän tarkoittaa ennen kaikkea käytettävissä olevan tilan, piirtäjän kykyjen ja julkaisuteknologian vaikutuksia siihen, miten tarina on mahdollista kertoa. Seuraavassa keskityn ennen kaikkea tilan rajoituksiin, mutta eivät muutkaan Eisnerin esittämät rajoitukset jääneet minulle vieraaksi tässä työssä. Joka käänteessä olen pohtinut myös omien kykyjeni (piirtäjänä) ja käytettävissä olevien tekniikoiden (värisarjakuva on kallis painatettava) vaikutusta siihen, mitä ruutuihin voi laittaa ja mitä ei. Tämä prosessi on kuitenkin yksin työskennellessä niin automaattinen, että sen erittely on erittäin vaikeaa, turhaakin. En pysty koko tämän työn ajalta – muistiinpanoistani tai muististani – löytämään yhtään kohtaa, jossa olisin luopunut jostain ruudusta tai kohtauksesta siksi, että olisin epäillyt sen olevan minulle mahdoton piirtää. Kun aloittelin sarjakuvien tekemistä, törmäsin tällaisiin kykyjen ja itseluottamuksen puutteen tuomiin rajoituksiin jatkuvasti. Nyt, satoja sivuja myöhemmin, olen niin hyvin selvillä rajoituksistani että en edes tietoisesti seulo ideoita niiden kannalta. En edes ala ajattelemaan toteutuskelvotonta ruutua.



*Reisihaarniskassa* tavoitteenani oli alusta asti saada aikaan synopsis tai treatmentia tarkempi sarjakuvakäsikirjoitus, joka tavallaan toisi projektin siihen vaiheeseen, että sen lopullinen toteutus voisi alkaa. Kuten aiemmin todettu, sarjakuvakäsikirjoitus voitaisiin toki tehdä paljon ohjeellisemmaksi ja jättää lopullisen muodon suunnittelu piirtäjälle, mutta nyt tavoitteenani oli totetuttamisvalmius.

Tällainen sarjakuvakäsikirjoitus ei voi olla ottamatta huomioon sarjakuvamuodon kiistattomia ja ylittämättömiä rajoituksia. Eisnerin edellä mainituista median rajoituksista meitä siis kiinnostavat etenkin tilalliset rajoitukset (limitations of space). Itse asiassa tämäkin käsite on syytä ymmärtää heti hieman vapaammin kuin Eisnerilla. Hän viittaa sillä lähinnä käytössä olevaan tilaan koko tarinan kannalta, eli kysymykseen siitä, montako sivua on käytettävissä tarinan esittämiseksi sarjakuvamuodossa. Minulla ei tällaista rajoitusta ollut, sain käyttää niin monta sivua kuin tarvitsin.

Silti työn eri vaiheissa suurimmat ongelmat liittyvät tarinan eri osien esittämiseen tietyssä tilassa, mihin sivuun mennessä jokin kohtaaminen pitää olla lopussa, paljonko yhtä kohtausta varten on luvun sivuja käytettävissä jne. Eisnerista eroton rajoitukset eivät koskeneet koko tarinaa, vaan sen osia, lukuja ennen kaikkea. Rajoittunut tila siis liittyy tässä ensinnäkin yksittäisten ruutujen kokoon ja toisaalta sivujen ja aukeamien muodostamiin tiloihin, joiden rajoja ei voi ylittää.

Tämä kaikki saattaa vaikuttaa ahdistavalta jonkun luovan vapauden rajoittamattomuuden hengessä orientoituineen sarjakuvapiirtäjän mielestä, mutta kyse ei ole pelkästään työtä rasittavista vastuksista. Groensteenkin jatkaa osuvasti, että julkaisumuodon rajoitteet sekä rajoittavat että edesauttavat luomistyötä (Groensteen 1999, 9). Rajat ja rajoitukset voivat myös innostaa sellaisiin oivalluksiin, jotka eivät syntyisi, mikäli muoto ei olisi niin ankara kuin se on. Seuraavaksi käyn läpi muutamia keskeisiä rajoitteita, jotka vaikuttavat sarjakuvan käsikirjoittamisen eri vaiheisiin voimakkaasti.

#### **4.1.1. Muoto sisällön määrääjänä**

Kun sarjakuvakurssilla ohjaaja alkaa puhua muotoseikoista, ruudusta, stripin koosta ja niin edelleen, luovien aineiden opiskelijat hermostuvat tai kyllästyvät. Mitä väliä millään

muodolla on? Kaikki muotohan on vain vankilaa, eikö rajat juuri pidäkin luovuuden nimissä rikkoa? Eikö se sisältö kuitenkin ole tärkein?

Yksinkertainen esimerkki muodon merkityksestä löytyy Pekka Mannisen kirjaan *Sukellus sarjakuvaan* (VAPK-kustannus 1992) tekemästä sarjakuvanpiirto-oppaasta: jos käsikirjoitus sisältää vain joukon tapahtumia ilman ruutujakosuunnitelmaa, voivat ruudut loppua kesken ennen sivun päättymistä (Lindman & Manninen & Krook 1992, 61). Tämä on ongelma, mikäli siis piirtää ilman minkäänlaista kuvakäsikirjoitusta, edes ruutusommitelmaa<sup>55</sup>. Esimerkki on sinänsä triviaali, mutta ongelma on kuitenkin pohjimmiltaan sama johon törmäsin omassa työssäni. Ilman sivu- ja aukeamakohtaisen visuaalisen kokonaisilmeen suunnittelua tällaisen käsikirjoituksen tekeminen toteuttamiskelpoiseen kuntoon on mahdotonta. Samoilla linjoilla on Johanna Sinisalo kertoessaan käsikirjoitustyöstään: ”[...] teen käsikirjoituksen aina nk. rättileiskana, minulla on oltava kirkkaana päässä alustava ruutujako ja tietty visuaalinen dynamiikka, ennen kuin voin mielestäni tehdä toimivaa käsikirjoitusta.” (Heiskanen 1992, 11).

Hyvä esimerkki sarjakuvakerronnan perusmuodosta on strippi, siis yhden rivin (1-5 ruutua) päivälehtisarjakuva. Sen mittasuhteet on selkeästi määrätty. Sanomalehdessä on julkaisupaikkana tietty tila stripille, ja siihen sen on mahduttava (Esim. Kutila & Ahlqvist 1989, 65). Sen oppiminen, mitä omassa päässä syntyneestä ideasta strippiin mahtuu ja mitä ei (ja millä keinoin sen voi siihen saada mahtumaan paremmin), on lähtökohta kaiken sarjakuvakerronnan ymmärtämiselle. Stripistä sivuksi, sivusta aukeamaksi. Kun sarjakuvan puitteet ymmärtää ja niitä kunnioittaa, alkaa ajatellakin tietyllä tavalla sarjakuvamaisesti, eli jo aihetta pohtiessa voi hahmottaa toteutusta tiettyyn muotoon<sup>56</sup>. Tämä myös nopeuttaa prosessia, mikä on tärkeä asia, sillä hyviinkin ideoihin kyllästyy kun ne ovat kaukana toteutuksesta. Pahimmassa tapauksessa ne jäävät kokonaan tekemättä.

Laajassa sarjakuvassa eräs lähtökohta on siis ruutujen sommittelu sivu- ja aukeamakokonaisuuksien kannalta. Karkeasti ottaen voisi sanoa, että aukeaman loppuun täytyy aina saada tietynlainen ruutu. Kyse on yksinkertaisesti siitä, että viimeisen ruudun

---

<sup>55</sup> Sivun loppumisen ongelma liittyy mielestäni myös tilanteeseen jossa tekijä piirtää ylipäätään elämänsä ensimmäistä sarjakuväsivua.

<sup>56</sup> Sarjakuvamaisen ajattelun käsite tietysti perustuu yksinomaan omiin kokemuksiini.

jälkeen lukija kääntää sivua. Ero muihin ruutuihin on suuri. Aukeamalla ei tekijällä ole mitään tapaa estää lukijaa vilkuilemasta eteenpäin, katsomasta vaikkapa viimeistä ruutua (Eisner 1985, 40). Sivun kääntäminen on ainoita paikkoja, jossa sarjakuvassa voi halutessaan varmasti yllättää lukijan. Hyvä esimerkki on tapaus, jossa pyritään luomaan jännitettä cliffhanger-tyyliin, eli jättämällä viimeinen ruutu epäselvään ja ratkaisemattomaan, siis jännittävään paikkaan. Lukijan on pakko kääntää sivua nähdäkseen miten tilanteessa käy. Tämä on tyypillistä vanhoissa seikkailusarjakuvissa<sup>57</sup>, jotka ovat alun perin ilmestyneet muutamien sivujen jaksoissa jatkokertomuksena. Albumeita lukiessa on helppo huomata, miten useimmat sivut päättyy jotakin yllätystä enteilevään kohtaan tai hurjaan tapahtumaan, jonka seuraukset ovat kiinnostavia.

Omassa työssäni oli usein tilanteita, joissa aukeaman viimeinen ruutu oli tavallaan sitovasti määräytynyt kuvattavan kohtauksen vaatimusten mukaan ja valmiina jo ennen muita sivun tai aukeaman ruutuja. Toisin sanoen koko aukeaman muoto (ruutujen käytettävissä oleva määrä ja niiden sisältämän informaation vaatimukset siis) määräytyi usein sen viimeisen ruudun kautta, käytettävissä olevan tilan mukaan. Muoto on tässä sisällön edeltäjä. *Muoto määrää sisältöä*. Kyse on siis valinnoista, siitä peruskysymyksestä, mitä voidaan näyttää ja mikä pitää jättää pois, suhteessa siihen määrään tapahtumia ja tarinaa joka on katettava, että päästäisiin ymmärrettävästi aukeaman viimeisen ruudun tilanteeseen.

Ylipäätään on luontevaa, että sarjakuvaa tehdessä ensin muotoillaan tarina (tapahtumat, esitettävät kohtaukset) ja sitten tämä tarina pistetään sarjakuvamuotoon. Kuitenkin edellä olen yrittänyt havainnollistaa, että käytännössä juonisarjakuvaa käsikirjoittaessa muoto ainakin paikoitellen määrää työn aikana sisällöllisiä valintoja tai asettaa niille tietyn muotin. Aukeaman lopetus on vain yksi esimerkki. Suurimpaan rooliin nousee kuvattavien kohteiden valinta, kuten kaikissa kerrontamuodoissa. Sarjakuva on kerrontatapana aina metonyminen, se ei ikinä näytä kuin osia kokonaisuudesta (Herkman 1998, 85). On tärkeää huomata, että nämä osat eivät minun kokemuksen (ja vakaumuksen) valossa ole aina tekijän valittavissa: näytetyt osat voivat yhtä hyvin määräytyä käytettävissä olevan tilan, ympäröivien ruutujen tms. mukaan kuin tekijän vapaiden luovien valintojen tuloksena.

---

<sup>57</sup> Hyvä esimerkki vanhasta seikkailusarjakuvasta on Hergén *Tintti*.

Jos siis voidaan ainakin tietyssä mielessä sanoa, että sarjakuvamuoto sinänsä jo asettaa vaatimuksia tarinan kertomiselle ja kerrontaratkaisuille, niin on selvää, että parhaan tuloksen aikaansaamiseksi laajan juonisarjakuvan tekijän tulee tuntee sarjakuvan perusmuodot läpikotaisin. Muuten ne on joka kerta muokattava kokeilemalla, yrityksen ja erehdyksen kautta. Muodon tuntemus – ja sen kunnioittaminen – nopeuttaa työn etenemistä jopa siinä määrin, että sen voi katsoa monessa tapauksessa mahdollistavan sen loppuunsaattamisen.

Kaikki tämä on yhtenä syynä siihen, miksi kuvakäsikirjoituksen tekeminen oli niin olennaista työni etenemisen kannalta. Yhden tai muutaman sivun sarjakuvan voi (ainakin kokemuksen myötä) hahmotella vain päässään, mutta laajassa työssä piirtäminen ja sivun muutorajoitusten tarkastelu tarinan esitettävien tapahtumien valossa oli välttämätöntä. Toisaalta sarjakuvaa, joka toteutetaan pelkän tekstuaalisen käsikirjoituksen pohjalta, uhkaa myös aina vaara latistua ”puhuviksi päiksi”, sarjaksi kuvia joissa henkilöt lausuvat repliikkejä. Näin voi käydä siksi, että tarina kirjoitetaan etukäteen kohtauksittain valmiiksi ja sitten se asetetaan ruutuihin. Tulos on monotoninen, kuvitettua tekstiä. Ei sarjakuvaa. Ylipäätään sarjakuvan tekeminen ensin kokonaan tekstinä tai ruutu kerrallaan on suorastaan järjetöntä, jopa sarjakuvan voimaa ja ominaislaatua ilmaisukeinona vähättelevää<sup>58</sup>.

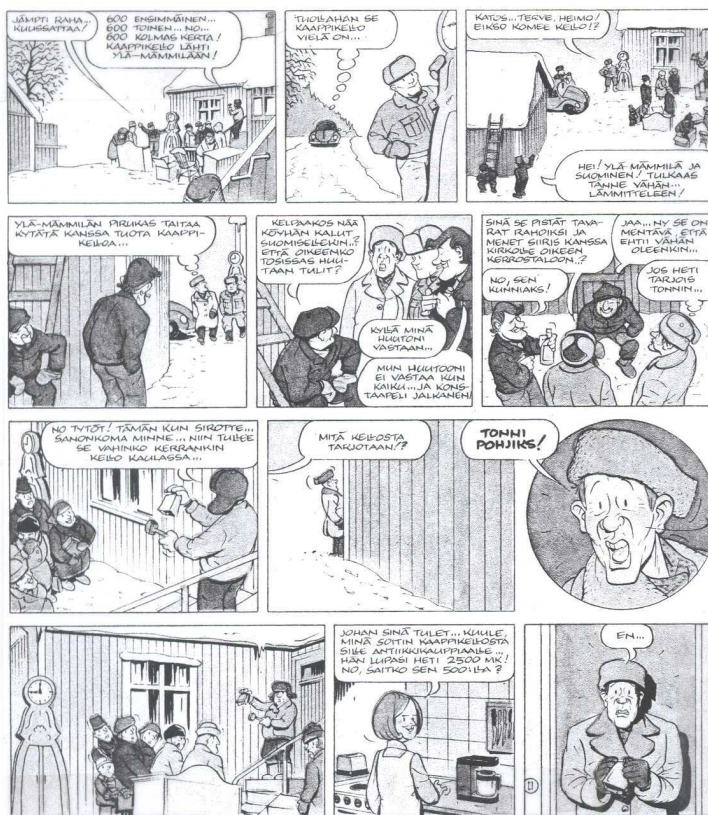
Omassa sarjakuvatyössäni muodon rajoitukset ovat aina olleet läsnä. Olen tehnyt pääasiassa sanomalehtisarjakuvaa, ja tarinoiden tiivistäminen on taito, jota olen harjoitellut enemmän kuin mitään muuta. Tähän liittyy itse asiassa myös yksi *Reisihaarniskan* ongelmista. Kun nyt tarkastelen käsikirjoitusta kokonaisuutena, minusta tuntuu monessa kohtaa, että sen tempo on liiankin tiukka, että tilaa on käytetty liiankin taloudellisesti. En ole mielestäni osannut kyliksi hyödyntää laajan albumimuodon suomia mahdollisuuksia esimerkiksi suurilla, juonelliselta tapahtuma-arvoltaan vähäisillä mutta tunnelmaa luovilla ruuduilla. Tarina hakkaa eteenpäin liki joka ruudussa. Albumissa olisi mahdollista käyttää tilaa selvästi enemmän, luoda viipyilevämpää tunnelmaa.

---

<sup>58</sup> Improvisaatio, jossa tekijä ei tiedä eikä haluakaan tietää, mitä tulevaisuudessa tapahtuu, on tietenkin poikkeus tähän.

## 4.2. Ruutu sarjakuvan sivulla

Kun eritellään tarkemmin sarjakuvan perusilmaisua, ensimmäinen tarkasteltava asia on itseoikeutetusti ruutu. Ruutua on usein sanottu sarjakuvan perusyksiköksi (Esim. Hänninen – Kempainen 1994, 89). Sillä onkin sekä käytännöllistä että symbolista soveltuvuutta tähän rooliin. Tärkeää on tietysti se, että yksi ruutu ei vielä ole sarjakuvaa; niitä tarvitaan ainakin kaksi<sup>59</sup>. Ruudusta puhuttaessa on siis samaan aikaan puhuttava ruutujen välisestä toiminnasta. Tämän vuoksi en tässä juurikaan käsittele yksittäiseen sarjakuvaruutuun liittyviä asioita<sup>60</sup> vaan asetan ruudun heti sivukokonaisuuden rakenneosaksi.

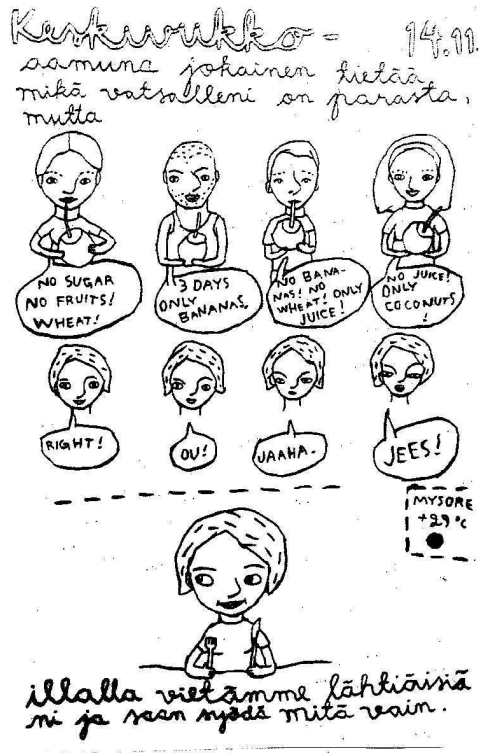


KUVA 13

<sup>59</sup> Kahden ruudun vaatimukselle on poikkeuksia, tutuimpana yhden leveän ruudun sanomalehtistriippi. Tässä yhteydessä kyse kuitenkin on laajasta kertovasta sarjakuvasta ja siksi korostan sarjakuvan yleensä olevan useiden ruutujen muodostama kokonaisuus.

<sup>60</sup> Tärkein yhteen ruutuun liittyvä kerronnallinen elementti on ajan kuluminen ruudun sisällä (McCloud 1994, 95).

