

Oskari Rantala

Hetkien punahehkuiset kopiot

Toistuvat ruudut sarjakuvaromaanissa *Watchmen*

Pro Gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopisto
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Kirjallisuus
Maaliskuu 2014

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Oskari Rantala	
Työn nimi – Title Hetkien punahehkuiset kopiot. Toistuvat ruudut sarjakuvaromaanissa <i>Watchmen</i> .	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Maaliskuu 2014	Sivumäärä – Number of pages 95 s. + lähteet 6 s. + liite 1 s.
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tarkastelen pro gradu -tutkielmassani toistuvia ruutuja Alan Mooren, Dave Gibbonsin ja John Higginsin sarjakuvaromaanissa <i>Watchmen</i> (1986–87). Teokseen sisältyy useita kymmeniä sarjakuvaruutuja, jotka esitetään sarjakuvan mittaan useammin kuin yhden kerran – useimmin toistetut jopa neljästi tai viidesti. Saman ruudun toistuminen on mielenkiintoinen sarjakuvakerronnan keino, jota ei sellaisenaan esiinny muissa mediuumeissa.</p> <p>Lähestyn toistuvia ruutuja sarjakuvakerronnan tutkimuksen eli sarjakuvanarratologian näkökulmasta. Testaan samalla erityisesti kerronnan näkökulmaan tai fokalisaatioon sekä kertojaan liittyvien teoreettisten jäsenysten soveltumista sarjakuvakerronnan analyysiin.</p> <p><i>Watchmenin</i> kerronnassa toistuvat ruudut liittyvät usein tilanteisiin, joissa esitetään henkilöihahmojen muistoja. Toistuvat ruudut kuvaavat näissä kohtauksissa henkilöiden ajatusprosesseja, ja <i>Watchmenissä</i> ruutujen toistoa hyödynnetään niin vastentahtoisena oivalluksena kuin yli-inhimillisten kognitioidenkin kuvaamiseen. Ruutujen toisto yhdistyy näissä kohtauksissa sarjakuvan translineaarisuuteen ja eri aikatasojen limittymiseen.</p> <p>Kompleksisemmissä tapauksissa saman ruudun toistokerrat eivät ole palautettavissa saman henkilön näkökulmaan, ja joissain kohtauksissa eivät yksiselitteisesti kenenkään henkilön näkökulmaan. Erityisesti supersankari Comedianin murhan esittävässä toistuvien ruutujen sekvenssissä näkökulma-asetat ovat epävarmoja ja tarjoavat mahdollisuuksia erilaisille tulkinnoille. Koska toistuviin ruutuihin sisältyy piirteitä, jotka ovat joissain tapauksissa ristiriidassa kaikkien kohtauksissa esiintyvien henkilöihahmojen näkökulmien kanssa, niitä on perusteltua tarkastella sarjakuvan kertojan retrospektiona.</p> <p><i>Watchmenin</i> toistuvien ruutujen tarkempi analyysi paljastaa, etteivät sarjakuvakerronnan tutkimuksen piirissä toistaiseksi esitetyt jäsenyykset aina tarjoa riittäviä työkaluja monimutkaisten rakenteiden tarkasteluun. Erityisesti sarjakuvan fokalisaatio ja kertojan käsite ovat teoreettisia välineitä, jotka vaativat jatkokehittelyä.</p>	
Asiasanat – Keywords ruutu, toisto, sarjakuva, kerronta, fokalisaatio, näkökulma, kertoja, muisti, supersankarit	
Säilytyspaikka – Depository Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto; Jyväskylän yliopiston kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällysluettelo

1. Johdanto	4
1.1 <i>Watchmen</i> ja supersankarisarjakuvan genre	4
1.2 Varhaisempi tutkimus	11
1.3 Teoreettinen viitekehys ja tutkimuskysymykset.....	14
2. Toistuvista ruuduista, toistosta ja ruuduista.....	24
2.1 Toistuvan ruudun määritelmä.....	24
2.2 Tarinan ja diskurssin toistot.....	28
2.3 Toistuvat ruudut osana sarjakuvakerrontaa	34
3. Ruututoisto henkilöhahmon retrospektiona.....	37
3.1 Looking back on all my stupid memories – Silk Spectren retrospektiojakso	37
3.2 I’m standing still – Dr. Manhattanin retrospektiojakso	44
3.3 See you in the funny papers – Crimebusters-ruutu	58
4. Ruututoisto kertojan ”retrospektiona”	66
4.1 Comedianin murhasekvenssi luvussa 1 – kertoja ja fokalisaatio.....	67
4.2 Comedianin murhasekvenssi luvussa 2 – syvemmälle fokalisaatioon.....	74
4.3 Comedianin murhasekvenssi luvussa 11 – Subjekttiivinen kamera ja kertojan ”muistot” ..	83
5. Päätäntö.....	90
Lähdeluettelo	96
Liite: Lista <i>Watchmenin</i> toistuvista ruuduista	102

I. Johdanto

Tarkastelen tässä tutkielmassa toistuvien ruutujen käyttöä osana sarjakuvaromaani *Watchmenin* kerrontaa. Alan Mooren, Dave Gibbonsin ja John Higginsin 1980-luvun jälkipuoliskolla julkaistussa teoksessa käytetään verrattain paljon ruutuja, jotka esiintyvät sarjakuvassa useammin kuin yhden kerran – useimmin toistetut jopa neljä tai viisi kertaa.

Saman yksittäisen ruudun tai useamman ruudun mittaisen ruutusekvenssin toistaminen sellaiseenaan on mielenkiintoinen sarjakuvakerronnan tehokeino, joka luo linkkejä teoksen eri osien välille ja käynnistää kerronnan tasojen limittymisen prosesseja. Ruutujen toisto kiinnittää huomion itse kerrontaan – siihen, että jotain on esitetty *täsmälleen samalla tavalla* jo aiemmin. Saman ruudun toistuminen on myös sarjakuvalla ominainen mediumispesifi tehokeino, joka on hankalasti jos ollenkaan hyödynnettävissä muiden taiteenlajien piirissä. Toistaiseksi siihen ei kuitenkaan ole kiinnitetty sarjakuvatutkimuksessa juurikaan huomiota.

Tässä luvussa esittelen tutkimuskohdettani ja supersankarisarjakuvan lajityyppiä, tarkastelen aiempaa *Watchmen*-tutkimusta sekä erittelen tutkimuksen teoreettista viitekehystä, sarjakuvanarratologiaa. Lopuksi määrittelen joukon tutkimuskysymyksiä, joihin pyrin myöhemmissä luvuissa vastaamaan.

I.1 *Watchmen* ja supersankarisarjakuvan genre

Watchmen on Alan Mooren käsikirjoittama, Dave Gibbonsin piirtämä ja tekstaama sekä John Higginsin värittävä sarjakuvateos, joka ilmestyi alun perin kahtenatoista 32-sivuisena sarjakuvalehtenä vuosina 1986–87¹. *Watchmen* on yksi kolmesta 1980-luvun jälkipuoliskolla julkaistusta teoksesta, jotka ovat jääneet sarjakuvan historiaan sarjakuvaromaanin (engl. graphic novel²) eli pitkän ja taiteellisesti kunnianhimoisen sarjakuvan popularisoimisesta sekä aikuissarjakuvabuumin aloittamisesta Yhdysvalloissa ja Isossa-Britanniassa (Sabin 1993, 95). Kolmikön muut teokset ovat

-
- 1 Kaikki osat sisältävä noin 400-sivuinen albumi on vakiintunut muodoksi, jossa teosta luetaan. Vuonna 2008 ilmestyi painos, jossa erityisesti sarjakuvan väritystä on paranneltu digitaalisesti (ks. tarkemmin Gibbons, Kidd & Essl 2008, 255–257).
 - 2 Rajankäynti termien *comics* ja *graphic novel* välillä on keskeinen englanninkielisen sarjakuvakeskustelun alalaji (ks. esim. Sabin 1993, 235–248 tai Wolk 2007, 60–64). Akateemisemmässä kielenkäytössä käyttöön on alkanut vakiintua termi *graphic narrative* (ks. esim. Chute 2008, 452–465 tai Gardner & Herman 2011, 3–13). Joissain yhteyksissä käytetään myös Will Eisnerin (1985) esittämää termiä *sequential art* (suom. sarjallinen taide). Suomen kielessä samanlaisia kilpailevia käsitteitä ei ole, sillä yleisesti käytetty sarjakuva-termi ei ole samalla tavalla ongelmallinen kuin englannin kielen *comics*, jonka monet kokevat viittaavan liiaksi huumoristiseen sisältöön.

Frank Millerin Batman-uudelleentulkinta *Dark Knight Returns* (1986) sekä Art Spiegelmanin omaelämäkerrallinen, underground-sarjakuvasta vaikutteita saanut *Maus: A Survivor's Tale* (1986). Kaikki näistä teoksista ovat sekä vaikuttaneet sarjakuvan kehitykseen että saavuttaneet keskeisen aseman sarjakuvatutkimuksessa viimeisten 25 vuoden aikana.

Watchmen kuuluu supersankarisarjakuvan genreen, jota voidaan pitää hallitsevana englanninkielisen lehti- ja albumimuodossa julkaistavan sarjakuvan lajityyppinä (Benton 1993, 174; Reynolds 1992, 7–8; Wolk 2007, 89). Teoksen tarina, maailma ja henkilöhahmot kommentoivat monin tavoin oman genrensä perinteitä ja lajityypillisiä piirteitä. Sarjakuvan lähtökohtana on arkkityypisiä supersankareita muistuttavien hahmojen³ – tai supersankariarkkityyppien äärimmilleen vietyjen versioiden – asettaminen todelliseen maailmaan, jossa he vaikuttavat raadollisesti globaaliin valtapolitiikkaan, maailmanhistorian kulkuun ja yhteiskunnalliseen ilmapiiriin. *Watchmenin* maailmassa supersankarit on valjastettu osaksi suurvaltojen asevarustelukilpaa, jossa osapuolten välinen ydinsota näyttää väistämättömältä. Tavalliset ihmiset ovat vieraantuneita ja apaattisia, koska heidän kohtalonsa on superihmisten käsissä, ja erilaisissa konflikteissa kätensä lianneet supersankaritkin paljastuvat kaikkea muuta kuin sankarillisiksi henkilöhahmoiksi. Kuten Thierry Groensteen (2007, 127) toteaa, teoksen monien piirteiden ymmärtäminen vaatii tiettyjä perustietoja supersankarigenrestä, joten esittelen lajityyppiä lyhyesti ennen teoksen tarkempaa esittelyä.

Ensimmäisinä supersankareina pidetään *Action Comics* -lehdessä vuonna 1938 ensiesiintymisensä tehnyttä Superman-hahmoa (suom. Teräsmies) ja seuraavana vuonna *Detective Comicsissa* esiintynyttä Batmania. Lajityyppin juuret ovat Zorron, Mustanaamion ja The Shadow'n kaltaisissa naamioituneissa populaarikulttuurin sankarihahmoissa, jotka olivat tuohon aikaan suosittuja (Benton 1993, 174; Lagerstedt 1991, 19). Supersankarit on kuitenkin mahdollista erottaa omaksi selvärajaiseksi ryhmäkseen, joka eroaa joissain suhteissa heitä edeltäneistä pulp-aikakauden sankareista. Esimerkiksi Peter Coogan (2009, 77–93) painottaa sankarien altruistista missiota, yliluonnollisia voimia sekä vahvaa kaksoisidentiteettiä. Richard Reynoldsin (1992, 16) supersankarin määritelmä puolestaan kiinnittää huomiota monenlaisiin elementteihin: sankarin lapsuuteen liittyviin jännitteisiin (esimerkiksi kadonneisiin vanhempiin), puolijumalallisiin voimiin, vahvaan oikeudenmukaisuuden tajuun sekä sankarien normaalia elämää eläviin alter-egoihin, jotka toimivat kontrastina

3 Itse asiassa Moore ja Gibbons suunnittelivat tarinan alun perin Charlton-yhtiön supersankareille, joita ovat muun muassa Captain Atom (vrt. *Watchmenin* Dr. Manhattan), Blue Beetle (vrt. Nite Owl) ja The Question (vrt. Rorschach), mutta joutuivat lopulta luomaan täysin uudet sankarit projektiaan varten (ks. tarkemmin esim. Hudsick 2011, 9–14 tai Khoury 2003, 109).

heidän yli-inhimilliselle puolelleen. Määritelmiin liittyy erilaisia nyansseja, mutta ennen kaikkea on tärkeää huomata, että supersankareissa ei ole kyse vain supervoimista – esimerkiksi Batmanilla ei tarkalleen ottaen ole yliluonnollisia voimia lainkaan, kun taas muun muassa Buffy Vampyyrintappaja, Luke Skywalker tai Beowulf ovat yliluonnollisia hahmoja, mutta heidän seikkailuistaan kertovat teokset eivät kuulu supersankarigenreen (Coogan 2009, 86).

Supersankarit ovat kiinteästi yhteydessä sarjakuvamediumiin, sillä supersankarisarjakuva on ainoa selvärajainen genre, joka on syntynyt sarjakuvan piirissä, eikä se ole juurikaan levinnyt muihin mediuimeihin muuten kuin adaptaatioina. Nekin muiden taiteenlajien supersankareita käsittelevät teokset, jotka eivät ole adaptaatioita, ovat usein jonkinasteisessa metafiktiivisessä suhteessa sarjakuvaan⁴. Supersankariseikkailu on myös kaupallisesti hyvin keskeinen sarjakuvagenre, ja Bentonin (1993, 174) mukaan yli puolet myydyistä sarjakuvalehdistä on 1960-luvun alkupuolelta lähtien edustanut supersankarisarjakuvaa. On tärkeää huomata, että supersankarit ovat ennen muuta amerikkalaisen sarjakuvan ilmiö, ja Bentonin mainitsema markkinaosuus koskee ainoastaan Yhdysvalloissa myytyä sarjakuvaa. Joka tapauksessa yhden kapea-alaisen genren näin huomattava valta-asema jonkun tietyn mediumin piirissä on hyvin harvinainen. Lajityypiltään *Watchmenin* voi siis katsoa kuuluvan sarjakuvan valtavirtaan, vaikka se onkin lajityyppiä uudistava ja joiltain kerronnan keinoiltaan epätavanomainen genrensä edustaja⁵.

Supersankarisarjakuva on aina Teräsmiehen ensimmäisestä seikkailusta lähtien ollut sävyltään opettavaista ja moralistista: sankarit ovat hyviä ja heidän vastustajansa pahoja, ja tarinan lopussa oikeus voittaa. Tarinoihin saattaa liittyä hankausta sankarin ja laillisen esivallan välillä – supersankarithan ovat periaatteessa omankädenoikeuteen turvautuvia lainsuojattomia, jollaisia ei demokraattisessa oikeusvaltiossa voisi hyväksyä – mutta kyse on tavallisesti eriasteisista väärinkäsityksistä. Ensimmäisessä seikkailussaan Teräsmies esimerkiksi pelastaa syyttömän naisen, jota uhkaa teloitus sähkötuolissa. Varhaiseen supersankarisarjakuvaan verrattuna esimerkiksi samaan aikaan julkaistujen kauhu- ja rikossarjakuvien asetelmat olivat monitahoisempia ja tarinoiden mo-

4 Esimerkiksi Jonathan Lethemin romaani *The Fortress of Solitude* (2003), M. Night Shyamalanin ohjaama elokuva *Unbreakable* (2000) ja Tim Kringin luoma tv-sarja *Heroes* (2006–2010).

5 Jotkut tutkijat, esimerkiksi Hilary Chute (2008, 456–457), ovat esittäneet autobiografisen sarjakuvan olevan dominoiva modernin sarjakuvan muoto, mutta väite on selvästi virheellinen. Chute viitanee joidenkin autobiografisten sarjakuvien saavuttamaan julkisuuteen yleisessä taidekeskustelussa: Art Spiegelmanin *Maus* voitti Pulitzer-palkinnon 1992, Joe Saccon *Palestine* American Book Awardin 1996 ja Marjane Satrapin *Persepoliista* tehty animaatioadaptaatio Cannesin elokuvafestivaalien tuomariston palkinnon 2007. Populaareihin genreihin (kuten supersankari- ja rikossarjakuva) kuuluvat teokset muodostavat kuitenkin kiistattomasti amerikkalaisen sarjakuvan valtavirran (Wolk 2007, 27; Sabin 1996, 177).

raali vahvemmin ambivalenttia (Sabin 1993, 149–154), mutta 1950-luvulla sarjakuvakustantajien käyttöön ottama itsesensuurijärjestelmä Comics Code hankaloitti varttuneemmille lukijoille suunnattujen teemojen käsittelyä ja lisäsi vastaavasti supersankarien osuutta markkinoista (Sabin 1993, 163).

Varhaisen supersankarisarjakuvan kohderyhmää olivat lapset ja nuoret, mutta 1960-luvulta lähtien teosten lukeminen yleistyi myös opiskelijoiden ja muiden nuorten aikuisten keskuudessa (Sabin 1993, 165), mikä vaikutti sarjakuvien sisällön kehittymiseen tulevana vuosikymmeninä. Supersankarisarjakuvien kuvakerronta muuttui graafisesti korkeatasoisemmaksi, ja juoneltaan monimutkaistuvat tarinat sisälsivät enemmän väkivaltaa, antisankareita sekä yhteiskunnallisia teemoja. Usein mainittuja virstanpylväitä supersankarisarjakuvan kehityksessä ovat muun muassa Dennis O’Neilin ja Neal Adamsin *Green Lantern/Green Arrow*, Chris Claremontin ja John Byrnen *X-Men*, Frank Millerin *Daredevil* sekä Alan Mooren, Stephen Bissetten ja John Totlebenin *Swamp Thing* (ks. esim. Lagerstedt 1991, 63–82; Sabin 1993, 77–78; Sabin 1996, 157–162; Morrison 2011, 145–188; Reynolds 1992, 84–95).

Yksikään näistä teoksista ei kuitenkaan kyseenalaistanut supersankarigenren varsin paradoksaalisia ja tietyssä mielessä lapsellisia peruslähtökohtia: miten samat henkilöt voivat seikkailla tarinoissa vuosikymmenestä toiseen ikääntymättä lainkaan⁶, ja miksi yliluonnollisen voimakkaat ihmiset ylipäättään käyttäisivät aikaansa taisteluun pikkurikollisia vastaan trikoot yllään. Nämä kysymykset ovat keskiössä sekä *Watchmen*issä että aiemmin mainitussa Frank Millerin Batman-minisarjassa *Dark Knight Returns*. Supersankareita tutkinut Geoff Klock (2002, 3) onkin nimennyt näiden kahden teoksen ilmestymisen genren kulminaatiopisteeksi, jossa supersankaritarinat muuttuvat ”itsensä tiedostavaksi kirjallisuudeksi”. Lausunto on ehkä hieman liioiteltu ja ”kirjallisuus” ylipäättään ongelmallinen termi kuvaamaan ”aikuisemman” sarjakuvan olemusta, mutta Klock osoittaa kuitenkin monografiassaan perusteellisesti, kuinka näiden kahden teoksen vaikutus näkyy 1980-luvun puolivälin jälkeen julkaistussa supersankarisarjakuvassa. Toisaalta on huomattava, että Moore ja Miller eivät keksineet tyhjästä kyseenalaistaa supersankarigenren oletuksia, vaan niihin liittyvää kriittistä pohdintaa oli esitetty eri yhteyksissä jo aiemmin. Walter Hudsick (2011, 14–16) mainitsee esimerkkeinä *MAD*-lehden parodiasarjakuvan *Superduperman!* (1953), science fiction -kirjailija Larry Nivenin ”Man of Steel, Woman of Kleenex” -esseen (1971) ja Robert Mayerin romaanin *Super-Folks*

6 Umberto Eco (1979, 114) on osuvasti huomauttanut, että Teräsmies-tarinoita ympäröi unenomaisessa tila, jossa sekä kulloinkin esitettävää seikkailua aiemmat että sitä myöhemmät seikkailut – joiden olemassaolo tiedostetaan jollain tasolla – ovat hyvin epäselviä, eikä tarinoiden ristiriitaisuuksiin kiinnitetä huomiota.

(1977). *Watchmen* ja *Dark Knight Returns* kuitenkin toivat tämän revisionistisen asenteen ensimmäisinä supersankarigenren valtavirtaan.

Watchmenin tarina alkaa supersankari Comedianin murhasta, jota Rorschach-niminen kovaotteinen sankari ryhtyy selvittämään. Teoksen nykyhetkessä suurin osa muista naamiosankareista on jo jäänyt eläkkeelle valtiovallan painostuksen seurauksena, mutta pian myös muut heistä joutuvat erilaisten hyökkäysten kohteiksi. Samaan aikaan itä- ja länsiblokin välinen kylmä sota näyttää kehittyvän vääjäämättä kohti tuhoisaa aseellista konfliktia. Murhamysteerin selvittämisen ympärille kehittyvän juonen dynamiikka on sinänsä samanlainen kuin supersankarisarjakuissa yleisesti, mutta sankarien historiaa valottavat takaumat ja tarinan erilaiset sivujuonteet paljastavat, että *Watchmenin* sankarit eroavat ratkaisevasti perinteisistä sarjakuvasankareista. Murhattu Comedian on Yhdysvaltain hallinnon likaisia töitä hoitava supersotilas, joka on syyllistynyt niin murhiin kuin kollegansa raiskausyritykseenkin. Murhaa selvittävä Rorschach seuraa puolestaan omaa mustavalkoista moraalikoodistoaan ja tappaa rikollisia surutta. Teoksen muita sankareita ovat ihmiskunnasta vieraantunut yli-ihminen Dr. Manhattan, tämän kanssa seurusteleva elämäänsä tyytymätön Silk Spectre, impotenssista ja yksinäisyydestä kärsivä Nite Owl sekä Ozymandias, ”maailman älykkäin mies”.

Lopulta Comedianin murhan selvittäminen johtaa siihen, että muut sankarit saavat tietää Ozymandiaan olevan kaiken takana. He saapuvat tämän Etelämantereella sijaitsevaan tukikohtaan kuitenkin liian myöhään. Ozymandias on jo ehtinyt toteuttaa todellisen suunnitelmansa: hän on aiheuttanut keskellä New Yorkia eräänlaisen teleportaatioreaktion, joka tappaa miljoonittain kaupungin asukkaita. Ozymandiaan suunnitelma on kuitenkin lopulta rationaalinen ja hänen tarkoituksensa omalla tavallaan vilpittömät. Hän lavastaa räjähdysten avaruusolentojen hyökkäykseksi, joka lopettaa kylmän sodan ja yhdistää ydinsodan partaalla tasapainoilevan ihmiskunnan yhteistä – joskin kuvitteellista – vihollista vastaan. Comedianin murhan ja muiden juonittelujen tavoite oli ainoastaan pelata muut sankarit pois Ozymandiaan tieltä.

Sarjakuva loppuu epävarmaan tilanteeseen. Sankarit sopivat keskenään pitävänsä Ozymandiaan teon salassa, sillä sen paljastuminen aloittaisi kylmän sodan uudelleen. Rorschach ei suostu kompromissiin, joten Dr. Manhattan tappaa hänet. Muiden tietämättä Rorschach on kuitenkin lähettänyt lukemansa oikeistolaislehden toimitukseen päiväkirjansa, josta totuus selviää. *Watchmenin* viimeisessä ruudussa lehden toimittaja on tarttumassa siihen, mikä vihjaa, ettei juoni pysy salassa, eikä saavutettu maailmanrauha välttämättä tule kestäväksi. Tarinan lopetus on kuitenkin avoin, eikä se määrittele tarkemmin, mitä seurauksia päiväkirjan paljastumisella lopulta on.

Watchmen sisältää paljon genretietoista leikkittelyä supersankarisarjakuvan geneerisillä piirteillä ja historialla. Lukijan, jolla ei ole kosketusta supersankarisarjakuvaan, on hankala tavoittaa osaa juonen nyansseista, vaikka teoksen pääasiallinen tarina sinänsä onkin ymmärrettävä. Varhaisemmista sarjakuvasankareista poiketen *Watchmenin* päähenkilöitä motivoivat oikeudentuntoa enemmän heidän henkilökohtaiset traumansa. Perinteistä supersankarikuvastoa kyseenalaistavat myös Dr. Manhattanin ja Silk Spectren sekä myöhemmin Nite Owlin ja Silk Spectren seksielämän ongelmat⁷, samoin kuin Dr. Manhattanin kyvyttömyys välittää ihmiskunnan kohtalosta. Myös monet *Watchmenin* supersankarien vaihtoehtohistorian yksityiskohdat, esimerkiksi vanhojen sankarien joutuminen kommunistivainoista tunnetun HUAC-komitean eteen 1950-luvulla sekä sankarien uuden sukupolven esiinmarssi hieman myöhemmin, ovat leikkittelyä faktuaalisen sarjakuvahistorian ilmiöllä – ne viittaavat sarjakuvien ja nuorisoriikollisuuden yhteyksiä tutkineeseen Yhdysvaltain senaatin komiteaan ja sarjakuvahistorioitsijoiden silver age -aikakaudeksi nimeämän ajanjakson alkuun, jolloin sarjakuvasankarit uudistuivat (ks. tarkemmin esim. Hudsick 2011, 18–20).

Watchmenin kompleksinen juoni, ei-konventionaaliset henkilöhahmot ja perinteistä supersankarikuvastoa kyseenalaistavat teemat ovat saaneet teosta tarkastelevat tutkijat kiinnittämään huomionsa suurimmaksi osaksi sen tarinaan – sanan narratologisessa merkityksessä. Narratologiassa eli kertomuksen teoriassa lähtökohtana on eron tekeminen kertomuksen sisällön ja sen kertomisen, esittämisen ja välittämisen strategioiden välille. Edellä kuvattu *Watchmenin* tarina on vain toinen puoli teoksesta. Sarjakuva on mielenkiintoinen myös kerronnan keinojensa takia.

Jotkut *Watchmenin* kerronnan keinoista ovat kohosteisen itsetietoisia, ja ne kiinnittävät huomiota teoksen omaan sarjakuvallisuuteen. Douglas Wolk (2007, 242) kirjoittaa ”look-at-me-I’m-a-comic-book”-kerrontastrategioista: sarjakuvassa seurataan useaan otteeseen rinnakkain useampaa tapahtumakulkua siten että ruudun kuva liittyy yhteen ja ruudussa näkyvät tekstifragmentit toiseen jatkuu. Tämä kerronnan kerrosten limittyminen luo useisiin tilanteisiin erilaisia kaksoismerkityksiä. Vieläkin selkeämpi metafiktiivinen elementti on *Watchmenin* sisältämä sarjakuva sarjakuvassa. Eräs teoksen sivuhenkilö esitetään lukemassa sarjakuvalehteä, jonka ruudut limittyvät *Watchmenin* ensisijaista tarinaa kertoviin ruutuihin, ja merirosvoista kertovan sarjakuvalehden brutaalista tarinasta muodostuu selvä vastinpari *Watchmenin* sankarien ponnistuksille.

7 Perinteisillä supersankareilla ei sarjakuvista päätellen ollut seksielämää lainkaan – huolimatta siitä, että heillä oli seurustelukumppaneita ja lapsia. Siitä huolimatta supersankarisarjakuvien kuvasto on kuitenkin usein vahvasti seksuaalisesti väritynyttä, mikä näkyy esimerkiksi sarjakuvien tavasta kuvata naisia (Reynolds 1992, 34).

Dave Gibbonsin piirrostyylillä on *Watchmen*issä hyvin yksityiskohtainen. Ruudut ovat täynnä erilaisia vihjeitä ja tiedonmurusia, esimerkiksi sanomalehtien otsikoita, jotka syventävät tarinamaailman ilmiöitä. Monesti ne ovat vain taustaa ruutusekvenssissä seurattaville ensisijaisille tapahtumille, eikä vähemmän tarkkaavainen lukija tule välttämättä edes huomanneeksi kuin murto-osan niistä. Tietyt esineet ja asiat myös toistuvat läpi teoksen ja muuttuvat teoksen pahaenteisen ilmapiirin merkittäviksi. Tällaisia elementtejä ovat muun muassa keskiyötä lähestyvä kello, vereen tahriintunut hymynaamarintamerkki ja toisiaan syleilevän pariskunnan siluettia esittävä graffiti, joka jäljittelee Hiroshimasta löydettyä räjähdysjälkeä.

Watchmen noudattaa säännöllistä 3×3-ruutukaavaa. Suurimmalla osalla sivuista on yhdeksän yhtä suurta ruutua, ja kun Moore ja Gibbons käyttävät erikokoisia ruutuja, nekin ovat selkeässä suhteessa kerrontaa hallitsevaan ruudukkoon. Esimerkiksi joissain unijaksoissa ne ovat puolikkaan standardiruudun kokoisia ja joissain suurempaa kuva-alaa vaativissa tapauksissa kahden, neljän, kuuden tai yhdeksän ruudun – eli koko sivun – kokoisia. Säännöllinen ruutukaava vaikuttaa teoksen kerrontaan ja lukemiseen monella tasolla. Staattisuutensa takia se muuttuu jossain mielessä läpinäkyväksi ja ohjaa lukijan kaiken huomion kerronnan muodollisista piirteistä ruutujen sisältöön. Toisaalta se myös helpottaa elokuvan kamera-ajojen muistuttavien ruutusekvenssien toteuttamista sekä mahdollistaa kahden eri tapahtumakulun esittämisen rinnakkain helposti seurattavassa muodossa. *Watchmen*in kuvakerrontaan liittyy eräitä monimutkaisia rakenteellisia kokeiluja, joista kuuluisin lienee viidennen luvun peilirakenne: koko luku on rakennettu siten, että jokaisella ruudulla on luvun vastakkaisella puolella peilikuva, jossa esiintyy samoja henkilöitä, muotoja ja esineitä. Kun lähes jokainen sarjakuvan ruutu on samankokoinen ja samanmuotoinen, on myös samojen ruutujen esittäminen useaan kertaan helpompaa toteuttaa.

Vaihtoehtohistorian autenttisuutta rakennetaan *Watchmen*issä myös yhdistelemällä sarjakuvaan muita tekstejä. Viimeistä lukuun ottamatta jokainen sarjan lehti päättyy muutaman sivun mittaiseen materiaaliliitteeseen. Sivut esittävät katkelmia erilaisista teoksen maailmaan kuuluvista dokumenteista, esimerkiksi eläkkeelle jääneen ensimmäisen sukupolven supersankarin omaelämäkerrasta, merirosvosarjakuvan kehitystä valottavasta sarjakuvahistoriikista, lehtiartikkeleista ja teoksen päähenkilöiden henkilökohtaisista papereista.