Kuvassa 13 on thumbnail-koossa sivu Tarmo Koiviston *Mämmilästä* (Osuuskunta Käyttökuvaa 1978). Sitä voi kutsua ”traditionaaliseksi” sarjakuvaksi jo siksi, että se näyttää sellaiselta. Ruutujen selvästi jakautuva ja helposti ymmärrettävä kehikko on koko kerronnan ydin. Tarinaa viedään eteenpäin siirtymillä selkeästi rajatuista ruuduista samanlaisiin ruutuihin. Sarjakuvaa on erittäin helppo seurata. Jo ruutujen standardikorkeus ja ylipäätään hyvin vähän varioiva muoto antavat sarjalle vakautta ja luettavuutta. Lukija ei voi eksyä tiellään. Kuitenkin myös *Mämmilässä* ruutujen muotoa käytetään hyväksi, ennen kaikkea pyöreissä ruuduissa, joita Koivisto usein hyödyntää korostamaan sivun käännekohtaa, jossa jännite purkautuu ja/tai asioiden tila muuttuu pysyvästi. Pyöreät ruudut toimivat usein avainkohtana koko sivun tarinalle. (Rasila 1995, 17.)



KUVA 14

Kuvassa 14 on sivu Katja Tukiaisen sarjakuvasta *Postia Intiasta* (Sarjamaan 2002). *Mämmilästä* eroten tämä sivu vastustaa kaikkia rajoja ja sarjakuvan ”sääntöjä”. Se muistuttaa kuvakirjaa tai muistikirjan sivua, jossa on muutamia piirroksia ja muistiinpanoja<sup>61</sup>. Ruudut ovat silti olemassa, olipa ne piirretty näkyviin tai ei. Tässä esille tulevat siirtymätavat, eli miten sarjakuva etenee ruudusta ruutuun. Scott McCloud

<sup>61</sup> Sarjan idean huomioon ottaen valinta on hyvin toimiva, kyseessä on matkapäiväkirja.

on erottanut kuusi siirtymätapaa, joista osa perustuu siihen miten lähekkäin ruudut ovat tarinan ajassa, siis sarjakuvan tapahtumissa, osan ollessa elokuvamaisia ajan, paikan ja näkökulman leikkauksia. Nämä tavat ovat ruudusta ruutuun, toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen, kohtauksesta kohtaukseen ja näkökulmasta näkökulmaan tapahtuvat siirtymät, ja lisäksi McCloud ottaa esille sellaiset tapaukset, joissa perättäisten sarjakuvan ruutujen välillä ei ole loogista seuraussuhdetta. (McCloud 1996, 70-72.). Viimeistä lukuun ottamatta Tukiaisen sarjakuvasta löytyvät kaikki siirtymätyypit<sup>62</sup>, vaikka se vaikuttaa muodoltaan hyvin määrittelemättömältä, jopa sarjakuvan traditionaalista muotoa aktiivisesti vastustavalta työltä.

Mukana on McCloudin sarjakuvan perusolemusta koskevan määritelmän mukaista avaruudellista jukstapositionitakin, mikä tarkoittaa sitä, että sarjakuvan ruudut sijaitsevat sivulla rinnakkaisessa tilassa; ne eivät seuraa toisiaan ajassa (McCloud 1996, 7). Tämä toteutuu Tukiaisellakin, sekä sivuilla että aukeamatasolla. Lopulta tätäkin sarjakuvaa luetaan aivan kuten *Mämmilää*, vasemmasta yläkulmasta oikeaan alakulmaan. Tämä tuki on länsimainen opittu lukemisen järjestys (Esim. Eisner 1985,41). Sitä ei juuri horjuta se, että sarjakuvaan ei ole piirretty näkyviä ruudun rajoja. Ruutujen ”näkymättömyys” ei muuta sitä, että sarjakuva toimii ruutujen ja niiden välisten siirtymien jatkumossa.

Myös Eisner kommentoi ruutua, jonka rajoja ei ole piirretty näkyviin (non-frame panel). Hänen mukaansa tällaisen ruudun idea on siinä, että tekijä ei piirrä kuvan taustaa näkyviin, vaan antaa lukijan täydentää sen. Eisnerin omassa esimerkissä tapahtumien ympäristönä oleva tivoli on jo aiemmissa ruuduissa näytetty lukijalle. Jatkossa tivolimaisemaa ei ole pakko piirtää joka kuvaan, vaan voi käyttää reunatonta ruutua, jolloin lukija täydentää aiemmin näkemänsä taustan kuviin. (Eisner 1985, 45.)

Eisnerin ajatus on hieman epäselvä. Onko tarkoitus lähinnä säästää piirtäjän vaivoja vai aktivoida lukijaa? Käytännössä selvää kuitenkin on, että jos kuvassa ei ole lainkaan ympäristöä (vaan siihen on piirretty vain henkilöt) ja sillä on silti näkyviin rajattu ruutu ympärillään, se näyttää tyhjältä. Se näyttää siltä, että tausta on jätetty piirtämättä. Paradoksaalista kyllä, sama tunne ei herää rajaamattomasta ruudusta – se tuntuu olevan kokonaan piirretty.

---

<sup>62</sup> Kuvan 14 sivulla voidaan tunnistaa ainakin kohteesta kohteeseen ja kohtauksesta kohtaukseen eteneviä siirtymiä.

Oman työni lähtökohtana oli tehdä sarjakuvasta sangen traditionalinen perusmuodoltaan. Siinä ruudut seuraisivat ruutuja. Ruuduilla on näkyvät rajat. Käyttäisin puhekuplia ja kerrontalaatikkoja tekstin korostamiseen. Ylipäätään en tavoitellut muodollisia uudistuksia vaan halusin sarjakuvan kerronnan sinänsä olevan mahdollisimman huomaamatonta, siis perinteistä ja helppolukuista. Tavoitteena oli tietysti tarinan ja sisällön korostaminen.

Näkyvät ja toisiaan riveittäin seuraavat ruudut toivat siis automaattisesti omat rajansa toteutuksen suunnitteluun. Yhteen ruutuun mahtuu vain tietty määrä tekstiä ja piirrosta, sivulle lopulta vain tietty määrä käyttökelpoisen kokoisia ruutuja. Tarina voi jatkua sivulta toiselle ja yli aukeaman, mutta silti ei ole lainkaan yhdentekevää, mitä tarinasta yhdessä sivussa näytetään. On lapsellista ajatella, että tarina soljuu sarjakuvaa piirtäessä eteenpäin ruutu ruudulta, ja kun yksi sivu täyttyy ruuduista, jatketaan seuraavalle. Se onnistuu vain Tukiaisen ratkaisun tyyliässä ”vapaassa” kerronnassa, jos siinäkin. Hiemankaan traditionaalisemmin etenevässä tarinankerronnassa asia alkaa vaatia huomiota. Omassa työssäni taas valitsin oikeastaan toisen ääripään: yhteen ja samaan perusmuotoon sidotun sivukokonaisuuden.

#### **4.2.1. Yhdeksän ruudun sivu**

Laajaa käsikirjoitusta tehdessäni ylivoimaisesti useimmin esiin nousivat eri muodoissaan ruudun, sivun tai aukeaman tilalliset rajoitukset. Vaikka aiemmin korostin sivun lopetusruutujen merkitystä, en suinkaan ollut koko ajan selvillä siitä, miten suuri määrä kohtauksesta tapahtumien tasolla sivulle pitää sijoittaa ennen kuin aloin sitä piirtää. Yritin myös soveltaa sarjakuvan tekemiseen ajatusta, jonka mukaan liika ennakkosuunnittelu ja kontrolli voi jähmettää kirjoitusprosessin. Työssä on oltava tilaa myös kirjoittamisen intuitiiviselle puolelle, jossa ideat siis syntyvät paljolti työtä tehdessä, kirjoittamisprosessin aikana. (Jääskeläinen 2002, 43.) En halunnut selvittää kaikkien lukujen kaikkia käänteitä ja yksityiskohtia itselleni etukäteen, vaan pyrin antamaan osan juonellisista käänteistä syntyä käsikirjoitusta jo sarjakuvan muotoon tehdessäni. Syy tähän oli se, että sarjakuvan tekeminen on usein hyvin puuduttavaa sen jälkeen kun sisältö on lyöty lukkoon lyijykynäluonnoksessa. Minun työtavoissani mukana ei silloin ole enää juurikaan innovatiivista tasoa: lopputyöt eli tussaus ja väritys



ovat vain tarkan suunnitelman sangen mekaanista toteuttamista.

Kuvakäsikirjoitusvaiheeseen halusin saada mukaan tilaa innovatiivisuudelle, ettei kaikki olisi etukäteen mietittyä.

Käytännössä siis aloin tehdä lukuja kuin proosaa; sieltä täältä, siitä kohtauksesta, mikä tuntui kiinnostavimmalta tai parhaiten mietityltä. Ongelmat olivat odotettuja. On mahdotonta tietää millaisen tilan ruutuina ja sivuina luvun alkupuolen tapahtumat vaativat. Jos tekee ensiksi luvun viimeisen sivun, voi olla aivan mahdotonta sovittaa jo valmiin sivun aloitusruutua edellisen aukeaman tilanteeseen. Pahimmillaan voi joutua tekemään toista sivua sovittavaa täytemateriaalia. Vaarana tällöin ovat jopa aivan tarkoituksettomat ruudut.

Yksi asia, joka helpotti edellä kuvattuja ongelmia, oli etukäteen tehty päätös siitä, että sivujen ruutukompositiot lähtevät säilyvästä, kiinteästä perusmuodosta. Täksi perusmuodoksi valitsin (hetkeäkään epäröimättä) yhdeksän samankokoisen ruudun sivun (9-panel). Muoto on ensinnäkin hyvin traditionaalinen ja siksi sopi tavoitteisiini, ja toisaalta olen aiemminkin käyttänyt sitä kertovassa sarjakuvassa ja havainnut sen sopivan minulle mainiosti. Tämä muoto tarkoittaa käytännössä sitä, että sivulla on yhdeksän ruutua (kolme kolmen ruudun riviä), jossa ruudut ovat suorakulmion muotoisia, ruutujen korkeuden siis ollessa leveyttä suurempi<sup>63</sup>. Pitkin tarinaa olen sitten varioinut tätä mallia hyvinkin runsaasti erilaisista syistä, mutta mielestäni laajalle sarjakuvalle antaa yhtenäistä ilmettä ja perusrhythmiä se, että variointitarpeen päätyttyä sarja palaa aina samaan, lukijalle tuttuun sivukompositioon. Se tavallaan normalisoi kerronnan ja helpottaa minun suunnittelutyötäni. Uskallan jopa väittää, että yhdeksän ruudun sivussa on jotakin taikaa. Useat kohtaukset ovat asettuneet siihen kuin itsestään, rytmittyneet ällistytävällä tavalla ruutujen (tai muotin) mukaan.

Kyseinen ruutujako on minulle ylipäätään rakas, koska sitä on sarjakuvan alkuaikoina käytetty sarjakuvatuotannon nopeuttamisen välineenä, valmiiksi ruudutettuna muottina piirtäjille täyttää, ja kaikki sarjakuvan historian peittelemättömään

---

<sup>63</sup> Yhdeksän ruudun sivun harmonia saattaa liittyä siihen, että sen ruudut ovat kaikki saman muotoisia kuin A4-sivu (Byrne 2001, 47). Ruudut ovat kuin verkko jonka muoto määräytyy ylimmän nimittäjän, sivun mukaan.

massatuotantoluonteeseen liittyvä miellyttää minua<sup>64</sup>. Toisaalta Alan Mooren ja Dave Gibbonsin kuuluisa sarjakuvaromaani *Watchmen* on toteutettu samalla mallilla, ja tämän sarjakuvan vaikutus minuun on ollut niin suuri etten edes osaa arvioida sitä. *Watchmenin* piirtäjä Dave Gibbons kertoo ottaneensa 9-panelin työn perusmuodoksi pääasiassa 40- ja 50-lukujen EC-sarjakuvista (kauhu- ja rikossarjakuvan klassikkoja), ja Steve Ditkon varhaisista supersankarisarjakuvista. Lähteillä on selvä yhteys *Watchmenin* tavoitteisiin ja merkitykseenkin.

*Watchmenia* on usein sanottu supersankarisarjakuvan äärimmäiseksi muodoksi, lajityypin lopetukseksi, testamentiksi. Sitä se sisältönsä puolesta monella tapaa onkin, ja siksi tuntuu erittäin sopivalta, että se on hakenut myös kerronnallisen perusmuotonsa lajityypin klassikoista. Gibbons korostaa esikuvanaan olleiden sarjojen ”hypnoottista voimaa” uskoen sen syntyvän suurelta osin juuri yhdeksän ruudun ankarasta verkosta, ja esittää myös muuttumattoman ruutukomposition selkiyttävän ja jäsentävän mutkikasta tarinaa tai yhtä lailla visuaalisesti kiemuraista ja raskaasti luettavaa sarjakuvaa. (Salisbury 2000, 80.)

Yhtä tärkeää on tietysti myös mahdollisuus aika ajoin rikkoa perusmuoto. Useimmiten tämä liittyy ruutujen muodon (leveys, koko jne.) kerronnallisiin mahdollisuuksiin. Tärkein ja näkyvin murros perusmallini suhteen on kuitenkin käsikirjoituksen ”Unijakso” -luvussa, jossa 9-panelia ei käytetä lainkaan. Tarkoitus on ensisijaisesti korostaa luvun luonnetta unena; siinä ollaan kokonaan toisessa maailmassa kuin sarjakuvan missään muissa osissa. Toisaalta kyseinen luku on myös kuin pieni oma sarjakuvansa *Reisihaarniskan* sisällä: se on myös oma adaptaationsa. Otin sen pohjaksi Antti Hyryn novelli *Maantieltä hän lähti*<sup>65</sup>. Luku seuraa novellia melko tarkasti paitsi että novellin viimeinen vaihe on jätetty pois. Tämä liittyy siihen, että Hyryn teksti päättyy minun tulkinnassani tietynlaiseen antiklimaksiin, jossa absurdien matkakuvausten jälkeen siirrytään konkreettisen realistiseen kuvaukseen, tavallaan pudotaan oikeaan maailmaan. Unijaksossa tätä pudotusta ei ole koska sitä vastaa seuraavan luvun alun kohta<sup>66</sup>, jossa palataan H:n elämään pitkässä, kerronnallisesti

---

<sup>64</sup> Massatuotantoa kohtaan tuntemani sympatia sarjakuvan suhteen johtuu syistä, joita ei tässä mahdu esittämään.

<sup>65</sup> Sisältyy kokoelmaan *Maantieltä hän lähti* (1958).

<sup>66</sup> Kuvakäsikirjoituksen sivut 1/5 – 3/5.

hyvin perusmuotoisessa ja yksinkertaisessa kohtauksessa, jossa kuljetaan harmaan kaupungin kaduilla, kontrastina unimaailman rajattomuuteen.

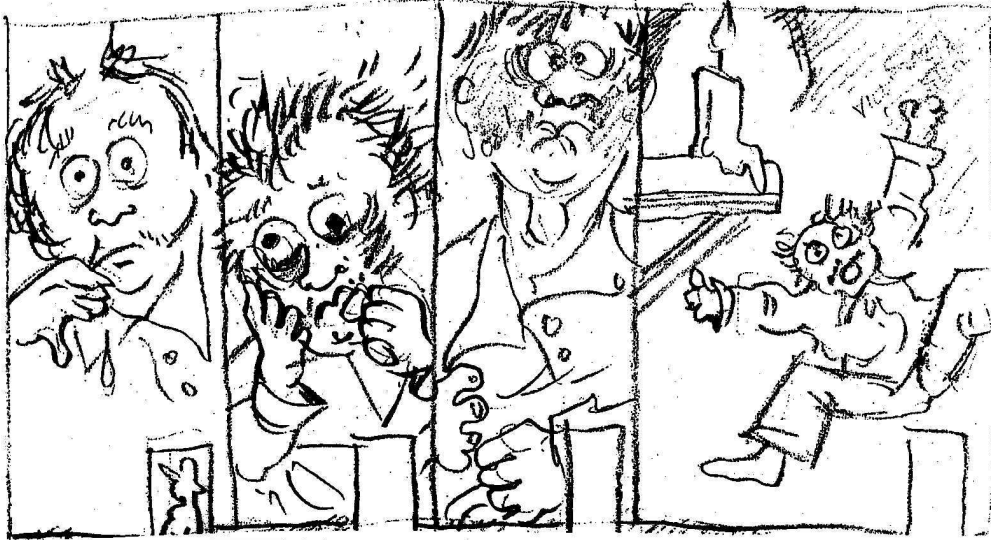
#### 4.2.2. Ruutujen muoto

Ruutujen muoto rytmittää sinänsä sarjakuvakerrontaa. Niiden muoto on suhteessa sarjakuvan tempoon; vaikutelmaan siitä, miten nopeasti asiat tapahtuvat ja paljonko aikaa kuluu ruutujen sisällä. Perusajatus on, että leveä (tai pitkä) ruutu on hidas, siinä tuntuu kuluvan paljon aikaa kuvan sisällöstä riippumatta. Neliömäinen ruutu edustaa nk. normaalia, arkipäiväistä, intensiteetiltään vähäistä tunnelmaa ja kapeat pystyruudut ovat intensiivisiä ja nopeita (esim. Almqvist & Kutila 1989, 52). Listaa voisi jatkaa suurilla ruuduilla, jotka jo kokonsa puolesta edustavat jonkinlaista kerronnallista huippukohtaa, ja lopulta kaikilla erikoisen muotoisilla ruuduilla, jotka tavalla tai toisella korostavat merkitystään eroamalla toisista<sup>67</sup>. Eisner erottaa näitä ruututyyppejä enemmänkin, esimerkiksi pilvimäisen ruudun muiston tai kuvitelman määrittelijänä (Eisner 1985, 47). Periaatteessa ruutu kuitenkin voi olla aivan minkä tahansa muotoinen. Tässäkin on kuitenkin syytä huomata se, että ruudut toimivat kerronnan osana vain suhteessa toisiinsa. Suuri ruutu ei yksinään ole pientä dramaattisempi, dramatiikkaa muotonsa puolesta siihen syntyy vasta suhteesta sitä ympäröiviin, siis pienempiin ruutuihin.