Kaikki nämä ovat kerronnan keinoja, joiden toistaminen luontevalla tavalla jossain toisessa mediussa kuin sarjakuvassa olisi joko täysin mahdotonta tai hyvin haasteellista. Sinänsä esimerkiksi *Watchmen*in kuvan ja tekstin epätahtisuuteen liittyvät kerrontaratkaisut on teoriassa mahdollista

siirtää johonkin toiseen kaksikanavaiseen mediumiin, vaikkapa elokuvaan, jossa kuva ja ääniraita voivat seurata eri tarinoita. Elokuvasa katselukokemus asettaa kuitenkin reunaehdoja tällaisen rakenteen käytölle, sillä elokuvan katsoja ei voi itse valita etenemisnopeuttaan. Sarjakuvassa sen sijaan lukija voi varmistua, että on sisäistänyt ruudun sisältämän informaation ennen siirtymistään seuraavaan ruutuun. Edeltäviin ruutuihin on myös mahdollista palata vaivattomasti ja ruutusekvenssin voi lukea uudestaan, jos luenta ei vaikuta tuottavan tyydyttävää tulkintaa. *Watchmeniä* pidettiin pitkään filmaamiskelvottomana teoksena (ks. esim. Gilliam 2003, 9 tai MacMillan 2009), kunnes Zack Snyderin ohjaama adaptaatio ilmestyi vuonna 2009. Vaikka tarinan ydinkohtien siirtäminen valkokankaalle lopulta onnistuikin, elokuvan ja alkuperäisteoksen kerronta perustuu varsin erilaisiin tarinan välittämisen strategioihin.

1.2 Varhaisempi tutkimus

Watchmenillä on itsestään selvä asema sarjakuvan kaanonissa, ja siitä on kirjoitettu paljon. Teos mainitaan käytännöllisesti katsoen kaikissa sarjakuvan historian kokonaisesityksissä (ks. esim. Sabin 1993, 88–89; Sabin 1996, 162–165; Herkman 1996, 22 tai Hänninen & Kempainen 1994, 45) sekä supersankarigenren kehitystä kuvaavissa teoksissa (ks. esim. Reynolds 1992, 105–118, Lagerstedt 1991, 88–89; Klock 2002, 62–76; Kaveney 2008, 119–138 tai Morrison 2011, 195–206). Sen lisäksi *Watchmeniin* viitataan monissa sellaisissakin sarjakuvaa käsittelevissä kirjoissa, jotka eivät keskity sarjakuvan historiaan, vaan tarkastelevat enemmänkin sarjakuvan ilmaisutapoja (ks. esim. Herkman 1998, 56–57, 114; Groensteen 152–155; Wolk 2007, 13–14 tai Sabin 1996, 8). Näissä teoksissa se toimii useimmiten esimerkkinä, jonka avulla havainnollistetaan monitasoista kerrontaa tai toistuvien symbolien käyttöä.

Watchmenistä on julkaistu myös useita artikkeleita sarjakuvatutkimukseen sekä laajempaan populaarikulttuurin tutkimukseen keskittyvissä julkaisuissa. Artikkelien määrä on 2000-luvulla alkanut lisääntyä, kun sarjakuvatutkimus on kehittynyt akateemisenä oppialana. Asiaan lienee vaikuttanut myös elokuva-adaptaation ilmestyminen, joka nosti *Watchmen* takaisin myyntilistoille ja kulttuurikeskustelun kohteeksi.

Bryan D. Dietrich (2009) käsittelee artikkelissaan *Watchmenin* kuvakerronnassa usein toistuvaa lävistetyn silmän motiivia ja sen symbolisia ulottuvuuksia. Motiiveja on tarkastellut myös Essi Varis (2010), joka keskittyy hymynaamamerkin, kellotaulun ja symmetrian merkityksiin. Brandy Ball Blake (2010) lukee teosta traumafiktiona, ja Brent Fishbaugh (1998) tarkastelee *Watchmenin* henkilöähah-

moja eri tieteenalojen personifikaatioina. Roger Whitson (2006) kirjoittaa teoksen symmetrisistä rakenteista ja niiden yhteyksistä William Blakeen. Iain Thomson (2005) lähestyy artikkelissaan *Watchmeniä* eri eksistentiaalistifilosofien sankaruuteen kytkeytyvien ajatusten näkökulmasta ja Spiros Xenos (2005) spatiaalisten lukutapojen kautta. Silke Horstkotten ja Nancy Pedrin (2011) artikkelissa sarjakuvan fokalisaatiosta *Watchmen* on keskeinen esimerkkiteksti. Suomessa *Watchmeniä* on käsitellyt myös Markku Soikkeli (1996) kulttuurin karikatyyrejä käsittelevässä artikkelissaan.

Yhteiskunnallisemmin suuntautuneen populaarikulttuurin tutkimuksen piirissä Jamie A. Hughes (2006) on käsitellyt *Watchmenin* supersankareita ja ideologiaa ja Matthew Wolf-Meyer (2003) puolestaan supersankarisarjakuvan utopioita sekä niitä rajoittavaa lukijoiden fanikulttuurin konservatiivisuutta. Paul Petrovic (2011) vertailee toisiinsa *Watchmen*-sarjakuvan ja Snyderin elokuva-adaptaation täysin erilaista naiskuvaa. *Watchmeniä* on myös sivuttu artikkeleissa, jotka käsittelevät laajemmin Alan Mooren tuotannon teemoja. Mark Bernard ja James Bucky Carter (2004) pyrkivät osoittamaan, että neljännen ulottuvuuden teema on keskeinen Alan Mooren tuotannossa. Sean Carneylle (2006) Mooren teoksia yhdistää historian problematisointi.

Watchmeniä tarkastelevia tekstejä on julkaistu myös kahdessa artikkelikokoelmassa: Richard Bensamin toimittamassa *Minutes to Midnight* -teoksessa (2011) sekä Mark D. Whiten toimittamassa *Watchmen and Philosophy. A Rorschach Test* -kokoelmassa (2009). Ensimmäinen sisältää tekstejä vaihtelevista näkökulmista aina musiikista (Borsellino 2011) *Watchmen*-roolipeliin (Callahan 2011) ja *Watchmenin* sankarien juurista (Hudsick 2011; Phillips 2011) Raymond Chandlerin jännitystarinamäärittelyihin (Nevett 2011). Jälkimmäinen keskittyy enemmän filosofisiin ulottuvuuksiin.

Lähemmäs *Watchmenin* kerrontaa päästään Sara J. Van Nessin lyhyessä monografiassa *Watchmen as Literature* (2010), jossa teosta käsitellään useista hyvin erilaisista näkökulmista. Van Ness tarkastelee sarjakuvailmaisua Will Eisnerin ja Scott McCloudin ajatusten pohjalta sekä purkaa lyhyesti joi-tain *Watchmenin* kerronnan piirteitä Gérard Genetten ja Ferdinand de Saussuren käsitteiden avulla. Sen jälkeen hän syventyy käsittelemään supersankarigenren stereotyyppien problematisoimista ja teoksen sankaripositioita. Viimeinen luku käsittelee Snyderin elokuva-adaptaation vastaanottoa.

Syvämmälle kerrontaan pureutuu Mervi Miettinen englantilaisen filologian pro gradu -työssään *Framing A Fearful Symmetry* (2006), joka tarkastelee yksinomaan teoksen narratologisia ulottuvuuksia. Miettinen ei juurikaan syvenny *Watchmenin* monisyiseen sankaruustematiikkaan, joten hänen teoksen kerrontaan liittyvä analyysinsä on huomattavasti Van Nessiä tarkempaa. Siitä huolimatta

myös Miettisen tutkimuksessa tutkimuskohteen rajausta on niin laava, ettei työn puitteissa ole ollut mahdollista keskittyä yksityiskohtiin, vaan hän ohittaa monet tarkemmankin tutkimuksen arvoiset *Watchmenin* kerrontaratkaisut kohtalaisen suppean käsittelyn jälkeen.

Tässä tutkimuksessa käsittelemiäni *Watchmenin* toistuvia ruutuja ovat sivunneet Blake, Soikkeli sekä Horstkotte ja Pedri, joiden luennat poikkeavat jonkin verran toisistaan. *Watchmeniä* traumafiktiona tarkasteleva Blake (2010, 4) pitää toistuvia ruutuja osoituksena ruututoistoa sisältävien jaksosten keskushenkilöiden – ennen muuta Dr. Manhattanin – psyykkisistä ongelmista. Soikkeli (1996, 137) puolestaan esittää, että ruudut alkavat toistuessaan toimia kerronnan osana olemisen sijasta ikonisina merkkeinä ihmisen luonteesta. Soikkeli toteaa tämän tulkinnan artikkelissaan lyhyesti eikä juurikaan perustele näkemystään. On syytä panna merkille, että Blake puhuu erityisesti selkeiden keskushenkilöiden kautta fokalisoitujen *Watchmenin* jaksosten toistuvista ruuduista, kun taas Soikkelin esimerkki on Comedianin murhasekvenssistä, jossa kerrontarakente on huomattavasti problemaattisempi. Käsittelem näitä kahta toistuvien ruutujen luokkaa erikseen tämän tutkimuksen luvuissa 3 ja 4.

Lähtökohtaisesti olen jossain määrin eri mieltä molempien tutkijoiden kanssa ja katson, että heidän esittämänsä tulkinnat antavat liian yksipuolisen kuvan teoksen toistuvia ruutuja sisältävien kohtausten monimutkaisista kerrontastrategioista. Teoksen Dr. Manhattanin havaintoihin keskittyviä osia on mahdollista lukea traumafiktiona, kuten Blake tekee, mutta myös muut luennat ovat mahdollisia ja teoksen kokonaisuuden kannalta luontevampiakin. Ruututoiston ja Dr. Manhattanin kognitioiden yhteys on yhtä kaikki mielenkiintoinen osa *Watchmenin* kerrontaa. Sen sijaan Soikkelin näkemys, jonka mukaan toistuvat ruudut ”eivät olekaan enää osa kerrontaa, vaan toimivat ikonisina merkkeinä”, on tällä tavoin ilmaistuna vähintäänkin ongelmallinen sarjakuvakerronnan mekaniikan näkökulmasta. Mielestäni ei ole perusteltua esittää toistuvien ruutujen olevan irrallaan teoksen kerronnasta vaan paremminkin monimutkaistavan kerrontarakenteita. Siinä Soikkeli on varmasti oikeassa, että ruudun toistuminen lataa siihen uusia merkityksiä – mitä nämä merkitykset sitten ovat, on vaikeampi kysymys.

Horstkotten ja Pedrin (2011) artikkeli sarjakuvan fokalisaatiosta käyttää *Watchmeniä* yhtenä kolmesta esimerkkitekstistään, ja siinä tutkijat keskittyvät pelkästään Comedianin murhasekvenssin tulkintaan fokalisaation näkökulmasta. Horstkotten ja Pedrin johtopäätös – se, että fokalisaatiossa tapahtuu muutoksia, vaikka ruutujen visuaalinen sisältö säilyy samana – on samansuuntainen kuin oma luentani luvussa 4. Horstkotte ja Pedri päätyvät kuitenkin pitämään fokalisaation siirtymiä

hyvin selvärajaisina ja yksiselitteisinä. Heidän näkemyksensä jättää nähdäkseni huomiotta joitain sarjakuvakerronnan fokalisaation monitulkintaisuuteen ja -äänisyyteen liittyviä piirteitä, ja sitä on mahdollista problematisoida.

Voidaan siis todeta, ettei yksinomaan toistuviin ruutuihin keskittyvää tutkimusta *Watchmenistä* ole aikaisemmin tehty – huolimatta siitä että se on sekä keskeinen kerronnan tehokeino eräässä länsimaisen sarjakuvakaanonin tunnustetuimmassa teoksessa että myös yksi sarjakuvakerronnan mediumispesifi merkitysten luonnin strategia.

1.3 Teoreettinen viitekehys ja tutkimuskysymykset

Analysoin tässä tutkielmassa erästä *Watchmenin* kerronnan keinoa, toistuvia ruutuja, joten työn teoreettisena viitekehysenä toimii sarjakuvanarratologia, sarjakuvakerronnan tutkimus. Käsitteessä yhdistyvät sarjakuvatutkimus ja narratologia, joista ensimmäinen on suhteellisen nuori ja joiltain osin vielä jäsentymässä oleva oppiala ja jälkimmäinen puolestaan vakiintunut kulttuurintutkimuksen suuntaus. Sarjakuvatutkimuksen ja narratologian yhteyksiä on syytä hieman eritellä ennen etenemistä tutkimuskysymyksiin ja varsinaiseen analyysiin.

Sarjakuvatutkimus on osittain ei-akateemista ja huomattava osa siitä koostuu sarjakuvantekijöiden, fanien ja journalistien kirjoituksista (Herkman 1996, 24), mikä on johtanut siihen, ettei se ole ollut yleisluonteeltaan kovinkaan teoreettista. Tilanne on viime vuosina alkanut muuttua, mutta mitään yhtenäistä sarjakuvakerronnan teoriaa ei ole olemassa, vaan sarjakuvatutkimus on luonteeltaan hyvin moni-ilmeistä ja poikkitieteellistä.

Narratologia sen sijaan perustuu erilaisille luokitteluille ja raskaille käsitteille, joita eri narratologit ovat määritelleet osittain toisistaan poikkeavilla tavoilla (Tammi 1992, 190). Narratologia on myös kokenut historiansa aikana opillisia siirtymiä, ja tieteenala jaetaan usein klassiseen (tai strukturalistiseen) ja jälkiklassiseen narratologiaan (ks. esim. Herman 2005, 571–576; Herman & Vervaeck 2005, 450–451). Jälkimmäisessä useista erilaisista tutkimussuunnista koostuvassa heterogeenisessä koulukunnassa painottuvat enemmän muun muassa kontekstit ja lukijan rooli, eikä siinä pyritäkään enää määrittelemään kaikkia kertomuksia määritteleviä lainalaisuuksia. Käsitteiden narratologian tutkimuskohteesta on myös laajentunut, ja uudemman polven tutkijat ovat osoittaneet mielenkiintoa eri mediumien – muiden muassa sarjakuvan – kerrontarakenteita kohtaan. (Herman & Vervaeck 2005, 450; Phelan & Rabinowitz 2005, 1–2; Fludernik 2005, 48.)

Syvällisemmin sarjakuvaa on alettu tarkastella narratologisten teorioiden kautta verrattain myöhään, joten tutkijoilla on valittavanaan narratologian historiasta monenlaisia toisistaan poikkeavia malleja. Tämä on johtanut siihen, että nähdäkseni laajimpia systeemejä sarjakuvakerronnan jäsenyksiksi esittäneet Juha Herkman ja Pascal Lefèvre ovat päätyneet toisistaan rajusti poikkeaviin käsitejärjestelmiin. Esittelen heidän mallinsa tarkemmin tämän luvun päätteeksi. Sitä ennen käsitelen varhaisen sarjakuvatutkimuksen ja narratologian keskeisiä jäsenyksiä ja käsitteitä, jotka ovat keskeisiä tämän tutkimuksen kannalta.

Sarjakuvatutkimuksen kentällä kaksi sarjakuvataiteilijoiden kirjoittamaa teosta – Will Eisnerin *Comics & Sequential Art* (1985) sekä Scott McCloudin *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) – ovat saavuttaneet kiistattoman aseman mediumin luonnetta kuvaavina perusteoksina (Herkman 1996, 31; Ewert 2005, 72). Eisner tarkastelee muun muassa ruutujen koon, muodon, rajauksen ja perspektiivien vaikutuksia, tekstin käsittelyä graafisena elementtinä sekä ajan esittämistä sarjakuvassa. Siinä missä Eisnerin teos käsittelee sarjakuvakerrontaa etupäässä hänen omien sarjakuviansa kautta ja sarjakuvan luomisprosessia tekijän näkökulmasta, keskittyy McCloudin sarjakuvamuotoinen teos enemmän sarjakuvakerronnan yleispätevien lainalaisuuksien tunnistamiseen. Hän käsittelee erityisesti visuaalisia ajan esittämisen strategioita, eri piirrostylejä, kuvan ja sanan yhdistelmiä sekä ruutusiirtymiä, joista kahdesta viimeksi mainitusta hän muotoilee selkeät typologiat. McCloud (1993, 63–67) esittelee teoksessaan myös käsitteen *closure* (suom. täydentäminen⁸), jolla hän viittaa sarjakuvan ruudut yhdistävään lukijan mentaaliseen prosessiin. McCloud pitää tätä täydentämisprosessia niin keskeisenä sarjakuvan mekaniikalle, että hän nimittää sitä sarjakuvan kieliopiksi. Eisnerin ja McCloudin teoksia on mahdotonta ohittaa sarjakuvatutkimuksen kentällä, vaikka ne eivät linkity kovinkaan vahvasti muuhun kulttuurintutkimukseen, ja erityisesti joitain McCloudin typologioista on mahdollista yksinkertaistaa, kuten Juha Herkman on tehnyt 1990-luvun lopulla ilmestyneessä aiempaa sarjakuvatutkimusta syntetisoivassa teoksessaan *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Hänen monografian ensimmäinen osa paneutuu sarjakuvan kieleen: kuvan ja sanan suhteeseen, sarjakuvasemiotiikkaan ja sarjakuvanarratologiaan, jonka käsittelyyn Herkman soveltaa aineksia strukturalistisesta narratologiasta.

Klassinen narratologia sai innoituksensa strukturalistisesta kielitieteestä, jossa merkit jaetaan merkittyihin ja merkitsijöihin. Vastaavasti klassisessa narratologiassa on keskeistä erottaa kertomuksen sisältämä *tarina* sen kertomisen tai esittämisen tavasta (Shen 2005, 566), jota eri teoreetikot ovat

8 Termin käänös on Jukka Heiskasen suomennoksesta.

kutsuneet muun muassa *tekstiksi*. Tarina on kertomuksen kuvaamien tapahtumien jatkumo ja teksti diskurssi, joka esittää nämä tapahtumat kielellisesti (Rimmon-Kenan 1991, 9). Näiden käsitteiden rinnalle kolmanneksi kertomuksen aspektiksi jotkut narratologit nostavat *kerronnan* (ks. esim. Genette 1980, 27; Rimmon-Kenan 1991, 10), sillä kertovasta tekstistä on aina mahdollista jäljittää jonkinlainen puhuja tai kertoja, joka verbaalisen esityksen tuottaa.

Keskeisin strukturalistisen narratologian paradigma sai alkunsa ranskalaisen Gérard Genetten vuonna 1972 julkaistusta teoksesta (Fludernik 2005, 39), jossa hän määritteli joukon keskeisiä narratologisia käsitteitä – tarinan, tekstin ja kerronnan lisäksi hän esitteli muun muassa kertomuksen temporaalirakenteiden erittelyyn järjestyksen, keston ja frekvenssin käsitteet. Näistä erityisesti tapahtumien määrän suhteita tekstin ja tarinan välillä kuvaava frekvenssi on tämän tutkielman kannalta tärkeä, sillä se tarjoaa teoreettisen työkalun toisteisuuden käsittelyyn.

Genette oli kuitenkin kiinnostunut yksinomaan kirjallisuudesta, joten hän keskittyi ainoastaan kielellisesti välitettyjen kertomusten rakenteiden analyysiin. Myöhemmät teoreetikot – muun muassa Seymour Chatman ja Mieke Bal – ovat sittemmin laajentaneet narratologisia teorioita kattamaan myös muut kertomusten esittämiseen soveltuvat mediumit elokuvasta draamaan ja maalaustaiteeseen (Fludernik 2005, 42). Myös jotkut Genetteä edeltäneet narratologisia sisältöjä hahmotelleet ajattelijat olivat kirjoittaneet tarpeesta tutkia kaikkia kertomuksia määrittäviä rakenteita mediumista riippumatta, ja ajatuksen olivat tuoneet 1960-luvun puolivälissä esiin esimerkiksi Claude Bremond ja Roland Barthes (Ryan 2005, 288). Kun näkökulma laajenee proosakirjallisuudesta ja suullisista kertomuksista kaikkiin kuviteltavissa oleviin kerronnan muotoihin, on mielekkäämpää puhua tekstin sijaan *diskurssista*, kun tarkoitetaan esitystä, joka tarinan välittää. Tarinan ja diskurssin suhdetta on kehitelty pidemmälle erityisesti Seymour Chatman, jonka teos *Story and Discourse* (1978) tarkastelee kirjallisuudelle ja elokuvalla yhteisiä kertovia rakenteita. Hänen teoriansa ei kuitenkaan rajoitu näihin ilmaisumuotoihin, vaan sen lähtökohtana on tarinoiden esittäminen minkä tahansa mediumin avulla. Chatman (1978, 37–41) tarkastelee teoksensa esipuheessa myös sarjakuvastriippiä esimerkkinä kuvallisesta kerronnasta.

Tarinan ja diskurssin erottaminen narratologiassa liittyy myös tutkimuskohteen määrittelyyn. Klassinen narratologia on ennen kaikkea diskurssin toimintamekanismien – ei tarinan – tutkimusta (Genette 1980, 27; Chatman 1978, 18). Chatman (1978, 22–27) esittää hienosyisen jaottelun, jossa tarina ja diskurssi jaetaan semioottisessa nelikentässä vielä pienempiin osiin. Tässä jaottelussa diskurssi jakautuu kahtia kaikille kertomuksille yhteiseen kertomuksen välittämisen strukturiin ja

kertomuksen välittämiseen soveltuvan mediumin ominaisuuksiin. Chatmanille keskeistä on määrittellä ensiksi mainittua, mutta sarjakuvadiskurssin ominaisuuksia tutkivan sarjakuvanarratologian kannalta on olennaisempaa keskittyä jälkimmäiseen.

Juha Herkman hahmottelee sarjakuvakerronnan analyysiin sopivia käsitteitä juuri Genetten ja Chatmanin teorioiden pohjalta. Hän hylkää diskurssin käsitteen sillä perusteella, että foucault’lainen diskurssianalyysi on laajentanut käsitteen merkitystä narratogisesta käytöstä poikkeaviin suuntiin. Diskurssin tilalle Herkman nostaa Genetten ja Shlomith Rimmon-Kenanin käyttämän termin kerronta, jonka hän määrittelee yksinkertaisesti tarinan kertomisen tavoiksi sarjakuvassa. (Herkman 1998, 115.) Tässä Herkmanin hahmottelemassa käsiteparissa (tarina–kerronta) on kuitenkin tiettyjä heikkouksia, jotka juontuvat hänen kommentoimiensa teorioiden ongelmallisesta tulkinnasta. Herkman korvaa diskurssin kerronnalla pysähtymättä tarkastelemaan merkitystä, joka kerronnan käsitteellä Genetten ja Rimmon-Kenanin mallissa on. Se merkitsee heille diskurssin tuottamisen prosessia (Genette 1980, 27; Rimmon-Kenan 1991, 10), johon keskittymällä voidaan tarkastella esimerkiksi kysymyksiä kertomisen aktin ajasta ja kerronnan eri tasoista (Genette 1980, 212–262; Rimmon-Kenan 1991, 110–134). Kuten Genette (1980, 28) painottaa, lukija pääsee sekä tarinaan että kerrontaan käsiksi vain epäsuorasti diskurssin kautta. Genetten ja Rimmon-Kenanin kerronta ei siis poista diskurssin käsitteen käyttökelpoisuutta Herkmanin esittämällä tavalla.

Ongelma tulee näkyviin, kun Herkman (1998, 120) käsittelee kertomusten temporaalisia suhteita. Hän esittelee Genetten teorian pohjalta järjestystä, kestoa ja frekvenssiä ottamatta huomioon sitä, että Genetten (1980, 29) teoriassa nämä käsitteet merkitsevät aikasuhteiden eroja tarinan ja *diskurssin* välillä. Jos sarjakuvakerronnan analyysin sanavarastosta eliminoidaan kokonaan diskurssin käsite, katoaisi samalla teoreettinen pohja myös näiden ilmiöiden tarkastelulta. Sinänsä Herkman käyttää kerronnan käsitettä samalla tavoin kuin tarinan ja diskurssin jaottelun piirissä operoivat narratologit diskurssia, joten siinä mielessä hänen sarjakuvanarratologian mallinsa on samalla aallonpituudella strukturalistisen narratologian kanssa. Puhe yhden Genetten kertomuksen aspektin korvaamisesta toisella on kuitenkin omiaan aiheuttamaan käsitteellisiä sekaannuksia.

Belgialainen Pascal Lefèvre on puolestaan kehittänyt sarjakuvakerronnan terminologiaa elokuvatutkija David Bordwellin teorioiden pohjalta. Lefèvren avainkäsitteet ovat tyyli, fabula ja sjuzet, joista kaksi jälkimmäistä ovat peräisin strukturalisteja varhaisempien venäläisten formalistien tekemästä tarinan (fabula) ja juonen (sjuzet) tason erottelusta kertomuksissa. Lefèvre (2011, 15) määrittelee

fabulan kertomuksessa esitettyjen tapahtumien jatkumoksi ja sjuzetin diskursiiviseksi vihjeiksi, joiden avulla lukija rakentaa tämän jatkumon.

Fabulasta ja sjuzetista Lefèvre (2011, 31) erottaa vielä tyylin, joka koostuu sarjakuvan tapauksessa piirrostyylistä, ruutujen ja sivujen sommittelusta sekä typografiasta. Taustalla on David Bordwellin (1985, 50) elokuvakerronnan teoria, jossa tyyli määritellään ”systemaattiseksi elokuvan ilmaisukeinojen käytöksi”. Bordwellin mallissa sjuzet käsittää elokuvan dramaturgiset prosessit, esimerkiksi kohtausten ja juonenkäänteiden jäsentämisen, kun taas tyylin aluetta ovat sen tekniset ulottuvuudet, esimerkiksi *mise-en-scène* ja leikkaukset (Bordwell 1985, 50). Tässä yhteydessä tyyli merkitsee siis elokuvakerronnan yhteydessä elokuvamediumiin sidoksissa olevia esittämisen tapoja, jotka sarjakuvateoksen analyysin yhteydessä ovat luonnollisesti erilaiset.

Bordwellin (2008, 98) mukaan hänen valitsemansa käsitteet ovat tarina–diskurssi-paria käyttökelpoisemmat, sillä on hyödyllistä erottaa toisistaan diskurssin tasot, jotka liittyvät fabulan tai tarinan uudelleenjäsentämiseen (sjuzet) ja käytetyn ilmaisukielen pintarakenteeseen (tyyli). Tarkalleen ottaen tämäkään strukturalistisen narratologian jäsenysten kritiikki ei ole täysin perusteltu, sillä esimerkiksi Seymour Chatman erottelee aiemmin esitetyllä tavalla nelikentässä diskurssista kaksi puolta, joista toisen voi katsoa vastaavan Bordwellin mediasidonnaisia esittämistapoja. Toinen Chatmanin (1978, 22) hahmottelemista kategorioista on sen sijaan huomattavasti Bordwellin sjuzetia laajempi, sillä se sisältää tarinan aikatasojen järjestelyn lisäksi myös kertojaan (tai ei-kielellisten mediumien tapauksessa esittäjään) ja kerronnan näkökulmaan liittyvän problematiikan. Sekä Chatman (1978, 22) että Bordwell (1985, 50) tosin katsovat näiden kertomuksen tasojen olevan sidoksissa toisiinsa ja vaikuttavan yhdessä tarinan välittämiseen.

Lefèvren Bordwellin teoriasta lainaamat sjuzetin, fabulan ja tyylin käsitteet eivät siis tuo klassisen narratologian jäsennyksiin varsinaisesti mitään uutta. Ennemminkin niiden voi ajatella kääntävän kelloa taaksepäin, sillä Bordwell on puolestaan lainannut ne venäläisen formalismin koulukunnan edustajilta, joiden jäsennyksiä strukturalistinen narratologia jalosti paremmin kertomusten analyysiin sopiviksi. Toisaalta Bordwell on kyllä genetteläisestä narratologian saavutuksista selvästi tietoinen, ja hän esittelee osana elokuvakerronnan malliaan myös esimerkiksi Genetten teoretisoimat järjestyksen, keston ja frekvenssin, vaikka määrittelee ne fabulan ja sjuzetin käsitteiden avulla (Bordwell 1985, 77–88; Bordwell & Thompson 1997, 96–98).

Strukturalistisesti orientoituneista narratologeista varsinkin Seymour Chatman on muotoillut käsitteensä sopimaan eri mediumien kautta kerrottujen kertomusten erittelyyn, joten hänen teoriansa

tarjoaa hyvät lähtökohdat myös sarjakuvan tarkastelulle. Genetten ja muiden kirjallisten kertomusten kerrontaa tutkineiden narratologioiden käsitteet – esimerkiksi frekvenssi, fokalisaatio, näkökulma ja kertoja – on myös helpompi suhteuttaa Chatmanin terminologiaan kuin Lefèvren ja Bordwellin malliin. Niinpä katson, että myös sarjakuvakerronnan tulkinnassa on syytä lähteä liikkeelle ennemmin tarinan ja diskurssin kuin fabulan, sjuzetin ja tyylin kaltaisista käsitteistä. Ainakaan toistaiseksi bordwelliläinen termistö ei ole nähdäkseni vakiintunut käyttöön, vaan esimerkiksi tuoreemmassa sarjakuvan fokalisaatiota käsittelevässä tutkimuksessa (esim. Horstkotte & Pedri 2011; Mikkonen 2012) sarjakuvakerrontaa lähestytään Genetten ja Chatmanin käyttämistä jaotteluista käsin. Se on toisaalta välttämätöntäkin, koska Bordwell (1985, 62) ei kelpuuta teoriansa osaksi kertojan käsitettä, jota voi ajatella fokalisaation – kertojan äänen suodattumisen henkilöahmon (tai kertojan oman) näkökulman kautta – välttämättömänä edellytyksenä.

Herkmanin ja Lefèvren ohella kolmantena esimerkkinä narratologian perusjäsenysten soveltamisesta sarjakuvaan on syytä mainita vielä Erin McGlothlinin (2003) analyysi Art Spiegelmanin *Maus*-sarjakuvan kerronnan tasoista. Hän erottaa *Mausin* tarinasta kolme sisäkkäistä kertomusta tai kertovaa tasoa, joiden dynamiikan hän katsoo muistuttavan Genetten määrittelemiä tarinan, diskurssin ja kerronnan aspekteja. McGlothlinin (2003, 181–182) luennassa Art Spiegelmanin isän Vladekin kokemukset toisen maailmansodan aikana ja sitä ennen vastaavat tarinaa, isän ja pojan ”nykyhetkessä” tapahtuvat keskustelut vastaavat diskurssia, kun taas kerrontaa vastaavat *Mausin* metatason jaksot, joissa Spiegelman piirtää itsensä ihmiseksi ja kertoo sarjakuvan tekoprosessista.