Omassa työssäni valittu yhdeksän ruudun sivun perusmuoto asettaa kapean pystyruudun perusmuodoksi, jolloin se tuskin on sinänsä kovin intensiivinen. Efekti toteutuu vasta kun kavennan ruutuja perusmittaa kapeammiksi. Kuvassa 15 kolme ensimmäistä ruutua tavoittelevat nopeaa tunnelmaa. Niiden kapeus pyrkii korostamaan sitä, miten nopeasti Sancho-paran tila huononee. Neljäs ruutu on sitten leveämpi, tarkoituksena luoda tunnelmaa siitä että siinä aiempi nopea kehitys on tullut loppunsa ja Sanchon tuskat ovat täydessä käynnissä, ja se kestää aikansa.

---

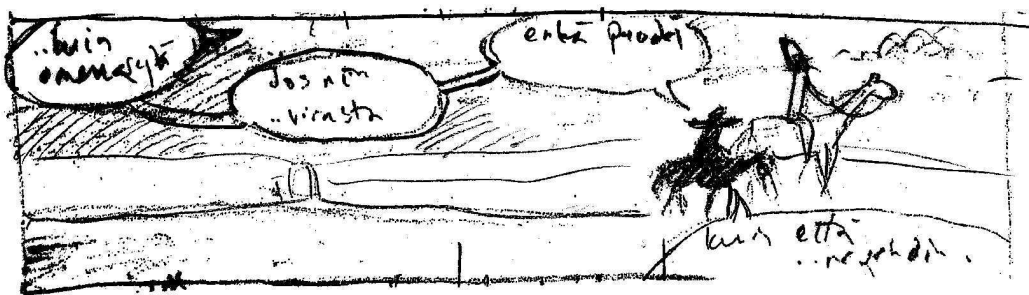
<sup>67</sup> Esimerkiksi luvussa 4.2. mainitut *Mämmilän* pyöreät ruudut sivun avainkohtina.



KUVA 15

Efektisi olisi varmasti tehokkaampi, jos edellisellä sivulla ei olisi niin monia kapeita ruutuja ilman näin suurta kerronnallista merkitystä. Siinä ne ovat kapeita vain tilanpuutteen takia, sivun oli taas kerran päätyttävä siihen mihin se päättyy. Tällöin lukija tavallaan tottuu katselemaan niitä. Kuvan 15 ruutujen nopeutus olisi paljon rajumpi jos Sanchon kasvonilmeitä esittelevät ruudut olisivat aukeamalla, jossa kaikki muut kuvat ovat perusmuotoisia tai jopa sitä leveämpiä.

Sama pätee tietysti myös toiseen suuntaan. Kuvassa 16 on koko sivun levyinen ruutu, minkä on tietysti tarkoitus luoda tuntumaa siitä, että toverukset ratsastelevat hitaasti eteenpäin jonkin aikaa. Tätä pyritään vielä korostamaan sillä, että puhekuplat ripotellaan koko ruudun leveydelle, luomaan vaikutelmaa siitä että keskustelu etenee matkan edetessä.



KUVA 16

Vielä on syytä ottaa esille viimeisen luvun kohta, jossa hidalgo hyökkää H:n todellisuuteen, konttorin käytävälle. Tapahtumasarjan aloittavalla aukeamalla liki kaikki ruudut ovat erimuotoisia keskenään<sup>68</sup>. Tarkoitus on toki korostaa koko tarinan kliimaksin hurjuutta ja kohtauksen sekavuutta, kuin myös toiminnan kaikkiin suuntiin tempoilevaa vauhtia. Toiminta pysähtyy aukeaman viimeisessä ruudussa, jossa hidalgo on suistunut maahan ja makaa siinä liikkumatta järkyttyneen Sanchon rientäessä hänen luokseen. Ruutu on perusmuotoinen, siis juuri sen kokoinen kuin yhdeksän ruudun sivukokonaisuudessa on totuttu prologista asti näkemään. Tämä tavoittelee tunnelmaa kliimaksin päättymisestä, tilanteen rauhoittumisesta; absurdinkin huipentuman jälkeen tullaan ikään kuin takaisin arkeen.

#### 4.2.3. Ruudut ja metataso

Sarjakuvan ruutuihin liittyy olennaisesti metatason mahdollisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että ruudut rajoineen reagoivat jotenkin tarinan tai kuvien sisältöön. Esimerkiksi yksi tapa luoda sarjakuvan kohtaukseen hurjuutta ja vaikkapa hyökkävää tunnelmaa on ulos ruudusta tunkeutuminen. Tämä tarkoittaa sitä, että kuvan henkilö työntyy yli ruudun rajojen, ikään kuin lukijan puolelle. Yleisessä mielessä kaikessa tällaisessa pelailussa sarjakuvan ruudun kanssa on kyse sovitun diskurssin rajojen rikkomisesta, etenkin lyhytsarjakuvalla tyypillisestä metasarjan tasosta (Kuusamo 1986, 68). Pitkään jatkuvissa huumorisarjakuvissa henkilöt alkavatkin liki aina jossain vaiheessa törmäillä ruutujen rajoihin.

Tämä metataso laajenee koskemaan kaikkea sarjakuvakerrontaa, jossa sarjakuvan henkilöt tavalla tai toisella tulevat tietoiseksi luonteestaan sarjakuvahenkilönä tai rikkovat muodon rajoituksia. Pelkkä ruudun rajan manipulointi tai rikkominen on kuitenkin paikallisempi, lähinnä kerronnallisena tehokeinona toimiva elementti. Jos kuvassa on vaikkapa putoava henkilö, ruudun alareuna voidaan jättää piirtämättä ja näin korostaa putouksen syvää, jopa pohjatonta vaikutelmaa<sup>69</sup>. Usein ajatellaankin, että

---

<sup>68</sup> Kuväkäsi kirjoituksen sivut 10/6-11/6.

<sup>69</sup> Olisi mahdollista ajatella niinkin, että pudotusta puuttuvalla rajallaan korostava ruutu ei itse asiassa mene metakerronnan puolelle, pikemminkin päinvastoin. Jos ruudun reuna piirrettäisiin näkyviin, lukija voisi omine lupineen hypätä metatasolle, tavallaan ajatella ettei putoajalla pahaa hätää ole, koska putoavan henkilön alla näkyy turvallisen jämäkkä musteviiva.

rajojen poisjättäminen tai rikkominen korostaa nimenomaan liikkeen voimaa tai hurjuutta (Hänninen & Kemppinen 1994, 90).

Kyse on siis juonellisen tapahtuman luonteen korostamisesta puhtaan muodon keinoin. Oman työn esimerkkinä toimii kuvassa 17 oleva prologin ruutu, jossa hidalgon ratkaisevan päätöksen hurjuutta on pyritty korostamaan sillä, että hänen päättäväinen kätensä sojottaa ruudusta ulos. Samalla asetelma pyrkii välittämään tunnelmaa liikkeelle lähtemisestä: tästä seikkailu alkaa. Yleisesti ottaen olen kuitenkin hyödyntänyt tällaisia keinoja hyvin vähän, pysyen uskollisena ajatukselleni mahdollisimman traditionaalisesta kerronnasta.



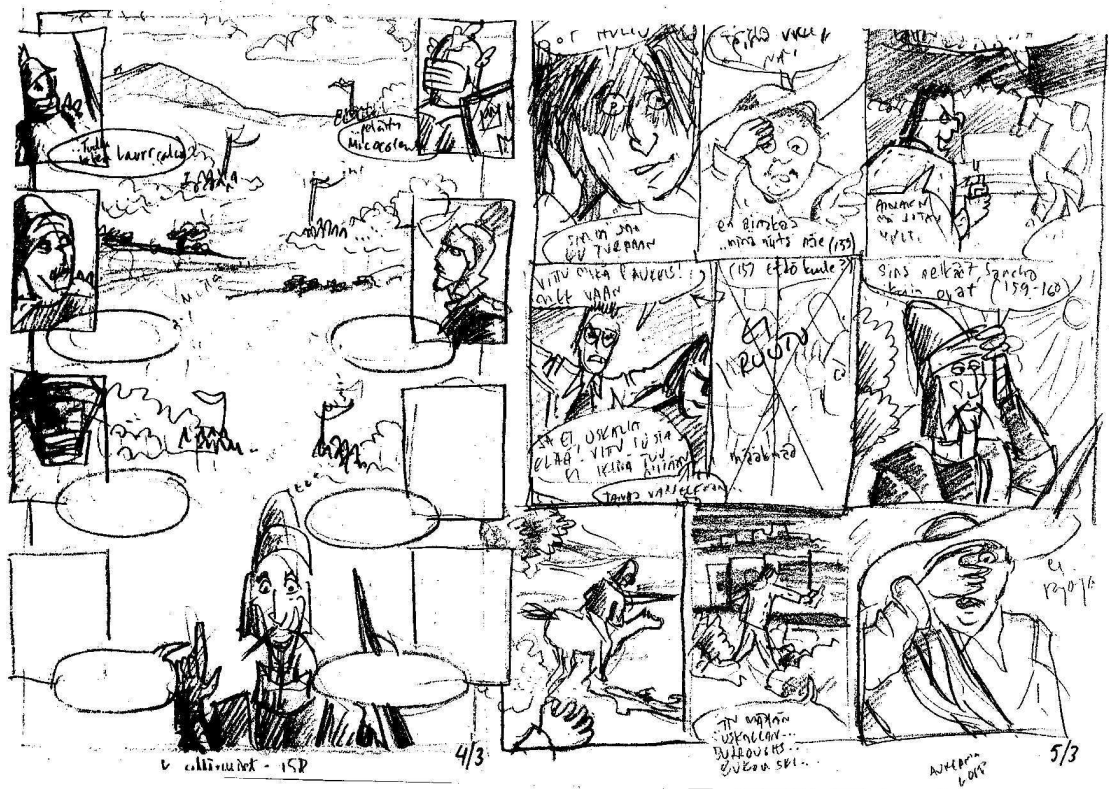
KUVA 17

Ruutua ei kuitenkaan voi pitää tärkeimpänä sarjakuvan suunnittelun välineenä/rajoittimena. Sivun taas on jo lähes ylittämätön väline tai rajoitin. Ruudun rajat voi rikkoa ja ylittää, sivun rajat harvemmin (vain viereiselle sivulle). Aukeaman rajoja ei voi ylittää enää oikeastaan koskaan, sen enempää sarjakuvan henkilö kuin tekijäkään.

### 4.3. Aukeama

Aukeaman merkitys sarjakuvan käsikirjoittamisessa liittyy ennen kaikkea jo aiemmin mainittuun sivun kääntämisen hyödyntämiseen. Kyse on tarinan sovittamisesta aukeaman kahdelle sivulle siten, että yllätykset tai huippukohdat ovat lukijan nähtävissä vasta hänen käännettyään sivua.

Esimerkkinä on kuvassa 18 näkyvä aukeama. Tätä aukeamaa piirtäessä oli alusta asti oli selvää että sen on päätyttävä tilanteeseen, jossa niin hidalgo kuin H aloittavat tuhoon johtavan hyökkäyksensä kumpikin alarinteeseen omissa maisemissaan. Olin jo kauan sitten päättänyt, että hidalgon puhe lähestyvistä sotajoukoista asetetaan omaksi sivukseen, kuten kuvan 18 vasemmanpuoleisella sivulla on tehty. Siksi oli pakollista esittää puheen ja itse hyökkäyksen välissä olevat asiat yhdessä sivussa, jotta Sanchon kauhistunutta ilmettä aukeaman lopussa voitaisiin käyttää tehokeinona. Häntä kauhistuttaa katsoakin, mitä tapahtuu seuraavaksi, ja lukijan täytyy kääntää sivua nähdäkseen tämä pelottava tapahtumasarja, mikä hidastaa lukemista ja ennakoi katastrofia molemmilla tarinatasoilla. Sanchon pelokas katse suuntautuu edessä oleviin tapahtumiin, siis seuraavalle aukeamalle.



KUVA 18

Suurin ongelma oli mahduttaa molempien tasojen tarvittavat tapahtumat yhdelle sivulle. Tietenkin sivulle voi periaatteessa upottaa millaisen määrän ruutuja tahansa, mutta kovin pienissä ruuduissa ei voi esittää kovin mutkikasta asiaa. Toisaalta pyrin uskollisuuteen valitsemalleni sivusommitelmien perusmuodolle, yhdeksän ruudun sivulle.

Sivunvaihdon hyväksi käyttäminen jännityksen ja dramatiikan (ja myös huumorin) lisäämiseksi oli tuhoisaa alkuperäisten täsmällisyydestä (ja jopa orjallisuudesta) unelmoivien adaptaatiotavoitteideni suhteen. Olinhan halunnut, että alkuteksti ohjaisi käsikirjoittamista, eli kohtaukset tavallaan kestäisivät juuri niin kauan kuin alkuteksti edellyttää. En ymmärtänyt, että tällä tavalla voisi syntyä loputon sarja yksittäisiä kuvia, mutta ei (muotoonsa sidottua) kertovaa sarjakuvaa. Ongelma johti suureen määrään referointia ja kompromisseja, juonen oikomista, tapahtumien lyhentelyä ja yhdistelyä. Mikä oli juuri kaikkea sitä mitä en halunnut tehdä tai halusin tehdä mahdollisimman vähän.

Syy ei kutienkaan ole omani. Sarjakuva itse, ilmaisumuotona, eliminoi suunnitelmani visioimastani tarkasta adaptaatiosta edes kohtaus- ja katkelmatasolla. Koin tavallaan käytännössä sen, että sarjakuvan ja proosatekstin kerronnan muodot eroavat toisistaan niin paljon, että kohtaamispintaa ei ole (esim. Manninen 1995, 9)<sup>70</sup>.

Kyse on ennen kaikkea siitä, että lukijan katsetta aukeamalla ei pysty täysin kontrolloimaan. Tämä toimii kahdella tavalla. Ensinnäkin kyse on rasitteesta sarjakuvan tekijälle. Lukijan yllättäminen vaikeutuu. Ruutuja ei lueta orjallisen hallitussa järjestyksessä ja väittäisin, että ainakin kokemattomalla sarjakuvan tekijällä on todellinen ongelma sen kanssa, että huippukohtat paljastuvat haluttua aiemmin. Jos aukeamalla on esimerkiksi muita suurempi ruutu (jonka suuruus johtuu sen sisältämän tapahtuman dramaattisuudesta/merkityksestä), lukijan katse ainakin käy siinä heti hänen tulleessaan aukeamalle. Hän ei voi olla vilkaisematta tulevaan. Tämän vuoksi aukeaman merkitys tietenkin korostuu. Yllätykset olisi säästettävä lukijan näkymättömiin, sivun taakse. Tässäkin on kuitenkin omat ongelmansa. Vakavaksi pyrkivässä sarjakuvassa tuntuu tekemällä tehdyltä vanhoista seikkailusarjakuvista tuttu rakenne, jossa aukeama päättyy aina johonkin kohtaan, jossa päähenkilö tuijottaa ällistyneenä jonnekin kuvan ulkopuolelle, korostaen tulevaa yllätystä. Rakenne tulee liian läpinäkyväksi lukijalle, siihen tulee holhoava sävy.

---

<sup>70</sup> Yleisellä tasolla on syytä huomauttaa, että en yllä olevasta huolimatta hyväksy teesiä proosatekstin ja sarjakuvakerronnan yhteensovittamisen mahdottomuudesta. En ole kokonaan heittänyt toivoa tehdä sarjakuvaa alkuperäisen ideani mukaan, vaikka tässä työssä se onnistui vain hetkittäin.



Toisaalta tekijä voi käyttää hyväkseenkin sitä, että lukija ainakin vilkaisee koko aukeaman sille saapuessaan, luki hän sitä kuinka oikeassa järjestyksessä tahansa. Kyse on siitä, että sarjakuvan visuaalinen asu sinänsä voi luoda lukijalle tunnelmaa ja odotuksia vaikka hän lainkaan tarkemmin katsomatta vain omaksuisi aukeaman yleisilmeen. Esimerkkinä toimii aukeama, jossa on runsaasti mustaa väriä, paljon raskaita tussilätäköitä tms. Tämä luo heti tietynlaisen tunnelman, odotuksia, yöstä, pimeydestä, synkkyydestä. Näitä odotuksia voi sitten hyödyntää joko käyttämällä niitä lukijan oikeaan mielentilaan saattamiseen (esim. tapahtumien muuttuessa synkemmiksi värit harmaantuvat ja synkkenevät) tai hänet voi yllättää: rikkoa värimaailman tai viivankäytön luomia ennakkovaikutelmia.

Joskus ruudulle ei löydy sen sisällön arvoista paikkaa sarjakuvan sommittelussa. Palaan vielä kuvan 17 ruutuun, jossa hidalgo säntää pystyyn. Tämä on esimerkki ruudusta, jonka olisi pitänyt juonellisen merkityksensä<sup>71</sup> puolesta olla aukeaman lopussa, rynnätä ulos sivulta ja aukeamalta, sormen osoittaessa suoraan kohti sivun kääntämisen takana odottavaa, vielä lukijalle tuntematonta tulevaisuutta. Näin sen olisi pitänyt olla, mutta se ei ollut mahdollista. Ei vain ollut mahdollista venyttää tapahtumia niin, että tämä ruutu olisi ollut vasta aukeaman lopussa. Lisäsivu olisi ylipäättään pidentänyt prologia liikaa. Koska aukeaman keskityvi on surkea paikka tällaiselle liikkeellelähdölle, on hahmon asentoa yritetty käyttää ensiapuna, hyödyntäen nimenomaan aukeamarakennetta. Hidalgon käden suunnalla on yritetty sohia ”eteenpäin”, eli länsimaisen lukutavan mukaan viereisen sivun ensimmäiseen ruutuun, siis sinne suuntaan, mihin lukijakin on menossa.

#### **4.4. Muodosta sisältöön**

Tähän asti olen käsitellyt sarjakuvan sellaisia muotoseikkoja, jotka tavallaan eivät liity kuvien sisältöön. Pikemminkin ne värittävät kuvan sisältöä tiettyyn suuntaan kuvasta ja sen sisältämästä informaatiosta riippumatta. Seuraavassa painotus siirtyy jossain määrin kuvan itsensä sisältämään viestiin, eli ruutujen muodosta ja sijoittelusta niiden sisältämään informaatioon, ennen kaikkea visuaaliseen kerrontaan. Käytän jatkossa

---

<sup>71</sup> Kuvan 18 ruudussa seikkailu tavallaan alkaa, hidalgo hyökkää kirjojen maailmasta toimintaan.

sanaa kuva tarkoittamaan ruudun visuaalista sisältöä, kaikkea muuta paitsi kirjoitettua tekstiä.