McGlothlinin luenta on mielenkiintoinen klassisen narratologian terminologian sovellus, vaikka hän käyttääkin Genetten käsitteitä ”väärin”. Tarinan, diskurssin ja kerronnan ei ole tarkoitus olla teoksesta erotettavia erillisiä kerronnan tasoja. Mikäli termejä käytetään Genetten tarkoittamassa merkityksessä, *Mausin* diskurssin muodostaa varsinainen sarjakuva, jonka pohjalta abstrahoitava tarina sisältää niin Vladek Spiegelmanin kokemukset, Art ja Vladek Spiegelmanin keskustelut kuin Art Spiegelmanin *Mausin* tekoprosessiin liittyvät pohdinnatkin. Kerronnan aspektiin puolestaan liittyy sisäkkäisten kertojien, yleisöjen ja diegeettisten tasojen problematiikka. McGlothlinin artikkeli valottaa oivaltavasti *Mausin* kerrontaratkaisuja, mutta kovin yleispätevää sarjakuvanarratologiaa sen ei voi katsoa hahmottelevan.

Loppuun saakka hahmottuneita sarjakuvakerronnan malleja ei siis ole vielä toistaiseksi olemassa, joten joudun tässä tutkielmassa jossain määrin soveltamaan Genetten, Chatmanin ja muiden narratologioiden proosakirjallisuuden ja elokuvan kerronnan analyysiin kehittämiä käsitteitä. Keskeisiä

narratologisia käsitteitäni ovat tarina, diskurssi, frekvenssi, ennakointi, takauma, kertoja sekä fokalisaatio, jota Chatman kutsuu omissa kirjoituksissaan näkökulmaksi. Käytän näitä termejä siten kuin ne klassisessa narratologiassa ymmärretään: tarina on tapahtumien jatkumo, jonka lukija rakentaa diskurssia eli sarjakuvamuotoista kerrontaa seuratessaan. Frekvenssi, ennakointi ja takauma viittaavat tapahtumien suhteisiin tarinan ja diskurssin välillä: esiintyvätkö tapahtumat tarinassa ja sitä välittävissä esityksessä yhtä monta kertaa ja samassa järjestyksessä? Kertojalla tarkoitan kertojasta kertovaa – tai visuaalisten mediumien yhteydessä ennemminkin esittävää – tahoja. Fokalisaatio puolestaan merkitsee tämän kertojan äänen suodattumista jonkun tarinan henkilöhaamon tai kertojan itsensä näkökulman kautta. Kertojan itsensä fokalisaatiosta on mielekästä puhua silloin kun kertojan tapa esittää kertomus lisää siihen painotuksia ja merkityksiä.

Vaikka käytänkin strukturalististen narratologien jäsennyksiä, on syytä tiedostaa, että jälkiklassisen narratologian piirissä on nostettu aiheellisesti esiin seikkoja, joille lingvistiksestä mallista johdettu kertomuksen teoria on ollut osittain sokea. Koska sarjakuva on omia kerrontakeinojaan käyttävä ja vähän tutkittu mediumi, ovat sen tutkimuksessa erityisen tärkeitä kertomusten mediaalisuuden huomioivat narratologian haarat. Tällaisesta näkökulmasta kertomusten tutkimukseen on käytetty nimitystä transmediaalinen narratologia (esim. Herman 2004), ja siitä ovat kirjoittaneet muun muassa David Herman ja Marie-Laure Ryan.

Keskeinen transmediaalisen narratologian tausta-ajatus on kyseenalaistaa strukturalistisen narratologian oletama tarinoiden täydellinen itsenäisyys mediumista – ilmiö, jota Liv Hausken (2004, 392–397) kutsuu mediumisokeudeksi. Onhan selvää, että esimerkiksi sarjakuvalla on käytössään joitain sille ominaisia kerrontakeinoja, ja että vahvasti näihin kerrontakeinoihin tukeutuvan kertomuksen siirtäminen johonkin toiseen mediumiin vaikuttaa jossain määrin myös tarinaan, joka lukijalle tai katsojalle teoksesta välittyy. Jos nämä kerrontakeinot ovat mediumispesifejä, niiden tavoittaminen ei välttämättä onnistu pelkästään yleisiä narratologisia käsitteitä käyttäen. Toisaalta perusteltu ei ole myöskään päinvastainen näkökulma, jota Ryan (2004, 34) kutsuu radikaaliksi relativismiksi – että joka ikinen narratologinen käsite olisi syytä heittää romukoppaan jokaisen uuden mediumin tarkastelun yhteydessä ja että kertomuksen analyysin välineet olisi joka kerta luotava uudelleen puhtaalta pöydältä. Ryan (2004, 34–35) hahmottelee mediumisokeuden ja radikaalin relativismin välimaastoon asettuvaa mediumin materiaalisuuden tiedostavaa narratologiaa ja määrittelee sille soveltuvia tutkimusalueita. Erityisesti kaksi niistä liittyy kysymyksenasetteluihin, joita lähestyn tässä tutkielmassa:

Selvittää ”mitä mediumi x voi tehdä mutta mediumi y ei” ja kysyä, kuinka mediumit voivat ylittää nämä rajoitukset. [–]

Tutkia monikanavaisten mediumien eri kanavien roolia kertomuksen merkitysten muotoutumisessa.

(Ryan 2004, 35.)⁹

Watchmenin toistuvia ruutuja sisältävien kohtausten lähiluvun lisäksi pohdin, missä määrin toistuvat ruudut ovat sarjakuvamediumin yksinoikeus, ja miten sarjakuvan tekstuaalinen ja visuaalinen aines rakentavat merkityksiä kohtauksissa. Näkökulmani on siis jossain määrin transmediaalinen, vaikka kerronnan analyysiin käyttämäni käsitteet ovatkin peräisin klassisemmasta narratologiasta. Tämä lienee väistämätöntä, kun tutkimuskohde kuuluu sarjakuvan kaltaiseen narratologiassa vähäiselle huomiolle jääneeseen mediumiin. Vaikka yhtäläisyyksiä ei olekaan syytä suurennella keinotekoisesti, sarjakuvaa on jossain määrin hyödyllistä suhteuttaa myös elokuvakerrontaan, sillä molempien kerronta koostuu visuaalisesta ja kielellisestä aineksesta. Elokuvakerronnan tutkimuksen laajalta kentältä hyödynnän Henry Baconin sekä David Bordwellin ja Kristin Thompsonin ajatuksia sikäli kuin ne ovat sovitettavissa klassisen narratologian jäsennyksiin.

Sarjakuvakerronnan tutkimuksesta hyödynnän Will Eisnerin ja Scott McCloudin teosten lisäksi ranskalaisen Thierry Groensteenin ajatuksia. Groensteen on tuorempi tulokas kansainvälisessä sarjakuvatutkimuksessa, mutta hänen terminologiansa on vallannut alaa nopeasti sen jälkeen kun hänen *Système de la bande dessinée* -teoksensa (1999) julkaistiin englanniksi 2007. Toisaalta selvästi Eisneria ja McCloudia teoreettisempaa koulukuntaa edustavan Groensteenin näkemyksiä on myös arvosteltu liiasta käsitteellisestä raskaudesta (Fischer 2010; esimerkkinä kritiikistä ks. esim. Cohn 2008). Groensteen (2007, 7–12) käsittää sarjakuvan merkityssysteemin ennen kaikkea visuaaliseksi kieleksi. Sarjakuvan ruudut ovat aina suhteessa tilaan jossa ne esitetään sekä niiden paikkaan tässä tilassa, ja nämä spatiaalisen esittämisen parametrit – marginaalit, ruutujen rajat ja muut sivusommittelun elementit – muodostavat spatio-topikaalisen järjestelmän (Groensteen 2007, 21). Sen lisäksi Groensteen (2007, 22) käyttää käsitettä artrologia, jolla hän viittaa eritasoisten yhteyksien syntymiseen ruutujen välillä. Hän tarkastelee erikseen merkitysten rakentumista ruudun ja sitä edeltävän sekä sitä seuraavan ruudun sekvenssissä (rajoitettu artrologia) ja toisaalta koko teoksen tasolla (yleinen artrologia).

9 Käännös minun.

Tehokkaimmin kansainväliseen sarjakuvatutkimukseen näyttää juurtuneen Groensteenin termistöstä yleisen artrologian toimintaa kuvaava *tressage*-käsite, jonka voisi suomentaa esimerkiksi punoutumiseksi¹⁰ (ks. esim. Horstkotte & Pedri 2011, Fischer & Hatfield 2011). Punoutumisen prosessia analysoitaessa sarjakuvaa ei ajatella toisiaan seuraavien ruutujen ketjuna vaan verkostona, jossa ruudut voivat olla yhteydessä muihin ruutuihin ja muodostaa sarjoja erilaisten vastaavuuksien perusteella (Groensteen 2007, 146). Punoutumisen avulla on mahdollista kuvata monimutkaisempia sarjakuvakerronnan prosesseja, jotka liittyvät teoksen kerronnassa erillään toisistaan sijaitsevien ruutujen keskinäisiin suhteisiin. Se on käyttökelpoinen myös toistuvia ruutuja analysoitaessa.

Näistä teoreettisista lähtökohdista tarkastelen seuraavia tutkimuskysymyksiä: Miten voidaan määritellä *Watchmenin* toistuvat ruudut? Miten toistuvat ruudut toimivat osana *Watchmenin* sarjakuvakerrontaa? Kenen toistoa toistuvat ruudut ovat ja miten fokalisaatio tai kerronnan näkökulma niissä ilmenevät? Mitä *Watchmenin* toistuvat ruudut kertovat sarjakuvakerronnan mahdollisuuksista ja toisaalta sen analyysiin tarvittavista työkaluista?

Luvussa 2 määrittelen tarkemmin ehtoja, joiden puitteissa jotkut *Watchmenin* ruudut voi tulkita toistuviksi, sekä suhteutan niitä muihin visuaalisen toiston muotoihin. Ruutujen toistossa on kyse monimutkaisemmasta ilmiöstä kuin vain kahden toisiltaan näyttävän ruudun yhteyksistä, ja koetan purkaa toisteisuuden erilaisia muotoja tarinan ja diskurssin käsitteiden avulla.

Luvussa 3 keskityn ruutuihin, jotka liittyvät henkilöiden selvästi tunnistettavaan retrospektiojaksoihin ja joissa toistuvat ruudut ovat suhteellisen ongelmattomasti luettavissa saman tilanteen muistamiseen useaan kertaan ja uudessa kontekstissa. Syvennyn erityisesti Silk Spectren retrospektiojaksoon *Watchmenin* luvussa 9 (luku 3.1) ja Dr. Manhattanin henkilöhistoriaa valottaviin takaumiin luvussa 4 (luku 3.2), sillä ne ovat laajimmat toistuvia ruutuja sisältävät retrospektiojaksot. Tarkastelen, kuinka *Watchmenin* kertoja hyödyntää toistuvia ruutuja näissä jaksoissa ja kuinka ne havainnollistavat toisaalta Silk Spectren ajatusprosesseja ja toisaalta Dr. Manhattanin epäinhimillisempiä kognitioita. Mielenkiintoisen lähestymiskulman näihin jaksoihin tarjoaa eräs ruutu, joka esitetään molemmissa retrospektiojaksoissa (luku 3.3).

Luvussa 4 tarkastelen kolme kertaa *Watchmenissä* – luvuissa 1, 2 ja 11 – toistuvaa Comedianin murhasekvenssiä, joka on kerronnallisesti problemaattisempi tapaus. Kerronnan näkökulma ei ankkuroidu yksiselitteisesti yhteenkään henkilöhaamoon, joten sekvenssi tarjoaa mielenkiintoisen mah-

10 Bart Beatyn ja Nick Nguyenin englanninkielisessä käännöksessä käyttämä termi on *braiding*.

dollisuuden sarjakuvan fokalisaation tai kerronnan näkökulman tarkastelulle. Murhasekvenssistä ja sen muuttuvasta fokalisaatiosta ovat aiemmin kirjoittaneet Silke Horstkotte ja Nancy Pedri (2011), joiden tulkinnoista omat johtopäätökseni kuitenkin eroavat merkittävästi.

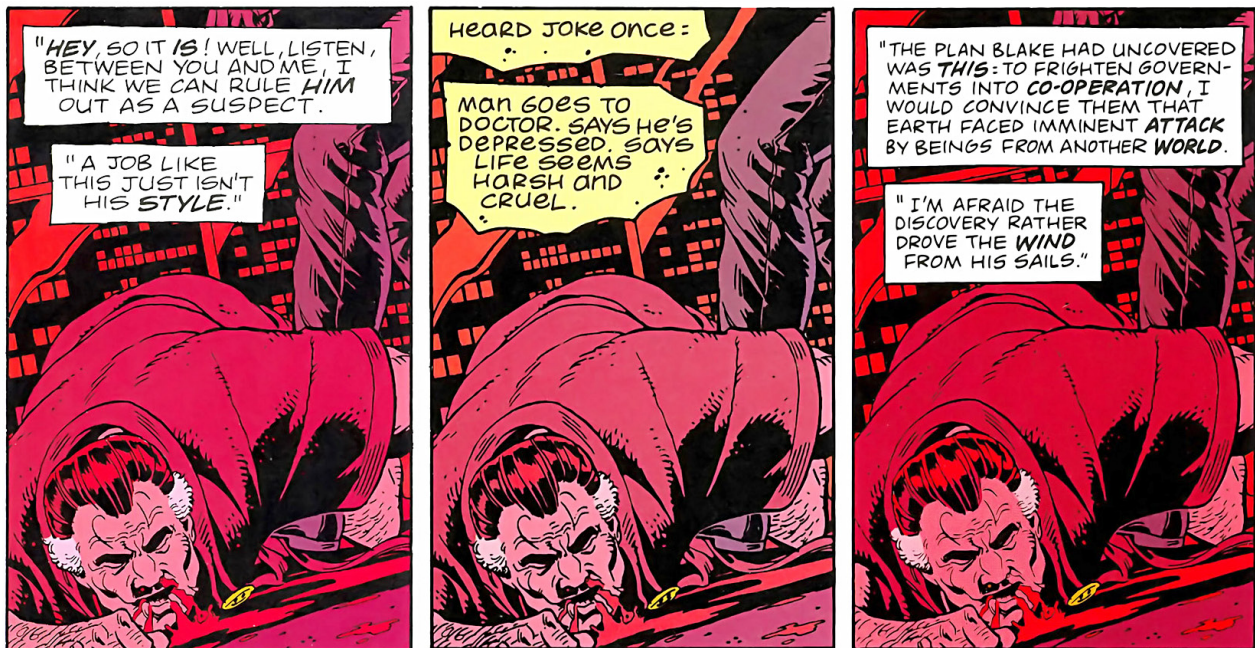
Luvuissa 3 ja 4 käsittelyjärjestys on osittain päinvastainen kuin ruututoistoa sisältävien kohtausten esiintyminen sarjakuvassa. *Watchmenin* kerronnan kronologisen järjestyksen sijaan käsittelen toistuvia ruutuja hyödyntäviä kohtauksia yksinkertaisemmasta kompleksisempaan, sillä näin on mahdollista syventyä ensin toistuvien ruutujen toiminnan perusmekaniikkaan ja tarttua vasta sen jälkeen monimutkaisempien kerrontarakenteiden analyysiin.

2. Toistuvista ruuduista, toistosta ja ruuduista

Tarkempi tutkimuskohteeni *Watchmen*issä ovat sarjakuvan toistuvat ruudut. Teoksessa on useamman kuin kerran esitettäviä ruutuja yhteensä 39 kappaletta, ja ne esiintyvät teoksen mittaan yhteensä 95 kertaa – useimmin toistetut jopa neljästi tai viidesti (ks. liite). Ruutujen toisto ei siis ole satunnainen tehokeino, vaan *Watchmen*in kertoja käyttää sitä hyväkseen systemaattisesti. Tässä luvussa määrittelen ensin toistuvat ruudut, joita tutkielmassa erityisesti tarkastelen. Sen jälkeen vertailen niitä muihin visuaalisen toiston muotoihin, joita *Watchmen*in kerronnasta voi paikantaa runsaasti. Lopuksi erittelen ruutua sarjakuvakerronnan osatekijänä laajemmin.

2.1 Toistuvan ruudun määritelmä

Watchmen on täynnä erilaisia toisteisia visuaalisia kerrontarakenteita, joten tutkimuskohteen tarkkarajaisempi määrittely on tarpeen. Tarkoitan toistuvilla ruuduilla oheisen kuvan 1 kaltaisten ruutujen sarjoja¹¹. Kuva esittää kolmea versiota ruudusta, jossa supersankari Comedian makaa lattialla ja hänen asuntoonsa tunkeutunut hyökkääjä potkaisee häntä. Hetkeä myöhemmin tunkeutuja murhaa Comedianin heittämällä hänet ulos pilvenpiirtäjän ikkunasta. Comedianin murha esitetään luvuissa 1, 2 ja 11, ja tämä on yksi ruuduista, jotka toistuvat kaikissa kolmessa luvussa.



Kuva 1: *Watchmen* 1:3.1, 2:27.3 ja 11:25.4.

¹¹ Viitataan *Watchmen*in ruutuihin kolmen numeron sarjalla, jossa ensimmäinen on luvun numero, toinen sivunumero ja viimeisenä ruudun järjestysnumero sivulla. 1:3.1 viittaa siis *Watchmen*in ensimmäisen luvun kolmannen sivun ensimmäiseen ruutuun.

Kaikki kolme ruutua esittävät samaa tilannetta ja ne ovat varsin tarkkoja kopioita toisistaan, vaikkakaan eivät täysin identtisiä. Tarkalleen ottaen mikään *Watchmenin* toistuvasta ruudusta ei toistu aivan sellaisenaan. Tähän on kaksi syytä, joista ensimmäinen liittyy 1980-luvun sarjakuvataiteilijoiden käytössä olleeseen teknologiaan: tehokkaita tietokoneita tai muita digitaalisen työskentelyn apuvälineitä ei vielä ollut laajamittaisessa käytössä, vaan jokainen sivu oli piirrettävä erikseen. *Watchmenin* piirtäjä Dave Gibbons on todennäköisesti jäljentänyt ruudut valopöydän avulla, ja teoksen värityksestä vastannut John Higgins on värittänyt erikseen jokaisen yllä olevista ruuduista¹².

Ruutujen väliltä voi löytää joitakin taiteilijoiden työskentelytavoista aiheutuvia eroavaisuuksia, vaikka ne ensin näyttävätkin täysin identtisiltä. Keskimmaisessa ruudussa esimerkiksi käytetyt punaisen sävyt ovat hieman vaaleampia, joten kontrasti niiden ja mustien värialueiden välillä on suurempi. Tässä ruudussa myös viivat Comedianin kasvoissa ja oikeassa kädessä ovat voimakkaampia kuin ensimmäisessä ja kolmannessa ruudussa. Viimeisessä ruudussa puolestaan Comedianin oikea olkavarsi ruudun vasemmassa alanurkassa on väritetty erivärisiksi kuin hänen aamutakkinsa, toisin kuin kahdessa muussa ruudussa, joissa Higgins on tulkinnut myös tämän alueen olevan osa aamutakkia¹³. Sen lisäksi keskimmaisen ruudun oikeanpuoleisessa yläreunassa murhaajan jalan vieressä näkyy ikkunalasissa jalan suuntainen heijastuskuvio, joka ulottuu ruudun reunasta jälkimmäiseen tekstilaatikkoon asti. Muista ruuduista tämä yksityiskohta puuttuu. Myös ruutujen reunaviivan paksuudessa on pientä vaihtelua.

Tällaiset äärimmäisen pienet eroavaisuudet on kuitenkin mahdollista havaita ainoastaan asettamalla ruudut kuvan 1 tapaan vierekkäin ja vertailemalla niitä yksityiskohtaisesti toisiinsa. En usko tällaisen analyysin johtavan sarjakuvakerronnan kannalta erityisen merkittäviin tuloksiin, koska sarjakuvia ei lueta niin. On ellei mahdotonta niin ainakin erittäin epätodennäköistä, että muutokset Comedianin aamutakin värityksessä vaikuttaisivat yhdenkään lukijan luentaan *Watchmenistä*. Saman ruudun esittäminen uudestaan on sen sijaan kohosteinen sarjakuvakerronnan keino, jonka jokainen vähemmänkin tarkkaavainen lukija huomaa. Vaikka ruudut eivät ole mikroskooppisen tarkkoja kopioita toisistaan, ne ovat kuitenkin niin samanlaisia, että ne luetaan toistuvana kuvana.

12 Sarjakuvien värittäminen oli *Watchmenin* julkaisun aikaan varsin monimutkainen prosessi. Tarkalleen ottaen värittäjä väritti tussattujen sivujen kopiot vesiväreillä ja merkitsi jokaisen värialueen yhteyteen oikeaa värisävyä vastaavan koodin värierottelijoita varten. He puolestaan valmistivat asetaattikalvot, joiden avulla valmistettiin eri värien painofilmit. (Higgins 2008, 171.)

13 Koska värittäjä ei suoraan ollut vastuussa lopullisesta värialueiden sijoittelusta (ks. ed. alaviite), on mahdotonta sanoa, onko kyseessä varsinaisesti Higginsin tulkinta.

Tämä vaikuttaa toistuvia ruutuja sisältävien kohtausten merkityksiin ja luo yhteyksiä kohtausten välille, eli Thierry Groensteenin terminologian mukaan käynnistää punoutumisen prosessin.

Pienten visuaalisten erojen lisäksi kuvassa 1 esitettyjä ruutuja erottaa toisistaan myös toinen, huomattavasti helpommin havaittava tekijä: vaikka ruudun esittämä kuva on enemmän tai vähemmän ”sama”, kuvaan liittyvä tekstiaines vaihtuu. Ruudussa 1:3.1 kuvan päälle asetetussa tekstilaatikossa on rikospaikkaa tutkivien poliisien dialogia. Repliikit viittaavat toisen etsivän edellisessä ruudussa löytämään valokuvaan, jossa Comedianin siviilipersoona Edward Blake kättelee Nixonin varapresidentti Gerald Fordia¹⁴. Ruudun 2:27.3 tekstilaatikon teksti on puolestaan Comedianin kuolemaa pohdiskelevan Rorschachin päiväkirjasta. Ruudussa 11:25.4 kuva on jälleen sama, mutta tällä kertaa tekstilaatikko sisältää Ozymandiaan repliikin, jossa hän paljastaa suunnitelmansa Nite Owlille ja Rorschachille.

Muuttuvia tekstilaatikoita lukuun ottamatta ruutuja voi kuitenkin pitää identtisinä. Kuvan päälle asetettujen tekstilaatikkojen sijainti ja sisällöt vaihtelevat, mutta kuva niiden alla pysyy samana. ”Päällä” ja ”alla” ovat tietysti illuusiota, sillä tekstilaatikat ja puhekuplat ovat orgaaninen osa ruudun kaksiulotteista pintaa, eikä niiden ”alla” ole mitään. Tekstille varatut alueet luovat yhtä kaikki peittämisen vaikutelman (Groensteen 2007, 71). Realistisesti piirretyn sarjakuvan ruutuja on intuitiivisesti helppo ajatella ikään kuin valokuvina – objektiivisina otoksina, jotka tietyssä pisteessä teoksen maailmassa oleva tarkkailija voisi nähdä. Mikäli sarjakuvaa tehtäisiin valokuvista, puhekuplat ja tekstilaatikat peittäisivät alleen aina jotain visuaalista informaatiota, ja jos ne poistettaisiin, alta paljastuisi alkuperäinen ja täydellinen kuva. Piirrettyjen sarjakuvien kohdalla näin ei kuitenkaan ole. Sarjakuvapiirtämisessä on päinvastoin yleistä tussata tekstilaatikat ja puhekuplat sekä niiden sisältämä teksti ennen ruudun muuta sisältöä (Koskela 2010, 44–45), ja samalla tavoin toimi myös *Watchmenin* piirtäjä Dave Gibbons (Gibbons, Kidd & Essl 2008, 70).

Vaikka sarjakuvan tekstuaaliset elementit ovat myös erottamaton osa sen visuaalista tasoa (Eisner 1985, 10), on kuitenkin mahdollista – ainakin teoreettisella tasolla – erottaa toisistaan sarjakuvaruudun tekstuaalinen ja visuaalinen aines. Kuvan ja sanan suhteen tarkastelu sarjakuvassa onkin oma sarjakuvatutkimuksen haaransa (ks. tarkemmin esim. Herkman 1998, 48–61 tai Mikkonen 2005, 295–328). Puhekuplien ja tekstilaatikoiden sisältämä teksti välittää dialogia, sisäistä monolo-

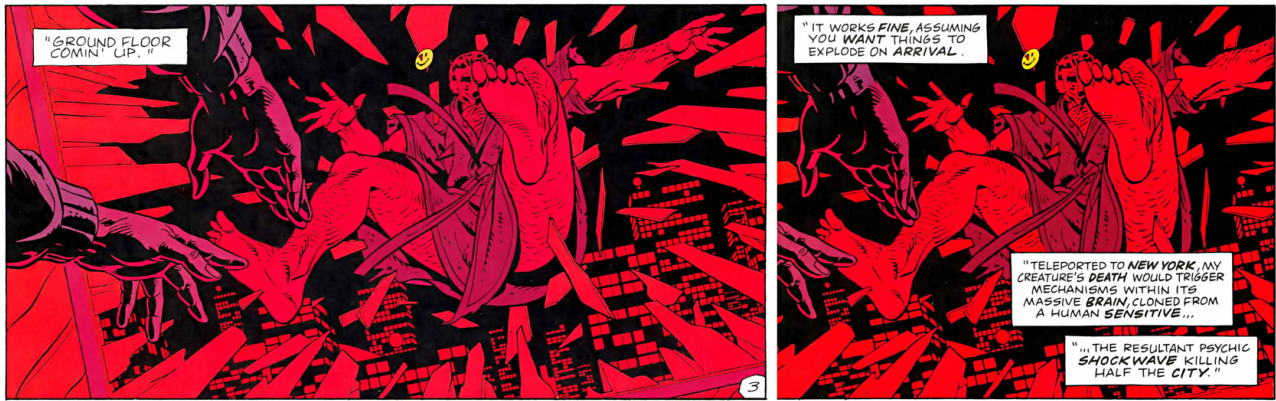
14 Faktuaalisessa historiassa Fordista tuli presidentti, kun Richard Nixon joutui Watergate-skandaalin seurauksena eroamaan vuonna 1974. *Watchmenin* maailmassa näin ei tapahtunut, vaan Watergate-paljastuksista tunnetut journalistit Bob Woodward ja Carl Bernstein murhattiin, ja sarjakuvan nykyhetkessä Nixon on viidettä kauttaan presidenttinä. Poliisin repliikki on ensimmäinen viittaus *Watchmenin* vaihtoehtohistoriallisuuteen.

gia tai muuta verbaalista kerrontaa. Elokuvi-mediumissa tätä informaatiota välittää ääniraita, mutta sarjakuvalla on käytettävissään vain visuaalinen esittämisen taso, joten myös kielellinen informaatio on pakko esittää sen kaksiulotteisen pinnan puitteissa.

Seymour Chatman (1990, 134–135) pitää elokuvaa kaksikanavaisena mediumina, jonka kanavat ovat kuva ja ääni. Eräs monikanavaisen mediumin erityisistä ominaisuuksista on Chatmanin (1990, 136) mukaan mahdollisuus välittää eri kanavilla samanaikaisesti erilaisia viestejä. Hän tarkastelee tätä ominaisuutta erityisesti epäluotettavan kerronnan kannalta ja mainitsee esimerkkejä elokuvista, joissa voice-over-kerronta ja visuaalisen kanavan välittämä tarina ovat jollain lailla ristiriidassa. Tällainen kerrontarakente on mahdollinen myös sarjakuvassa, joten tässä mielessä myös sarjakuvan yhteydessä voi puhua kahdesta kanavasta, vaikka ne eivät olekaan yhtä itsenäisiä kuin audiovisuaalisessa kerronnassa. *Watchmen*in kertoja käyttää yhtenäisen rakennetta, jossa ruudun kuvan ja siihen asetetun tekstin suhde on jollain tavoin kompleksinen. Teksti voi esimerkiksi liittyä eri tapahtumasarjaan kuin kuva, kuten esimerkiksi kuvassa 1 esitetyissä ruuduissa. Ruuduissa rinnakkain Comedianin pahoinpitelyn kanssa asettuvat Rorschachin päiväkirjamerkintä ("...life seems hard and cruel") ja Ozymandiaan repliikki ("I'm afraid the discovery rather drove the wind from his sails"). Tämä synnyttää tumman humoristista jännitettä visuaalisen ja tekstuaalisen kanavan välille.

Mediumeja on niiden tarjoamien kanavien ja kerronnallisten mahdollisuuksien mukaan jaotellut myös Ryan (2004, 19–21). Hänen systeemissään eri mediumit on jaoteltu temporaalisiin, spatiaalisiin ja spatio-temporaalisiin niiden käytössä olevien kanavien laadun perusteella. Ryanin osittain hienojakoisempi järjestelmä huomioi joitain seikkoja, joita Chatman ei mainitse, muun muassa eron liikkuvaa ja staattista kuvaa välittävän visuaalisen kanavan välillä. Hän huomauttaa myös, että elokuvan kaltaisessa mediumissa kanavia voidaan ajatella olevan kahden (äänellinen ja visuaalinen) sijasta kolme (äänellinen, visuaalinen ja lingvistinen), sillä kieli on oma äänellisestä esittämisestä erillinen merkityksenantojärjestelmänsä. Sarjakuvakerronnassa kuitenkin riittää eron tekeminen visuaalisen ja tekstuaalisen – tai Ryanin termein lingvistisen – kanavan välille (Ryan 2004, 21; Chatman 1978, 37).

Toistuvien ruutujen tarkastelu voidaan siis ilmaista siten, että olen kiinnostunut ruutujen visuaalisen kanavan sisällön toistamisesta kokonaisuudessaan. Sen lisäksi tulkitsen toistuviksi ruuduiksi myös tapaukset, joissa kuvan rajausta muuttuu. Näin käy esimerkiksi luvussa 11 esitetyssä ruudussa, jossa Comedianin murhaaja heittää tämän ulos ikkunasta. Luvussa 1 ja 2 ruutu on koko sivun levyinen, mutta luvussa 11 vain kaksi kolmasosaa sivusta (kuva 2).



Kuva 2: *Watchmen* 1:3.7 ja 11:26.4.