Vaikka ruutujen väliset siirtymät ovat sarjakuvakerronnan tärkein eteenpäin vievä voima, ruudut sisältävät kerrontaa yksinäänkin, kuvissaan. Tämä liittyy sarjakuvan metonymisyyteen, osan esittämiseen kokonaisuuden merkinä. Tekijän näkökulmasta ajatellen kaikki liittyy siihen perusvalintaan, mitä minkäkin ruudun kuvassa näkyy. Peruskysymys on se, mikä on lukijalle riittävää informaatiota, ja mikä liikaa. Esimerkiksi strippisarjakuvassa kuvien visuaalinen sisältö on yleensä rajattu vain olennaiseen, sillä ylimääräiset elementit voivat helposti johtaa hänet väärille jäljille.

Altti Kuusamo on esittänyt sarjakuvan semiotiikkaa tarkastellessaan, että sanomalehtistriippiin kuuluukin ”pelkistyneisyyden koodi”, jossa vastaanottaja tulkitsee hyvinkin pienet visuaaliset vihjeet esittäviksi elementeiksi, opittujen kuvatottumusten suhteen. Hän kuvailee, miten muutamat tussiviivat muuttuvat mielessämme peitoksi, kun ne täyttävät päähenkilön päällä olevan peiton muotoisen tilan, kun taas saman ruudun yläreunassa olevat samanlaiset viivat luetaankin taustaksi, varjoksi tms. (Kuusamo 1986, 66.)

Tältä pohjalta tuntuu luontevalta esittää, että vaikka lukija lukee pelkistetyn stripin hyvin nopeasti, hän panee merkille kaikki sen visuaaliset merkit. Hän havaitsee ja etsii merkitystä myös sellaiselle elementille, joka ei välttämättä ole olennainen jutun kokonaisuuden (stripissä useimmiten vitsin) kannalta, vaan jonka piirtäjä on lisännyt vain koristeeksi. Tällainen elementti voisi olla mitä tahansa ylimääräisestä taustaesineestä<sup>72</sup> aina liian realistiseen piirrostyylisiin. Jälkimmäisen tyylin ongelma on se, että se ei ole pelkistettyä, vaan on täynnä yksityiskohtia ja elementtejä jotka vievät lukijan huomiota pois pääasiasta.

Ongelma välittyy lopulta kaikkeen sarjakuvakerrontaan kun sitä ajatellaan käsikirjoittajan kannalta. Mikäli hänen tarkoituksensa on se, että lukija lukee etenevää tarinaa eikä eksy matkalla (toisaalta eksyminen voi olla tarkoituskin), on jokaisen

---

<sup>72</sup> Ylimääräinen taustaesine on esimerkiksi jokin huomiota herättävä esine, joka saa lukijan pohtimaan, miten se juttuun liittyy, ja siis heikentää vitsin tehoa.

ruudun ja sen sisältämän kuvan tuettava tätä kokonaisuutta. Tekijän on hallittava juuri niiden sisältämän visuaalisen informaation määrä.

Esimerkkinä tekijän pyrkimyksistä tällaiseen hallintaan voi ottaa sarjakuvapiirtäjä Art Spiegelmanin, joka kuvaa sarjakuvansa *Maus* (1986) syntymistä nimenomaan informaation välittämisen kannalta:

”Aluksi mietin mitä informaatiota haluan sisällyttää lukuun. Sitten suunnittelen hyvin luonnoksenomaisesti mitä jokaiselle sivulle tulee, millaista informaatiota haluan sisällyttää sinne, koska jokaisen sivun on oltava toimiva kokonaisuus [...] Ainakin toisinaan jokainen sivu on tehty neljään, viiteen kertaan. Sitten on sivuja, joissa olen tehnyt saman kuvan 28 – 30 kertaa. Käytettävissä oleva tila on niin pieni, että jokaisen kolon on välitettävä informaatiota [...]” (Kempinen & Tolvanen 1992, 123 – 124.)

Spiegelmanin pyrkimykset sarjakuvansa lukijoiden saaman informaation hallintaan lähestyvät äärimmäisyyttä, ja liittyvät osin hänen *Mausissa* käyttämiinsä erikoisiin teknisiin valintoihin, kuten piirtämiseen julkaisukokoon, joka on sarjakuvassa äärimmäisen harvinaista. Tässä yhteydessä Spiegelmanin kommentti kuitenkin valottaa käsikirjoittajan ongelmaa visuaalisen informaation hallinnasta. Vaikka laajassa sarjakuvassa onkin paljon enemmän tilaa yksityiskohdille kuin kaikkinaisia (visuaalisia) sivupolkuja karttavassa stripissä, kysymys on pohjimmiltaan sama. Kertooko kuva oikean tarinan?

#### 4.4.1. Kuvat kerronnan välineenä

Juha Herkman tuo esille sen, että nykyään kuvilla katsotaan olevan yhtä lailla kerronnallinen luonne kuin sanoilla (Herkman 1998, 49). Tämä tarkoittaa sitä, että yksittäisenkin kuvan katsoja rakentaa sen ympärille kertomuksen, pohtien, miten kuvan tilanteeseen on tultu ja mitä sen jälkeen tapahtuu. Lukija siis tekee kertomuksen. Laajemmin ajateltuna tämä lähestyy McCloudin ajatusta, jonka mukaan lukija rakentaa sarjakuvan ruuduille aina merkityksellisen, toisiaan seuraavan suhteen, vaikka niiden sisällössä ei olisi k mitään yhteensopivia elementtejä (McCloud 1996, 73). Ajatus on sangen uskottava, eikä vähiten siksi että sarjakuvan lukeminen on aina tämän tapaista täydentämistä lukijan taholta. Jokaisella kerralla, kun lukija siirtyy ruudusta toiseen, hän luo päässään jatkumon ruutujen välille, täydentäen itse välipalkin informaatiotyhjän mutta hyvin merkityksellisen tilan (Hänninen & Kempinen 1994, 91).

Tämän voisi nähdä suurenakin tekijän vapautena. On mahdollista tehdä sarjakuva, jossa lukija hoitaa kokonaan jatkumon syntymisen, piirsi kuviin aivan mitä tahansa, ilman suunnitelmaa. Minun työssäni kuitenkin pääpaino on toisaalla, tekijän roolissa myös sarjakuvan vastaanoton ohjaamisessa. Tällöin sarjakuvassa lukijaa on aina on pyrittävä kuljettamaan halutun (vaikkapa juonellisen) jatkumon mukana eikä hänelle ole tarkoituksenmukaista esittää sellaisia (ennen kaikkea visuaalisia) elementtejä, jotka johtavat hänet väärille jäljille. Tällä tarkoitan tahallisia tai tahattomia sarjakuvan visuaaliseen asuun sisältyviä aineksia, jotka johtavat lukijaa sellaisen tarinan tai muun jatkumon hahmottamiseen, jota tekijä ei ole halunnut sarjakuvaan tehdä.

Liialliset, varsinaiseen kerrontaan liittymättömät kuvalliset yksityiskohdat voivat olla tällaisia sekoittavia elementtejä. Punainen lanka katoaa kun lukija alkaa aprikoida sivuseikkoja. Tämä ongelma pätee ennen kaikkea pelkistettyyn strippiin. Laajassa sarjakuvakerronnassa tilanne on hieman toinen. Monet tekijät itse asiassa huvittelevat pienillä visuaalisilla ”ylimääräisillä” yksityiskohdilla ja jopa lyhyillä kokonaan visuaalisilla sivujuonilla<sup>73</sup>. Mutta jos pidetään mahdollisimman pitkälle vietyä hallintaa yhä korkeimpana tarkasteltavana arvona, liiallisten yksityiskohtien ongelma on olemassa laajassakin sarjakuvassa.

Tärkeää tässä on tarkastella sarjakuvan kuvia tarinan kertomisen välineenä. Lähtökohta on se, että sarjakuvan kuva ei ole pysäytyskuva, se ei rinnastu valokuvaan tai elokuvafilmin yhteen ruutuun. Sarjakuvaruutu sisältää tapahtumia, jotka seuraavat toisiaan tarinan ajassa. Ne eivät ole samanaikaisia vaan peräkkäisiä. Jokainen sana, joka puhekuplien sisältä löytyy, kestää oman aikansa, samoin kuin jokainen teko (McCloud 1996, 96-97). Hyvä esimerkki on ruutu, jonka vasemmassa reunassa henkilö heittää kädestään pallon. Pallo lentää ruudun poikki ja oikeassa reunassa toinen henkilö ottaa sen kiinni. Tällaista valokuvaa ei tietenkään voisi ottaa, vaan ruudun vasemman ja oikean reunan välillä kuluu tapahtumien aikaa. (Ahlqvist & Kutila 1989, 51.)

Sama ilmiö näkyy jokaisessa ruudussa, jossa henkilö sanoo jotain ja toinen vastaa siihen. Kyse ei ole yhdestä hetkestä vaan niin pitkästä ajasta kuin sanojen sanomiseen menee.

---

<sup>73</sup> Esimerkiksi Disney-piirtäjänä 90-luvulla suureen suosioon noussut Don Rosa käyttää hyvin paljon visuaalisia sivujuonia sarjakuvissaan.

Tarinan aika etenee siis myös ruutujen sisällä, ruutuja luettaessa, ei vain lukijan edetessä ruudusta toiseen. Ruudun sisällä itse asiassa on oma tarinansa.

Pohjimmainen kysymys on siis se, miten lukija hahmottaa (tai kirjoittaa) tarinan ja sen etenemisen itse kuvien perusteella. Tällöin huomionarvoista on Altti Kuusamon esittämä ajatus siitä, että kuvat ovat lähempänä lausetta kuin sanaa (Kuusamo, 1990, 77). Tämän pohjalta Herkman korostaa, että kuvia lukiessamme me verbalisoimme ne, kerronnallistamme kuvasta saamamme lukuisat informaatiopalaset, siis käännämme kuvien kielen toiselle eli sanojen kielelle (Herkman 1998, 69).

Oman työni yhteydessä tässä on syytä tarkastella hetken ajan sen luonnetta adaptaationa. Osittaisenkin adaptaation tekeminen saa aikaan tilanteen, jossa visuaalisten elementtien hallinta mutkistuu. Kyseessä on ensinnäkin alkutekstin tietynlaisesta visualisoinnista mutta samalla tilanteesta, jossa piirtäjä on omien kuviensa ensimmäisenä lukijana kääntämässä visualisointiin perustuvia kuvia takaisin sanoiksi, kuvien kieleltä sanojen kielelle. Tämä voi kuulostaa pelkältä ajatusleikiltä, mutta oma kokemukseni sarjakuvan tekemisestä konkretisoi sen. Käsikirjoitusta piirtäessäni suurin yksittäinen jatkuvan pohdinnan kohde ja valintojen ratkaisuperuste on omien, vastaluonnosteltujen kuvien lukeminen sen kysymyksen kannalta, välittääkö kuva lukijalle toivotun informaation, toivotun tarinan, siis kohdan siitä. Usein pohdinnan kohteena olivat edellä mainitut liialliset lisäelementit; harhauttaako tämä taustan yksityiskohta lukijaa jne? Omassa työssäni äskeisen kaltainen tilanne ei siis ollut mitenkään vieras saati teoreettisesti kyhätty kehittelmä, vaan tunsin mitä suurimmassa määrin olevani kuvaa piirtäessä kahden tekstin välissä. Tekstit olivat tietysti Cervantesin romaaniteksti ja omien kuvieni oletetussa lukijassa herättämä teksti, käännös sanojen kielelle.

Avaimena oman työni visuaalisten tekstien (kuvien kertomien tarinoiden) tarkasteluun on siis tutkia sen keskeisimpiä visuaaliseen sisältöön liittyviä kerrontakeinoja ja tavallaan hahmottaa kuvien tuottamia tarinoita. Työtä tarkastellessa esiin nousee kaksi muita merkittävämpää tällaista kerrontakeinoja. Ne eivät ole keskeisessä asemassa vain yleisen tarinankerronnan kannalta, vaan koko työn temaattisten tavoitteiden voidaan nähdä paljastuvan niitä tarkastelemalla. Toinen on fokalisaatio ja toinen visuaalinen analogia.

#### 4.5. Fokalisaatio

Narratologiassa fokalisaatiota on käsitteenä käytetty korvaamaan näkökulman käsitettä, jonka katsotaan sitoutuvan liiaksi visuaaliseen havaitsemiseen (Rimmon-Kenan 1999, 92). Sarjakuvan tapauksessa visuaalisuuden rooli on ilman muuta niin merkittävä, että kerronnan näkökulma on sangen toimiva ja pitkälti riittäväkin käsite vastaamaan kysymyksiin siitä, kenen kautta mikäkin havainto esitetään, kuten Herkman pätevästi tuo esiin (Herkman 1998, 141). Kuitenkin hän laajentaa fokalisaation käsitteen sarjakuvassa esim. psykologiselle ja kognitiiviselle tasolle, eli hänkin lähestyy asiaa visuaalista näkökulmaa laajemmassa mielessä.

Herkman kiteyttää sarjakuvan fokalisaation kolmeen subjekti- objekti- asetelmaan. Ensimmäisenä näistä on visuaalinen subjekti, joka näkee jonkin objektin. Toiseksi Herkman puhuu verbaalisesta subjektista, joka puhuu tai kertoo jostakin objektista ja kolmanneksi löytyy psykologinen subjekti, joka käsittää, tuntee, arvottaa ja kokee jonkin objektin tietyllä tavalla (emt., 144).

Ensimmäinen tapaus liittyy tietysti selvimmin sarjakuvan kuvalliseen ilmaisuun. Huomionarvoista on, että fokalisoiija voi olla sarjakuvan henkilö (intradiegeettinen) tai ulkopuolinen kertoja (ekstradiegeettinen). Toinen taso liittyy sarjakuvan tekstuaaliseen ainekseen, sanalliseen ilmaisuun. Kyse ei ole siitä, että sarjakuvan tekstiaines yritettäisiin kokonaan eristää kuvallisesta, vaan siitä, että tämä fokalisaatio perustuu puhtaammin sanalliseen ilmaisuun. Kolmannen tason Herkman yhdistää sekä kuvalliseen että sanalliseen kerrontaan ja näiden vuorovaikutukseen, käyttäen esimerkkeinä esim. henkilön ilmeiden ja eleiden kuvallista viestiä suhteessa (saman henkilön) verbaalisen tason viesteihin, näiden tasojen ollessa joko toisiaan vahvistavat tai ristiriitaiset. Kyse on siis kuvan ja tekstiaineksen viestien moninaisesta vuorovaikutuksesta. Herkman huomauttaakin, että tämä on sarjakuvan fokalisaation tasoista abstraktein ja toisaalta lukijalähtöisin ulottuvuus. (emt., 144-145.)

Kun Herkmanin fokalisaatioasetelmia tarkastelee suhteessa sarjakuvakerronnan tekemiseen käytännössä, se alkaa tuntua hieman tekemällä tehdyiltä. Sarjakuvaan on aina tehtävä kuvat, kuvien on aina esitettävä jotain. Vaikka fokalisaatioissa olisi kyse tekstuaalisella tasolla esimerkiksi ideologisesti tai psykologisesti painottuvasta

merkityksestä, sarjakuvassa ei tunnu liioitellulta sanoa, että fokalisaatiossa on aina kyse myös näkemisestä, aivan visuaalisessa mielessä. Lukija näkee kuvan, ja usein joku tarinan henkilöistäkin näkee aina sen mitä kuva näyttää. Sarjakuvan fokalisaatiossa on liki aina läsnä myös visuaalinen taso.

Poikkeuksia toki löytyy. Tutuimpana voi pitää McCloudin erottamia rinnakkaisia kuvien ja sanojen yhdistelmiä, joissa tekstuaalinen aines ja kuvan sisältö eivät ainakaan heti havaittavalla tasolla kohtaa toisiaan (McCloud 1996, 154). Tällöin sanallinen teksti voi käyttää sellaisia fokalisaatioita, joilla ei kuvassa ole lainkaan vastinetta, jota mikään ei kuvita. Juuri tätä Herkman tuntuu tarkoittavankin. Hän nimittäin korostaa ennen kaikkea fokalisaation ideologista aspektia, sen roolia diskurssin muodostajana.

#### 4.5.1. Näkemisen tasot

Oman työni käsittelyn kannalta fokalisaation merkitys tiivistyy kysymykseen siitä, kenen todellisuutta lukijalle milloinkin näytetään. Käytännössä esimerkit koskevat ennen kaikkea hidalgon ja Sancho Panzan ”näkemyseroja” siitä, mitä heitä ympäröivässä maailmassa tapahtuu. Tarkastelen oman työni fokalisaatoratkaisuja siis voimakkaasti visuaaliseen puoleen painottuen, mutta tavoitteena kautta linjan on ennen kaikkea psykologinen (henkilöiden kannalta) ja yhtä lailla ideologinen (kokonaisteeman, viestin kannalta) fokalisaatio.

Näyttämällä tapahtumia eri henkilöiden silmin olen tavoitellut koko tarinan läpäisevää viestiä siitä, että ainakaan *Don Quijoten* tarinan minun versiossani päähenkilön hulluus ei ole mikään selitys tapahtumien kululle tai edes se aihe, mistä koko tarina kertoo. En halunnut tehdä sairaskertomusta, enkä farssia kahelin päähenkilön kustannuksella. Työn aikana pääteemaksi nousi ajatus siitä, että koko tarinassa on kyse todellisuuden hahmottamisesta: yksityisen henkilön näkemisestä suhteessa siihen, mitä enemmistön mukaan pitäisi nähdä. Temaattisesti kyse on siis siitä, että jotkut meistä näkevät maailman eri tavalla kuin toiset. Ideologista tasoa ajatellen tarkoitus on kyseenalaistaa ajatusta siitä, että jokin tapa nähdä maailma olisi automaattisesti toista parempi. Tarinan mittaan useat hidalgon hulluutta ihmettelevät henkilöt, ennen kaikkea parturi ja kirkkoherra näyttäytyvät pohjimmiltaan vihollisina, väärässä olijoina. Tämä teema laajenee tietysti myös H:n tarinan puolelle, jossa parturia ja kirkkoherraa ulkonäöltään

muistuttavat psykiatrit ottavat todellisuuden määrittelemistä koskevaa vapautta kahlitsevan roolin.

Esimerkkinä voidaan taas käyttää usein mainittua lammaskarjakohtausta. Kirjaa lukiessani kohtauksen kiehtovuus adaptaatio-ajatuksen kannalta perustui ennen kaikkea siinä ilmenevään kaksinkertaiseen näkemiseen. Vaikka tapaus ei luonteeltaan totisesti ole ainoa laatuaan hidalgon surullisilla matkoilla, hänen lähestyviä sotajoukkoja koskevan selostuksensa uskomaton tarkkuus ja laajuus juuri tässä kohdassa sai minut kirjaa lukiessani todella näkemään nämä sotajoukot, samaan aikaan kuin tietenkin olin lukijana Sanchon Panzan (ja kirjan muun maailman) todellisuuden tasalla, nähden lammaslauman. Tämä kaksinkertainen näkeminen lukijana herätti minussa halun siirtää molemmat näkemiseni paperille, visuaaliseen asuun.

Sarjakuva on minulle tutuin visuaalinen ilmaisumuoto ja mielestäni ylivoimainen keino tällaisen vaihtuvan fokalisaation esittämiseen. Sarjakuvan visuaalinen asu (se, mitä kuvassa näkyy) olisi tavallaan Cervantesin kirjan lukijan katse, joka näkee yhtä kirkkaina sekä rakkaan hidalgo- paran todellisuuden että sen toisen, ns. oikean todellisuuden. Verrattuna esimerkiksi elokuvaan, sarjakuvassa samanaikaiset ja rinnastuvat fokalisaatiot eli eri näkökulmasta esitetyt kuvat ovat todella vierekkäin, eivät peräjälkeen kuten elokuvassa. Halusin näyttää molemmat fokalisaatiot (joita voisi kutsua jopa todellisuuden eri tasoiksi) yhtä aikaa rinnakkain sarjakuvasisivulla.



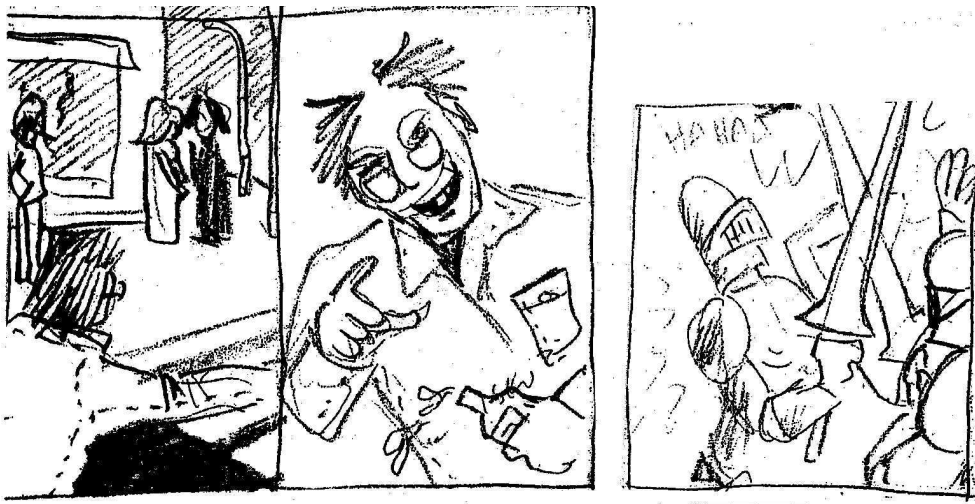
KUVA 19



KUVA 20



Selkeimmillään fokalisaationvaihdokset tässä mielessä ovat kohtauksessa, jossa hidalgo rynnistää hyökkäykseen Sanchon seurattessa sivusta.. Aukeama päättyy Sancho Panzan kauhistuneeseen ilmeeseen (Kuva 19), jossa hän tavallaan katsoo seuraavalle sivulle; hänen eteenpäin katsovien kasvojensa näyttäminen tavallaan kertoo lukijalle, kuka näkee seuraavan ruudun. Seuraavan sivun aloitusruudussa (Kuva 20) ollaankin Sanchon fokalisaatioissa, jossa näemme hidalgon hyökkäyksen kohteena olevan lammaslauman. Seuraavissa ruuduissa (Kuva 21) hypätään toiselle tarinatasolle, jossa näemme vuorostaan H:n katsomassa suoraan kameraan, kuin seuraavan ruudun fokalisaatiota määritellen (häinkin ”katsoo” seuraavaan ruutuun). Ja koska H on hidalgoa vastaava hahmo, joka siis näkee siis omalla tavallaan, tämä tuntui sopivalta pohjustukselta hyppäykseen takaisin hidalgon fokalisaatioon eli taisteluun muita ritareita vastaan. Tämä pyrkii korostamaan tarinatasojen vastaavuutta; H näkee itse öisen humalaisen riehuntansa jonain yhtä komeana asiana kuin hidalgon uljas taistelu hänen mielestään on.



KUVA 21

Tällainen tasapainoilu on ominaista koko tarinalle ja petailee sen huipennusta, Lukua 6, jossa tarinatasot sekoittuvat toisiinsa. Siinä hidalgo hyökkää H:n työpaikkana olevan konttorin käytävälle.

Tässä on syytä ottaa esille yksi koko työn tavoite: en halunnut että toinen todellisuuden tai todellisuuden näkemisen taso olisi toista oikeampi tai tärkeämpi. Päinvastoin, jos jommankumman oli voitettava, halusin hidalgon todellisuuden voittavan (vastoin kuin Cervantesilla, jossa hidalgo lopulta kuolinvuoteellaan ”herää”). En nimittäin ole halukas lukemaan kirjaa siten, että hidalgon harhat ovat vain vahingollista hulluutta; en ole

parturi tai kirkkoherra, vaan haluan lukea sankarin harhat yhtä lailla olemassa olevana, aitona ajatuksenvapauden tasona. Tämä taas johtaa ajatukseen siitä, että hullu ei ole hullu, hän vain näkee toisen maailman, joka lisäksi ehkä on vapaampi ja komeampikin kuin meidän maailmamme.

Tätä tavallaan tavoittelee myös sarjakuvan lopetus. Luvussa 6 hidalgon todellisuus voittaa, hän ja Sancho karauttavat kohti vapaata maisemaa<sup>74</sup>. Tätä kliimaksia tarkoituksellisesti vesittää epilogi mielisairaalassa. Ainakin näennäisesti sairaalatilanne palauttaa H:n tarinan arkitodellisuuteen, järjestelmään jossa hän on sairas, mutta viimeisen sivun<sup>75</sup> on tarkoitus kyseenalaistaa tätä. Kyse on siitä, että tietyllä tavalla koko H:n tarina edustaa juuri arkitodellisuutta, hidalgon tarinan ollessa vahvoissa väreissä hehkuva vapaa maailma, ehkä jopa fiktio sinänsä (H:han haluaa juuri kirjailijaksi). En kuitenkaan halunnut lopettaa tarinaa niin, että fiktiossa vapaus voittaa kun taas todellisessa maailmassa mielisairaala voittaa. Tätä kuviota lopetus yrittää sopivassa määrin horjuttaa.

Toisaalta kyse on sarjakuvakerronnasta sinänsä tämän tematiikan esittämisen välineenä. Ajattelin, että sarjakuvassa silkka muoto voisi tuoda demokratiaa näiden ”todellisuuden” tasojen välille. McCloud esittää, että sarjakuvan kuvien yksi olennainen ominaisuus on se, että ne eivät ole peräkkäin ajassa, vaan tilassa, eli avaruudellisesti jukstapositionissa, rinnastussuhteessa toisiinsa (McCloud 1996, 7). Jukstapositionissa olevat kuvat ovat samanarvoisia; toinen ei oikeampi, todempi, tai vähemmän hullu kuin toinen.

#### 4.5.2. Henkilöiden olemukset

Edellinen fokalisaatioesimerkki koski ennen kaikkea tarinan maailman hahmottamista ja koko tarinan tematiikkaa. On syytä ottaa esille myös toinen tapa, miten fokalisaatiota työssäni käytetään. Tämä liittyy olennaisesti henkilöhahmojen ajatteluun. Osin se on myös huumorin elementtinä käytetty fokalisaation sovellus sarjakuvassa.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Kuvakäsikirjoituksen sivu 13/6.

<sup>75</sup> Kuvakäsikirjoituksen sivu 5/E.

<sup>76</sup> Lisäksi tämä sovellus on luonteeltaan paikallisempi, mikä tarkoittaa sitä että sen merkitys on kiinni tietyssä kohdassa tarinaa, ei sen kokonaistematiikan tulkinnassa.

Esimerkkinä toimii kuva 22, jonka ensimmäisessä ja kolmannessa ruudussa on kaksi eri kuvaa hidalgosta. Kuvat ovat samanaikaiset, niiden välillä ei tarinassa ole kulunut hetkeäkään; ne edustavat kahta eri fokalisaatiota hidalgosta maantiellä. Ensimmäisessä ruudussa näemme hänen oman käsityksensä siitä, miltä hän näyttää. Lisäksi mukana on lukua eteenpäin vievä, tekstilaatikoissa etenevä H:n ainekirjoitusteksti, jonka H esittää verbaalisena subjektina käsityksen asiasta. Hidalgo on ylväs ja upea, Rocinante uljas ratsu. Toisessa ruudussa taas pedataan fokalisaationvaihdosta. Näyttämällä kauppiaiden kasvoja (vaihtaen heidät visuaaliseksi subjektiksi H:n verbaalisen subjektin tilalle) vihjataan lukijalle sitä, että seuraava ruutu näyttää mitä he näkevät. Kolmannessa ruudussa näin onkin: kauppiaiden fokalisoimana hidalgo on rähjäinen kerjäläinen ja Rocinante takkuinen kaakki.



KUVA 22

Kyse on tietysti taas todellisuuden näkemisen eri tavoista. Tässä tapauksessa vaikutelman on tarkoitus olla ennen kaikkea koominen, lukijan huvittuessa fokalisaatioiden välisestä ristiriidasta. Huomionarvoista on, että uskoisin esittämisjärjestyksen johdattelevan lukijaa ajattelemaan, että kauppiaiden fokalisaatio on totuus hidalgon ulkonäöstä, kauppiaiden näkemyksen tavallaan riisuessa verhon aiemman harhakuvan yltä. Tämä voi vaikuttaa edellä hahmottelemani perusviestin (yksi totuus ei ole toista parempi) vastaiselta, mutta kyse on siitä, että tarina on tässä vasta aluillaan. Tässä vaiheessa on suotavaa, että lukija uskoo enemmänkin kauppiaiden fokalisaatiota ja pitää hidalgoa (ja H:ta) huvittavasti harhautuneena kahelina. Kun hän nyt vielä naureskelee hidalgolle, on mahdollista ajatella että sarjakuvan myötä hänen suhtautumisensa muuttuu; että Luvun 6 huipennuksessa hän onkin jo hidalgon

todellisuuden paremmuuden kannalla, eli tavallaan sisäistänyt tavoittelemani viestin. Uskon tällaisen viestin avautuvan paremmin, mikäli lukijan suhde ja suhtautuminen päähenkilöön ei pysy koko ajan samana.

#### 4.5.3. Fokalisaation tasoista

Herkamanin fokalisaatioluokitukseen palaten voi sanoa, että molemmissa edellisissä tapauksissa on kyse ennen kaikkea sarjakuvan henkilöiden fokalisaatioista. Ensimmäisen tapaus (Kuvat 19-21) koskee subjektien psykologiaa; lammaslauma ja sotajoukko näyttäytyvät vaihtoehtoisena tapana hahmottaa todellisuutta, enemmänkin kuin puhtaana visuaalisena näkemisenä. Toinen esimerkki (Kuva 22) taas on luonteeltaan selkeämmin visuaalinen. Kauppiaat ovat Herkmanin visuaalinen subjekti hidalgon ollessa objekti. Toisaalta luvun toinen hidalgon hahmoa koskeva fokalisaatio (jossa hän siis näkyy ylväänä sankarina) on ennen kaikkea H:n tekemä.

H ei siis ole läsnä visuaalisena subjektina itse tässä kohtauksessa, mutta fokalisoi kuitenkin intradiegeettisenä samoin kuin kauppiaat. Kuten todettu, H tekee tämän verbaalisena subjektina, koska hänen näkemyksensä esitetään ainekirjoitustekstissä. Tätä ajatusta on syytä korostaa myös kohtauksen huipentavassa ruudussa (Kuva 23).



KUVA 23

Siinä H:n tekstin ja ruudun sisältämän kuvan tarinat poikkeavat toisistaan täysin. H kertoo ritarin voittavan samalla kun näemme miten hidalgoa piestään. Verbaalisena subjektina H fokalisoi täysin toisenlaista tapahtumaa kuin mitä visuaalinen subjekti

kuvassa fokalisoi. Ristiriidan on toisaalta tarkoitus lähentää H:ta ja hidalgoa toisiinsa (jälkikäteen Quijote- parka kuvittelee selviytyvänsä voittajana) ja toisaalta pohjustaa H:n tiettyä irtautumista yleisestä todellisuudesta, joka on hänen koko tarinassa sangen kantava juoni. Kyse on myös pienestä ironiasta tätä sarjakuvaa ja minua itseäni kohtaan: kuten H, minäkin olen lukenut Cervantesin kirjan siten, että hidalgo on voittaja ja sankari, ei mielipuuhi. H menee niin pitkälle, että plagioidessaan kouluaineessa Cervantesia hän muuttaa hidalgon tappelunkin voittajaksi, kuten minäkin lopulta koko tässä sarjakuvassa teen. Toinen totuus, kauppiaiden ja parturin ja kirkkoherran ja epiligin psykiatrien totuus on kuitenkin myös olemassa, ja sitä edustaa tämänkin ruudun kuva.

#### **4.6. Visuaalinen analogia**

Tärkein koko työssä käytetty merkitysten muodostamisen keino on rinnastus (sekä visuaalinen että semanttinen), jota voisi kutsua sarjakuvan visuaaliseksi analogisuudeksi. Kyse on siitä koko työn perusideasta eli kahden eri kertomustason rinnastuksesta. Hidalgon ja H:n tarinat rinnastuvat juonen ja tapahtumien tasolla läpi koko työn. Käytännössä tämä rinnastus tehdään lukuisissa kohdissa näkyväksi ruutupareilla tai useampien ruutujen yhdistelmillä, joissa eri tarinatasoihin kuuluvat ruudut sisältävät kuvia, jotka tavalla tai toisella rinnastuvat visuaalisesti toisiinsa. Rinnastus tapahtuu esimerkiksi ruudun asetelman (kuvien esittämien henkilöiden asentojen tms.) avulla. Tarkoitus on, että lukija ei voi olla tunnistamatta näitä rinnastuksia ja tämä korostaa tarinatasojen semanttista rinnastusta, sekä paikallisesti (yhden kohtauksen tasolla) että kokonaisuuden kannalta.

Erotan kaksi erilaista tapaa hyödyntää visuaalista analogiaa, siis kaksi kerronnallista rinnastamisen tapaa. Ne perustuvat ennen kaikkea rinnastuvien ruutujen ajalliseen suhteeseen ja syy- ja seuraussuhteelliseen toimintaan keskenään. Kutsun näitä tapauksia paikallisiksi ja juonellisiksi rinnastuksiksi. Tavoissa on päällekkäisyyksiä, mutta ne eroavat toisistaan sekä käytön että merkityksen muodostuksen kannalta. Ensimmäinen rinnastustyyppi jakautuu useampiin eri tapauksiin, mutta niitä yhdistää se, että ne ovat luonteeltaan visuaalisia, lukijan nähtävissä. Juonellinen rinnastus taas on tavallaan jatkoa ensimmäiselle, perustuen pikemminkin näkymättömälle kuin näkyvälle vastaavuudelle. Se korostaa lukijan tekemää täydentämistä.

Avainasiaksi nouseekin McCouldin tekemä luokitus sarjakuvaruutujen välisistä siirtymistä ja niiden välissä tapahtuvasta täydentämisestä (McCloud 1996, 66-67)<sup>77</sup>. Juha Herkman tiivistää McCloudin ja Pierre Fresnault-Deruellen tekemän toisen luokituksen pohjalta neljä tapaa jäsentää sarjakuvaruutujen välisiä siirtymiä, pääpainon ollessa aina ruuduissa tapahtuvien muutosten tarkastelulla. Herkman puhuu muutoksista ajassa, paikassa tai tilassa ja näkökulmassa, ja lisäksi ottaa esille ilman seuraussuhdetta olevat ruudut, joissa muutoksia joko ei ole tai ne ovat totaalisia. (Herkman 1998, 99.)

On syytä panna merkille, että kaikki nämä siirtymät koskevat peräkkäisiä ruutuja. Niiden välissä on siis vain välipalkki, sarjakuvan salaperäisimmäksi elementiksi kutsuttu tila, aukko, jonka lukija täydentää (esim. Hänninen & Kemppinen 1994, 91). Joskus tämä täydentäminen on hyvinkin suurimittaista; lukija voi rakentaa laajoja ja monimutkaisiakin episodeja mielessään ruutujen väliin, jos ne ja niiden väliset muutokset antavat siihen aineksia. Jos päähenkilö vaikkapa on ensimmäisessä ruudussa rikas lapsi ja toisessa köyhä vanhus, täydentäminen välipalkin tilassa on huomattavan suurta. Täydentäminen tapahtuu automaattisesti ja se voi vaatia lukijalta paljon tai vähän.