Ruudun kokonaisuuden huomioon ottaen muutos on niin vähäinen, että lukija tunnistaa siitä huolimatta varmasti rajattuna esitetyn ruudun alkuperäisen kopioksi. Ruudun kompositio on muilta osin identtinen, ja vain yksi kolmasosa ruudun oikeassa ja vasemmassa reunassa olevista yksityiskohdista jää esittämättä. Syynä ruudun rajaukseen luvussa 11 saattaa olla esimerkiksi se, ettei leveämmän ruudun sijoittaminen sivulle ollut mahdollista, koska muita tapahtumia esittävät ruudut vaativat oman tilansa. Kyseisessä kohtauksessa visuaalinen kanava vuorottelee kolmen kerronnan tason välillä. Rajattuna toistuvia ruutuja on *Watchmen*issä kuitenkin vain kaksi kappaletta, joten kyse ei ole erityisen merkittävästä rajankäynnistä. Toinen ruuduista kuuluu Comedianin murhasekvenssiin (kuva 2) ja toinen hyvin paljon ruututoistoa sisältävään jaksoon, jossa Dr. Manhattan on kuun pinnalla ja reflektoi historiaansa. Molemmat ruuduista ovat osa suurempaa ruututoistoon perustuvaa metarakennetta, joten niiden esiintymiskontekstit johdattavat lukemaan myös ne toistuvina ruutuina. Jossain toisessa yhteydessä ruudun uudelleenesittämisestä rajattuna varmasti voitaisiin käyttää niinkin, ettei toistoa olisi helppo havaita, jolloin sarjakuvan luenta muuttuisi, mutta *Watchmen*issä tilanne ei ole tämä.

Näiden pohdintojen jälkeen on mahdollista määritellä toistuvat ruudut, joita tässä tutkimuksessa tarkastelen: ne ovat ruutuja, joiden kuva-aines on käytännöllisesti katsoen identtinen lukuun ottamatta muutoksia kontrastissa, värityksessä ja ruudun rajauksessa sekä puhekuplien ja tekstilaatikoiden sijainnissa ja sisällössä.

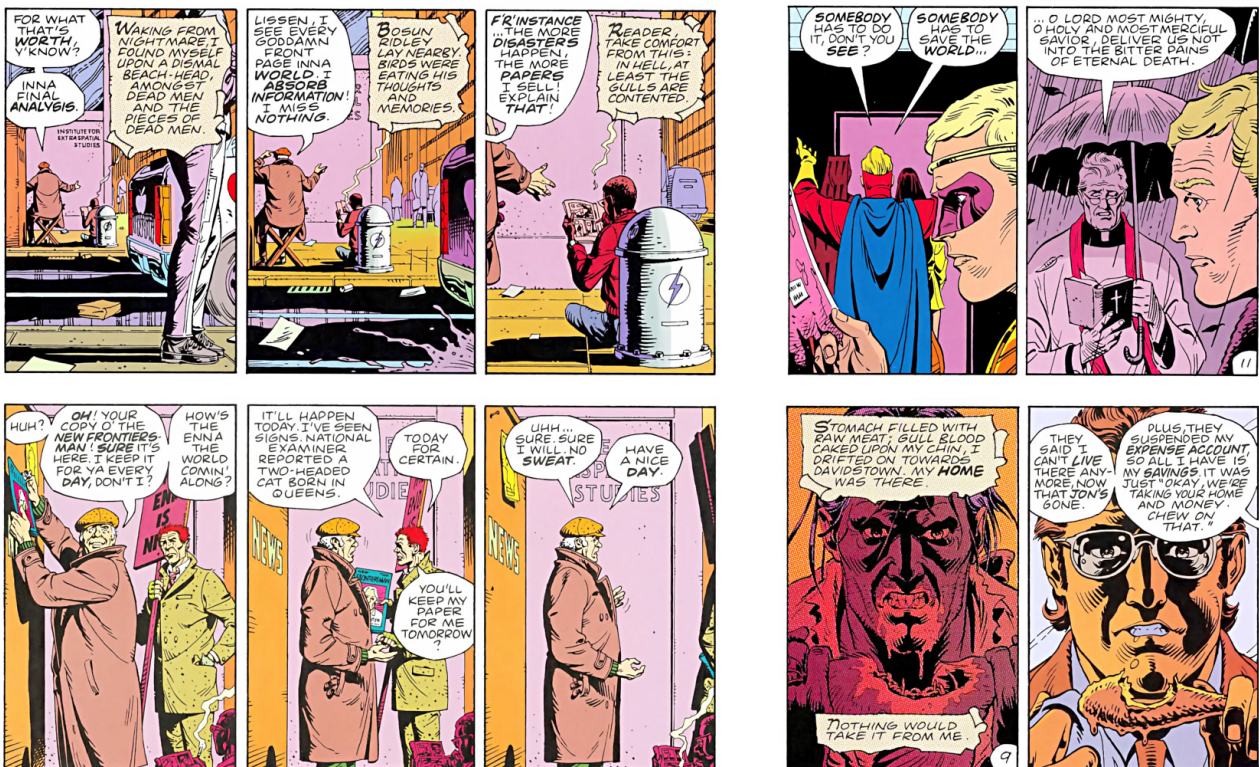
2.2 Tarinan ja diskurssin toistot

Näin määriteltyjen toistuvien ruutujen lisäksi *Watchmen*in kerronta sisältää myös paljon muuta visuaalista toistoa. Esineiden ja tapahtumien välisillä yhteyksillä, vastaavuuksilla ja symmetrioilla on tärkeä rooli sekä sarjakuvan tarinan että diskurssin tasolla. Tarkastelemalla lyhyesti visuaalisen

toiston eri muotoja on helpompi ymmärtää kokonaisten ruutujen toistumisen kerronnallisia mahdollisuuksia ja suhteuttaa ruututoisto klassisen narratologian jäsenyyksiin.

Watchmenin kuvakerronta käyttää peräkkäisissä ruuduissa usein elokuvamaisia tekniikoita, esimerkiksi zoomausta. Joissain ruutusiirtymissä ”kamera” pysyy paikallaan ja henkilöt liikkuvat, kun taas kerronnan nykyhetken ja takauman välinen siirtymä kuvataan usein esittämällä henkilö samassa asennossa eri miljöissä. Kerronnan siirtyessä kohtauksesta toiseen päättyvän kohtauksen viimeisessä ja alkavan kohtauksen ensimmäisessä ruudussa on toistuvasti joku yhdistävä tekijä, esimerkiksi samanlainen kuvakulma tai joidenkin ruudussa näkyvien esineiden samankaltainen muoto.

Tällaiset ruutusiirtymät sisältävät selkeää visuaalista toistoa. Kun peräkkäisten ruutujen näkökulmapositio pysyy paikallaan tai liikkuu lineaarisesti, kuten kuvan 3 vasemmanpuoleisissa kolmen ruudun sarjoissa, ruudut ovat eri asennoissa olevia henkilöitä lukuun ottamatta kopioita toisistaan. Visuaalisen toiston funktio näissä kahdessa ruutusegmentissä on tunnistettavan miljöön tarjoaminen ruuduissa tapahtuvalle toiminnalle. Kun ”kamera” pysyy paikallaan, pienetkin henkilöahmojen liikkeet on helppo huomata ja lukijan huomio keskittyy dialogiin sekä henkilöiden asentoihin ja niistä luettavaan sanattomaan viestintään, tässä tapauksessa lehtikioskia pitävän miehen hämmennykseen alemmassa ruutusarjassa. Tällainen visuaalinen toisto on rakenteellista sarjakuvalle



Kuva 3: Vasemmalla ylhäällä: zoomaus (WM 3:2.1–3). Vasemmalla alhaalla: staattinen näkökulma (WM 3:3.1–3). Oikealla ylhäällä: siirtymä ajassa (WM 2:11.7–8). Oikealla alhaalla: siirtymä kohtauksesta toiseen (WM 5:9.6 ja 5:10.1).

ominaista toisteisuutta, eikä se kiinnitä huomiota itseensä. Koska sarjakuva koostuu peräkkäisistä samaan ympäristöön sijoittuvia tapahtumia kuvaavista ruuduista, ei jokaista visuaalista toistoa sisältävää yksityiskohtaa ole syytä pitää kerronnan kannalta poikkeuksellisen merkittävänä.

Kuvan 3 oikeanpuoleiset kahden ruudun sarjat sijoittuvat sarjakuvan kohtiin, joissa siirrytään sisäkkäisestä kertomuksesta takaisin *Watchmenin* nykyhetkeen: toisessa Ozymandiaan takaumasta Comedianin hautajaisiin ja toisessa lehtikioskin vierellä istuvan pojan lukemasta merirosvosarjakuvasta pikaruokaa nauttivaan Nite Owliin. Peräkkäisten ruutujen samankaltainen kompositio toisaalta korostaa ruutujen välillä tapahtuvaa siirtymää kerronnan tasojen välillä ja toisaalta rakentaa linkkejä ruutujen ja niiden esittämien tilanteiden välille. Siirtymä takaumasta nykyhetkeen alleviivaa, että Comedianin hautajaisissa oikeanpuoleisessa ruudussa oleva Adrian Veidt eli Ozymandias on sama henkilö, joka jää miitteliäänä tutkimaan karttaa otettuaan supersankarien kokouksessa yhteen Comedianin kanssa. Retrospektiojako myös alkoi samanlaisella ruutusiirtymällä, joten tässä siirtymässä ikään kuin suljetaan takauma kuvakerronnan keinoin.

Neljännän esimerkisiirtymän kaltaisia vaihdoksia merirosvosarjakuvan ja *Watchmenin* varsinaisen tarinan välillä on paljon ja ne korostavat lähes aina kuvallisia tai sanallisia linkkejä kerronnan tasojen välillä. Merirosvojen uhriksi joutuneen merimiehen traagisesti epäonnistuvasta kostorekistä kertova sarjakuva vertautuu *Watchmenin* ensisijaiseen tarinaan: ensimmäisessä päähenkilö tappaa erehdyksessä omat perheenjäsenensä, ja jälkimmäisessä Ozymandiaan juoni maailmanrauhan saavuttamiseksi edellyttää miljoonien ihmisten murhaamista. Kuten Douglas Wolk (2007, 243) huomauttaa, merirosvosarjakuvan ja *Watchmenin* varsinaisen tarinan suhde on kuitenkin ambivalentti ja lopulta jää epäselväksi, ketä *Watchmenin* henkilöistä perheensä tappava antisankari kuvastaa – newyorkilaiset tappavaa Ozymandiasta vai Rorschachin surmaavaa Dr. Manhattania. Kuvan 3 esimerkissä *Watchmenin* viidennestä luvusta asetetaan visuaalisen toiston avulla rinnakkain raakaa loppia syövä merirosvosarjakuvan päähenkilö ja pikaruokalassa kanankoipea nauttiva Nite Owl, mutta toisaalta merirosvosarjakuvan päähenkilön ajatuksia heijasteleva repliikki kuuluu Nite Owlin seurassa olevalle Silk Spectrelle. Tällaisissa siirtymissä visuaalisen – samoin kuin verbaalisen – toiston funktiona on luoda koherenssia kerronnan tasojen välille ja korostaa sisäkkäisten tarinoiden limittymistä *Watchmenin* ensisijaiseen kertomukseen.

Kuvassa 3 esitetyt toiston muodot tuovat väistämättä mieleen elokuvan visuaaliset kerrontakeinot. Staattisen kuvakulman ja zoomauksen yhteys elokuvaan on hyvin ilmeinen – kuvasarja näyttää joukolta elokuvasta irrotettuja still-kuvia tai sen storyboardilta. Muuttumaton ruutukoko vahvistaa

tätä vaikutelmaa, ja Gibbons on myöhemmin kertonutkin pyrkineensä elokuvan tai television katso-
miskokemusta vastaavaan ilmaisuun (Salisbury 2000, 80). Elokvaleikkauksessa käytettyihin teho-
keinoihin voi verrata myös aikasiirtymää, jossa henkilö pysyy kompositiossa paikallaan¹⁵, sekä siir-
tymää kohtauksesta toiseen siten jokin elementti toistuu¹⁶. Elokvien yhteydessä puhutaan *match*
cut -leikkauksesta (Felluga 2011) tai *graphic match* -efektistä (Bordwell & Thompson 1997, 274), kun
peräkkäisten kohtausten tai ottojen välinen siirtymä sisältää samanlaisen graafisen elementin sa-
massa kuva-alan osassa. Toisaalta: vaikka samantyyppisiä tekniikoita voi soveltaa erilaisissa kuval-
lisiä leikkauksia sisältävissä mediuimeissa, sarjakuvan ja elokuvan välillä on eroavaisuuksia, jotka
juontuvat teosten luku- ja katsomistavasta. Koska sarjakuvan lukemista ei ole sidottu aikaan, sen
lukijalla on enemmän aikaa erilaisten vastaavuuksien paikallistamiseen. Kostonhimoisen meriros-
vojen uhriksi joutuneen merimiehen sisäinen monologi ja Silk Spectren puhe valtion tarjoamasta
käyttötilistä heijastelevat toisiaan, mutta elokuvassa tällaisten yksityiskohtien huomaaminen ei ole
yhtä helppoa, eikä niiden merkityksiä voi jäädä pohtimaan, koska kerronta jatkaa etenemistään.
Liikkuva kuva ja ääni tarjoavat toisaalta aivan toisenlaisia mimeettisyyteen perustuvia kerronta-
mahdollisuuksia kuin visuaalisen kanavan staattisuuden takia välttämättä aukkoisen sarjakuva,
joka joutuu tavallaan hyödyntämään leikkausta joka ruudussa. Mediumien yhteyksiä ei kannata
pitää liian itsestään selvinä, vaikka molemmat perustuvatkin peräkkäisten kuvien yhdistelyyn.

Nämä visuaalisen toiston muodot eroavat selkeästi samanlaisina toistuvista ruuduista. Sarjakuvail-
maisuun kuuluva rakenteellinen toisto ja peräkkäisissä ruuduissa toistuvat visuaaliset elementit yl-
läpitävät kerronnan koherenssia sekä luovat linkkejä ja yhteyksiä henkilöiden ja tapahtumaketjujen
välille. Sen sijaan toistuvat ruudut esittävät uudestaan jotain jo kertaalleen esitettyä ja kiinnittävät
samalla huomiota omaan olemukseensa: siihen, että ne ovat *tarkkoja kopioita*. Nämä ominaisuudet
muilta visuaalisen toiston muodoilta puuttuvat.

Jos ilmiötä tarkastellaan narratologian peruskäsittein, toistuvissa ruuduissa on kyse ensinnäkin
toistosta tarinan ja diskurssin suhteen – toisin sanoen frekvenssin – tasolla. Kerronta on repeti-
tiivistä, koska jokin tarinan yksikkö eli tapahtuma esitetään useamman kuin yhden kerran (Genette
1980, 115). Comedian murhataan *Watchmenin* tarinassa vain yhden kerran, mutta sarjakuvan kertoja
esittää sen visuaalisen kanavan kautta yhteensä kolmesti. Toistuva ruutu ei ole kuitenkaan mitä ta-

15 Vrt. esim. Albert ja Allen Hughesin ohjaaman *Dead Presidents* -elokuvan (1995) siirtymä, jossa päähenkilö juoksee ensin talojen takapihojen halki kotikaupungissaan Yhdysvalloissa. Siitä leikataan suoraan kohtaukseen, jossa hän juoksee Vietnamin viidakossa, ikään kuin hän olisi ollut samassa liikkeessä koko ajan.

16 Vrt. esim. Stanley Kubrickin ohjaaman *2001: A Space Odyssey* -elokuvan (1968) kuuluisa siirtymä, jossa leikataan ihmisapinan ilmaan heittämästä luunkappaleesta avaruusaluukseen.

hansa repetitiivistä kerrontaa, vaan toistoa on myös puhtaasti diskurssin eli merkitsijöiden tasolla: kertoja käyttää saman asian esittämiseen samaa ruutua. Tällainen kaksinkertainen toisteisuus on mielenkiintoinen ilmiö, jonka hyödyntämisen sarjakuvamediumin kaksikanavaisuus mahdollistaa. Kertovassa tekstissä täsmälleen saman tekstiaineksen toiston voisi ajatella vastaavan ilmiötä, mutta tällainen kerronnan tehokeino tuskin on kovin käyttökelpoinen¹⁷. Sarjakuvassa tai elokuvassa tämä on kuitenkin helposti mahdollista toteuttaa, sillä yhden kanavan esittäessä toisteista aineistoa kertojalla on käytettävissään muita vapaita kanavia, joita hyödyntämällä toisteiseen sisältöön voi luoda uudenlaisia sävyjä tai merkitysrakenteita. Edellä käsitellyissä kuvan 3 ruutusiirtymissä vain diskurssiin kuuluvat elementit toistuvat. Kerronta sinänsä ei näissä kohdissa ole repetitiivistä, sillä niissä ei kerrota samasta tapahtumasta toistamiseen, vaan eri asioista (Ozymandias supersankarien kokouksessa, Adrian Veidt hautausmaalla) samankaltaisten merkitsijöiden (saman henkilön siluetti) avulla.

Edellä käsitellyt ruudut oli sijoitettu *Watchmenin* kerronnassa vierekkäin. Sarjakuvassa on myös huomattavasti visuaalista toistoa sisältäviä ruutuja, jotka sijaitsevat erillään toisistaan. Joissain tapauksissa hitaita kehityskulkuja esittävien ruutusekvenssien tai takaumia kehystävien kohtausten ruudut on sijoitettu kauas toisistaan, minkä lisäksi visuaalista toistoa voi paikallistaa myös täysin toisistaan irrallisia tapahtumia esittävien ruutujen välillä (kuva 4).

Watchmenissä on useita kehityskulkuja esittäviä ruutusarjoja, joiden ruudut ovat eri sivuilla tai kokonaan eri aukeamilla. Esimerkiksi luvussa 4 Dr. Manhattan istuu Marsin pinnalla ja valuttaa hiekkää sormiensa välistä muistellessaan omaa henkilöhistoriaansa. Hiekkakasa Dr. Manhattanin edessä kasvaa jokaisessa ruudussa, joten ne eivät ole toistuvia ruutuja, vaikka sisältävätkin selvästi tunnistettavaa visuaalista toistoa. Samanlainen kompositio painottaa sitä, että ruudut ovat peräisin samasta sisäkkäistä kertomusta kehystävästä kohtauksesta.

Watchmenin luvussa 6 seurataan puolestaan poliisin vangiksi jääneen Rorschachin eli Walter Kovacsin ja psykiatri Malcolm Longin välisiä keskusteluja. Luvun kuvakerronnassa käytetään paljon näkökulmaotoksia, ja varsinkin Kovacs esitetään usein Longin näkökulmasta suoraan edestä siten että hän tuijottaa lukijaa kohti. Myös Nietzscheä lainattu luvun nimi ”The Abyss Gazes Also” viittaa tähän monotoniseen tuijotukseen, joka luvun lopussa suistaa psykiatrin elämän raiteiltaan. Kivikasvoisen Kovacsin ilme ei juurikaan muutu ruudusta toiseen, mutta ruudut eivät silti riko kerron-

17 Lyriikan piirissä toistuvat säkeet ja kertosäkeistöt voisi tulkita jossain määrin ruututoiston sukulaistehokeinoiksi toisen taiteenlajin piirissä.



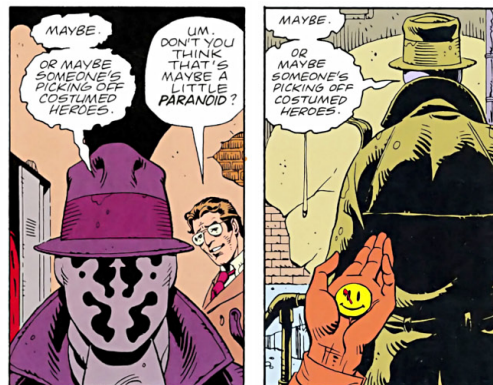
Kuva 4: Vasemmalla ylhäällä: hidaskäytös (WM 4:23.2, 4:26.1). Vasemmalla alhaalla: Walter Kovacs (Rorschach) monotoninen tuijotus (WM 6:1.7, 6:17.6). Oikealla ylhäällä: samanlaiset Rorschachiin liittyvät ruutukompositiot (WM 1:3.3, 2:7.6, 2:22.4). Oikealla alhaalla: samanlaiset Dr. Manhattaniin liittyvät ruutukompositiot (WM 4:8.4, 12:14.4, ruudut eivät ole samassa mittakaavassa muiden ruutujen kanssa mutta kuitenkin samassa mittakaavassa keskenään).

nan kronologiaa samalla tavalla kuin toistuviksi ruuduiksi luokittelemani ruudut. Kovacsia esittävät ruudut eivät esitä uudestaan samaa tilannetta vaan useita erillisiä tilanteita, jotka näyttävät lähes identtisiltä hänen kanssaan puhuvan psykiatrin näkökulmasta.

Näissä kahdessa esimerkissä toistuvaa ruutukompositiota käytetään samaan kohtaukseen kuuluvissa ruuduissa, mutta vahvaa visuaalista toisteisuutta voi havaita myös vähemmän ilmeisesti toisiinsa liittyvien ruutujen välillä. Yksi esimerkki ovat ruudut, joissa tiedemies Jon Osterman ja Dr. Manhattan tuhoutuvat räjähdyksissä luvuissa 4 ja 12. Ne eivät ole suoria kopioita toisistaan eivätkä esitä samaa tilannetta, mutta ruutujen välinen visuaalinen toisto sekä muut ruutujen väliset yhteydet – Osterman ja Dr. Manhattan ovat sama henkilö, eikä kumpikaan räjähdys lopulta tuhoa häntä – luovat vahvoja linkkejä ja punoutumista näiden ruutujen välille. Visuaalinen toisto yhdistää myös eräitä Comediania esittäviä ruutuja. Comedianin murhasekvenssi (jota tarkastelen lähemmin luvussa 4), sisältää ruudun, jossa hänen murhaajansa roikottaa häntä aamutakin rinnoista. Luvussa 2 esitetään puolestaan ensimmäisen Silk Spectren takauma, jossa Comedian yrittää raiskata hänet mutta joutuukin Hooded Justice -sankarin pahoinpitelemäksi. Takaumaan kuuluvassa ruudussa 2:7.6 Hooded Justice pitää Comedianista kiinni hyvin samalla tavalla kuin

hänen murhaajansa. Samaan lukuun sisältyy myös Moloch-nimisen entisen superrikollisen tuoreempi takauma, jossa humalainen ja sekava Comedian vierailee hänen luonaan. Kohtausta sisältää ruudun, jossa Comedian tarttuu Molochiin – jälleen rinnuksista roikottaen. Näissä esimerkeissä visuaalisen toiston aiheuttama punoutuminen yhdistää tietyt ruutukompositiot tiettyihin *Watchmenin* henkilöihin ja teemoihin – Dr. Manhattanin yli-inhimillisyyteen ja kuolemattomuuteen sekä Comedianin väkivaltaisuuteen.

Kuvissa 3 ja 4 esitettyjen ruutujen visuaaliset yhteydet tekevät ruuduista toisteisia diskurssin tasolla, mutta frekvenssin käsitteen kautta ajateltuna ne eivät repetitiivisiä: ne toistavat merkitsijöitä, mutta eivät viittaa tarkalleen samaan tapahtumaan, ja tämä ominaisuus erottaa ne toistuvista ruuduista. *Watchmenin* kerronnassa on myös ruutuja, jotka ovat toisteisia päinvastaisessa mielessä: ne toistavat tarinan mutta eivät kopioi diskurssia. Kun Dan Dreiberg eli Nite Owl kuulee ääniä kellaristaan *Watchmenin* luvussa 7, hän muistaa, kuinka Comedian varoitti häntä naamiosankareiden tappajasta luvussa 1. Täsmälleen sama tilanne esitetään uudelleen, mutta jälkimmäisen ruudun näkökulma on erilainen, sillä se korostaa Dreibergin havaintopistettä (kuva 5).



Kuva 5: Repetitiivistä kerrontaa, jossa ruutu ei toistu sellaisenaan (WM 1:12.4, 7:3.2).

2.3 Toistuvat ruudut osana sarjakuvakerrontaa

Toistuvissa ruuduissa toistoa voi siis paikantaa sekä tarinan että diskurssin tasolta. Kertoja esittää saman tarinan yksikön (merkitty) saman kuvan (merkitsijä) avulla. On kuitenkin hätköityä väittää, että toistuvat ruudut toistaisivat merkitystä ja merkitsijästä koostuvan merkin kokonaisuudessaan. Kuten Rimmon-Kenan (1980, 152) huomauttaa, koko merkin toistuminen kertomuksessa tarkoittaisi saman tapahtuman esittämistä täsmälleen samoin sanoin, saman kertojan äänellä, saman fokalisoijan kautta ja niin edelleen. Hän puhuu luonnollisesti ainoastaan kertovasta kirjallisuudesta, ja sarjakuvakerronnan monikanavaisuuden takia toistuvat ruudut toteuttavat merkitsijän toiston vain

puolittain: toistoa on vain visuaalisessa kanavassa. Sama kertoja ja sama fokalisaatio ovat sarjakuvassa vaikeammin todennettavissa kuin proosassa, sillä visuaalinen esittäminen on avoimempaa esimerkiksi erilaisille tulkinnoille kerronnan yhdistymisestä johonkin tiettyyn fokalisoijaan. Kuten tämän tutkielman luvussa 4 käy ilmi, myös visuaaliselta sisällöltään samanlaisten ruutujen väliltä voi paikallistaa fokalisaation siirtymiä.

Tekstuaalisen kanavan sisällön vaihtelun takia *Watchmenin* toistuvat ruudut eivät luonnollisesti toista kerronnallista merkkiä sellaisenaan. On kuitenkin syytä huomata, että tarkemmassa tarkastelussa Rimmon-Kenan päätyy pitämään ongelmallisena myös ajatusta koko merkin toistosta, vaikka edellä mainitut kerrontaan ja fokalisaatioon liittyvät ehdot täytyisivätkin:

But even when the whole sign is repeated, difference is introduced through the very fact of repetition, the accumulation of significance it entails, and the change effected by the different context in which it is placed. We never go into the same river twice, and no pure repetition exists. (Rimmon-Kenan 1980, 152–153.)

Kun jotain esitetään toisen kerran, jotain eroja on aina – ellei merkissä tai merkitsijässä, niin ainakin esiintymiskontekstissa. Toistettaessa tapahtuma esitetään väistämättä eri tavalla kuin ensimmäisellä kerralla, koska toisella kerralla se esitetään *toisen kerran*. Lukijan suhtautumista värittää aina se, että kertoja esittää jotain jo kertaalleen esitettyä.

Oman näkökulmansa toistuvien ruutujen rooliin sarjakuvakerronnassa tuo myös merkitys, joka ruuduilla on sarjakuvan osatekijöinä. Sarjakuva määritellään yleensä juuri kertovaksi kuvien sarjaksi (ks. esim. Sabin 1993, 5; McCloud 1993, 7–9; Gravett 2009; Manninen 1995, 10; Harvey 1996, 3)¹⁸. Toisen melko yleisen määritelmän mukaan sarjakuva nähdään kuvan ja tekstin yhdistelmänä (ks. esim. Chute 2008, 452) viitaten kahteen sarjakuvan käytössä olevaan kanavaan, mutta tällainen määritelmä ei huomioi riittävästi visuaalisen kanavan tiettyä ensisijaisuutta: sarjakuva voi olla myös täysin tekstitön (Groensteen 2007, 11; Manninen 1995, 9). Sen sijaan sarjakuva ilman visuaalista kanavaa ei puolestaan ole mahdollinen. Ruutu on siis välttämätön ja jossain mielessä perustavanlaatuisin sarjakuvakerronnan elementti.

Sarjakuvakerronta etenee ruuduissa ja sarjakuvaa luetaan ruutu kerrallaan. Kokonaisen ruudun tai useamman ruudun mittaisen sekvenssin toistuminen on huomattavasti vahvempi ja enemmän hu-

18 Sarjakuvan määritelmien kritiikistä ks. esim. Groensteen 2007, 12–17 tai Wolk 2007, 17–18. Sarjakuvan määritelmien historiasta ks. esim. Manninen 1995, 9–11.

miota itseensä kiinnittävä kerronnan keino kuin tiettyjen ruudun sisään sijoittuvien kuvaelementtien toistuminen osana eri ruutujen visuaalista sisältöä. Samankaltaisissa asennoissa esitettyjen henkilöhahmojen ja samanlaisten ruutukompositioiden (ks. kuvat 3 ja 4) yhdistäminen toisiinsa ja tunnistaminen toistoksi vaatii lukijalta enemmän lukemista ja tulkintaa kuin tapaukset, joissa toistuu kokonainen ruutu. *Watchmen*issä esiintyvien lukemattomien keskiyötä lähestyvien kellojen tai Comedianin hymynaamamerkkiä mukailevien muotojen tunnistaminen toistuviksi symboleiksi tai motiiveiksi on vielä enemmän riippuvaista lukijan havainnoinnista ja oikeiden yksityiskohtien poimimisesta. Thierry Groensteen (2007, 125) on kiinnittänyt huomiota siihen, että kuva näyttää aina enemmän kuin on tiukassa mielessä välttämätöntä sen esittämien tapahtumien ymmärtämiseksi. *Watchmen*in pikkutarkasti piirretyissä ruuduissa on paljon yksityiskohtia, joista huomattava osa on tarinan tai vaihtoehtohistoriallisen maailman laajemman ymmärtämisen kannalta merkittäviä, mutta ruutujen visuaalinen sisältö tarjoaa myös paljon ”turhaa” tai ylimääräistä taustainformaatiota. Lukijan on osattava erotella merkittävät yksityiskohdat triviaaleista ja paikallistaa visuaalisten esittämisen massasta toisteisuutta, joka on merkittävää eikä vain eräänlaista sarjakuvan visuaalisuudesta juontuvaa rakenteellista toistoa. Toistuvan ruudun tunnistaminen toistuvaksi ruuduksi vaatii kuitenkin huomattavasti vähemmän tarkkaavaisuutta, ja sitä on vaikea olla huomaamatta.

Ruutu ja ennen kaikkea useamman ruudun sekvenssi ovat sarjakuvakerronnassa tasoja, joilla merkitykset syntyvät. Joissain yhteyksissä on koetettu erotella sarjakuvan visuaalisesta kielestä viivojen ja muotojen kaltaisia pienimpiä merkityksellisiä yksiköitä, jotka vastaisivat kielten morfeemeja, mutta kuten Groensteen (2007, 3–7) huomauttaa, kuva on semioottinen järjestelmä ilman merkkejä tai ainakaan se ei ole kielen tavoin riippuvainen täydellisestä merkkien järjestelmästä. Samankaltaiset viivat voivat eri konteksteissa esittää täysin eri asioita (Groensteen 2007, 25), joten yksittäisen ruudun sisällä olevien elementtien tarkastelu ei riitä valottamaan sarjakuvakerronnan mekaniikkaa. Tärkeimmät sarjakuvan koodit liittyvät ajan ja tilan artikulointiin suurempien yksiköiden – ruutujen – kautta. Myös sarjakuvan ruutu on välttämättä fragmentaarinen, eikä se esitä täydellistä kerronnallista lausumaa, vaan se toimii osana laajempaa kokonaisuutta, esimerkiksi sivua tai ruutusekvenssiä. (Groensteen 2007, 3–7.)