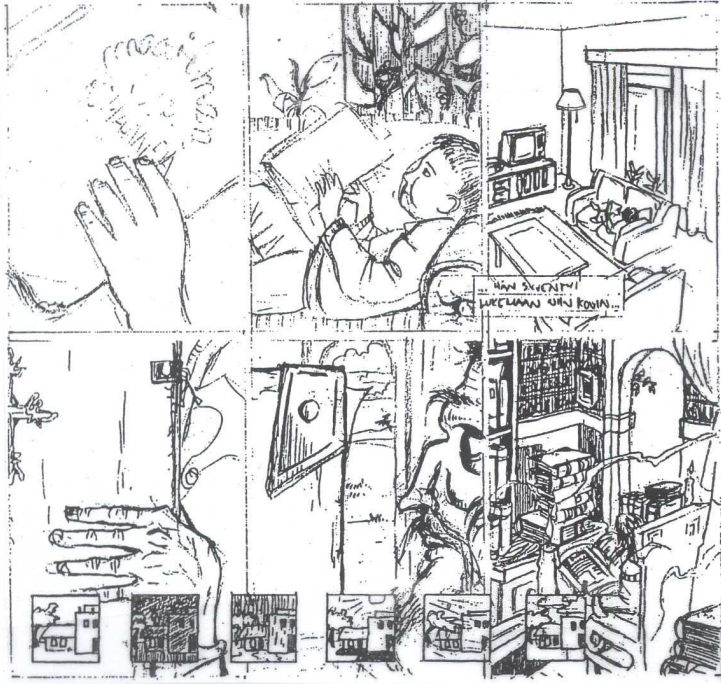
Omasta työstäni toki löytyvät kaikki McCloudin ja Herkmanin luokitusten siirtymätavat ja täydentämisen aste vaihtelee, mutta tässä huomion kohteena olevat rinnastukset pyrkivät siihen, että lukijaa autetaan mahdollisimman paljon. Toisaalta kyse on monesti ruuduista, jotka eivät ole peräkkäin sarjakuvassa, ja tämä asettaa haasteita sille, miten lukija saadaan tunnistamaan rinnastuvat ruudut pitkänkin matkan päässä toisistaan. Kyse ei lopulta ole siirtymätapojen tarkastelusta: siirtymät on esitelty tässä vain rinnastusten eri tapojen määritelmien tueksi.

Rinnastuksilla nimittäin on roolinsa myös kahta ruutua laajemmissa yhteyksissä. Sivukokonaisuuksien tasolle asian laajentaa Tanja Rasila, joka kutsuu visuaalista rinnastusta hyödyntävää kerrontaa simultaaniseksi esittämiseksi, joka on yksi sarjakuvan sommitteluun (sivukompositiot) liittyvä ilmaisutekniikka. Se pyrkii hyödyntämään sitä perusasiaa, että sarjakuvasivu on kokonaan lukijan näkyvissä, yhtäaikaaisesti läsnä

---

<sup>77</sup> McCloudin siirtymät on lueteltu Luvussa 4.2.

vaikkapa lehden sivulla. Koska lukija voi hyppiä sivun ruutuja pitkin miten haluaa, vilkaista loppuun tai palata aiempiin ruutuihin, voidaan sivu rakentaa siten, että siinä kulkee esim. kaksi erillistä tapahtumaketjua, jotka kuitenkin ovat sivu- ja ruutusomitteluiltaan liki identtisiä. (Rasila 1996, 75.) Lukija havaitsee ruutujen välisen muistuttavuuden periaatteessa samaan aikaan kuin vertaa niiden eroja ja tämä luo sarjakuvan kokonaismerkityksen.



KUVA 24

Esimerkkinä on *Reisihaarniskan* prologin toisen sivun kuusi ensimmäistä ruutua (Kuva 24). Kuusi ensimmäistä ruutua sisältävät kaksi samalla tavoin sommiteltua ja tapahtumallisesti samanlaista kohtausta, jotka sijoittuvat eri ympäristöihin. Nämä ympäristöt ovat tietenkin kaksi tarinatasoa, jotka on eritelty toisistaan jo ensimmäisen sivun miljöökuvilla<sup>78</sup>. Sivulla on kaksi kolmen ruudun sarjaa, joissa molemmissa on ruudusta ruutuun etenevä käänteinen zoomaus (etääntyminen). Ne lähtevät liikkeelle erikoislähikuvasta ja laajenevat siitä henkilön kasvojen kautta koko huoneen näyttämiseen. Prologissa tarkoitus on opettaa lukija rinnastustekniikan lukemiseen ja saada hänet ymmärtämään, että tarinat ovat rinnasteisia: että päähenkilöt ja heidän tulevat kohtalonsa ovat tietyllä tavalla analogisia. Siksi kaksi kolmasosaa koko sivusta

<sup>78</sup> On muistettava, että lopullisessa versiossa H:n taso on mustavalkoinen ja hidalgo on väreissä; tämä korostaa eroa voimakkaasti.

vievä simultaaninen esittäminen on tässä tarpeen. Lukijalle tavallaan toistetaan kolme kertaa, että nämä tarinatasot ovat analogisia. Tarkoitus on tietenkin se, että jatkossa hän näkee tarinat analogisina silloinkin, kun näin yksityiskohtaista rinnastusta henkilöiden joka toimesta ei tehdä, vaan parhaimmassa tapauksessa alkaa itse keksimään vastineita lukemilleen kohtauksille toisen tarinan todellisuudesta. Tämä on tärkeää myös seuraavien rinnastustyyppien toimivuuden kannalta.

Otan tässä vielä esille yhden käsikirjoituksen ongelmista. Kuvan 25 esimerkin kaltaista analogiseen lukemiseen opettamista on liikaa. Lukija ymmärtää kokonaisrinnastuksen varmasti paljon vähemmästäkin ja sarjakuva voisi ottaa etäisyyttä selkeästi tunnistettavaan visuaaliseen analogiaan paljon varhaisemmassa vaiheessa kuin nyt.

#### **4.6.1. Paikallinen rinnastus**

Ensimmäistä erottamaani rinnastustyyppiä voi kutsua paikalliseksi rinnastukseksi. Tämä viittaa siihen, että se liittyy tiettyihin ruutupareihin ja ennen kaikkea niiden tietyllä tavalla samanaikaiseen rooliin kerronnassa. Kyse on ruutujen välisestä visuaalisesta vastaavuudesta ja tunnistettavuudesta. Siirtymämielessä niiden väliset erot taas useimmiten voidaan sisällyttää näkökulman muutoksiin. Yksityiskohdiltaan eriävät kuvat ovat asetelmallisesti toisiaan muistuttavia ja toisaalta tarinan tai juonen etenemisen suhteen kokonaan tai lähes täysin samanaikaisia. Kokonaisuuden kannalta niiden merkitys on siinä, että niiden erot ja vastaavuudet opettavat lukijaa huomaamaan tarinoiden välittömät yhtäläisyydet ja tekemään rinnastuksia tarinatasojen suhteen.

Ruutujen välinen siirtymä on tällaisessa yhteydessä useimmiten tilallisesti lyhyt. Yleensä visuaalisesti keskenään analogiset ruudut ovat peräjälkeen tai allekkain kuten kuvan 24 sivulla, yhtä kaikki vain yhden välipalkin päässä toisistaan. Seuraava esimerkki edustaa tapausta jossa kyse on lyhyestä siirtymästä joka selventää sitä, mitä kerronnallinen samanaikaisuus tässä yhteydessä tarkoittaa<sup>79</sup>.

---

<sup>79</sup> Sisältöön liittyvät ajallis- paikalliset siirtymät ovatkin jo paljon mutkikkaampi asia.





Kuva 25

Bill Wattersonin *Calvin and Hobbes* (suom. Lassi ja Leevi)- sarjakuvan ruutuparissa (Kuva 25), on läsnä tälle sarjalle tyypillisesti esitetään kaksi todellisuuden tasoa. Ensimmäinen ruutu kuvaa niin kutsuttua arkitodellisuutta, jossa Lassi on koulussa ja hänen opettajansa nuhtelee häntä. Välipalkin ylittäessämme taas siirrymme Lassin mielikuvitusmaailmaan, jossa opettaja on muuttunut oudoksi hirviöksi samalla kun Lassi itse on seikkaileva avaruussankari Spaceman Spiff.

Ruutujen sisältämien kuvien asetelmat ovat täsmälleen samat. Lukija ei voi olla tunnistamatta vastaavuutta ja samalla hän huomaa tietysti myös erot, todellisuuden tason vaihdoksen. Sovittaessa McCloudin siirtymätyyppejä tähän ruutupariin havaitaan, että ruutujen välillä ei kulu tarinan aikaa: kyse on ennen kaikkea näkökulman vaihdoksesta. Toisaalta kun käytetään Herkmanin luokitusta ruutujen välisistä muutoksista, havaitaan, että kyseessä on myös paikan tai tilan muutos. Tässä tapauksessa näkökulmanmuutos tuo sen mukanaan, siirtyessään Lassin sisäiseen maailmaan. Ruutuparissa voidaan nähdä fokalisaation vaihdos. Ensimmäisessä ruudussa opettajahahmo on visuaalinen subjekti, jonka fokalisaatio edustaa nk. todellista maailmaa (todellista muille kuin Lassille). Toisessa ruudussa fokalisaatio vaihtuu Lassin hahmon kautta tapahtuvaksi. Tätä korostaa se, että ensimmäisessä ruudussa tekstuaalinen aines on opettajan puhekuplassa, kun taas toisessa Lassin. Verbaalinen asetelma tavallaan korostaa sitä, kuka fokalisoi, ja lisäksi tekstin (objektiaan) kommentoiva sisältö kohdistuu aina fokalisoijasta sen kohteen suuntaan.

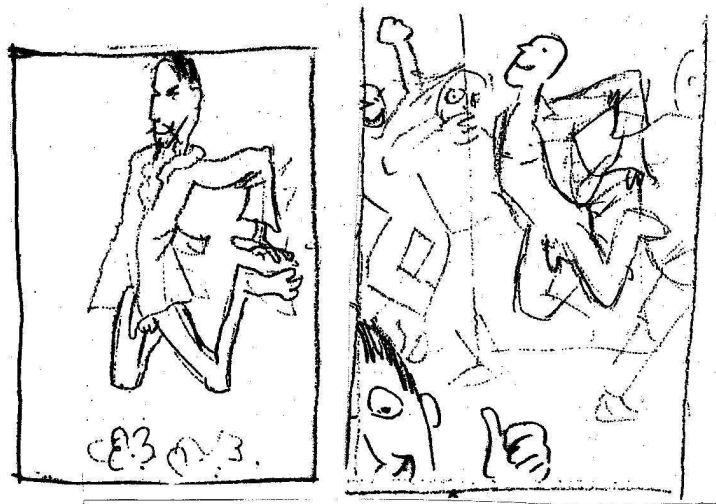
Tärkeintä tässä yhteydessä on kuitenkin ruutujen visuaalinen vastaavuus. Lukija pakotetaan huomaamaan ruutujen välinen muistuttavuus ja samalla siis analysoimaan niiden välisten erojen merkitystä. Omassa työssäni tämä tarkoittaa sitä, että haluan lukijan tunnistavan ja omaksuvan sen, että H:n ja hidalgon hahmot rinnastuvat toisiinsa henkilöinä, kuten aiemmin esitetyssä prologin toisen sivun esimerkissä.

Ruutujen peräkkäisyys ei ole ehdoton ehto tällaisen rinnastuksen toimivuudelle. Esimerkkinä tästä toimivat *Reisihaarniskan* kolmannen luvun tarinatasojen avausruudut (Kuva 26), joista ensimmäisessä hidalgo ja Sancho tarkkailevat kukkulalta avautuvaa maisemaa, ja toisessa H ja hänen ystävänsä vastaavasti katselevat allaan avautuvaa öistä kaupunkia.



KUVA 26

Vaikka ruudut eivät ole vierekkäiset, niiden välinen yhteys on niin selvä, että lukija tunnistaa sen joka tapauksessa. Toisaalta rinnastuvat ruudut voivat olla kaukanakin toisistaan. Esimerkiksi *Reisihaarniskan* luvussa 4 on kahden aukeaman päässä toisistaan kaksi ruutua (Kuva 27), joissa molemmissa päähenkilöt suorittavat villin hypyn, asennon ollessa analoginen. Etäisyys pyrkii osaltaan kytkemään luvun eri tasoja yhteen; hidalgon hillittömät hyppy ja muu sekopäisyys on yhtä sekopäistä kuin H:n koko kansanopisto-aika, jälkimmäisen ollessa ihannekuvia (kirjailijamyytit) jäljittelevää olemista siinä missä hidalgon temppuilut jäljittelevät hänen kirjoita lukemiaan rakastuneiden ritarien hullutuksia.



KUVA 27

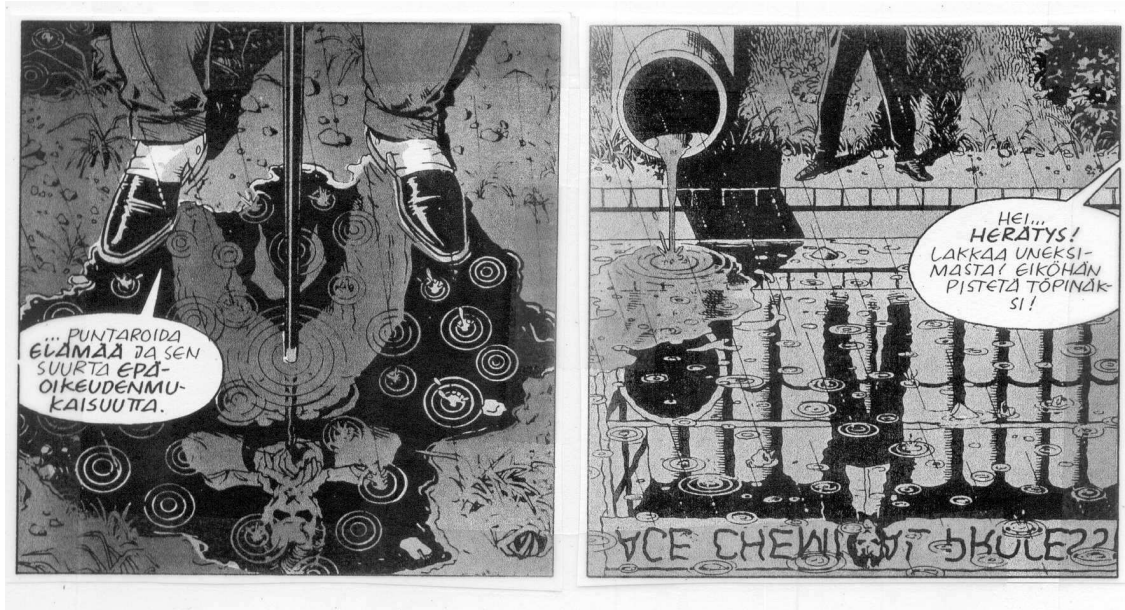
Kun palataan vielä kuvan 26 esimerkkiin, huomionarvoista on myös se, että siinä visuaalista analogiaa käytetään hyväksi tekstiaineksen merkityksen kaksinkertaistamista tavoitellen. Kaikki hidalgoruudun tekstit petaavat lähestyvää taistelua, jonka vuoksi H:n tasolla ruudussa ei ole lainkaan tekstiä. Tarkoitus on, että ruutujen visuaalinen analogisuus saisi lukijan tavallaan sovittamaan myös hidalgon puheet ja luvun esittelytekstin siihen, mitä H:n tasolla näkyvässä maisemassa tulee tapahtumaan.

Visuaalisella rinnastuksella on lukijan opettamisen ja tarinatasojen merkityksen kaksinkertaistamisen lisäksi toinenkin merkittävä sovellus. Kyseessä on kahden selvästi tunnistettavan ruudun analoginen rinnastus, joka eroaa edellisestä ennen kaikkea käyttömotiivinsa ja toisaalta siirtymätyyppinsä puolesta. Se korostaa enemmänkin ruutujen välistä ajallis-paikallista siirtymää kuin samanaikaisuutta. Tämä on ennen kaikkea laajan, kertovan sarjakuvan elementti.

Alan Mooren ja Brian Bollandin sarjakuvan *Batman- Tappava pila* (Batman: The Killing Joke, 1988) ruutuparissa (Kuva 28) kyse on ajallis- paikallisesta siirtymästä jossa lisäksi tapahtuu siirtymä kahden tarinatason välillä. Erona aiempiin tapauksiin on se, että tämän siirtymän jälkeen tarinat eivät jatku mitenkään analogisina, vaan siirtymä vie lukijan kokonaan toiseen, ei-analogiseen tarinaan, mistä tietysti yleensä tällaisissa siirtymissä on kyse.

Ensimmäinen ruutu kuvaa *Batman*-tarinan nykytasoa, jossa mielipuolirikollinen Jokeri vajoaa ajatuksiinsa kesken hirmutekojensa. Toinen ruutu aloittaa takaumajakson, jossa

näemme Jokerin ennen hänen supersankareille tai- rikollisille tyypillistä muutosta. Takaumajakson kuvassa siis näemme hänet silloin, kun hän oli vielä tavallinen ja järjissään oleva ihminen. Ruutujen visuaalinen rinnastuminen toimii siirtymän välineenä sinänsä, selvänä vihjeenä siitä että näillä läpi albumin kulkevilla tarinatasoilla on suora yhteys. Vihje on selvä, mutta ainoa: tässä tapauksessa yhteys ei ole ilmiselvä, kuten aiemmissa tapauksissa. Lukija ei nimittäin pitkään aikaan tiedä takaumien käsittelevän Jokerin menneisyyttä.



KUVA 28

Toisaalta siirtymä tuntuu liittyvän Jokerin ajatteluun. Hän on kyseisen sarjakuvan päähenkilö, ei Batman. Ensimmäisessä kuvassa Jokeri suuntaa katseensa lätäkköön, ja voimme ajatella, että itse asiassa takauma on myös hänen muisteluaan. Lätäkön katsominen tuo hänen mieleensä tuon aiemman hetken johon kerronta siirtyy. Ruutujen välinen muistuttavuus siis toimii myös fokalisaation välineenä; voimme olettaa (ja tarina itse asiassa tukee tätä) että takaumajakset eivät ole samaa ”yleisen tason kerrontaa” eli kertojafokalisaatiota kuin nykyajan kuvaus, vaan ne ovat jopa nimenomaan Jokerin muistoja, ja mielipuolena hän ei ole luotettava fokalisoija. Takaumien tarina ei siis välttämättä ole totta samassa mielessä kuin nykytaso, ja tämä korostaa koko sarjakuvan perusproblematiikkaa<sup>80</sup>.

<sup>80</sup> Perusproblematiikka tässä sarjakuvassa on pähkinänkuoressa se, että Jokeri ja Batman ovat saman kolikon eri puolia. Toisen niin kutsutusta hyvyydestä ja toisen pahuudesta huolimatta he ovat molemmat samanlaisia, järkkyneitä ja pakkomielteidensä ajamia ihmisiä joiden tavallinen elämä on jäänyt jonnekin kauas taakse.

Koska takauman tarina on traaginen, tuo siirtymä tarinan nykytason Jokeriin hahmona traagisen sävyn. Hänen julmien tekojensa keskellä näemme hänen elämänsä synkän taustan. Toisaalta taas nykytason näkeminen lisää tragediaa myös takauman kertomuksessa<sup>81</sup>. Takauman toiveikas ja epäonninen päähenkilö on sympaattinen hahmo, ja siksi on ahdistavaa tietää, että hän tulee muuttumaan nykytasolla nähdyksi huvikseen ihmisiä kiduttavaksi hirviöksi. Ruudut siis tuottavat toisiinsa sellaisia merkityksiä, joita niissä ei yksinään olisi. Ensimmäisen kuvan Jokeri on vielä vain mielipuoli ja rikollinen ja toisen kuvan henkilö on vain tavallinen ihminen. Yhdessä ja tarinan kokonaisuuden kautta molemmat ruudut värittävät sitä kuvaa joka siinä näkyvästä henkilöstä tulee. On tärkeää huomata, että tämä toimii molempiin suuntiin.



KUVA 29

Kolmantena tapauksena otan esimerkiksi Dupuy & Berberianin sarjakuvan *Jeanin elämää* (Kuva 29). Tämä muistuttaa edellisiä tapauksia siksi, että siinäkin on kyse sarjakuvan päähenkilön sisäisen ja ulkoisen maailman kuvaamisesta kahdella eri tarinatasolla. Kyseisen sarjakuvan tapauksessa tämä jatkuu läpi koko sarjakuvan. Toisaalta seuraamme päähenkilön arkielämää, jossa hän kamppailee nais- ja asunto-ongelmiensa kanssa. Toinen taso kuvaa häntä sadunomaisessa ympäristössä

<sup>81</sup> Aikatasojen ymmärtäminen ja siitä seuraava tragedian syveneminen tapahtuu ehkä vasta toisella luentakerralla, jolloin lukija tietää, että kyseessä on sama henkilö.

keskiaikaisena kuninkaana, jonka kohtalot rinnastuvat kautta linjan tosimaailman tapahtumiin ja Jeanin mielialoihin niiden suhteen; pelkoihin, toiveisiin, epäröintiin.

Kuvassa 29 oleva ruutupari on tavallaan koko albumin huipennus, molempien tarinatasojen ratkaisu. Jean päättää alkaa uudelleen suhteeseen toisessa ruudussa taustalla näkyvän Cathyn kanssa. Fantasiatason ruudussa pitkään linnaansa puolustanut kuningas kehottaa avaamaan portin. Ajallista siirtymää ei taaskaan ole, ja fokalisaationkin kannalta tämä on samanlainen tapaus kuin Lassin ja Leevin kuvapari (Kuva 25). Siinä henkilöiden fokalisaatiot tavallaan kilpailivat eri ruuduissa, ensimmäisen ruudun ollessa opettajan fokalisoima, toinen Lassin. Kuvassa 29 voidaan nähdä jälkimmäinen ruutu Cathyn fokalisaationa: hän ei tiedä, mitä Jean ajattelee, vastoin kuin lukija joka on sen fantasiatason kautta saanut sen tietää.<sup>82</sup>

Toisaalta viimeisessä kahdessa esimerkissä tärkeää on Jeanin ero Jokeriin. Jeanin fantasiataso ja Jokerin muistelutaso voidaan nähdä samantapaisia päähenkilön ajattelun ilmauksina, mutta *Jeanin elämässä* fantasiaruutua (ja koko keskiaika-tarinatasoa) käytetään eri tavalla. Siinä missä Jokerin muistot johtavat kokonaan omaan sivutarinaansa, Jeanin fantasiataso taas tavallaan kuvittaa hänen ajatuksiaan. Ensimmäinen ruutu on kuin hänen ajatuskuplansa. Fantasiataso on selkeästi alisteinen päätarinalle: kuninkaan tarina seuraa Jeanin vaiheita rinnastuen niihin koko sarjakuvan pituudelta<sup>83</sup>.

Kaikki aiemmat esimerkit perustuvat kuitenkin sille ajatukselle, että rinnastuvat ruudut, oli niitä vain kaksi tai useampia, ovat jossain määrin samanaikaisia, johdetaanpa niistä niiden sisältämän siirtymän jälkeen millaisia tarinatasoja tahansa. Ruudut ovat molemmat näkyvissä, ne voidaan hahmottaa vierekkäin sarjakuvan tilassa. Toinen rinnastustapa, jonka seuraavassa tuon esille, on tämän asetelman eteenpäin hyödyntämistä. Se ei ole enää niin paikallinen luonteeltaan (esim. yhteen näkökulmanmuutokseen, ajastuksen kuvittamiseen tai siirtymään liittyvä), vaan pikemminkin vie tarinaa juonen ja tapahtumien tasolla eteenpäin.

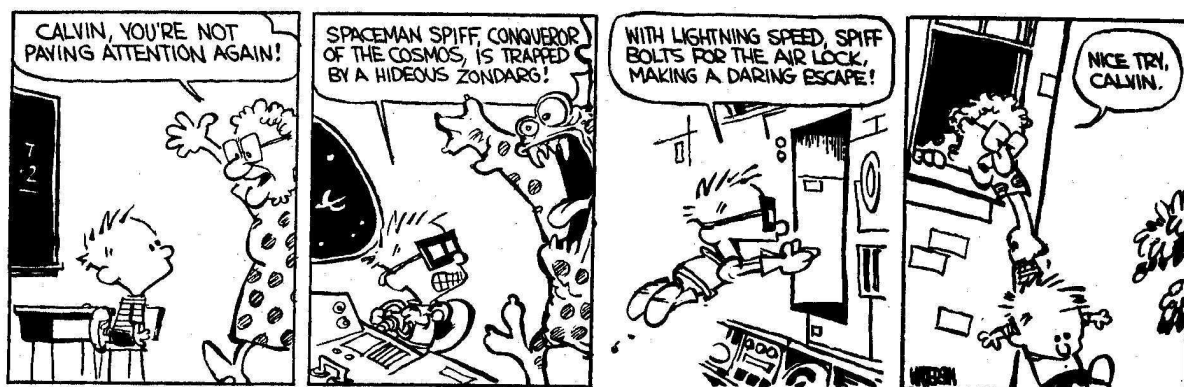
---

<sup>82</sup> *Jeanin elämän* esimerkki on huomionarvoinen siksikin, että se osoittaa visuaalisen analogian toimivan myös vakavassa yhteydessä, ei vain huumorisarjakuvan tehokeinona.

<sup>83</sup> *Jeanin elämän* kahden tarinatason rakenne tietysti tuo mieleen oman työni jopa hermostuttavan suuressa määrin. Itse asiassa pidin työni perusrakennetta omaperäisenä ennen kuin kohtasin Dupuyn & Berberianin albumit.

#### 4.6.2. Juonellinen rinnastus

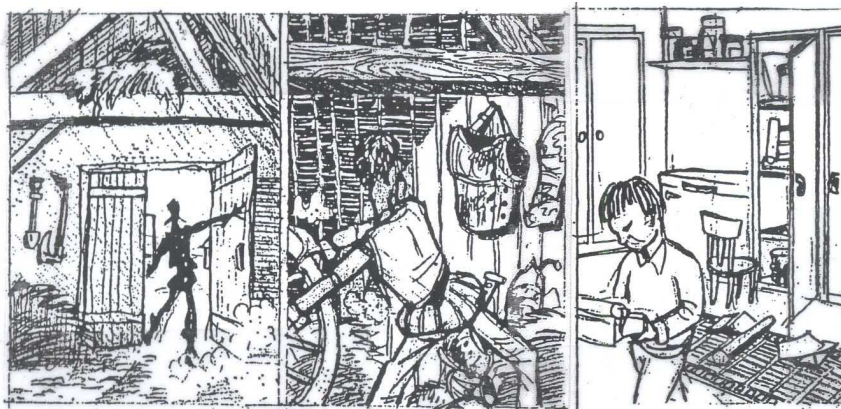
Toinen rinnastustyyppi voidaan nimetä juonelliseksi. Se tarkoittaa pääasiassa ruudusta ruutuun tapahtuvia siirtymiä, joissa vuorotellen näytetään vain toista tarinan tasoa, toisen tason jatkuessa analogisissa ruuduissa, jotka ovat lukijan näkymättömissä. Tavallaan ensimmäisen tyyppin siirtymäruudut ovat siis molemmat olemassa. Molemmissa tarinoissa tapahtuu sama tai samantapainen toiminto, mutta vain toinen ruuduista on näkyvissä. Tarkoitus on, että lukija pystyy seuraamaan molempia tarinoita yhtä aikaa vaikka kuvat näyttävät toista, vuorotellen vaihtelevaan tahtiin. Kun lukija on opetettu visuaalisen rinnastuksen avulla hahmottamaan se tosiasia, että tarinassa on kaksi tasoa tai ainakin kaksi todellisuuden tasoa (kuten prologin alkusivujen on tarkoitus tehdä tai kuten Wattersonin stripin kaksi ensimmäistä ruutua Kuvassa 25 tekevät), voidaan rinnastuksen suhteen alkaa ottaa suuriakin vapauksia visuaalisen muistuttavuuden suhteen. Itse asiassa sommitelmallinen rinnastus voidaan kokonaan hylätä ja lukija lukee eri tasoja silti analogisesti, verraten niiden yksityiskohtiakin toisiinsa.



KUVA 30

Tästä toimii esimerkkinä edellä tarkastellun *Lassi ja Leevi*- stripin loppuosa. Kuvassa 30 strippi on kokonaisena. Kolmannessa ruudussa avaruusmies Spiff loikkaa kohti ilmalukkoa ja pelastusta, neljännessä opettaja nappaa Lassin kiinni ikkunan ulkopuolelta. Lassi on siis suorittanut kolmannessa ruudussa näkyvän loikan myös arkimaailmassa. Lukija täydentää tämän hypyn arkitason tarinaan, koska hän voi tavallaan nähdä Spiffin loikkaa vastaavan tapahtumallisesti analogisen ruudun, vaikka sitä ei olekaan piirretty näkyviin.

Ensimmäiset ruudut ovat stripin tarinan tasolla samanaikaiset, kolmas ja neljäs vievät sitä eteenpäin. Tarina on molemmilla tasoilla sama. Sankaria uhataan, hän yrittää paeta mutta jää kiinni. Aloitusruutujen helposti tunnistettavan visuaalisen rinnastuksen jälkeen lukija osaa jo lukea molempia tasoja yhtä aikaa, täydentäen arkitasoa fantasiatason toiminnalla. Sarjakuvassa kuljetetaan kahta analogista tarinatasoa (jotka kuitenkin tapahtuvat hyvin erilaisessa ympäristössä) eteenpäin yhtä aikaa, toista toisen alla, näkymättömissä.



KUVA 31

Oman työn esimerkkinä toimii prologin kohta, jossa molemmat tarinatasot etenevät samaan tahtiin (Kuva 31). Pääpaino on hidalgon tarinaa esittäville ruuduille, mutta ei ole vaikeaa hahmottaa, että ensimmäisessä ruudussa tapahtuva aitan oven avaaminen ja sitä seuraava aitan penkominen ja varusteiden löytyminen vastaavat samantapaista tapahtumasarjaa H:n tasolla. Kolmannessa ruudussa näemme H:n poistumassa pengotulta komerolta kirjoituskoneen kanssa. Hän on siis avannut kaapin oven ja löytänyt sieltä etsimänsä. Tämä myös rinnastaa H:n kirjoituskoneen hidalgon ritarivarusteisiin, kertoen lukijalle ensi kertaa mikä henkilöiden perusrinnastus on. Molemmat astuvat unelmamaailmaan, hidalgo menneen maailman ritariuteen, H kirjailijuuden haaveeseen.

#### 4.6.3. Analogia kerrontamuotona

Oman työni suhteen on syytä korostaa, että laajasti käsitettynä lukijan on tarkoitus nähdä koko sarjakuvani juonellisenä rinnastuksena. Koko ajan voi ajatella, että molemmat



tarinat etenevät toistensa alla, H:n ja hidalgon elämänkohtaloiden ollessa hyvinkin analogisia ylipäätään.

Tällä tavoin ajateltuna voitaisiin ottaa etäisyyttä Wattersonin esimerkin tapaiseen tilanteeseen, jossa juonellinen rinnastus on toiminnan kannalta ilmiselvästi tunnistettavissa; Lassin hyppy tapahtuu molemmilla tasoilla yhtä aikaa. Laajennetusti käsitettynä voitaisiin ajatella, että koko oma työni voidaan lukea tällaisen analogian valossa, myös laajat kohtaukset joissa ei ole Lassin loikan kaltaista suoraa toiminnallista yhteyttä toisen tason tapahtumiin (tuskin hidalgo ja H tekevät samoja liikkeitä koko elämänsä ajan).

---

Tavoitteeni kuitenkin on, että kokonaisuus ei jäisi vain kahden tarinan (ja todellisuuden tason) rinnastukseksi, vaan sen lopulliseksi vaikutelmaksi jäisi erilaisten todellisuuksien hierarkian kyseenalaistaminen. Tässä olennaista on se, nähdäänkö sarjakuvan jompikumpi tarinataso ensisijaisena toiseen nähden. Itse en ole yrittänyt tällaista arvojärjestystä luoda. Sarjakuvan ensimmäinen ruutu sijoittuu H:n tarinaan ja ainakin kahden ensimmäisen sivun ajan järjestys pysyykin tällaisena; mustavalkoinen arkitaso tulee ensin, hidalgon Manchan rinnastuessa siihen. Tämä järjestys ei kuitenkaan säily sarjakuvan jatkuessa. Kaiken kaikkiaan hidalgon osuudet ovat tilallisesti suuremmat kuin H:n osuus. Luvussa 3 tämä korostuu: lammastaistelu kaikkineen on ehdottomasti luvun pääasia, koko H:n kaupunkimatka on tarkoitettu luettavaksi sen perusteella, mitä tiedämme jo hidalgolle tapahtuneen (sekä ruutujen että kokonaisuuden tasolla).

Tämä tuo mieleen sellaisen mahdollisuuden, että alkupään luvuissa olisi selkeästi enemmän H:n arkitasoa hidalgon pysyessä taustalla, kun taas tarinan edetessä hidalgon osuus laajenisi määrällisesti kunnes joissain loppupään luvuissa arkimaailmaa olisi vain muutamia ruutuja. Tämä olisi sarjakuvan muotoon perustuva, sangen pätevältä kuulostava tapa sanoa että H ajautuu koko ajan kauemmaksi todellisuudesta epätoivoisissa haaveissaan, hidalgo-osuuksien demonstroidessa – sangen osuvasti itse ritaria ajatellen – jonkinlaista siirtymistä hulluuden alueelle, yli sen pykälän jossa päiväunet muuttuvat omaksi, vieraantuneeksi todellisuudeksi. Käsikirjoitusta olisi jossain määrin muokattava tähän suuntaan, mutta nytkin hidalgon tason paino on jo huomattavan suuri Luvun 6 kliimaksissa.

---

Kahta todellisuuden eri tasoa kuvaavassa sarjakuvassa arkitaso vallitsee helposti siinä mielessä, että lukija saattaa pitää sitä automaattisesti päätarinana, johon fantasiaelementti rinnastuu. *Lassin ja Leevin* tapauksessa (ainakin tämän yksittäisen stripin tasolla) mielestäni on kyse tästä. On selvää, että lukija sijoittaa ruudun 3 hypyn myös arkitason maailmaan, mutta en ole enää lainkaan varma täydentääkö lukija neljännen ruudun analogian, siis ajatteleeko hän, että avaruusolento nappaa Spiffin kiinni, vastaavasti kuin opettajatar. Tämä voi johtua siitä, että arkitasoa kuvaavat ruudut ympäröivät Lassin näkökulmaa (ne ovat ensimmäisenä ja viimeisenä stripin tiiviissä muodossa) tai siitä, että meillä on ylipäättään taipumus ajatella fantasiatason olevan alisteinen arkitodellisuudelle.

Omassa työssäni pyrkimyksenä on pikemminkin ollut nostaa hidalgon tarina arkitasoksi. Tässä on tärkeää myös hidalgon tarinan lopetus: se eroaa Cervantesista täysin. Minun tarinassani Don Quijote voittaa, pääsee siihen maailmaan ja tulevaisuuteen (prinsessan rakkaus, kuninkaan kunnia jne.) joista haaveilee. Tätä korostavat sivun 13/6 kolme viimeistä ruutua, pienet kuvat suuren lopetusruudun oikeassa reunassa. Kaksi niistä kuvaa kunnianosoituksia kolmannen ollessa sama ruutu (vain pienennettynä) kuin prologin sivun 5/P viides ruutu, jossa hidalgo lähtee kohti kunniaansa. Epilogin synkeä aloitus, jossa H kertoo ”todellisuudessa käyneen toisin”, on tarkoitus olla tavallaan hämäystä. Epilogin loppuun mennessä tarkoitus on avata ovi vaihtoehtoiselle todellisuudelle, joka on siis kaikissa kirkkaissa väreissä hehkuva Manchan vapaa aro, kyseenalaistaen lopullisesti sen että onko jokin todellisuus toista oikeampi tai varsinkaan parempi.

---

## 5. PÄÄTÄNTÖ

Koska tämän tutkielman päätavoite on ollut tarkastella omaa käsikirjoitustani erilaisista esille nousseista näkökulmista, on sen päätteeksi syytä palata itse käsikirjoitukseen ennen kaikkea sen tulevaisuuden kannalta. Kuten aiemminkin todettu, käsikirjoitus ei ole valmis teos, vaan työvaihe.

On tärkeää huomata, että minulle tämä tutkielma ei ole *Reisihaarniskan* tekemisestä erillään oleva työ tai edes siihen läheisesti liittyvä mutta kuitenkin erillinen projekti. Tämä tutkielma on osa sitä työprosessia, joka vie sarjakuvani alkuideasta lopulliseen toteutukseen. Kaikki tässä tutkielmassa esiin tuodut asiat, luokitukset ja analyysit liittyvät pohjimmiltaan prosessiin, jossa olen selvittänyt oman sarjakuvani tekemisen motiiveja, tekemistä, tilannetta ja tulevaisuutta. Seuraava vaihe – lopullisen sarjakuvan toteuttaminen – on hyötynyt tästä tarkastelusta suuresti. Tiedän jo nyt, että työstä tulee tämän tutkielman vuoksi erilainen kuin mitä se olisi ollut, jos olisin lähtenyt toteuttamaan käsikirjoitusta sarjakuvaksi heti sen valmistuttua.