Tämä on otettava huomioon myös toistuvien ruutujen käsittelyssä: niiden paikallistaminen ja erojen luetteleminen – niin kuin tein kuvan 1 tarkastelun yhteydessä – ei auta ymmärtämään niiden roolia *Watchmen*in kerronnassa. Sarjakuvakerronta saa merkityksensä ruutujen peräkkäisyydestä, ja siksi *Watchmen*issä on olennaista tutkia toistuvia ruutuja sisältäviä kohtauksia kokonaisuuksina, kuten teen seuraavissa luvuissa.

3. Ruututoisto henkilöhahmon retrospektiona

Suurin osa *Watchmenin* toistuvista ruuduista liittyy tilanteisiin, joissa esitetään uudestaan henkilöhahmojen muistoja. Tässä luvussa otan tarkasteluun Silk Spectren sekä Dr. Manhattanin retrospektiojaksot luvuissa 7 ja 4. Viimeiseksi käsittelen erästä yksittäistä näihin molempiin jaksoihin kuuluvaa ruutua, jonka toisto siirtää puolittain huomion henkilöhahmoista kertojaan.

3.1 Looking back on all my stupid memories — Silk Spectren retrospektiojaks

Watchmenin luku 9 sijoittuu Marsin pinnalle, missä Silk Spectre ja heidät sinne yli-inhimillisillä voimillaan siirtänyt Dr. Manhattan keskustelevat maapalloa uhkaavasta kriisistä ja Silk Spectren henkilöhistoriasta. Silk Spectre yrittää taivutella Dr. Manhattania palaamaan takaisin Maahan ja auttamaan kiristyvän maailmanpoliittisen konfliktin ratkaisemisessa, mutta tämä on haluton tekemään niin. Dr. Manhattan kertoo, ettei hän enää koe olevansa kiinnostunut ihmiskunnan kohtaloista sen jälkeen kun suhde hänen ja Silk Spectren välillä päättyi. Yli-inhimillisten ominaisuuksiensa takia Dr. Manhattan ei ole sidottu nykyhetkeen, joten keskustelulle antavat oman vivahteensa hänen jatkuvat ennakoitinsa siitä, mistä he hetkeä myöhemmin puhuvat ja mikä on keskustelun lopputulos. ”Can’t you tell me how this conversation ends and spare me the agony?” Silk Spectre kysyy, ja Dr. Manhattan vastaa: ”It ends with you in tears... [-] I return to Earth at some point in my future. There are streets full of corpses. The details are vague” (WM 9:17.1–2). Tulevien tapahtumien epäselvät yksityiskohdat voivat Dr. Manhattanin mukaan johtua esimerkiksi ydinsodan aiheuttamista elektromagneettisista häiriöistä.

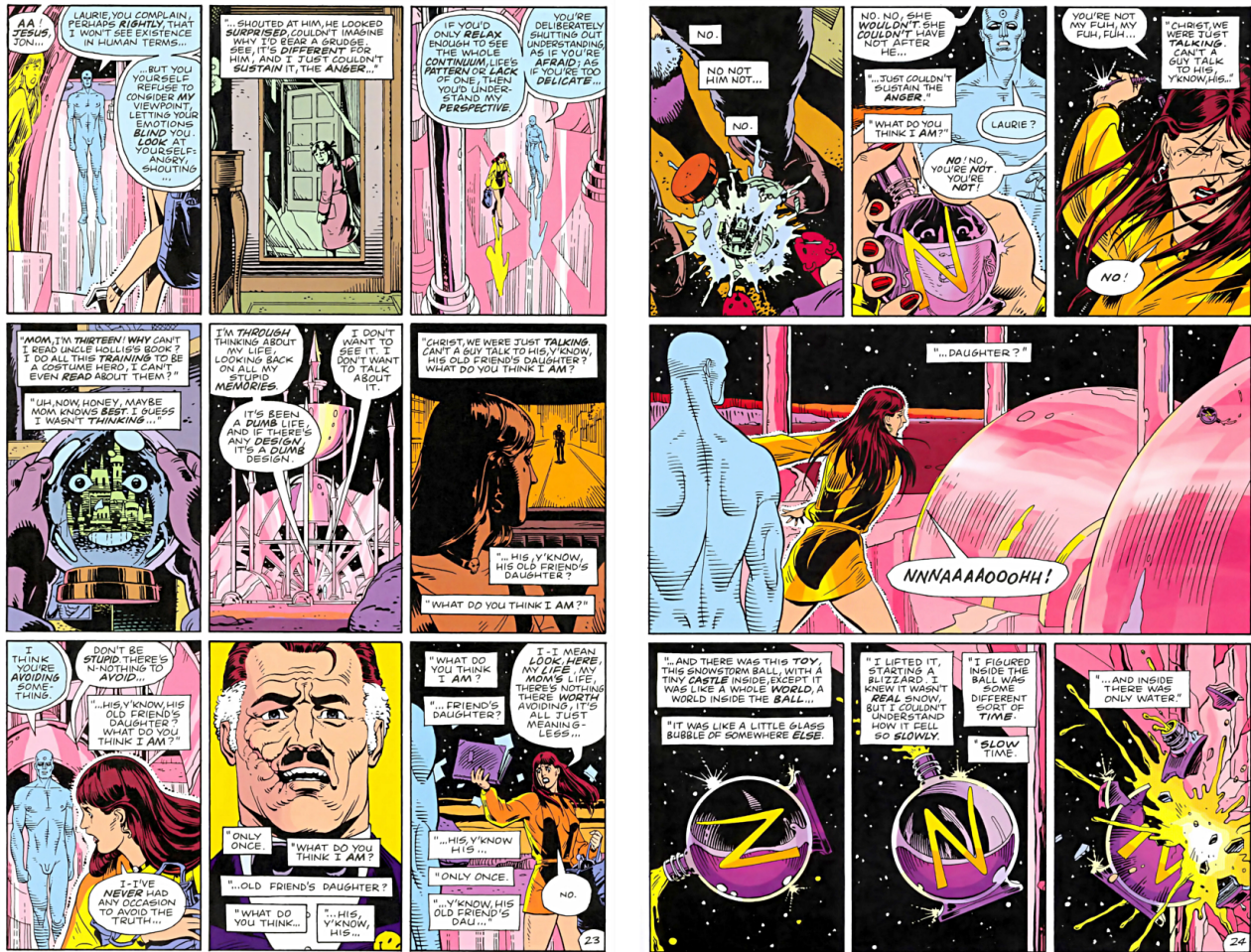
Keskustelua kuvaavan kohtauksen sisään on upotettu useita takaumia Silk Spectren henkilöhistoriasta. Keskustelu Dr. Manhattanin kanssa saa hänet muistelemaan lapsena todistamaansa riitaa hänen äitinsä ja isäpuolensa välillä (WM 9:6.7–8.4), vanhemman polven supersankarien kokoontumista (WM 9:10.7–12.7), myöhempää kokousta, jossa Captain Metropolis ja Ozymandias yrittävät saada omin päin toimivat sankarit yhdistymään Crimebusters-sankariryhmäksi (WM 9:14.4–16.7), sekä Comedianin kunniaksi pidettyä illallistilaisuutta, jossa raivostunut Silk Spectre heittää lasillisen viskiä miehen kasvoille (WM 9:19.4–21.4). Kaikki kohtaukset sivuavat jollain tasolla Silk Spectren ja Comedianin suhdetta: Ensimmäisessä Silk Spectren äiti – eli alkuperäinen Silk Spectre – ja isäpuoli kiistelevät tunteista, joita äidillä on nimeämättä jäävään toiseen mieheen. ”My real dad, I’m pretty sure, was mom’s old boyfriend, Hooded Justice”, Silk Spectre kertoo Dr. Manhattanille Marsissa (WM 9:8.4). Toisessa takaumassa Silk Spectren äidin luona on käymässä muiden vanhojen

sankarien ohella Hollis Mason, joka on teoksen maailmassa kirjoittanut tunnetun omaelämäkerran elämästään supersankarina. Kirjassa hän paljastaa Comedianin yrittäneen raiskata alkuperäisen Silk Spectren 1940-luvulla, ja kohtauksessa käy ilmi, että tämä koettaa estää 13-vuotiasta tytärtään saamasta kirjaa käsiinsä. Kolmannessa takaumassa Comedian tulee Crimebusters-kokouksen jälkeen juttelemaan Silk Spectrelle, joka ei vielä ole saanut tietää raiskausyrytyksestä. Comedian kysyy Silk Spectren äidistä, ja kun tämä tulee keskeyttämään keskustelun, Comedian puolustautuu sanomalla: "Can't a guy talk to his, y'know, his old friend's daughter?" (WM 9:16.2.) Neljännessä takaumassa vuonna 1973 Silk Spectre on vihdoinkin lukenut Masonin kirjan ja syyttää Comediania raiskauksesta päin naamaa: "What kind of a man are you, you have to take some woman, you have to force her into having sex against her will..." "Only once", hämmentyneen näköinen Comedian vastaa ennen kuin Silk Spectre heittää lasillisen viskiä hänen kasvoilleen. (WM 9:21.2–4.)

Dr. Manhattanin ja Silk Spectren keskustelu Marsissa ei näytä etenevän, eikä Silk Spectre enää tunne voivansa kääntää Dr. Manhattanin päätä, vaan hän pyytää tätä palauttamaan itsensä takaisin Maahan. Silk Spectre kuitenkin huomauttaa, ettei itke keskustelun päättyessä, kuten Dr. Manhattan hetkeä aiemmin ennusti. Tämä kehottaa Silk Spectreä vielä tarkastelemaan elämäänsä laajemmasta perspektiivistä, mikä käynnistää kahden sivun mittaisen ruututoistoa sisältävän jakson (kuva 6).

Tässä kahden sivun mittaisessa sekvenssissä Silk Spectre yhdistää takaumiensa sisältämät vihjeet yhtenäiseksi kertomukseksi. Vasemmanpuoleisen sivun alusta oikeanpuoleisen sivun alkuun saakka kuvakerronta etenee siten, että joka toinen ruutu on kopio jossain luvun sisältämässä takaumassa esitetystä ruudusta. Sivun 23 toisessa ruudussa Silk Spectre kävelee kohti huonetta, jossa hänen äitinsä ja isäpuolensa riitelevät. Neljännessä ruudussa hän on mennyt olohuoneeseen ja pitelee käsissään lasipalloa, joka takaumakohtauksen lopussa särkyi. Kuudennessa ruudussa Silk Spectre katsoo Crimebusters-kokouksen jälkeen auton takaikkunasta etäännyvää Comediania, ja kahdeksannen ruudun kuva esittää tilannetta juuri ennen kuin hän heittää viskilasinsa sisällön Comedianin kasvoille viimeisessä takaumassa. Sivun 24 ensimmäinen ruutu esittää uudelleen varhaisimman takauman särkyvän lasipallon, joka nähtiin edelliselläkin sivulla.

Visuaalisen kanavan toistojen lisäksi näissä ruuduissa toistuu myös takaumien tekstuaalista aineesta. Sivun 23 toisen ruudun tekstilaatikossa toistetaan Silk Spectren äidin repliikki, joka on peräisin ruudusta 9:7.1, samoin kuin ruudun visuaalinen aines. Tästä eteenpäin visuaalisen ja tekstuaalisen kanavan toistot alkavat erkaantua toisistaan. Neljännen ruudun tekstilaatikot sisältävät nuoren Silk Spectren ja Hollis Masonin repliikkejä toisesta takaumasta, jossa keskustellaan siitä, että

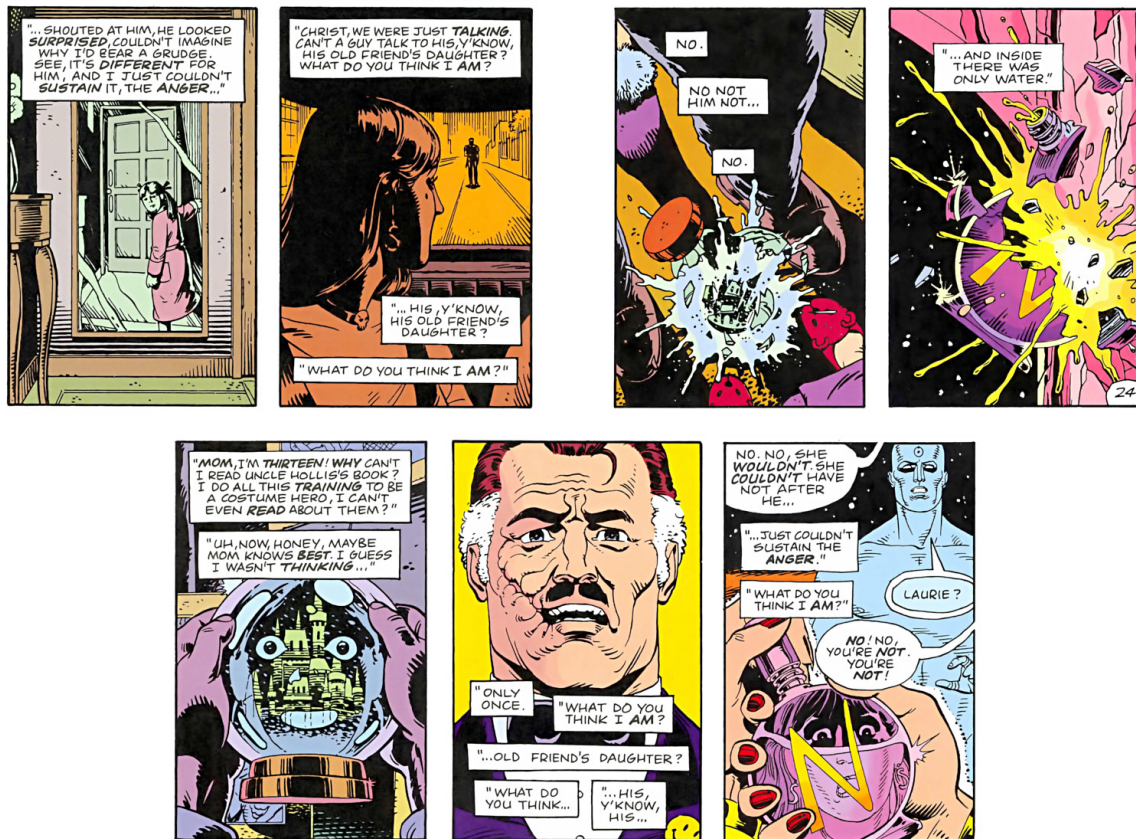


Kuva 6: *Watchmen* 9:23–24 (sivut eivät muodosta aukeamaa teoksessa).

onko Masonin kirja sopivaa luettavaa 13-vuotiaalle (9:12.1). Ruudun kuva – lasipallosta heijastuvat Silk Spectren kasvot – on puolestaan peräisin ensimmäisestä takaumasta (9:7.9). Sivun kuudennessakaan ruudussa teksti ja kuva eivät ole peräisin samasta ruudusta (teksti: 9:16.2, kuva: 9:16.6). Nyt tekstilaatikko ei enää toista takauman puhekuplaa yhteen kertaan, vaan Comedianin repliikin fragmentit (“...his, y’know, his old friend’s daughter?” ja ”What do you think I am?”) alkavat itsepintaisesti toistua uudelleen ja uudelleen sivun viimeisissä neljässä ruudussa. Repliikkien tihtyvä toisto yhdessä toistuvien takaumaruutujen kanssa representoi Silk Spectren lopullista oivallusta: raikausyrityksen jälkeen Comedianilla ja hänen äidillään oli suhde, ja Comedian on hänen isänsä. Tämän ruutusekvenssin toistuvat ruudut ovat selvästi repetitiivistä kerrontaa: *Watchmenin* kertoja esittää muutamia sivuja aikaisemmin nähdyt ruudut uudestaan. Toisto on hyvin tiivistettyä, ja takaumakohtausten ruuduista on poimittu toistettaviksi vain murto-osa. Toistuvat ruudut ja tekstifragmentit toistavat niin pienen osan takaumien materiaalista, etteivät ne yksinään esitä näillä sivuilla mitään koherenttia kertomusta, vaan niiden voi nähdä toimivan ennemminkin aiemmin esitettyihin takaumiin viittaavina vihjeinä ja nostavan niistä esille pieniä yksityiskohtia. Toistuvien

ruutujen lähempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, että fragmentaarisuus ei ole missään tapauksessa sattumanvaraista ja että mitkä tahansa muut takaumien ruudut eivät olisi välittäneet samoja merkityksiä.

Watchmenin kertoja esittää Silk Spectren oivalluksen hetkeä kuvaavat tekstifragmentit – ”Can’t a guy talk to his, y’know, his...” / ”...daughter?” – sivun 24 kolmannessa ja neljännessä ruudussa. Tekstuaalinen kanava vahvistaa Silk Spectren tietoisuuden lopullisesti tässä vaiheessa, mutta sekvenssin toistuvat ruudut (kuva 7) antavat siitä viitteitä jo aikaisemmin. Nämä neljä ruutua luovat Silk Spectren ja Comedianin välille vahvoja visuaalisia linkkejä ja vastaavuuksia, jotka ennakoivat, että heidän välillään on muutakin kuin vain ensimmäisen viha jälkimmäistä kohtaan.



Kuva 7: Ylhäällä vasemmalla: WM 9:23.2 ja 9:23.6. Ylhäällä oikealla: WM 9:24.1 ja 9:24.7. Alhaalla: WM 9:23.4, 9:23.8 ja 9:24.2.

Ylärivissä vasemmalla näkyvissä sivun 23 ruuduissa 2 ja 6 Silk Spectre ja Comedian näytetään seisomassa jonkin matkan päästä lasisen pinnan – peilin ja auton ikkunan – kautta. Molemmissa ruuduissa katsoja seuraa Silk Spectren katsetta. Toisen parin muodostavat alarivin vasemmanpuoleiset ruudut, eli sivun 23 ruudut 4 ja 8, jotka esittävät lähikuvat lasipallosta heijastuvasta lapsen ilmeestä ja Comedianin hämmentyneistä kasvoista. Toistuvat Comediania ja hänen omia peilikuviaan esit-

tävät ruudut vihjaavat, että Silk Spectren alitajunta koettaa kertoa hänelle jotakin mitä hänen tietoinen mielensä ei ole vielä aivan täysin ymmärtänyt. Jälkimmäiseen ruutupariin on visuaalisesti yhteydessä myös sivun 24 ruutu 2 (kuvassa 7 alarivissä oikealla), jossa Silk Spectren kasvot näkyvät heijastuksena Nostalgia-merkkisestä hajuvesipullosta. Yhteistä sille ja edellisen sivun ruudulle 4 on kasvojen heijastuminen pyöreästä esineestä, kun taas hämmentynyttä Comediania esittävään edellisen sivun ruutuun 8 tätä ruutua yhdistää Silk Spectren varsin samankaltainen ilme. Takauman lasipallon ja kertomuksen nykyhetken hajuvesipullon yhteyttä korostaa myös niiden hajoamisen asettaminen rinnakkain sivun 24 aloittavaan ja päättävään ruutuun (kuvassa 7 ylärivissä oikealla). Nämä kaksi ruutua muodostavat kolmannen selkeän ruutuparin tässä kahden sivun mittaisessa kokonaisuudessa. Niistä vain ensimmäinen (WM 9:24.1) on toistuva ruutu, joka on esitetty ensimmäisen kerran takaumajaksossa. Sivun viimeinen ruutu (WM 9:24.7) sijoittuu kertomuksen nykyhetken: muistojensa aiheuttamasta oivalluksesta järkyttynyt Silk Spectre heittää hajuvesipullon Dr. Manhattanin luoman kristallirakennelman seinään, ja pullo murskautuu sirpaleiksi. Tämä on yksi *Watchmenin* keskeisistä käännekohdista, ja pullon hajoamiseen on ladattu paljon symbolista painoa alkaen sen Nostalgia-tuotemerkistä. Toisaalta nostalgiset käsitykset hajoavat tässä luvussa, kun Silk Spectre joutuu arvioimaan uudelleen omaa menneisyyttään oivallettuaan kuka hänen isänsä oikeasti on, ja toisaalta nostalgian murtuminen on helppo yhdistää *Watchmenin* supersankarigenren perinteen kritiikkiin ja uudelleenarviointiin.

Silk Spectren oivallus ei liity vain hänen oman henkilöhistoriansa valottumiseen, vaan seuraavilla sivuilla se johtaa myös Dr. Manhattanin mielenmuutokseen. Tähän saakka Dr. Manhattan on koko luvun ajan ollut järkkymättömästi sitä mieltä, etteivät ihmiskunnan ongelmat kuulu hänelle, mutta hän päättääkin nyt yllättäen palata Maahan Silk Spectren kanssa. Visuaalisena signaalina tästä mielenmuutoksesta Dr. Manhattanin Marsin pinnalle luoma kristallirakennelma musertuu sirpaleiksi sivulla 25. Lasisen elementin murskautuminen ja aiemman näkemyksen hylkääminen ovat samanlaisessa yhteydessä kuin hajuvesipullon hajoaminen ja Silk Spectren omaan historiaansa liittyvä oivallus. Myöhemmin Dr. Manhattan selittää, että Silk Spectren syntymisen epätodennäköisyys – kun otetaan huomioon tämän vanhempien välinen suhde – sai hänet ymmärtämään, että jokaisen yksittäisen ihmisen olemassaolo on ainutlaatuinen termodynaaminen ihme vastoin kaikkia todennäköisyyksiä (WM 9:26–28). Dr. Manhattanin näkemää tulevaisuutta tämä ei kuitenkaan muuta, vaan kaksikon palatessa Maapallolle *Watchmenin* luvun 12 alussa Ozymandiaan suunnittelema hyökkäys on tapahtunut ja New Yorkin kadut ovat täynnä kuolleita.

Silk Spectren retrospektiojaksossa on vain muutamia toistuvia ruutuja, mutta niillä on keskeinen tehtävä kohtauksen kerronnassa. Ruutujen vastaavuudet sekä toistensa että ei-toistuvien ruutujen välillä luovat visuaalisen punoutumisen kautta erilaisia yhteyksiä ja merkityksiä. Toistuvat ruudut myös mahdollistavat Silk Spectren ajatusprosessin kuvaamisen ja itsepäisten muistikuvien visuaalisen esittämisen. Ero on helppo havaita, mikäli verrataan ajatusleikkinä tapoja, joilla kohtaus olisi teoriassa ollut mahdollista toteuttaa ilman takaumaruujuja. Vaihtoehtoja on ainakin kaksi.

Ensinnäkin *Watchmenin* kertoja olisi voinut esittää sekvenssin kokonaan ilman takaumaruujuja. Tällöin Silk Spectren ajatusprosessin tulos olisi käynyt ilmi ainoastaan dialogin tai tekstilaatikoiden kautta, ja pääasiassa kielelliseen kanavaan nojaava kohtaus ei tietenkään ole kaksikanavaisessa mediumissa yhtä tehokas. Jos kaikki sekvenssin ruudut olisivat esittäneet Marsin pinnalla keskenään keskustelevia Dr. Manhattania ja Silk Spectreä, kohtauksesta olisi puuttunut dramatiikkaa. Se ei olisi myöskään kuvannut visuaalisesti Silk Spectren ajatusprosessia, vaihteittain hänen tietoiseen mieleensä hiipivää tuskallista oivallusta, joka paljastaa, että hän on syvästi vihaamansa Comedianin tytär.

Toinen hypoteettinen vaihtoehto toteuttaa kohtaus ilman toistuvia olisi käyttää esimerkiksi eri tavalla – vaikkapa eri näkökulmasta – piirrettyjä ruutuja, jotka esittävät takaumien tilanteita. Edelliseen esimerkkiin verrattuna se tekisi kerronnasta enemmän molempiin kanaviin nojaavaa ja vähentäisi Herkmanin (1998, 58–59) ja McCloudin (1993, 153–155) termejä käyttäen kerronnan sanapainotteisuutta. Takaumaruujuista puuttuisi kuitenkin tietty iskevyyt: kun takaumaruuju on sama kuin jo kertaalleen edellisillä sivuilla esitetty, lukija tunnistaa sen takaumaksi välittömästi. Ruutujen identtisyys kiinnittää huomion kerronnan fokalisoijaan eli Silk Spectreen, sillä kaikki toistuvat ruudut on esitetty hänen visuaalisesta havaintokulmastaan tai läheltä sitä. Jos ruutujen visuaalinen aines ei yhdistyisi Silk Spectren havaintoihin, niiden ei tulkittaisi ilmentävän hänen kognitiivista prosessiaan samalla tavoin kuin ne nyt tekevät.

Toistuvat ruudut ovat kohtauksessa itsepintaisia muistikuvia, jotka eivät suostu pysymään poissa Silk Spectren mielestä vaan tunkeutuvat hänen tajuntaansa ja osaksi sarjakuvan kerrontaa. Voidaan puhua menneisyyden tunkeutumisesta kertomuksen nykyhetkeen. Seymour Chatman (1978, 63) on määritellyt termin NOW aikatasoksi, jolla kertomuksen tapahtumat tapahtuvat. Jonkinasteisen NYT-hetken muodostaminen on kertomusten universaali ominaisuus. Jos narratiivi sisältää eksplisiittisen kertojan tai sisäkkäisen kertomuksen – jollaisina voidaan pitää vaikkapa Silk Spectren takaumia – NYT-hetkiä on kaksi: diskurssin NYT (kertojan NYT) ja tarinan NYT (henkilöiden NYT).

Kielellisessä esityksessä verbien aikamuoto ankkuroi kertomuksen elementtejä tiettyihin NYT-hetkiin, mutta esimerkiksi elokuvan keinot kuvata temporaalista vaihtelua eivät muodosta samanlaista kielioppia (Chatman 1978, 79–84). Sarjakuvassa aika esitetään tilassa (McCloud 1993, 100), joten aikatasojen tai NYT-hetkien limittyminen sarjakuvakerronnassa merkitsee niiden esittämistä visuaalisesti rinnakkain. Jossain mielessä niiden voikin ajatella sekoittuvan toisiinsa tai tunkeutuvan toistensa alueelle.

Menneisyyden tunkeutumista kertomuksen nykyhetkeen ovat käsitelleet sarjakuvan yhteydessä muun muassa Erin McGlothlin (2003, 178–179) ja Hillary Chute (2006, 199). Molempien tutkijoiden tutkimuskohteena on Art Spiegelmanin *Maus*, mutta heidän huomionsa aikatasojen limittymisestä ovat relevantteja myös *Watchmenin* kerrontaa tarkasteltaessa. Kuten McGlothlin (2003, 178) huomauttaa, sarjakuva tarjoaa mielenkiintoisia kerronnallisia mahdollisuuksia asettaa eri aikatasoja rinnakkain. Mediumin visuaalisuuden takia eri aikatasoille sijoittuvat ruudut voidaan asettaa peräkkäin ilman että kerronnasta tulee liian vaikeasti seurattavaa. McGlothlin tarkastelee ruutusekvenssiä, jonka ruudut esittävät ensin Vladek Spiegelmania kertomassa pojalleen kokemuksistaan Auschwitzissa, kunnes viimeisessä ruudussa kuvakerronta siirtyy menneisyyteen ja keskitysleirille, jossa Vladek seisoo Art Spiegelmanin paikan ottaneen Josef Mengelen tarkastettavana (kuva 8, ylä-rivi). Temporaalet tasot eivät ole erillisiä, vaan menneisyys ja nykyisyys tunkeutuvat toistensa alueelle ja yhdistyvät. (McGlothlin 2003, 178–179.) Chute (2006, 199–200) puolestaan kirjoittaa men-



Kuva 8: Esimerkkejä *Mausin* kohtauksista, joissa temporaalet tasot sekoittuvat (Spiegelman 1991, 58, 79).

neisyyden varjon ja nykyhetken liittymisestä yhteen ja antaa siitä erilaisen esimerkin: kun Vladek Spiegelman kertoo Auschwitzissa hirtetyistä juutalaistytöistä Artille ja tämän tyttöystävälle heidän ajaessaan autolla metsätietä pitkin nyky-Yhdysvalloissa, ruumiit näkyvät roikkumassa tietä reunustavissa puissa (kuva 8, alarivi).

Vaikka underground-sarjakuvasta vaikutteita ammentavan *Mausin* ja lähempänä valtavirtasarjakuvan ilmaisua olevan *Watchmenin* kerrontatekniikat ovat osittain hyvin erilaisia, niiden välillä voi nähdä yhtäläisyyksiä menneisyyden tunkeutumisessa sarjakuvahenkilöiden tajuntaan ja sen visuaalisessa esittämisessä. Realistisesti piirretyn *Watchmenin* visuaalinen tyyli ei ole samalla lailla ekspressiivistä kuin *Mausin*, ja siinä fokalisoijan mielenliikkeet eivät manifestoidu selkeästi epätozellisten elementtien tunkeutumisena kuvaan (esimerkiksi puihin hirtettyinä hiirinä), mutta yhteen NYT-hetkeen sijoittuvan kohtauksen keskelle ilmestyvien toiseen NYT-hetkeen kuuluvien ruutujen funktio on hyvin samankaltainen.

Mahdollisuus aikatasojen kompleksiseen yhdistelyyn näyttää olevan sarjakuvan mediumispesifi ominaisuus. Erilaista visuaalista tyyliä käyttävissä teoksissa limittyminen voi saada erilaisia muotoja, mutta yhteistä on eri aikatasojen simultaanisuus sivulla. Groensteen (2007, 18) pitääkin sarjakuvan ytimenä eräänlaista ruutujen kaksoismerkitystä: sarjakuva on toisistaan riippuvaisten kuvien sarja, jonka muodostavat ruudut ovat toisaalta itsenäisiä ja saavat toisaalta merkityksensä olemisestaan osana tätä kuvien sarjaa. Eri aikatasoille sijoittuvien ruutujen samanaikainen läsnäolo on vielä selkeämmin havaittavissa Dr. Manhattanin retrospektiojaksossa, jota tarkastelen seuraavassa alaluvussa.

3.2 I'm standing still — Dr. Manhattanin retrospektiojakso

Edellisessä alaluvussa käsitelty Silk Spectren retrospektiojakso osoitti, kuinka toistuvia ruutuja on mahdollista käyttää henkilöhahmon mentaalisten prosessien kuvaamiseen. *Watchmenissä* on toinenkin henkilöhahmon havaintoihin kytkeytyvä ja runsaasti ruututoistoa sisältävä jakso. Siinä fokalisoijana on Dr. Manhattan. Toistuvia ruutuja sisältävä osuus ei ole Silk Spectren retrospektiojaksoson tavoin sivun tai parin mittainen, vaan se käsittää *Watchmenin* luvun 4 kokonaisuudessaan.

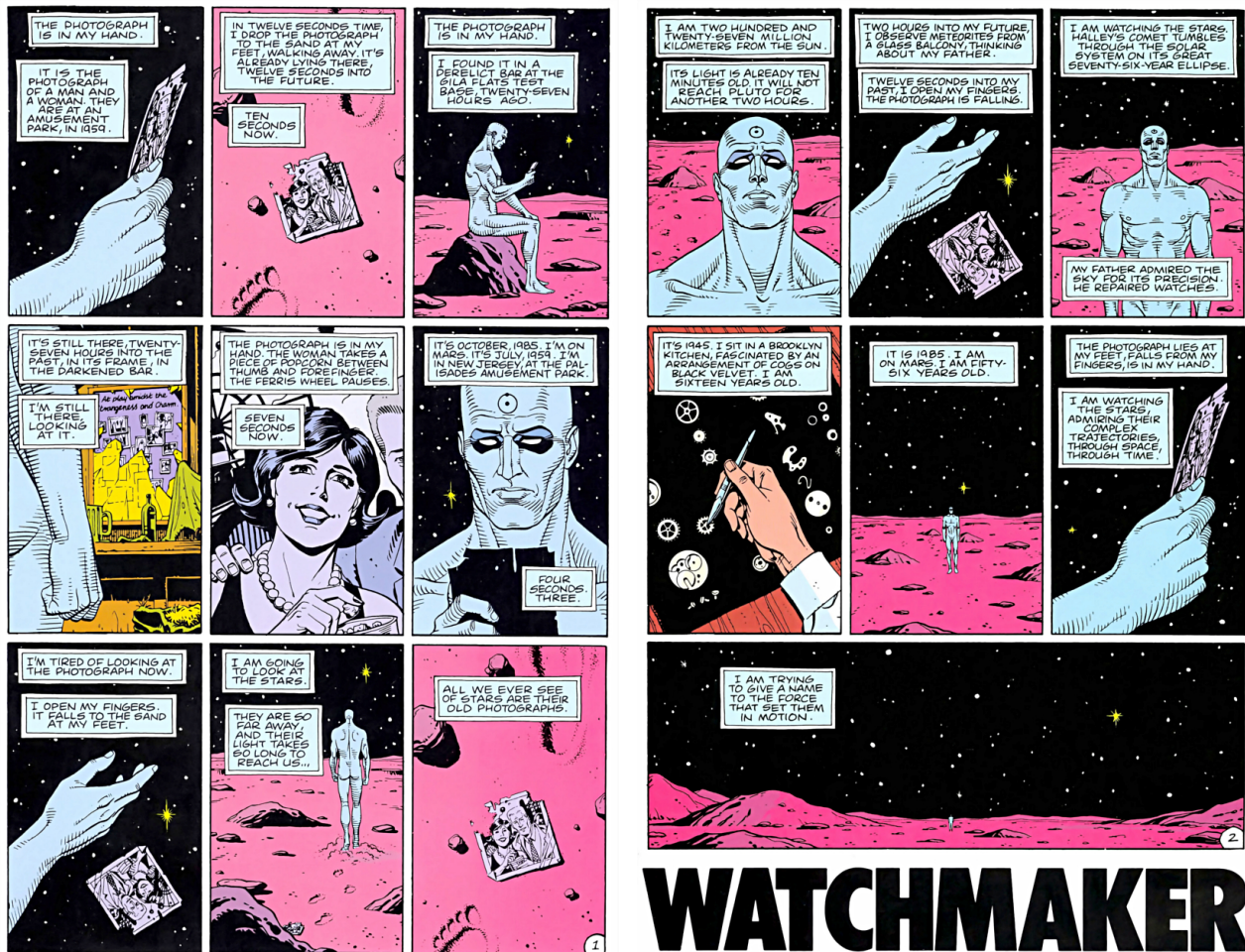
Luvussa 4 Dr. Manhattan on yksin Marsissa. Ozymandiaan masinoima median ajojahti ja syytteet siitä, että hän olisi aiheuttanut syövän useammalle läheiselleen, ovat saaneet hänet jättämään Maapallon edellisen luvun lopussa. Dr. Manhattan on *Watchmenin* supersankareista ainoa, jonka kyvyt ovat oikeasti yli-inhimillisiä. Hän syntyy pieleen menneen tieteellisen kokeen yhteydessä, kun

tiedemies Jon Osterman altistuu erehdyksessä laitteelle, joka poistaa esineiltä niiden – *Watchmenin* kuvitteelliseen fysiikkaan kuuluvan – ”intrinsic field” -kentän (Harmon 2009). Ostermanin ruumis hajoaa atomeiksi, mutta hän ei kuole, vaan tiedemiehen tietoisuus jää elämään ja saa onnettomuudessa kyvyn hallita materiaa. Joitain kuukausia onnettomuuden jälkeen Osterman muodostaa itselleen uuden sinihehkuisen kehon ja hänestä tulee Pentagonin valvonnassa toimiva supersankari Dr. Manhattan. *Watchmenin* kertoja ei missään vaiheessa teosta selitä täydellisesti, mihin kaikkeen Dr. Manhattan kykenee, vaan hänen kykynsä on pääteltävä sarjakuvan tapahtumista. Hän pystyy olemaan monessa paikassa samanaikaisesti, siirtymään teleportaation avulla sekä liikuttelemaan ja tuhoamaan esineitä ajatuksen voimalla. Dr. Manhattanin kyvyt ovat kuitenkin rajalliset, ja hänen mainitaan esimerkiksi kykenevän tuhoamaan vain osan Neuvostoliiton ydinkärjistä, jos ydinsota alkaisi (WM 4:32). *Watchmen*-tutkimuksessa on esitetty joitain selvästi virheellisiäkin tulkintoja – esimerkiksi että Dr. Manhattan olisi kaikkietävä tai että hän kykenisi lukemaan toisten henkilöiden ajatuksia (ks. esim. Miettinen 2006, 41)¹⁹.

Näiden ominaisuuksien lisäksi Dr. Manhattanilla on vielä yksi kyky, joka on keskeinen tämän jakson käsittelyn kannalta: hän kokee oman historiansa, menneisyytensä ja tulevaisuutensa eräällä tavalla *samanaikaisesti*. Hän pystyy liikkumaan kolmen tilallisen ulottuvuuden lisäksi myös neljännessä ulottuvuudessa, ajassa. Sara J. Van Ness (2010, 96) kuvaa olotilaa termillä ever-present, Miettinen (2006, 65–71) termillä super-present ja Sean Carney (2006, 12) käsitteellä simultaanisuus, kun taas Mark Bernard ja James Bucky Carter (2004, 17) puhuvat neljännessä ulottuvuudesta. Dr. Manhattan on havaitsemamme lineaarisen ajan ulkopuolella ja kokee simultaanisesti kaiken, mitä hänelle koskaan on tapahtunut ja tulee tapahtumaan, ikään kuin jatkuvana sarjana valokuvia. Tämä heijastuu mielenkiintoisesti hänen näkökulmastaan esitetyssä *Watchmenin* neljännessä luvussa.

Luvun 4 ensimmäisen sivun (kuva 9) ensimmäisessä ruudussa Dr. Manhattan istuu Marsin pinnalla ja katsoo valokuvaa. ”The photograph is in my hand”, hän ajattelee. Seuraavassa ruudussa valokuva on pudonnut hiekkaan. Dr. Manhattan selittää tämän ruudun kuuluvan tulevaisuuteen: ”In twelve seconds time, I drop the photograph to the sand at my feet, walking away.” Hän pudottaa valokuvan kädestään ruudussa 7, ja ruudun 2 kuva toistuu ruudussa 9, ”oikealla” paikallaan tässä tapahtumaketjussa, kun hän on pudottanut sen ja kävelee pois. Seuraavan sivun toinen ruutu esittää uudelleen

19 Jos Dr. Manhattan olisi kaikkietävä, hän ei – kuten Doug Atkinson (1995) huomauttaa – pohtisi sisäisessä monologissaan, kuka hautausmaalta Comedianin hautajaisten jälkeen poistuva mies on (4:25.2). Dr. Manhattan on myös useissa yhteyksissä epä tietoinen muiden henkilöiden ajatuksista ja suunnitelmista, ja häneen liittyvät juonikuviot perustuvat nimenomaan hänen kyvyttömyyteensä ymmärtää ihmisten ajatuksia ja ajattelutapoja.



Kuva 9: *Watchmen* 4:1 ja 4:2.

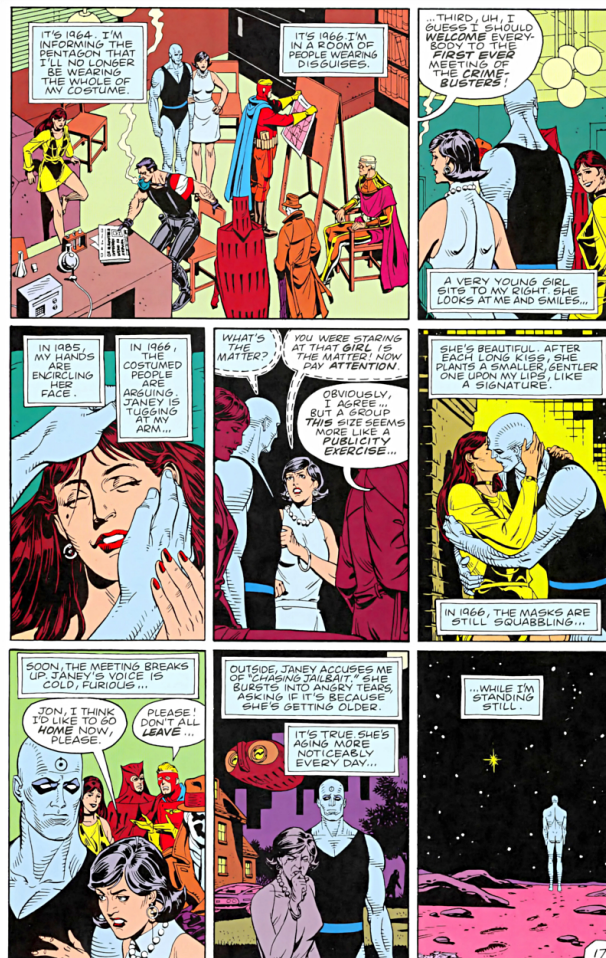
hetken, jolloin hän pudottaa valokuvan. ”Two hours into my future, I observe meteorites from a glass balcony, thinking about my father”, Dr. Manhattan toteaa ja jatkaa: ”Twelve seconds into my past, I open my fingers. The photograph is falling.” Sivun 2 kuudennessa ruudussa hän pitelee jälleen valokuvaa kädessään, ja se on samaan aikaan sekä putoamassa maahan että jo maassa: ”The photograph lies at my feet, falls from my fingers, is in my hand.”

Watchmenin luku 4 on täynnä tällaista toisteisuutta ja siirtymistä eteen- ja taaksepäin ajassa. Esimerkiksi sivulla 1 kahteen kertaan esitetty ruutu, jossa valokuva on Marsin pinnalla, toistuu vielä sivuilla 5, 24 ja 28²⁰. Dr. Manhattan käy sisäisessä monologissaan läpi elämänsä käännekohdat: kelloseppäisän päätöksen tehdä pojastaan tiedemies ja hänen ensimmäisen päivänsä töissä tutkimuslaitoksessa, hänen ystäväystymisensä kollega Janey Slaterin kanssa ja heidän romanssinsa, kohtalokkaan onnettomuuden, hänen muutoksensa Dr. Manhattaniksi ja uransa supersankarina, hänen ensitapaamisensa Silk Spectren kanssa ja heidän rakastumisensa – ja niin edelleen. Dr. Manhattanin jatkuva liikkuminen ajassa – tai kaiken muun liikkuminen ja hänen pysymisensä

20 Isompaa versiota samasta kuvasta käytetään myös koko luvun kansikuvana.

ajassa paikallaan, kuten hän asian ilmaisee ("I'm standing still", 4:17.7) – rakentaa luvusta mielenkiintoisen toistuvien ruutujen ja aikatasojen mosaiikin.

Mielenkiintoisen esimerkin tästä tarjoaa neljännen luvun sivu 17 (kuva 10), jota voidaan tarkastella erilliset ruudut eri aikatasoille asettavien elementtien kautta. Sivua kuvaa supersankarien epäonnistunut kokoontuminen vuonna 1966, kun Captain Metropolis ja Ozymandias yrittävät suostutella muita yhdistymään Crimebusters-ryhmäksi. Sivulla on kolme ruutua, jotka rikkovat kohtauksen kronologian. Viimeisessä ruudussa Dr. Manhattan seisoo Marsin pinnalla, eli se sijoittuu *Watchmenin* ensisijaisen tarinan NYT-hetkeen, vuoteen 1985. Tämä ajallinen siirtymä on yksinkertaisin tulkita, eikä sarjakuvan tekstuaalinen kanava selitä sitä auki sen tarkemmin. Sen lisäksi kohtauksessa on kaksi muuta ruutua, jotka sijoittuvat kumpikin omalle aikatasolleen. Ruudussa 3 Dr. Manhattanin kädet hyväilevät Silk Spectren kasvoja heidän rakastellessaan vuonna 1985 ennen kuin Dr. Manhattan siirtyy Marsiin. Tämä ruutu on toistoa luvun 3 alusta (3:4.1), ja se on peräisin kohtauksesta, jonka päätteeksi Silk Spectre kyllästyy lopullisesti Dr. Manhattaniin ja ilmoittaa jättävänsä tämän. Ruutu 5 esittää puolestaan Dr. Manhattanin ja Silk Spectren ensimmäistä suudelmaa vuonna 1966.



Kuva 10: *Watchmen* 4:17.

Watchmenin kertoja esittää ruudun tällä sivulla ensimmäistä kertaa, joten lukija ei voi tunnistaa sitä vielä toistuvaksi ruuduksi, mutta erilaisen miljöön ja kertomuksen logiikkaan sopimattomuuden takia se on kuitenkin selvästi irrallinen tämän kohtauksen kronologiasta. Se esitetään ”luonnollisella paikallaan” kertomuksessa heti seuraavalla sivulla (4:18.5) kohtauksessa, joka kuvaa Dr. Manhattanin ja Silk Spectren ensimmäistä yhteistä partiointiretkeä.

Kerronnan mekaniikkaa on tässä kohtauksessa hedelmällistä tarkastella kuvan ja sanan suhteen kautta. Dr. Manhattanin sisäinen monologi auttaa sijoittamaan ruudun 3 oikealle paikalleen teoksen tarinassa eli 19 vuoden päähän tulevaisuuteen supersankarien kokouksesta. Tekstuaalinen kanava siis *ankkuroi* toistuvan kuvan merkitystä (Herkman 1996, 53) – vaikka tarkkaavainen lukija olisi voinut päätellä ruudun aseman kronologiassa itsekin, sillä se on kopio aiemmin esitetystä. Ruudussa 5 oleva tekstilaatikko sen sijaan sisältää vain sanallisen kuvauksen suudelmasta, joka ruudussa esitetään. Ruudun visuaalisen kanavan ja ensimmäisen tekstilaatikon NYT-hetki on jonkin aikaa epävarma, kunnes sarjakuvan seuraava sivu asettaa sen oikeaan kontekstiin. Jotain on toki mahdollista päätellä esimerkiksi supersankarien käyttämistä asuista: ruudussa Dr. Manhattan on pukeutunut eri lailla kuin kertomuksen nykyhetkessä (jossa hän toimii alasti), kun taas Silk Spectre käyttää sankariasuaan, jota hänen ei ole nähty teoksessa käyttävän ja jota hän on aiemmin nimitänyt typeräksi ja kammottavaksi (1:25.6). Nämä ovat vihjeitä siitä, että suudelma sijoittuu jonnekin Crimebusters-kokousta kuvaavan kohtauksen NYT-hetken ja ruudun 3 NYT-hetken välimaastoon, mutta sen aikataso jää silti hyvin avoimeksi.

Tekstuaalinen kanava *ankkuroi* ruudun 3 kuvan merkitystä, kun taas ruudussa 5 voidaan puhua enemmänkin kuvan ja sanan *vuorottelusta*. Nämä ovat alun perin Roland Barthesin kuvan retoriikkaa eritteleviä termejä, joita ovat soveltaneet sarjakuvan yhteydessä muun muassa Herkman (1996, 53) ja Mikkonen (2005, 57–64). Toisaalta molemmat tutkijat päätyvät siihen, että Barthesin jaottelu voi sarjakuvan kohdalla olla turhan brutaali tai jähmeä. Kanavien väliltä voi paikallistaa monenlaisia suhteita – kertausta, montaasia, rinnakkaisuutta tai dissonanssia – sekä myös niiden välisen hierarkian jatkuvaa vaihtelua (Mikkonen 2005, 295). Scott McCloud (1994, 153–155) on jaotellut kuvan ja sanan yhdistelyn tapaa ruudun sisällä yhteensä seitsemään eri kategoriaan²¹, joiden pohjalta Herkman (1998, 55–59) on muodostanut neljä kuvan ja sanan yhdistämisen tapaa: sarjakuvakeronta voi olla kuvapainotteista tai sanapainotteista, tai se voi perustua kuvan ja sanan yhteistyöhön

21 Kuvapainotteinen, sanapainotteinen, kaksinkertainen, täydentävä, rinnakkainen, montaasi, toisistaan riippuvainen.

tai yhteismitattomuuteen. Toisaalta Herkman (1998, 60) painottaa erityisesti kuvan ja sanan suhteen muutosten analysointia saman sarjakuvan sisällä.

Minkälaiseksi kuvan ja sanan suhteen sitten voisi näiden luokittelujen kautta nähdä sivun 17 toistuvissa ruuduissa 3 ja 5? Ruudussa 3 ensimmäinen tekstilaatikko selittää, mihin yhtenäisen kuvakerronnan katkaiseva ruutu sijoittuu tarinan ajallisessa jatkumossa. Toinen tekstilaatikko (”In 1966, the costumed people are arguing. [–]”) kertoo, mitä tapahtuu samaan aikaan tämän sisäkkäisen kertomuksen NYT-hetkessä, vuodessa 1966. Itse asiassa ruudun 5 toinen tekstilaatikko toimii samalla tavoin, ja sen tekstuaalinen sisältökin on lähes sama. Näiden kahden ruudun välille on helppo nähdä rakentuvan niiden vastaavuuksista selkeä side. Ruutujen yhteneväisyydet eivät rajoitu siihen, että molemmat kuvaavat seksuaalista jännitettä Dr. Manhattanin ja Silk Spectren välillä. Sen lisäksi molempien visuaalisen kanavan sisältö rikkoo muun kohtauksen kronologiaa ja molemmat sisältävät kaksi tekstilaatikkoa, joista jälkimmäinen antaa parafrasoinnin siitä, mitä ruutuja ympäröivässä kohtauksessa tapahtuu. Tärkein ero kahden ruudun välillä on ensimmäisen tekstilaatikon sisällössä. Ruudussa 3 sarjakuvakerronta on ruudun merkitystä absoluuttisesti ankkuroivan tekstin takia sanapainotteista, tai ainakin sanapainotteisempaa kuin ruudussa 5. Sekä Herkman (1996, 59) että McCloud (1994, 153) esittävät sanapainotteisuuden siten, että se jättää jonkin verran tulkinnanvara: kerronta etenee *pääasiassa* sanallisen kerronnan keinoin, eivätkä kuvat lisää *merkittävästi* kerronnan välittämää informaatiota. Ruudussa 5 tapahtuu mielenkiintoinen kerronnallinen katkos, kun kertoja rikkoo ruudussa 3 asetetut odotukset, eikä annakaan ensimmäisessä tekstilaatikossa visuaalisen kanavan esittämän kuvan koordinaatteja aikajatkumossa. Sen sijaan kuvan ja sanan vuorovaikutus muuttuu tässä ruudussa kuvapainotteiseksi – tai kuvapainotteisemmaksi. Tarkkarajaisten kategorioiden sijasta voisikin olla hyödyllisempää ymmärtää eri kanavien painottuminen eräänlaiseksi jatkumoksi, jossa kuva- ja sanapainotteisuus ovat ääripäitä ja niiden väliin asettuisi laaja ja aste-eroja sisältävä kuvan ja sanan yhteistyön alue. Tämän sana- ja kuvapainotteisuuden lisäksi toistuvista ruuduista voi paikallistaa myös kanavien yhteismitattomuutta tai rinnakkaisuutta, sillä supersankarien kokouksen kulkua kuvailevat jälkimmäiset tekstilaatikat eivät liity tulevaisuutta kuvaaviin ruutuihin vaan viittaavat niitä ympäröivän kohtauksen kulkuun.

Sivulla on vielä kolmaskin kronologian rikkova ruutu: kaikista viimeinen. Siinä Dr. Manhattan seisoo Marsin pinnalla, ja kuvakerronnaltaan se on helppo tunnistaa jatkoksi ruudulle 4:1.8 (ks. kuva 9), jossa Dr. Manhattan kävelee pois päin maahan pudonneen valokuvan luota. Dr. Manhattan on nyt hieman kauempana ja hän on seisahtunut paikalleen, kuten ruudun tekstilaatikko korostaa. Tekstifragmentin tarkoitus ei kuitenkaan ole kuvata Dr. Manhattanin asentoa ruudussa, vaan se

on jatkoa edellisessä ruudussa alkaneeseen lauseeseen. Tämä ruutu asettaa kuvan ja sanan suhteiden typologiat koetukselle: Periaatteessa kyse on kanavien yhteismitattomuudesta, mutta toisaalta yhteismitattomien elementtien välillä on päivänselvä yhteys. Voidaan ajatella, että ruudun kuva ikään kuin kuvittaa metaforisesti sanallista sisältöä (sanapainotteisuus) – ja toisaalta myös siten, että ruudun ensisijainen sisältö on kuva, mikä korostaa aiemman kohtauksen luonnetta Dr. Manhattanin retro- tai introspektiona sekä paluuta ensisijaiseen NYT-hetkeen (kuvapainotteisuus). Lopullista valintaa näiden vaihtoehtojen väliltä on vaikea tehdä. Ruudun mekaniikkaa kuvaa ehkä parhaiten tämä Mikkosen (2005, 63–64) huomio: ”[M]itä enemmän tietyt sarjakuvat [--] kertovat verbaalisesti, sitä enemmän niiden kuvat voivat liikkua omilta reiteiltään, laajentaa merkityksiä ja myös tehdä tulkinnasta monimielisempää.”

Watchmenin kertoja käyttää siis toistuvia ruutuja tilanteissa, joissa kuvan ja sanan yhdistelyn periaatteet vaihtelevat varsin paljon. Sivun 17 kuvaamassa kohtauksessa ja *Watchmenin* neljännessä luvussa ylipäättään kertoja käyttää voimakkaasti sarjakuvan tekstuaalista kanavaa, ja tarkemmin sanoen tekstilaatikoihin sijoitettua sisäistä monologia Dr. Manhattanin kertomuksen punaisen langan esittämiseen. Se ei vähennä sarjakuvan visuaalisen kanavan painoarvoa kerronnassa, mutta se antaa kuvakerronnalle mahdollisuuden hyödyntää erilaisia harvinaisempia keinoja, kuten ajasta ja paikasta toiseen hyppimistä sekä toistuvia ruutuja ilman että kerronnasta tulee liian vaikeasti seurattavaa. Vaikka *Watchmenissä* on joitain piirteitä, jotka erottavat sen ilmaisun 1980-luvun amerikkalaisen valtavirtasarjakuvan estetiikasta, teoksen kerronta on kuitenkin varsin helposti seurattavaa. Toisin kuin esimerkiksi Art Spiegelmanin *Maus*, se ei sisällä vaikkapa kerrontaa problematisoivaa eksplisiittistä metatasoa, eikä sitä voi pitää varsinaisena taidesarjakuvana, mikäli termi ymmärretään muun muassa Wolkin (2007, 27–28) tavoin vastakohtaksi populaarille genresarjakuvalle.

Seuraavaksi on syytä ottaa askel taaksepäin. Edellä tarkastelin kuvan ja sanan keskinäisiä suhteita yksittäisissä toistuvissa ruuduissa luvun 4 sivulla 17. Sarjakuvan olemukseen liittyy kuitenkin olennaisesti sarjallisuus, joten toistuvien ruutujen toimintalogiikan ymmärtämiseksi on tärkeää tarkastella myös niiden suhdetta kohtauksen kokonaisuuteen. Mitä ruudut 3 ja 5 varsinaisesti kohtauksessa ovat?

Kerronnan järjestyksen näkökulmasta ne ovat temporaalisuuden rikkovia anakronioita, tarkemmin sanottuna ennakoiteja eli prolepsiksia (Genette 1980, 40), jotka esittävät jotain mikä ei ole vielä tapahtunut mutta tulee tapahtumaan – jos kohtauksen ajatellaan sijoittuvan Crimebusters-kokouksen aikaan. Toisaalta, jos tarkastellaan ruutujen suhdetta Marsin pinnalla seisovan Dr. Manhat-

tanin aikaan, ne ovat takaumaan upotettuja (tuoreempia) takaumia. Kuten todettua, varsinkin ruudun 5 tunnistaminen oikein ennakoinniksi tai takaumaksi vaatii lukijalta jonkin verran päättelyä, ja sen merkitys jää epätarkaksi, kunnes ruudun toistuminen seuraavalla sivulla sijoittaa sen oikealle paikalleen tarinan kokonaisuudessa. Dr. Manhattanin totaalisen aikakokemuksen näkökulmasta ennakointi ja takauma ovat käsitteinä jossain määrin riittämättömiä.

Tarinan ja diskurssin välisen tapahtumien järjestyksen dissonanssin lisäksi ruutuja voidaan tarkastella myös osana ruutusekvenssiä. Thierry Groensteen (2007, 110–112) käyttää käsitettä rajattu artrologia lineaaristen ruutujen välisten yhteyksien jäljittämistä, joka on hänen mukaansa sarjakuvan lukemisessa seuraava vaihe yksittäisen ruudun sisällön tutkimisen jälkeen: ruudun merkityksiä paikannetaan tarkastelemalla ruutua yhdessä sitä edeltävän ja sitä seuraavan ruudun kanssa. Sivun 17 ruutujen 2–4 sarjaa voisi lukea siten, että ruudussa 2 Dr. Manhattan panee ensimmäistä kertaa merkille Silk Spectren olemassaolon, ruudussa 3 näytetään heidän rakastelevan 19 vuotta myöhemmin, ja ruudussa 4 Janey Slater toruu häntä nuoren naisen tuijottamisesta. Ruuduissa 4–6 tästä nuhtelusta hypätään suoraan toiseen romanttiseen kohtaukseen heidän välillään, ja siitä puolestaan kokouksen loppuun ja Slaterin pyyntöön lähteä. Näissä sekvensseissä toistuvat ruudut muistuttavat edellisessä alaluvussa käsitellyjä Silk Spectren retrospektiojakson toistuvia ruutuja. Ne esittävät asioita, jotka Dr. Manhattan kokee näissä tilanteissa. Nähdessään Silk Spectren ensimmäistä kertaa hän tietää, että 19 vuotta myöhemmin he harrastavat seksiä viimeisen kerran ja että huomattavasti läheisemmässä tulevaisuudessa heidän romanssinsa alkaa suudelmasta. Aikatasolta toiselle hyppiminen korostaa Dr. Manhattanin sisäistä maailmaa ja neutraalia havainnoimisen tapaa. Hän panee nämä tulevaisuuden tapahtumat viileästi merkille, ja vaikka ruudun 5 tekstiläätikossa kerrotaankin Silk Spectren kauneudesta ja siitä, millaisia hänen suudelmansa ovat, nekin ovat pelkkiä ulkoisia havaintoja. Tosiasioiden luetteleminen korostaa Dr. Manhattanin tiettyä ylitytai epäinhimillisyyttä, eikä hänen sisäinen monologinsa kerro mitään hänen tunteistaan tai ajatuksistaan. Dr. Manhattan toteaa Janey Slaterin äänensävyyn olevan kylmä ja raivoisa ja kuvailee naisen tulleen vanhaksi hänelle, muttei tunnista, että hänen oma käytöksensä on syynä Slaterin reaktioon – tai ei ainakaan koe voivansa toimia toisin.

Runsasta ruututoistoa sisältävä Dr. Manhattanin retrospektiojakso on varsin tärkeä ja sillä on monia samanaikaisia merkityksiä tai funktioita *Watchmenin* kerronnan kokonaisuudessa. Ensinnäkin se antaa lukijalle olennaista tietoa *Watchmenin* maailman ja supersankarien uudemmmasta historiasta. Ensimmäiset kolme lukua ovat sisältäneet viimeisillä sivuillaan kuvitteellisen kirjan kirjassa: muutaman luvun ensimmäisen Nite Owl -nimeä käyttäneen sankarin, Hollis Masonin, omaelämä-

kerrasta *Under the Hood*. Ne kertovat supersankarien vaihtoehtohistorian 60-luvulle saakka, mikä jättää hämärän peittoon kaksi sarjakuvan nykyhetkeä edeltävää vuosikymmentä. Dr. Manhattanin retrospektiojakso jatkaa supersankarien tarinaa hyvin konkreettisesti juuri siitä mihin *Under the Hood* -lainaukset loppuvat, sillä Masonin keskeisin syy sankarinuransa lopettamiselle oli juuri Dr. Manhattanin ilmaantumisen (4:15.3). Toisekseen luku 4 kuvaa Dr. Manhattanin omia elämänvaiheita ja syntyhistoriaa. Yksi erityisesti supersankariteksteille ominainen piirre on niin sanottu *origin story*, kertomus siitä kuinka tavallisesta ihmisestä tulee naamioitunut sankari (Reynolds 1992, 48). Muut *Watchmenin* maailmassa tavatut sankarit ovat ”tavallisia” ihmisiä, joten ainoana selvästi yli-inhimillisenä yksilönä Dr. Manhattan kiinnittää huomion itseensä, ja supersankarisarjakuvan genrelogiikka tietyllä tavalla vaatii hänen alkuperätarinansa esittämistä.