Yksi syy tähän on tietenkin ajan kulumisen sinänsä. Tutkielman teko on kestänyt yli vuoden ja käsikirjoitusta ei ole sinä aikana muokattu. Se on tietysti ollut mielessä ja tarkastelun kohteena, mutta tavallaan se on myös hautunut sellaisen ajan, jota tuskin olisin malttanut odottaa ilman tarvetta saada tutkielma valmiiksi ennen työn jatkamista. Ajan kulumisen tuo jo sinänsä näkemyksellistä etäisyyttä ja helpottaa oman tekstin muokkaamista, mutta käsikirjoituksen ja sen osien tarkastelu tutkimuskohteena on myös tuonut minulle useita ajatuksia siitä, millaisia muutoksia teen sarjakuvaan käsikirjoitukseen nähden. Jos olisin tarttunut toteutukseen vuosi sitten, olisin varmasti toteuttanut käsikirjoituksen liki sellaisenaan.

Tärkein tutkielman teossa esiin noussut asia ei kuitenkaan liity työn käytännöllisiin ratkaisuihin vaan jonkinlaiseen oivallukseen *Reisihaarniskan* koko alkuajatuksen ja käsikirjoituksen merkityksestä suhteessa yleistä sarjakuvakerrontaan koskeviin käsityksiini. Kyse on rinnastuksen roolista sekä *Reisihaarniskan* peruskonseptina että sarjakuvan muotoon perustuvan määrittelemisen ja tunnistamisen perustekijänä. Voitaisiin jopa puhua yhdestä vastauksesta kysymykseen siitä, mikä on sarjakuvaa tai mikä tekee sarjakuvasta sarjakuvaa. Sarjakuvassa kuvat, ruudut, sanat jne. eivät seuraa

toisiaan ajassa, vaan tilassa. Ne ovat rinnasteisia; lukija näkee useita sarjakuvan ruutuja yhtä aikaa. Olen sivunnut tätä asiaa useissa yhteyksissä, mutta etenkin luvun 4 muotoa ja kerrontaa käsittelevät väitteeni perustuvat kaikki näkemykseen sarjakuvasta tilallisesti rinnastuvana kerrontana. Tätä tukevat kaikki pohdinnat ruutujen toisistaan eroavista tai toisiaan muistuttavista muodoista, aukeaman ja sommittelun yleensä merkityksestä ja myöskin fokalisaatiota olen tarkastellut sen kannalta, miten sen muutokset ilmenevät rinnakkaisissa ja tilallisesti peräkkäisissä ruuduissa. Kärjitetysti sanoen kaikki tämä liittyy ajatukseen siitä, että yksi ruutu ei ole eikä voi olla sarjakuvaa, koska se ei hyödynnä rinnastumista missään mielessä. Yhden ruudun sarjakuva syntyy siitä, että se ei ole pysäytyskuva vaan aika kuluu sen sisällä, mutta lopulta tämä voidaan sanoa mistä tahansa piirroksesta jossa ajan kulumista voi havaita. Se ei ole sarjakuvan yksinoikeus. Rinnasteisuus ja sen eri ulottuvuudet tekevät sarjakuvasta sarjakuvaa, ainakin kertovasta sarjakuvasta puhuttaessa.

Toisaalta *Reisihaarniskan* käyttämien rinnastustapojen erittely luvussa 4 toi esiin käytännön muokkaustyöhönkin vaikuttavia havaintoja. Tärkein huomio on, että käsikirjoituksen tekemisessä tärkeässä osassa ollut tavoitteeni opettaa lukija lukemaan analogisia tarinatasoja visuaalisen rinnastuksen avulla menee liian pitkälle: opetusvaihe kestää liian kauan. Olin itse työtä tehdessäni tämän vielä silloin nimeämättömän kerrontatavan lumoissa siinä määrin, että tein lukukaupalla näkyviksi sellaisia rinnasteisia kuvia ja kohtauksia, jotka lukija osaa tehdä jo muutamien alkusivujen perusteella itse. Tämä havainto voi vapauttaa tilaa kuvakäsikirjoituksen sivuilta; voin jättää pois käsikirjoituksessa olevia ruutuja, joiden ainoa funktio on turhaksi käynyt opetuksellisuus ja tehdä niiden tilalle jotain muuta. Tämä voisi ratkaista minua vaivaavan tunteen *Reisihaarniskan* liiallisesti tiiviydestä, tunteen siitä, että vaikka minulla on albumimuoto käytettävissäni olen lehtisarjakuvataustani takia tunkenut kaiken tarinan mahdollisimman taloudelliseen tilaan. Näin tehdessäni pelkään jättäneeni hyödyntämättä laajemman muodon suomia mahdollisuuksia viipyilevän tunnelman ja lukijalle suvantokohtina toimivien hidastusten kehittämiseen. Tämä on yksi keskeinen esimerkki siitä, miten oman työn tarkastelu tutkimuskohteena tulee vaikuttamaan sen toteutukseen.

Oman työprosessin erittelyn luvussa 3 taas uskon olevan seuraavassa työvaiheessa tärkeä pohja motivaation ylläpitämiselle. Lopullinen työvaihe ja sen viimeiset osat, kuten

viimeistelevä tussaus, ovat aina vaikeita niiden puuduttavan ei-innovatiivisen luonteen vuoksi. Työprosessin kertaaminen ja tarkastelu on ollut tärkeää ainakin siten, että sen avulla pystyn palauttamaan mieleeni tavoitteeni ja unelmanikin työstä sen alkuvaiheessa, siis vuosia ennen lopullisen version tekemistä. Tämä voi olla hyvinkin arvokasta jos jatkossa eteen tulee tilanne, jossa koko työn merkitys tai tekemisen syy jossain vaiheessa katoaa näköpiiristäni. En pidä tätä mitenkään mahdottomana. Monella tapaa mekaanisessa viimeisessä piirtämisvaiheessa olen usein kokenut hetkiä, joissa äkkiä kaikki luottamus työn ideaan on poissa. Tuntuu siltä, että kaikki tekninen pitkään kestävä työstäminen (lopullinen piirtäminen, väritys, ääriiviivatussaus) on peittänyt alleen sen, miksi työ on ylipäätään tehty. Silloin en enää tiedä, onko koko sarjakuvalla enää mitään annettavaa vastaanottajalle, kun hän pian saa sen eteensä. Uskon vilpittömästi, että tällöin alkuperäisistä, melko spontaaneista ja ilman analyysia tehdyistä muistiinpanoista ja luonnoksista voi löytää näkökulman, jonka avulla muistaa taas koko projektin tarkoituksen.

Toisaalta luvussa 3 tehty työn motiivien erittely antoi yllättävääkin lisäarvoa koko projektille. Adaptaatio-yrityksen löytäminen omasta lapsuudenaikaisesta sarjakuvastani sai aikaan tunteen siitä että *Reisihaarniskan* toteuttaminen on jotain, mitä olen hyvinkin pitkään halunnut tehdä; ehkä jopa jonkinlainen tilinteko ja velvollisuuteni sille pojalle, joka haaveili isona tulevana sarjakuvapiirtäjäksi. Tällainen sentimentaalinen motiivi ei ole mitenkään vähäteltävissä ainakaan omassa luovassa työssäni, varsinkin jos työ uhkaa muuten kaatua. Silloin kaikki keinot ovat sallittuja.

Kirjallisuusadaptaatiota koskeva osa työtä palvelee prosessin jatkoa eniten siinä, että tämän sarjakuvalajityypin hahmottelu ja jonkinlainen arvotuksen korottamisen tavoitekin tuovat yhden perusnoinneen *Reisihaarniskan* toteutukselle. Yksi syy koko prosessin ajan säilyneelle innostukselleni on ajatus siitä, että teen jotenkin aliarvostettua sarjakuvaa tai pikemminkin etsin sellaista kerrontaa, jonka mahdollisuuksia ei ole kokonaan hyödynnetty. Kuten luvun 4 monet esimerkit näyttävät, ei *Reisihaarniskassa* ole visuaalisten rinnastusten käytön suhteen mitään sellaista, joka ei olisi tuttua kertovalle sarjakuvalla vanhastaan, mutta kokonaisratkaisuna se on mielestäni sangen tuore. Ajatus adaptoidun materiaalin ja omaan käsikirjoitukseen perustuvan tarinatason yhdistämisestä on mielestäni yhä kiinnostavimpia koskaan sarjakuvan parissa saamiani ideoita, mutta lopulta tässä ei ole enää kyse vain *Reisihaarniskasta*. Kirjallisuudesta

adaptoidussa sarjakuvassa näen huomattavan mahdollisuuden kehittää sarjakuvan tekemisen ja tutkimuksen kenttää aivan yleisellä tasolla, jopa laajentaa sitä.

Henkilökohtainen merkitys pysyy kuitenkin mukana tämän tutkielman henkeen sopivasti loppuun asti: adaptaatiossa kohtaavat minulle tärkeimmät ja rakkaimmat taiteenlajit, kirjallisuus ja sarjakuva, eikä tämä kohtaaminen mielestäni voi olla pahasta.

---

## LÄHTEET

Ahlqvist, Keijo & Kutila, Ari, 1989, *Piirrä sarjakuvaa! 2. painos*, Sarjakuvakeskus, Kemi.

Byrne, John, 2001, *Learn To Draw Comics*, HarperCollins Publishers, London.

Cervantes, Miguel de, 1994, *Mielevä hidalgo Don Quijote manchalainen, Edellinen osa*, suom. J.A.Hollo, WSOY, Porvoo-Helsinki-Juva.

Eisner, Will, 1985, *Comics & The Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, Florida.

Groensteen, Thierry, 1999, *Oubapo – sarjakuvaa rajoitteiden mukaan*, Sarjainfo 102 (1/1999).

Grunfeld, Frederic, 1988, *Wild Spain*, Ebury Press, London.

Heikkilä, Mervi, 2000, *Panu Hämeenaho piirtää lehtisarjakuvaa ennakkoluulottomasti*, Sarjainfo 109 (4/2000).

Heiskanen, Jukka 1992, *Apinoista artistiksi – Sari Luhtanen ja Johanna Sinisalo, kaksi käsikirjoittajaa*, Sarjainfo 77 (4/92).

Heiskanen, Jukka 1994, *Chesterin evankeliumi*, Sarjainfo 82 (1/94).

Honkasalo, Laura 2000, *Ovet pois saranoilta*, Sarjainfo 109 (4/2000).

Herkman, Juha 1996, *Miten sarjakuvasta tuli yliopistokelpoisia?*, teoksessa Ruutujen välissä (toim. Juha Herkman), Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta, Tampere.

Herkman, Juha, 1998, *Sarjakuvan kieli ja mieli*, Vastapaino, Tampere.

Hiltunen, Petri, 1990, *Käsikirjoittaja josta tuli tähti*, Sarjainfo 67 (2/1990).

Huhtamo, Erkki, 1987, *Umberto Eco ja sarjakuva*, teoksessa *Puhekuplia* (toim. Erkki Huhtamo), Kemin kulttuurilautakunta, Kemi.

Hämeenaho, Panu, 2000-2001, *Varhaista tuskaa/Tuoreempaa tuskaa*, Jyväskylän ylioppilaslehti 9/2000 – 8/2001.

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

Hänninen, Harto, 1990, *Taas kuvitetaan kirjallisuuden klassikoita*, Sarjainfo 67 (2/90).

Hänninen, Ville 1999, *Kalevalaa uusissa kuosissa*, Sarjainfo 102 (1/99).

Jerrman, Toni 2000, *Ooppera josta voi nauttia*, Sarjainfo 109 (4/2000).

- Jokinen, Heikki, 2004, *Sata sarjakuvaa*, Tammi, Helsinki.
- Järvelä-Kairenius, Soile, 1955, *Don Quijoten Espanja*, WSOY, Porvoo-Helsinki.
- Jääskeläinen, Miisa, 2002, *Sana kerrallaan. Johdatus luovaan kirjoittamiseen*, WSOY, Helsinki.
- Kataisto, Vesa, 2000, *Kansalais sodan valkoinen ja punainen korkeajännitys*, Sarjainfo 109 (4/2000).
- Kaukoranta, Heikki & Kemppinen, Jukka, 1982, *Sarjakuvat* (2. laajennettu painos), Otava, Helsinki.
- Kemppinen, Petri & Tolvanen, Juhani, 1992, *Sarjakuva, rakastettuni – uuden sarjakuvan mestareita*, Otava, Helsinki.
- Koski, Markku, 1985, *Alemmat taiteet*, Odessa, Helsinki.
- Kuusamo, Altti, 1987, *Lyhyen päivälehtisarjan semiotiikkaa*, teoksessa Puhekuplia (toim. Erkki Huhtamo), Kemin kulttuurilautakunta, Kemi.
- Lindman, Marja-Liisa & Manninen, Pekka A., & Krook, Arja 1992, *Sukellus sarjakuvaan*, VAPK-kustannus, Helsinki.
- Makkonen, Anna, 1991, *Onko intertekstuaalisuudella mitään rajaa?*, teoksessa Intertekstuaalisuus – suuntia ja sovellutuksia (toim. Auli Viikari), SKS, Helsinki.
- Manninen, Pekka A, 1995, *Kuuluisien kertojien parhaat kirjat?*, Sarjainfo 89 (4/1995).
- Manninen, Pekka A, 1996, *Vastarinnan välineistö – sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*, Tampere University Press, Tampere.
- McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – Näkymätön taide*, suom. Jukka Heiskanen (Understanding Comics. The Invisible Art 1993), Good Fellows, Helsinki.
- McFarlane, Brian 2000, *'It wasn't like that in a book.'*, Literature Film Quarterly, Vol. 28 Issue 3, Electronic version at EBSCOhost (2.3.2006).
- Mikkonen, Kai, 1996, *Kuvan ja sanan vuorovaikutus ja sarjakuva psykoanalyysin viitekehysessä*, teoksessa Ruutujen välissä (toim. Juha Herkman), Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta, Tampere.
- Pirinen, Joakim, *Sarjakuvan graafinen olemus*, teoksessa Puhekuplia (toim. Erkki Huhtamo), Kemin kulttuurilautakunta, Kemi.
- Rasila, Tanja 1995, *"Eijo heitillä huumoria...mutta meitilläpä, toivo, on!" – Jalmari Lepola* (5:29), Sarjainfo 86 (1/1995).



Rasila, Tanja, 1996, *Avainsana, mysteerio, täyskäännös*, teoksessa Ruutujen välissä (toim. Juha Herkman), Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta, Tampere.

Rimmon-Kenan, Shlomith 1991, *Kertomuksen poetiikka*, suom. Auli Viikari (Narrative Fiction. Contemporary Poetics 1983), SKS, Helsinki.

Sabin, Roger, 1993, *Adult comics, An Introduction*, Routledge, London and New York.

Salisbury, Mark, 2000, *Artists on Comic Art*, Titan books, London.

Sinisalo, Johanna, 1987, *Sanat kuvien takana – käsikirjoitus ja sen merkitys sarjakuvassa*, teoksessa Puhekuuplia (toim. Erkki Huhtamo), Kemin kulttuurilautakunta, Kemi.

Skiftesvik, Joni, 1985, *Tuulen poika*, WSOY, Porvoo-Helsinki-Juva.

## KUVALUETTELO

KUVA 1: Dixon, Charles & Wenzel, David, *The Hobbit or There And Back Again*, s.31. Eclipse Books, Forestville, California 1989.

KUVA 2: Kuvitettuja Klassikkoja # 10, *Romeo ja Julia*, s.43. Dyva & Jeppesens Bogtrykkeri, Kööpenhamina 1958.

KUVA 3: Knuutila, Heikki & Hernetskoski, Markku, *Albatrossi*, Lehdessä Suuri Kurpitsa # 42 (3/93), s 11. Sarjakuvaseura Suuri Kurpitsa, Tampere 1993.

KUVAT 4-6: R. Sikoryak, *Dostoyevsky Comics*, Teoksessa Drawn & Quarterly Vol 3. 2000, s 89-91. Drawn & Quarterly, Montreal-Quebec 2000.

KUVAT 7-8: Crumb, Robert & Mairowitz, David Zane, *Kafka vasta-alkaville ja edistyville*, s. 122-123. Jalava, Helsinki 1999. Suom. Jukka Heiskanen (Kafka For Beginners 1993).

KUVA 9: Vaalio, Harri, *Lämsänperäläiset*, Lehdessä Wallun Kulttuurikuvasarjoja # 4, s. 33. Omakustanne, 1984.

KUVA 10: Brubaker, Ed, *A Complete Lowlife*, s. 91. Black Eye Press, Montreal, Canada 1997.

KUVAT 11-12: Brown, Chester, *Gospel Of Mark/Gospel of Matthew*. Lehdessä Sarjainfo 82, 1/994.

KUVA 13: Koivisto, Tarmo, *Mämmilä – Sarjakuvia Suomesta*, s. 41. Osuuskunta Käyttökuva, Helsinki 1978.

KUVA 14: Tukainen, Katja, *Postia Intiasta*, s. 49. Sarjamaan, Suomen yrityslehdet Oy, Helsinki 2002.

- KUVA 15: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 7/2.
- KUVA 16: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 5/2.
- KUVA 17: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 2/P.
- KUVA 18: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 4/3-5/3.
- KUVA 19: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 5/3.
- KUVAT 20-21: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 6/3.
- KUVA 22: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 2/1.
- KUVA 23: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 4/1.
- KUVA 24: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 2/P.
- KUVA 25: Watterson, Bill, *Calvin & Hobbes*, s. 48. Sphere Books Ltd, London 1987.
- KUVA 26: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 1/3-2/3.
- KUVA 27: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 1/4 ja 5/4.
- KUVA 28: Moore, Alan & Bolland, Brian, *Batman – Tappava pila*, s.29-30. Kustannus Oy Semic, Tampere 1989. Suom. Riku Perälä (Batman – The Killig Joke 1988).
- KUVA 29: Dupuy & Berberian, *Jenin Elämää 3 – Naiset ja lapset ensin*, s.47. WSOY, Helsinki 2004. Suom. Mikael Ahlström (Les femmes et les enfants d’abord 1999).
- KUVA 30: Watterson, Bill, *Calvin & Hobbes*, s. 48. Sphere Books Ltd, London 1987.
- KUVA 31: Reisihaarniska, Kuvakäsikirjoitus, s. 3/P.