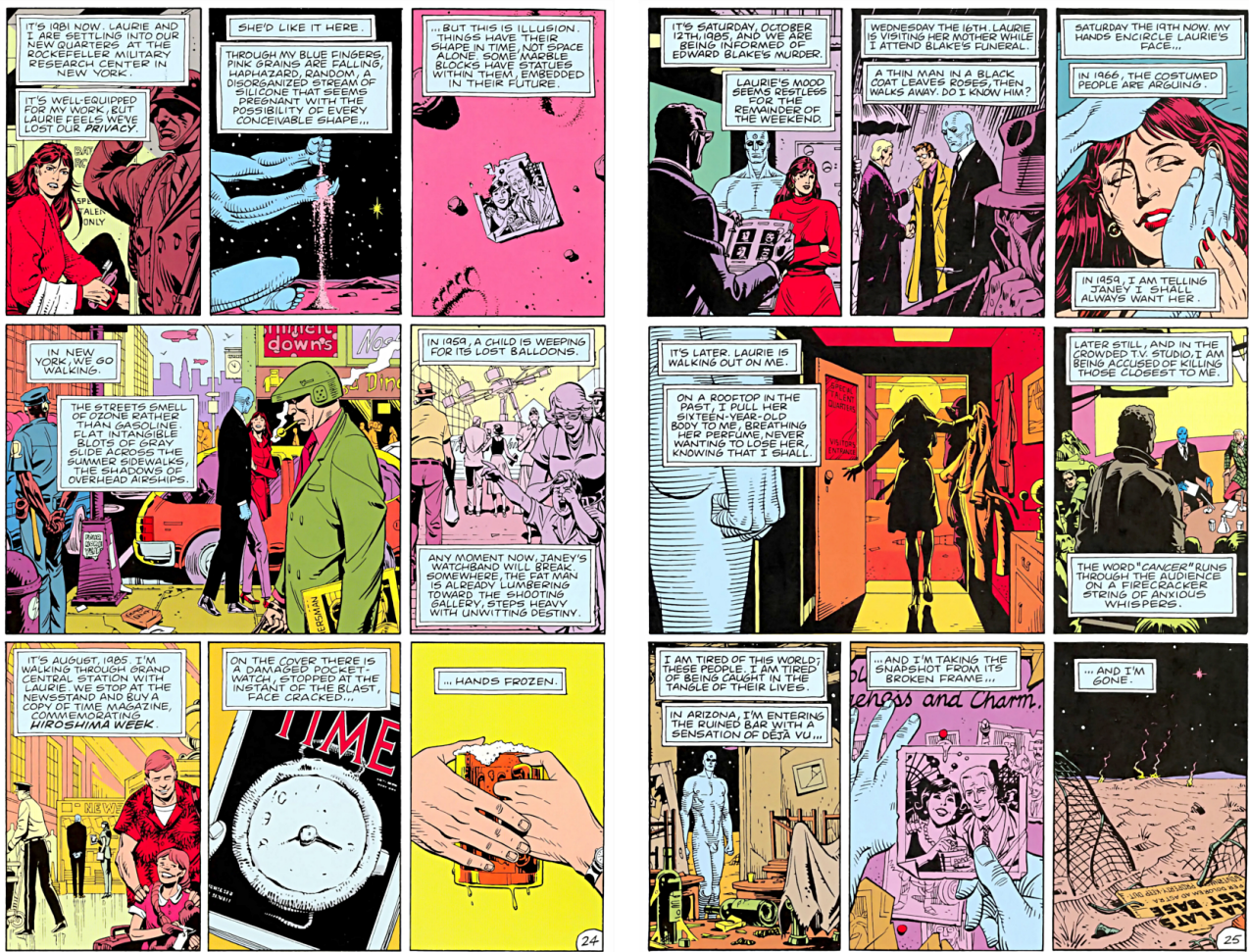
Kolmanneksi jakso kuvaa Dr. Manhattanin ajatusmaailmaa ja motivaatiota. Alkuperätarinan lisäksi *Watchmenin* luku 4 kertoo hänen vaikeuksistaan ymmärtää ja käsitellä ihmisiä. Tietyissä mielessä Dr. Manhattanin tarina on varsin surumielinen kertomus hänen yrityksistään elää ihmissuhteessa kahden eri naisen kanssa, ensin Janey Slaterin ja myöhemmin Silk Spectren. Monet toistuvista ruuduista liittyvät nimenomaan näihin suhteisiin, niiden vaiheisiin ja myös niiden vastaavuuksiin. Ruututoisto tihenee luvun loppua lähestyttäessä ja saavuttaa huippunsa sivut 24 ja 25 käsittävällä aukeamalla (kuva 11).

Aukeaman ensimmäisen sivun ruuduista kolme ja jälkimmäisen sivun ruuduista jopa seitsemän esitetään jo vähintään toisen kerran²². Kymmenestä toistuvasta ruudusta kaikki paitsi yksi (25.2) ovat tavalla tai toisella sidoksissa Dr. Manhattanin kahteen ihmissuhteeseen. Sivun 25 alin ruuturivi näyttää, kuinka Dr. Manhattan hakee hylätyn tutkimuslaitoksen ilmoitustaululta myös edellisen sivun kolmannessa ruudussa näkyvän valokuvan, jossa hän on nuorena Jon Ostermanina huvipuistossa Janey Slaterin kanssa vuonna 1959. Vasemmanpuoleisen sivun ruudussa 5 he kävelevät huvipuistossa, ja Dr. Manhattanin syntyyn johtava tapahtumasarja on käynnistymässä. Kohta Slaterin kellon ranneke katkeaa ja lihava mies astuu sen päälle. Osterman lupaa korjata kellon ja jää myöhemmin sitä laboratoriotakkinsa taskusta noutaessaan jumiin koehuoneeseen, mikä johtaa hänen kohtalokkaaseen onnettomuuteensa. Seuraava ruutu, jossa Dr. Manhattan on Silk Spectren seurassa, ei ole sellaisenaan toistuva ruutu, mutta sen kompositio yhdistää sitä vahvasti edelliseen

22 Ruutujen aikaisemmat esiintymiset:

Sivu 24: Ruutu 3: WM 4:1 (kahdesti), 4:5. Ruutu 5: WM 4:6. Ruutu 8: WM 4:5, 4:8.

Sivu 25: Ruutu 2: WM 2:19. Ruutu 3: WM 3:4, 4:17. Ruutu 4: WM 3:6. Ruutu 5: WM 3:14. Ruutu 6: WM 3:20, 4:5. Ruutu 7: WM 3:20. Ruutu 8: WM 3:21.



Kuva 11: Watchmen 4:24 ja 4:25.

ja korostaa näiden kahden ihmissuhteen merkitystä tässä tarinassa, joka johtaa Dr. Manhattanin hylkäämään koko ihmiskunnan. Sivun 24 viimeisessä ruudussa näkyvät Ostermanin ja Slaterin toisiaan koskettavat kädet ja seuraavan sivun ruudussa 3 puolestaan Dr. Manhattanin kädet, kun ne hyväilevät Silk Spectreä. Seuraavassa ruudussa Silk Spectre jättää Dr. Manhattanin ja sitä seuraavassa häntä syytetään tv-studiossa Janey Slaterin syövän aiheuttamisesta. Toistuvat ruudut korostavat Dr. Manhattanin historian merkityksellisiä hetkiä ja nostavat niistä voimakkaasti esille muutamat valokuvamaiset välähdykset. Erityisesti Ostermanin ja Janey Slaterin toisiaan hipaisevat kädet, kun nainen ojentaa hänelle oluttuopin, sekä Dr. Manhattanin kädet Silk Spectren kasvojen ympärillä ovat voimakkaita yksityiskohtia, joiden kautta sarjakuvakerronnan NYT-hetkessä ovat läsnä molemmat näihin kahteen ihmissuhteeseen liittyvät hetket – varhaisempi ujo ihastuminen Janey Slateriin ja jollain tasolla aikuisempi romanssi Silk Spectren kanssa. Jälkimmäiseen liittyy myös romanssin päätyminen ja Dr. Manhattanin kykenemättömyys ymmärtää tavallisia ihmisiä.

Luonnollisesti Dr. Manhattanin retrospektiojaksolla on Watchmenin kerronnassa neljäskin funktio, johon toistuvat ruudut niin ikään liittyvät: se kuvaa sini-ihoisen supermiehen erityislaatuista

tapaa kokea aika simultaanisesti. Tämän yli-inhimillisyyden kokemuksen esittäminen lienee kaikista keskeisin syy nostaa toistuvat ruudut näin keskeiseen asemaan tämän luvun kerronnassa, ja se myös tekee niistä enemmän kuin pelkän keinon kertoa jotakin kokeellisesti. Perinteisemmillä sarjakuvakerronnan keinoilla Dr. Manhattanin kognitioita määrittelevää simultaanisuutta ei olisi ollut mahdollista tuoda niin tehokkaasti esiin. Sarjakuvan mediaalisuuden tiedostaen on toisaalta mahdollista ajatella tarinan ja diskurssin perinteinen ensisijaisuusasetelma myös toisin päin: ei ole olemassa ”alkuperäistä” tarinamaailman Dr. Manhattania, jolla on tiettyjä yli-inhimillisiä kognitioita, vaan henkilöhahmolle on tarkoituksella valittu sellaisia yli-inhimillisiä kognitioita, joiden esittäminen sarjakuvamediumin puitteissa onnistuu.

Dr. Manhattan siis kokee koko menneisyyden, nykyhetken ja tulevaisuuden yhtenä simultaanisena hyökynä: kaikki tapahtuu hänelle samanaikaisesti. Kuten muun muassa Carney (2006, 14) huomauttaa, tämä nostaa esiin toimijuuteen ja vapaaseen tahtoon liittyviä kysymyksiä. Dr. Manhattanin simultaanisuuden näkökulmasta yksilön mahdollisuus tehdä valintoja katoaa, koska sekä historia että tulevaisuus on jo käsikirjoitettu valmiiksi. Hän yrittää selittää käsityskykyä uhmaavan näkökulmaansa *Watchmen*issä vertauskuvalla: ”We’re all puppets [--]. I’m just a puppet who can see the strings.” (WM 9:5.4.) Kuten Miettinen (2006, 66) mainitsee, Dr. Manhattanin kognitioiden takia hänen sisäisen monologinsa aikamuoto on preesens, johon hän sijoittaa ajanmääreitä (later, soon) ikään kuin tavan vuoksi.

Brandy Ball Blake (2010) on tarkastellut *Watchmen*iä traumafiktiona. Hänen analyysinsä mukaan teoksen keskeisin traumatisoituneen tajunnan kuvaus on juuri Dr. Manhattanin retrospektio luvussa 4. Traumasta kärsivä kokee jatkuvasti uudelleen järkyttävään kokemukseen liittyviä ei-verbaalisia tuntemuksia. Uhrin mielessä traumalla ei ole alkua, loppua tai kestoja, vaan kronologia tuntuu romahtavan. (Blake 2010, 2–3, 6.) Blake yhdistää varsin oivaltavasti Dr. Manhattanin tuntemukset tutkimustietoon trauman uhrin kokemuksista ja pitää sellaisenaan toistuvia ruutuja yhtenä indikaationa siitä, että kyse todellakin on traumaattisen kokemuksen aiheuttamasta mielen järkkymisestä. Blaken epäortodoksinen luenta jättää kuitenkin – kenties tietoisesti – esittämättä yhden tärkeän kysymyksen: Voiko Dr. Manhattanin mielenliikkeitä tarkastella psykologisten traumateorioiden näkökulmasta, mikäli hänen tajuntansa ylittää inhimillisen psyyken rajat – jos Dr. Manhattan on olennaisesti jotain muuta kuin ihminen? Traumafiktioluenta tuo kenties teoksen muita mielenkiintoisia piirteitä pintaan, mutta hävittää samalla näkyvistä Dr. Manhattanin kognitioiden vierautta ja ajan simultaanisuuden kokemusta jonakin muunakin kuin vain psyykkisenä vamma. Voidaan myös väittää, että monet muut *Watchmen*in henkilöhahmot ovat paljon selkeämmin traumatisoi-

tuneita kuin Dr. Manhattan. Esimerkiksi Rorschach esitetään sarjakuvassa hyvin häiriintyneenä ihmisenä, joka on sekä joutunut julmuuksien uhriksi että tehnyt niitä itse. Hänen lukuisat takuunsa eivät kuitenkaan sisällä ainoatakaan toistuvaa ruutua. Toinen Blaken (2010, 3) luennalleen antama perustelu, joka on nähdäkseni mahdollista kyseenalaistaa, on se, että *Watchmenin* trauma-fiktioluonnetta vahvistavat jotkut sarjakuvan välttämättömät ominaisuudet, kuten erilliset kuvat ja kerronnan fragmentaarisuus. Tällä perusteella kaikki sarjakuvat voi nähdä traumafiktiona, mikä on varsin pitkälle viety olettaus.

Olen Blaken kanssa joka tapauksessa yhtä mieltä siitä, että sarjakuvan mediumispesifit ominaisuudet ovat Dr. Manhattanin retrospektiojakson tulkinnan kannalta erityisen merkittäviä. Itse asiassa kohtauksessa on syytä kiinnittää huomiota sen *sarjakuvallisuuteen*: Dr. Manhattanin kokemus muistuttaa sarjakuvaa. Hänelle historia (sekä eteen- että taaksepäin) on *sarja kuvia* tilanteista, joissa hän on läsnä. Tai kuten Mark Bernard ja James Bucky Carter (2004, 20) asian ilmaisevat: Dr. Manhattan on kuten sarjakuvan lukija. Hänen edessään on sarja ruutuja, joita hän pystyy selaamaan mielensä mukaan edestakaisin ja joiden peräkkäisyydestä hän yrittää rakentaa tulkintoja.

Kuten edellisen alaluvun lopussa totesin, aikatasojen limittyminen ja toistensa alueelle tunkeutuminen on sarjakuvan mediumispesifi ominaisuus. Dr. Manhattanin tapa kokea aika peräkkäisten kuvien sarjana on sarjakuvadiskurssin piirre, joka tunkeutuu tarinan tasolle. Sitä voi verrata esimerkiksi joidenkin elokuvien niiden omaan mediaalisuuteen liittyviään leikkittelyyn: Hideo Nakatan *The Ringin* (1998) tappavaan videokasettiin tai Michael Haneken *Funny Gamesin* (1997) kohtaukseen, jossa eräs elokuvan henkilöistä nappaa yllättäen kaukosäätimen ja kelailee elokuvaa taaksepäin.

Ylivoimaisesti tunnetuin ja tutkituin esimerkki sarjakuvan metafiktiivisyydestä on varmasti Art Spiegelmanin *Maus*, ja vaikka Dr. Manhattanin aikakokemus ei ole yhtä eksplisiittisesti metafiktiivinen kuin jotkut sen elementit, teoksia voi silti tarkastella rinnakkain. *Mausissa* metafiktiivisiä tasoja on itse asiassa kaksi. Ensinnäkin teoksessa on kohtauksia, joissa Art Spiegelman -henkilöhahmo keskustelee muiden tarinamaailman henkilöiden kanssa sarjakuvan tekemisestä – esimerkiksi siitä, millaisiksi eläimiksi jotkut sarjakuvan hahmot tulisi piirtää. Sen lisäksi *Mausissa* on toinen syvempi kerronnan metatase: kohtaukset, joissa Spiegelmania ei esitä antropomorfinen hiiri vaan piirtopöydän ääressä istuva ihmishahmo, jolla on kasvoillaan hiirinaamari ja joka kertoo muun muassa sarjakuvan tekemiseen liittyvästä masennuksestaan. Spiegelman on itse kutsunut tätä kertomuksen temporaalisuuden tasoa nimellä super-present (McGlothlin 2003, 185). Erin McGlothlin (2003, 186) katsoo tämän tason muodostavan ajan liikkeen ulkopuolelle paikan, josta käsin muiden

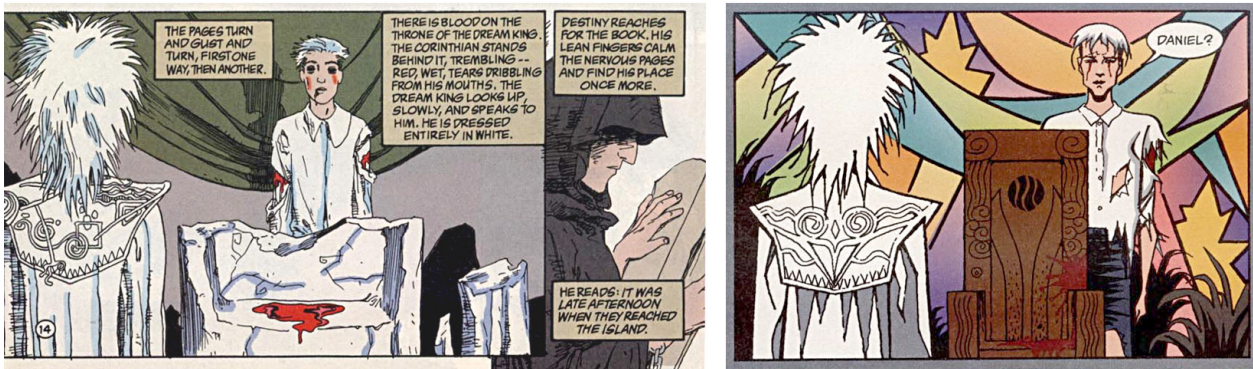
kertomusten tasojen kompleksisuus ja ristiriitaisuudet voidaan tehdä näkyviksi. Miettinen (2006, 68–69) yhdistää omassa tutkielmassaan oivaltavasti tämän super-presentin Dr. Manhattanin aikakokemukseen, ja näiden välillä voikin nähdä yhtäläisyyksiä. Sekä Dr. Manhattan että ihmishahmoinen Spiegelman ovat teostensa ensisijaisen kertomuksen temporaalisuuden ulkopuolella, joten heillä on eräänlainen metapositio tähän tarinaan nähden. Sarjakuvahahmo-Spiegelman kommentoi sitä, ja Dr. Manhattan yhdistelee sen eri aikatasojen elementtejä ruutusarjoiksi.

Bernardin ja Carterin (2004, 20) luonnehdintaa Dr. Manhattanista eräänlaisena sarjakuvan lukijan vertauskuvana voi pohtia muiden proleptista ruututoistoa sisältävien sarjakuvien kautta. Esimerkiksi Enki Bilalin *Nikopol*-trilogian ensimmäinen albumi *La Foire aux Immortels* (1980) alkaa sivun mittaisella kollaasilla ruuduista, jotka esitetään uudelleen osana sarjakuvakerrontaa seuraavien 12 sivun aikana (kuva 12). Ensimmäisellä sivulla ne kuvittavat lyhyttä teoksen maailmaan orientoivaa tekstiä: vuonna 2023 Pariisi on fasistien hallitsema ja voimakkaasti kahtiajakautunut kaupunki, jonka avaruussataman ylle on ilmestynyt arvoituksellinen pyramidinmuotoinen alus.



Kuva 12: Enki Bilalin *La Foire aux Immortels* -albumin ensimmäisen sivun (vasemmalla) ruuduista kaksi (ruudut 1 ja 4) toistuu albumin kymmenennellä sivulla (oikealla, ruudut 3 ja 4) (Bilal 2002, 1, 10).

Proleptinen ruututoisto on kiinteämmässä yhteydessä sarjakuvan esittämään tarinaan Neil Gaimanin käsikirjoittamassa ja useiden eri taiteilijoiden kuvittamassa *The Sandman* -sarjakuvassa (1989–1996). Sarjakuvassa antropomorfinen kohtalo, ihmishahmoinen olento nimeltään Destiny, pitää hallussaan kirjaa, joka sisältää kaikki menneet ja tulevat tapahtumat. *The Sandman* -lehden 47. numero (1993) esittää kohtauksen, jossa tuulenpuuska tarttuu Destinyn kirjan sivuihin ja selaa niitä. *The Sandmanin* kertoja kuvaa sivujen kääntymistä esittämällä menneisyyden ja tulevaisuuden tapahtumiin liittyviä sarjakuvaruutuja. Mielenkiintoisin niistä on proleptinen ruutu, joka esittää sarjakuvan keskushenkilön, unien valtiasta Dreamin, seisomassa verisen valtaistuimensa edessä Corinthian-nimisen painajaisen kanssa. Sama ruutu toistuu eri taiteilijan tulkitsemana *The Sandmanin* 69. numerossa (1996) (kuva 13).



Kuva 13: Saman ruudun versiot *The Sandman* -lehden numeroissa #47 ja #69 (Gaiman et al 1993, 14 ja Gaiman et al 1995, 22).

Kun ruudut esitetään ensimmäisen kerran, lukija yrittää rakentaa niistä merkityksiä kontekstissa, joka ei tarjoa riittävästi tietoa niiden lukutavan päättelemiseen: Miksi tulevaisuuden Pariisin räjäjäiset asukkaat tuijottavat hämmästyneinä yläilmoihin *Nikopol*-trilogian ensimmäisen sivun ensimmäisessä ruudussa? Miksi osittain tekstin alle jäävässä kuvassa joku näyttää pitelevän kädessään ihmisen jalkaa? Viittaavatko veri Dreamin valtaistuimella ja Corinthianin haavat siihen, että unien valtakunnassa tapahtuu jonkinlainen taistelu? Miksi unien valtiasta on pukeutunut poikkeuksellisesti valkoiseen ja mitä hänen mustille hiuksilleen on tapahtunut?

Kai Mikkosen (2005, 320) mukaan Bilalin kollaasiaukeamasta syntyy translineaarisuuden vaikutelma: samaan aikaan seurataan sekä kertomuksen kehkeytymistä että ennalta nähtyjen ruutujen toteutumista kertomuksessa. Samanlainen reaktio tapahtuu myös *The Sandmanissa*, vaikkakin siinä

mittakaava on selvästi erilainen – proleptisesti nähdyn ruudun toteutumista täytyy odottaa noin 500 sarjakuväsivun ajan.

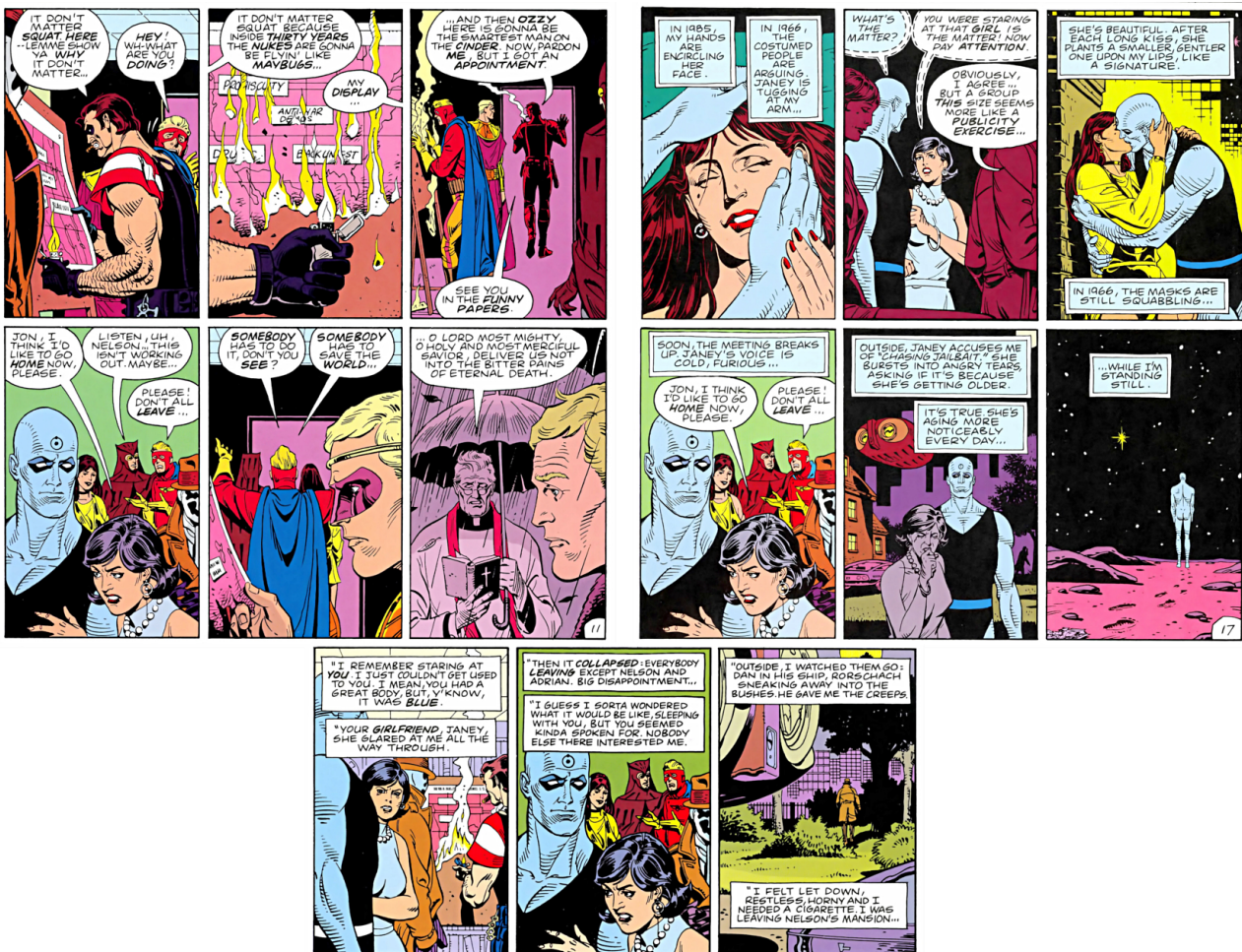
Jos *Nikopol*-trilogian tai *The Sandmanin* lukija selaa sarjakuvaa eteenpäin tulevaisuutta ennakoivat ruudut nähtyään, hänen havaintojaan voi verrata Dr. Manhattan havaintoihin. Dr. Manhattan ilmoittaa *Watchmenin* ruudussa 4:1.2 tietävänsä, että valokuva makaa hänen jaloissaan 12 sekunnin kuluttua. *Nikopol*-trilogian lukija tietää, että yhdeksän sivun kuluttua Pariisin köyhät asukkaat katsovat maahan leijailevaa kapselia, jonka sisältä putoavan miehen syväjäädytetyn jalan eräs heistä poimii käteensä. *The Sandmanin* lukija – mikäli hän jaksaa selata sarjakuvaa riittävän pitkälle – tietää, että 500 sivun kuluttua alkuperäinen Dream on kuollut, ja valkoasuinen Daniel Hall ottaa hänen paikkansa unien valtiaana.

Tällaisten positoiden yhteys Dr. Manhattanin aikakokemukseen on varsin ilmeinen, ja Mikkosen käyttämä translineaarisuus on yhtä hyvä termi ilmiön tarkasteluun kuin super-present tai muut aiemmin mainitut käsitteet. Dr. Manhattanin havaintojahan sävyttävät jatkuva erilaisten aikatasojen rinnakkaisuus sekä kronologiset siirtymät. Sarjakuvassa menneisyys ja tulevaisuus ovat koko ajan lukijan saavutettavissa (McCloud 1993, 104). Se tarjoaa mahdollisuuksia translineaariin, punoutumiseen perustuviin, lukutapoihin (Groensteen 2007, 151).

3.3 See you in the funny papers — Crimebusters-ruutu

Watchmenissä on toistuvia ruutuja yhteensä 39 (ks. liite). *Watchmenin* kertoja käyttää suurinta osaa niistä hyvin selvärajaissa kokonaisuuksissa, jollaisia ovat edellä tarkasteleman Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksot *Watchmenin* luvuissa 9 ja 4 sekä luvuissa 1, 2 ja 11 esitettävä Comedianin murhasekvenssi, jota käsittelem seuraavassa luvussa. Näiden teoksen osien ulkopuolella ruututoistoa käytetään – erästä mielenkiintoista erityistapausta lukuun ottamatta – vain pienissä paikallisissa yksityiskohdissa: Rorschachin muistossa halki isketystä koiran päästä, jonka hän näkee musteläiskäkortissa (WM 6:1.7, 6:17.6), musteläiskäkortissa joka avaa ja sulkee Rorschachin takauman (WM 6:3.1, 6:4.9) sekä kahdessa Nite Owlin unta esittävässä ruudussa ydinräjähdyksestä ja toisiaan syleilevistä luurangoista, jotka toistuvat välähdyksinä hänen mielessään heräämisen jälkeen (WM 7:16.15–16, 7:17.5–6). Kaikki ruudut korostavat *Watchmenin* tarinan tematiikan kannalta olennaisia yksityiskohtia, mutta toistuvien ruutujen tarkastelun näkökulmasta ne ovat kaikki varsin yksinkertaisia tapauksia, joissa on kyse joko jonkun tietyn henkilön toistuvasta muistosta tai takau- man kehystämisestä kuvakerronnan avulla.

Jäljelle jää kuitenkin yksi mielenkiintoinen erityistapaus: *Watchmen*issä on eräs ruutu, joka toistuu kolmesti eri puolilla teosta. Se liittyy supersankareiden epäonniseen Crimebusters-kokoukseen, jossa Captain Metropolis ja Ozymandias yrittävät taivutella muita yhdistämään voimansa yhdeksi sankaritiimiksi vuonna 1966²³. Heidän lisäksi kokouksessa ovat paikalla Comedian, Rorschach, (jälkimmäinen) Nite Owl, (jälkimmäinen) Silk Spectre sekä Dr. Manhattan ja hänen silloinen naisystävänsä Janie Slater. Monet heistä palaavat takaumissa tämän kokouksen tapahtumiin – siihen kuinka työkeästi käyttäytyvä Comedian sai muut hylkäämään Ozymandiaan ja Captain Metropoliksen suunnitelmat ja kuinka Janey Slater suuttui Dr. Manhattanille tämän kiinnitettyä liikaa huomiota Silk Spectreen. Kokouksen kulkua kuvataan Ozymandiaan takaumassa luvussa 2, Dr. Manhattanin takaumassa luvussa 4, Rorschachin takaumassa luvussa 6 ja Silk Spectren takaumassa luvussa 9. Rorschachin yhden ruudun mittaista takaumaa lukuun ottamatta kaikissa takaumajaksoissa toistuu sama ruutu, joka kuvaa kokouksen hajaantumista (kuva 14).



Kuva 14: *Watchmen* 2:11.4–9, 4:17.4–9 ja 9:15.1–3.

23 Supersankarigenreä tuntevat lukijat tunnistavat *Watchmenin* supersankaritiimit viittauksiksi sarjakuvakustantajien tapaan muodostaa suosituimmista sankareistaan sankarijoukkioita, joiden seikkailujen julkaisemista varten oli mahdollista perustaa uusia sarjakuvalehtiä, kuten DC Comicsin Justice League of America tai Marvel Comicsin Avengers.

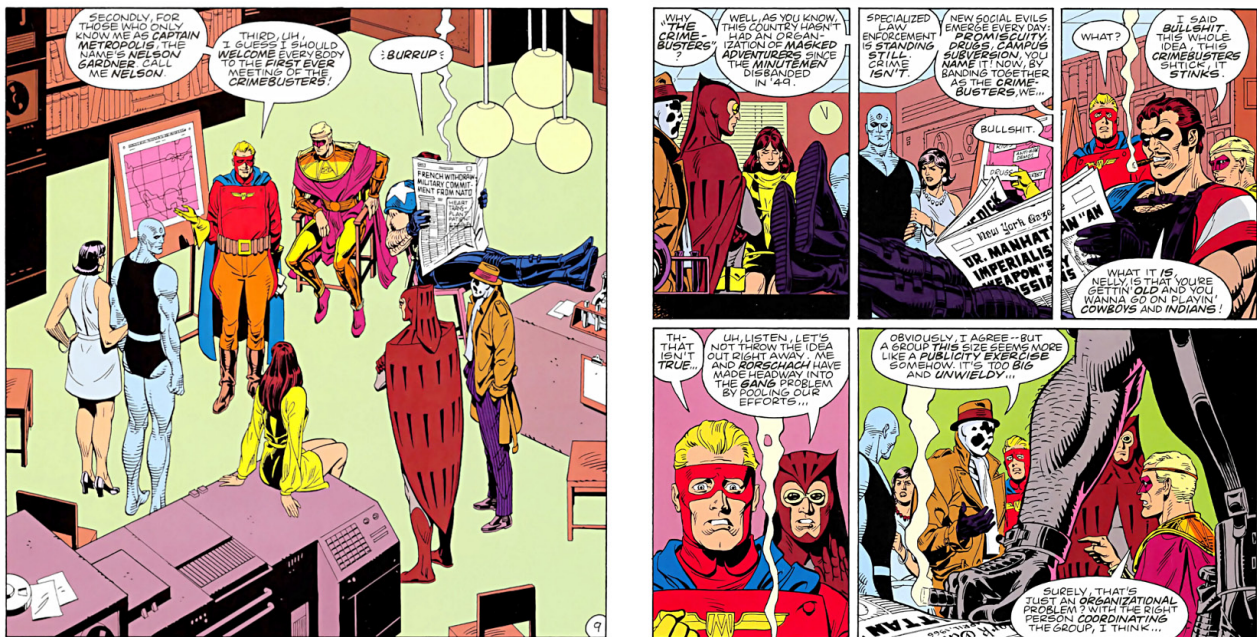
Kuvan 14 katkelmissa toistuva ruutu on ensimmäisissä sekvensseissä toisen rivin vasemmanpuoleinen ruutu ja kolmannessa keskimmäisenä. Ruudussa etualalla Janey Slater pyytää Dr. Manhattania lähtemään, ja taaempana seisova Captain Metropolis yrittää anella muita jäämään paikalle. Tämä toistuva ruutu eroaa kahdella tavalla muista *Watchmenin* toistuvista ruuturakenteista: osa sen puhekuplista toistetaan sellaisinaan luvuissa 2 ja 4, eikä se kiinnity kenenkään yksittäisen henkilön takaumaan Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksojen sisäisen toisteisuuden tavoin.

Ensimmäisen kerran esiintyessään ruutu on osa takaumajaksoa, jota Ozymandiaan näytetään muistelevalle Comedianin hautajaisissa *Watchmenin* luvussa 2. Koko luvun rakenne on sellainen, että siinä esitetään useiden eri henkilöiden lyhyitä Comedianiin liittyviä ja hänen kannaltaan vähemmän mairittelevia takaumajaksoja. Niihin ei sisälly samanlaista kommentaaria kuin Dr. Manhattanin ja Silk Spectren retrospektiojaksoihin, joissa takaumaruutujen yhteydessä esitetään niihin liittyvää Dr. Manhattanin sisäistä monologia tai Silk Spectren (hetkittäin monologia lähestyvää) dialogia Dr. Manhattanin kanssa. Kuvakerronta kuitenkin asemoi selkeästi takaumat jonkun tietyn henkilön mielenliikkeiksi: kertomuksen NYT-hetkestä siirrytään takaumaan ja takaumasta palataan takaisin kertomuksen NYT-hetkeen siten, että sama henkilö näkyy vastaavassa asennossa eri aikatasoille sijoittuvissa ruuduissa. Kun Crimebusters-ruudusta siirrytään takaisin kertomuksen NYT-hetkeen, visuaalinen kanava keskittyy vahvasti Ozymandiaaseen (ks. kuvan 14 ensimmäisen ruutusarjan viimeiset ruudut).

Luvun 2 Crimebusters-ruutu kuuluu siis jossain määrin Ozymandiaan sisäiseen maailmaan, vaikka se esittääkin tapahtumaa, jossa Dr. Manhattan ja Silk Spectre olivat läsnä. Kun ruutu esitetään toisen kerran osana Dr. Manhattanin retrospektiojaksoa, se on tunnistettavasti toisteista kerrontaa, koska Crimebusters-kokouksen kulusta on jo esitetty yksi kuvaus, ja se on tunnistettavasti henkilöhahmon retrospektiota, koska se kuuluu Dr. Manhattanin retrospektiojaksoon. Siltä kuitenkin puuttuu tietty ominaisuus, joka Dr. Manhattanin ja Silk Spectren retrospektiojakson toistuvilla ruuduilla oli: se ei ole *muistamista uudelleen*. Tällainen toistuva ruutu ei painota samalla tavoin muistetun asian tärkeyttä sen kokijalle kuin vaikkapa jotkut moneen kertaan esitetyt ruudut luvussa 4. Pelkkä toistojen suuri määrä osoittaa, että esimerkiksi neljä kertaa toistettu ruutu, jossa Dr. Manhattan pudottaa valokuvan Marsin pinnalle, kuvaa hänen kannaltaan merkityksellistä tapahtumaa – päätöstä jättää ihmiskunta oman onnensa nojaan.

Lukujen 2 ja 4 Crimebusters-ruudut eivät kuitenkaan ole täysin yhdenmukaisissa suhteissa toisiinsa. Saman tilanteen esittäminen uudestaan ja saman ruudun käyttäminen kohtauksissa luo niiden vä-

lille yhteyksiä, vaikka ne ovatkin ehkä toisenlaisia kuin aiemmin käsiteltyjen toistuvien ruutujen yhteydet. Dr. Manhattanin takaumakohtaus täydentää Ozymandiaan versiota tapahtuneesta ja antaa merkityksen seikoille, jotka ovat nähtävissä jo luvun 2 takaumassa. Ensimmäisessä Crimebusters-kokouksen esittävässä katkelmassa visuaalinen kanava esittää joitakin vihjeitä Dr. Manhattanin, Janie Slaterin ja Silk Spectren välisestä jännitteestä: esimerkiksi ruudussa 2:9.5 Dr. Manhattan ja Silk Spectre katsovat toisiaan eivätkä heille puhuvaa Captain Metropolista, kun taas ruuduissa 2:10.2 ja 2:10.5 Janie Slater näyttää ärtyneeltä (kuva 15).



Kuva 15: Vasemmalla: *Watchmen* 2:9.5. Oikealla: *Watchmen* 2:10.1–5.

Näin pienistä yksityiskohdista on ehkä mahdotonta rakentaa koherenttia tulkintaa, mutta Dr. Manhattanin versio kohtauksesta saa lukemaan myös Ozymandiaan aiempaa versiota uudella tavalla, ja myös ainoan toistuvan ruudun merkitys kohtauksessa muuttuu tai tarkentuu. Luvussa 4 saamme tietää, että Dr. Manhattan on suuttanut tyttöystävänsä tuijottamalla toista naista. Janie Slaterin ärtynyt ilme ja pyyntö lähteä uudelleen esitettävässä ruudussa tarkoittaa, että hän ei haluaisikaan lähteä Comedianin käytöksen takia vaan siksi että on vihainen Dr. Manhattanille. Ehkä myös Silk Spectre katsoo heidän peräänsä merkitsevästi, vaikka näin pienestä kuvasta sitä on vaikea nähdä, ja realistisesti piirretyssä sarjakuvassa ”merkitsevän katseen” visuaalinen esittäminen siten että se on yksiselitteisesti erotettavissa ”merkityksettömästä” on tietysti hankalaa. Tässä tulevat tietyllä tavalla esiin myös (sarja)kuvallisen esittämisen rajat.

Kuten Douglas Wolk (2007, 25) huomauttaa, sarjakuva ei ole vain visuaalisempi taiteenlaji kuin kertomakirjallisuus – se on lisäksi vähemmän verbaalinen. Kielellisessä esityksessä olisi ollut mahdollista kuvailla tarkemmin esimerkiksi Slaterin äänensävyä, jonka Dr. Manhattan kuvaa myöhemmin olevan ”kylmä” ja ”raivoisa”. Tämän tiedon yksiselitteinen välittäminen Ozymandiaan takaumassa ei ole *Watchmenin* kertojalle oikeastaan mahdollista – ei ainakaan sen omaksumien sarjakuvakeronnan strategioiden rajoissa: *Watchmenissä* ei esimerkiksi ole lainkaan tekstilaatikoita, jotka sisältäisivät jotain tarinamaailman ulkopuolelle paikannettavaa tekstuaalista kerrontaa, ja pääosin teoksessa ei käytetä myöskään sisäistä monologia. Jälkimmäisestä periaatteesta Dr. Manhattanin monologi luvussa 4 on ainoa poikkeus²⁴. Toisaalta voidaan myös ajatella, että Ozymandiaan takau- massa muiden henkilöiden väliseen jännitteeseen ei ehkä olekaan syytä kiinnittää huomiota, sillä hänen näkökulmastaan se ei välttämättä ollut kiinnostavaa tai ehkä hän ei huomannut sitä.

Pohdinnat takaumien kertojista tai kokijoista ja heidän havainnoistaan tekevät näkyväksi myös erään toisen olennaisen *Watchmenin* kuvakerronnan strategian. Ozymandiaan takaumassa on ruutuja, jotka näyttävät myös sen mitä hän ei itse näe. Esimerkiksi kuvan 15 ensimmäisen ruuturivin muodostamassa kuvassa Silk Spectren, Dr. Manhattanin ja Janie Slaterin kehonkieli antaa viitteitä hankauksesta heidän välillään. Äärimmäisenä oikealla istuva Ozymandias ei kuitenkaan katso ruudun kuvassa heidän suuntaansa, vaan kohti kuvan etualalla olevaa Comediania. Hänen takau- mansa näyttää siis voivan kertoa myös asioita, joista hän ei ole itse tietoinen. *Watchmenin* kerronta on tässäkin suhteessa hyvin elokuvamaista: se näyttää, mitä huoneessa olija olisi voinut nähdä – ellei sitten koko kuvallisen informaation tasoa käsitetä koko teoksen kertojan mentaaliseksi ja osin hypoteettiseksi konstruktioksi, mikä mutkistaisi teoksen tulkintaa huomattavasti. Esimerkiksi Van Ness (2010, 68–76) on pohdiskellut, että *Watchmenin* kertoja voisi olla joku sarjakuvassa esiintyvistä henkilöistä, jolloin kaikki sarjakuvakerronnan sisältö tilanteista, joissa hän ei ole ollut paikalla, perustuu kertojan arvauksiin siitä, mitä olisi voinut tapahtua. Tällainen ajatusrakennelma on lopulta varsin ongelmallinen, sillä sarjakuvan kerronta ei anna mitään systemaattisia viitteitä mahdollises- ta kuvainformaation subjektiivisuudesta. Kerrontapositioneilla leikittelevien ja ekspressiivisempään kuvailmaisuun perustuvien sarjakuvien – esimerkiksi Spiegelmanin *Mausin* kaltaisten teosten – luennassa tilanne on tietysti aivan toinen ja sarjakuvan visuaalisen informaation suhde sen avulla esitettyyn tarinaan selvästi kompleksisempi. *Maus* esittää juutalaiset hiirinä ja saksalaiset kissoina, mutta sarjakuvan lukijalle on ensimmäisestä ruudusta asti selvää, ettei se kerro eläimistä.

24 Sen lisäksi *Watchmenissä* käytetään jossain määrin sisäisen monologin tavoin myös Rorschachin päiväkirjakatkelmia ja psykiatri Malcolm Longin muistiinpanoja.

Watchmenin kuvallisen ilmaisun totuudenmukaisuutta alleviivaa myös se, että sama ruutu toistuu yhteensä kolmen eri henkilön takaumissa. Ruutujen visuaalisen kanavan yhdenmukaisuus korostaa sitä, että ruudun esittämä tilanne on teoksen maailmassa todella tapahtunut – sen merkitykset vain tarkentuvat, kun se saa ympärilleen muita ruutuja ja tekstuaalisia elementtejä, jotka antavat kattavamman kontekstin ruudun sisällön tulkinntalle. *Crimebusters*-ruudun kuva esitetään *Watchmenissä* jonakin, mitä huoneessa Comedianin etuvasemmalla sijainnut kamera olisi voinut tallentaa.

Itse asiassa Alan Moore ja Dave Gibbons ovat käyttäneet vastaavanlaista rakennetta eräässä varhaisemmassakin sarjakuvassaan. Yksi heidän harvoista yhteistyössä tekemistään sarjakuvista on viisisivuinen science fiction -tarina *Chronocops*, joka ilmestyi vuonna 1983, muutama vuosi ennen *Watchmeniä*. Gibbons mainitsee sen merkittävimmäksi heidän brittiläisessä *2000AD*-lehdessä julkaistuista sarjakuvistaan ja pitää sitä jossain mielessä *Watchmenin* edeltäjänäkin (Gibbons, Kidd & Essl 2008, 27).

Chronocopsin lyhyt ja humoristinen tarina kertoo tulevaisuuden poliiseista, joiden työtä on estää aikamatkailun mahdollistamat kausaalisia paradokseja synnyttävät rikokset, kuten esivanhempien murhat. Sarjakuvassa on kaksi toistuvaa ruutua, jotka kuvaavat Joe- ja Ed-nimisiä lainvartijoita, kun he lähtevät ja palaavat hoitamasta tehtäviään. Kuvassa 16 esitetään kaikki toistuvien ruutujen tois-



Kuva 16: *Chronocops*-tarinan toistuvat ruudut (Moore & Gibbons 1983, 8, 10, 11, 12).

tokerrat. Koska rikospaikoille pääsy vaatii poliiseilta aikamatkailua, he tapaavat aina lähtiessään itsensä ja saavat vihjeitä tehtävien hoitamiseen.²⁵

Toistuvissa ruuduissa ruutujen kuvat ja puhekuplien tekstit pysyvät samoina, mutta ruudun ulkopuolella oleva kuvateksti muuttuu vastaamaan eri tilanteita. Ensimmäisessä ylärivin toistuvista ruuduista vasemmanpuoleiset Joe ja Ed ovat menossa suorittamaan tehtävää. Takaisin palaava Joe neuvoo ottamaan raa’an pihvin viilentämään mustaa silmää, jonka Ed tehtävää suorittaessaan pian saa. Seuraavalla sivulla ruutu toistuu, kun he palaavat suorittamasta tehtävää ja Joe antaa neuvon pihvistä. Ed, joka todellakin sai nyrkistä, pitelee pihviä silmällään. Sen jälkeen he käyvät kanttiinissa jäätelöllä ja palaavat aulaan jälleen samaan aikaan. Nyt he piiloutuvat ruukkupalmun taakse välttääkseen sekaannusta. Vasta tässä vaiheessa selviää, että kolmannet Joe ja Ed ovat olleet näkyvissä jo aiemmissakin ruuduissa tummina varjoina taustalla kasvin vieressä. Vitsi toistuu alempana kuvatussa ruutuparissa: ensimmäisessä ruudussa (oikeanpuoleiset) Joe ja Ed ovat tuomassa pidättämäänsä rikollista vankilaan, ja jälkimmäisessä ruudussa he ovat taaempaan nunniksi naamioituneina. *Watchmenin* Crimebusters-ruuduissa kerronnan mekaniikassa on samanlaisia elementtejä kuin *Chronocops*-tarinassa, vaikka tilanteeseen ei liitykään komiikkaa eikä aikamatkailua. Ruutujen merkitys täydentyy esiintymiskertojen välillä, ja vaikka sama informaatio on ollut nähtävissä koko ajan, sen oikeat tulkintaohjeet puuttuvat.

Crimebusters-ruutua voi tarkastella myös siitä näkökulmasta, että se ei kiinnitä huomiota omaan toisteisuuteensa – siitäkään huolimatta siitä, että luvussa 4 ruutu on puhekuplien toiston takia ”tarkempi” uusinta luvun 2 ruudusta kuin mikään *Watchmenin* muista toistuvista ruuduista. Näiden ruutujen välillä on teoksessa paljon etäisyyttä, eikä kohtausten rakenne tai kerronnan mekaniikka kiinnitä huomiota ruutujen toisteisuuteen. Sekä Silk Spectren että Dr. Manhattanin retrospektiojaksoissa niihin sisältyvien toistuvien ruutujen esiintymiseen liittyvät kuvakerronnan katkokset ja temporaaliset siirtymät. Kerronta lataa heidän takaumissaan toistuviin ruutuihin merkityksellisyyden painoa ja osoittaa eri tavoin, että ne ovat henkilöihahmojen tärkeiden mentaalisten prosessien

25 Näihin keskusteluihin sisältyviin mahdollisiin kausaalisiin paradokseihin sarjakuva ei puutu. Kun toistuvat ruudut liittyvät siirtymiseen ajassa eteenpäin eli kerronnan NYT-hetken näkökulmasta tulevaisuuteen, tarinan kausaaliteetti ja henkilöihahmojen vapaa tahto tulevat tavalla tai toisella kyseenalaistetuiksi. Kepeän humoristinen *Chronocops* ohittaa tämän paradoksin, mutta vakavampaan ilmaisuun pyrkivässä *Watchmenissä* Dr. Manhattanin ominaisuuksia koetetaan rationalisoida ”I’m a puppet who can see the strings” -vertauskuvalla (WM 9:5.4). Kyseessä on tietysti hyvin perinteinen aikamatkailutarinoiden ongelma, mutta sarjakuvakerronnan ominaisuudet mahdollistavat siirtymisen aikatasolta toiselle ruutujen välillä hyvin sulavasti, joten ei ole yllättävää, että näitä ominaisuuksia science fiction -tarinoissa testaavat Moore ja Gibbons ovat joutuneet tällaisten pohdintojen kanssa tekemisiin.

merkitsijöitä – että ne ovat tärkeitä. Crimebusters-ruutujen asema kerronnassa on aivan toisenlainen. Voisi melkein sanoa, ettei näiden ruutujen toistoa ole tarkoitettu (helposti) huomattavaksi²⁶.

Luvussa 4 saman ruudun käyttämisestä voi lukea merkityksiä, koska ruudun konteksti tarkentuu, ja aiemmin esitetyn kuva-aineksen toisto vahvistaa Dr. Manhattanin ajan simultaanisuuden kokemusta, jota koko neljännen luvun kerronta simuloi. Saman ruudun toistolle Silk Spectren takaumas- sa luvussa 9 on kuitenkin vaikeampi löytää selvää kerronnallista syytä, ja tästä kohtauksesta onkin hankalaa tehdä luentaa, jossa toistuva ruutu olisi merkityksellinen. *Watchmenin* yhdeksännessä luvussa kaikki takaumat ja muu ruututoisto liittyvät vihjeisiin Silk Spectren isän henkilöllisyydestä ja hänen lopulliseen oivallukseensa, eikä tällä toistuvalla ruudulla ole sen kanssa juurikaan tekemistä. Jos Crimebusters-kokouksen esittävässä takaumakohtauksessa olisi käytetty myös tämän toistuvan ruudun paikalla ruutua, joka toistaa jo aiemmin esitetyt tapahtumat hieman eri näkökulmasta sitä edeltävän ruudun tavoin (ks. ruutu 9:15.1 kuvassa 14, vrt. ruudut 2:10.1–3 kuvassa 15), kohtausta luettaisiin todennäköisesti hyvin samalla tavalla. Toistuvaa Crimebusters-ruutua on kuitenkin mahdollista pitää sarjakuvailmaisun rajojen kokeilemisena – vastaahan se myöntävästi kysymykseen: ”Voiko täsmälleen samaa ruutua käyttää sarjakuvakerronnassa moneen kertaan osana eri henkilöiden takaumajaksoja niin luontevasti, että toisto ei kiinnitä huomiota itseensä?”

Olen sijoittanut Crimebusters-ruudun ”Ruututoisto henkilöahmon retrospektiona” -otsikon alle, koska ruutu on jokaisella esiintymiskerrallaan osa selvästi tunnistettavan henkilön retrospektiojaksoa: ensin Ozymandiaan, sitten Dr. Manhattanin ja lopulta Silk Spectren. Luemme ruudun joka kerralla eri henkilöahmon näkökulmasta, jolloin ruudun materiaallinen toisteisuus sinänsä irtaantuu yksittäisten henkilöahmojen näkökulmista. Olisi kenties perusteltua sanoa, ettei tällainen toistuva ruutu ole henkilöahmon retrospektiota, vaikka toistuva ruutu onkin osa retrospektiota kuvaavaa ruutusekvenssiä. Tämä alaluku on rajatapaus aiemmin käsittelemäni tietyn henkilöahmon aspektuaalisuuteen sidotun toisteisuuden ja seuraavassa luvussa käsittelemäni epävarmaan, moniääniseen ja muuttuvaan kerronnan näkökulmaan liittyvän ruututoiston välimaastossa. Crimebusters-ruudun toisteisuuden problematiikka johdattelee tutkailemaan vieläkin kompleksisempia toistorkenteitä, joissa toistajana ei voi pitää mitään muuta tahoja kuin kertojaa.

26 Se on piilotettu niin hyvin, ettei edes Doug Atkinsonin (1995) hyvin pikkutarkasti ruutujen yksityiskohtia luetteloiva *Annotated Watchmen* -www-aineisto pane merkille tämän ruudun kolmatta esiintymiskertaa, vaikka se tunnistaakin toisen Crimebusters-ruudun kopioksi ensimmäisestä.

4. Ruututoisto kertojan ”retrospektiona”

Kerronnan kannalta kompleksisinta toistuvien ruutujen käyttöä *Watchmenissä* on Comedianin pahoinpitelyä ja väkivaltaista murhaa kuvaavien ruutujen esittäminen teoksessa kolmesti: luvun 1 alussa (sivut 2–4), luvun 2 lopussa (sivut 26–28) sekä luvussa 11 (sivut 24–26). Siinä missä edellisessä luvussa käsittelemäni toistuvat ruudut toistuivat yksittäin ja valikoidusti, toistuu Comedianin murhan toistoissa useampien ruutujen laajuinen kerrontarakenne.

Vaikka ruutusarja esittää yhtenäistä tapahtumakulkua, kutsun sitä mieluummin sekvenssiksi kuin kohtaukseksi, sillä ruudut eivät esiinny sarjakuvassa itsenäisenä jatkumonaan, ja sekvenssin koostumus vaihtelee. Ruudut limittyvät joka kerta sekvenssiä kehystävään kohtaukseen ja vuorottelevat muita tapahtumia kuvaavien ruutujen kanssa. Kaksi sarjakuvakerronnan keinoa – tekstiraidan puuttuminen ja ruutujen poikkeava värytys – kiinnittävät huomiota sekvenssin erillisyyteen muusta kerronnasta. *Watchmen* ei käytä lainkaan sarjakuvan ilmaisukeinoihin perinteisesti kuuluvia onomatopoeettisia ääniefektejä, joten kohtauksen äänettömyys ei sinänsä ole teoksessa huomiota herättävä piirre. Sekvenssin ruudut kuitenkin sisältävät kaikissa kolmessa esiintymiskontekstissaan dialogia tai muuta tekstiä, joka on peräisin sekvenssin kanssa limittyvästä tai sitä kehystävästä kohtauksesta, joten tekstuaalista kanavaa hallitsevat muihin jatkumoihin kuuluvat elementit. Äänettömyyden lisäksi murhasekvenssin ruudut ovat punasävyisiä, mikä erottaa ne niitä kehystävien kohtausten monivärisistä ruuduista²⁷.

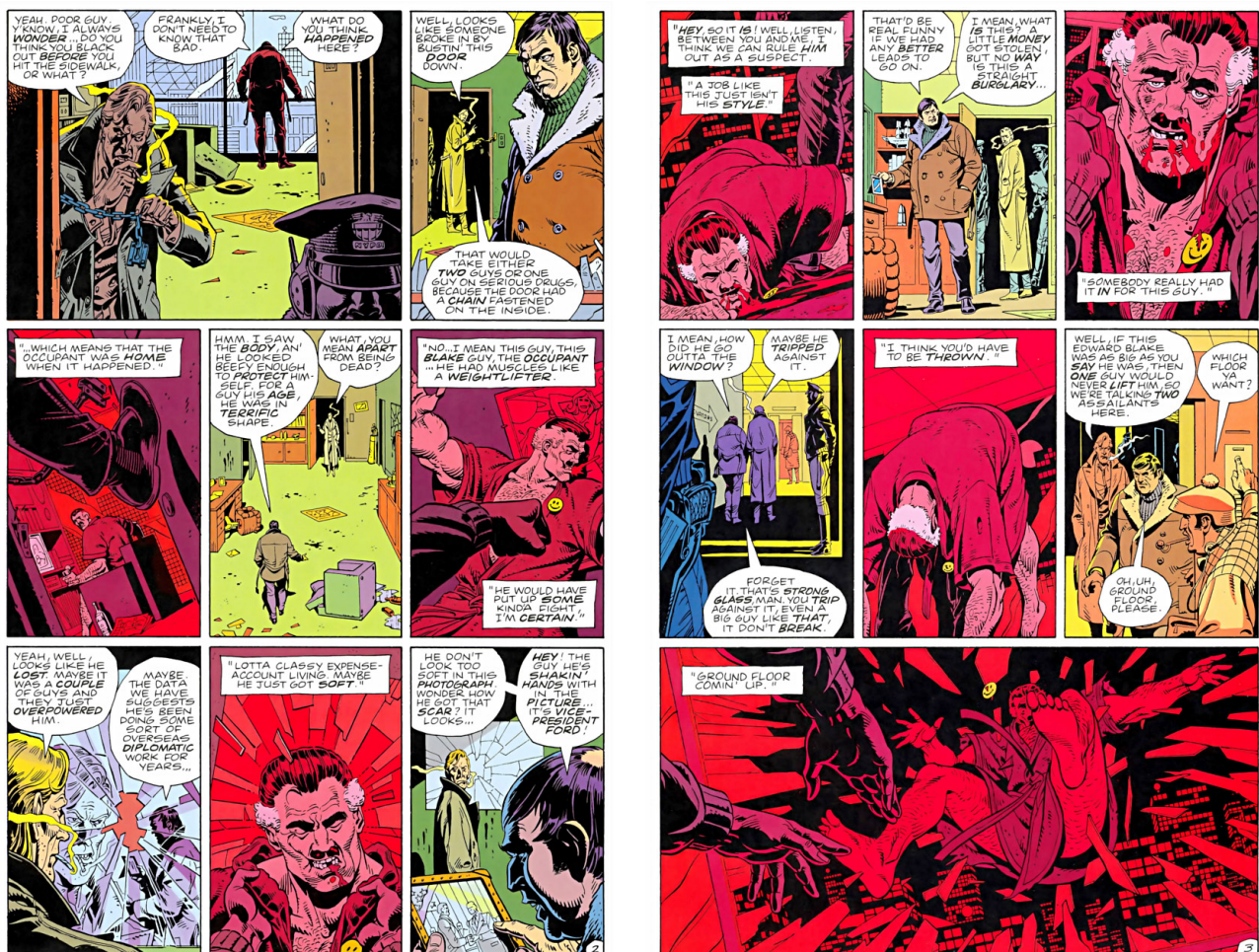
Comedianin murhasekvenssin toistoa ovat sivunneet Markku Soikkeli sarjakuvasankareita käsittelevässä artikkelissaan sekä Mervi Miettinen *Watchmenin* narratologisia ulottuvuuksia käsittelevässä pro gradu -työssään. Molempien tekstien painopiste on kuitenkin muualla, eivätkä ne käsittele ruutujen toistoa lyhyttä mainintaa syvemmin. Soikkeli (1996, 137–138) kirjoittaa toistuvan ruudun toimivan ikonisena merkinä kaikissa ihmisissä piilevästä väkivaltaisuudesta ja Miettinen (2006, 31) huomauttaa ruudun käytön Rorschachin päiväkirjakirjasitaatin taustalla luvussa 2 lisäävän kerrontatilanteeseen mustaa huumoria. Laajimmin Comedianin murhasekvenssin kerronnan mekaniikkaa ovat käsitelleet Horstkotte ja Pedri (2011). He tarkastelevat artikkelissaan sarjakuvan fokaalisuutta ja käyttävät yhtenä esimerkkitekstinään *Watchmeniä*, jonka Comedian-murhasekvenssistä he havaitsivat fokaalisuuden siirtymiä eri esiintymiskertojen välillä. Fokalisuutta tai kerronnan näkökulmaa onkin tämän ruutusekvenssin toiston kannalta erityisen mielenkiintoinen tutkimuskohde,

²⁷ *Watchmenin* luvussa 2, kuten tutkielman alaluvussa 4.2 käy ilmi, myös osa muista ruuduista on punasävyisiä, joten kerronta on hieman monisyisempää.

koska edellisessä luvussa tarkasteltujen yksittäisten ruutujen sijasta nyt toistuu laajempi ruutujen sarja, ja samaan aikaan sen kerronnallisessa kontekstissa on paljon vaihtelua. Ruutusekvenssi vastustaa itsensä lukemista samalla tavalla henkilöahmon toistuvaksi muistoksi kuin Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksojen toistuvat ruudut. On siis aiheellista kysyä, millä tavalla ruutusekvenssi kiinnittyy eri esiintymiskerroillaan *Watchmenin* eri henkilöahmojen näkökulmiin tai aspektuaalisuuteen. Koska oma luentani kohtauksen toistoista eroaa Horstkotten ja Pedrin esittämästä, tarjoavat myös tulkintojen eroavaisuudet mielenkiintoisen näkökulman fokalisaatioon sarjakuvassa.

4.1 Comedianin murhasekvenssi luvussa I — kertoja ja fokalisaatio

Comedianin murhasekvenssin ensimmäisellä esiintymiskerralla *Watchmenin* ensimmäisen luvun sivuilla 2 ja 3 (kuva 17) näkyvät kaikki kuusi sekvenssiin kuuluvaa ruutua, jotka toistuvat *Watchmenin* kolmesti: tappaja potkaisee asunnon oven sisään (WM 1:2.3), lyö nyrkillä Comediania kasvoihin (WM 1:2.5), iskee tämän takaraivo edellä peiliin (WM 1:2.7), potkaisee maahan lyhythystyettä Come-



Kuva 17: *Watchmen* 1:2 ja 1:3

diania (WM 2:3.1), nostaa tämän ylös kylpytakin rinnuksista pidellen (WM 1:3.3) ja heittää miehen ulos ikkunasta (WM 1:3.7). Murhasekvenssissä on kaikilla kolmella esiintymiskerralla mukana myös ruutuja, jotka eivät toistu muualla sellaisinaan. Kuvan 17 ruuduista tällainen on ruutu 1:3.5, jossa murhaaja nostaa Comedianin päänsä päälle. Myös seuraavalla aukeamalla sijaitsevat Comedianin putoamista esittävät ruudut, joihin palaan tarkemmin seuraavassa alaluvussa, esitetään luvussa 1 ensimmäisen ja viimeisen kerran.

Ensimmäisellä esiintymiskerralla Comedianin murhan esittävät ruudut limittyvät kahden etsivän tutkimukseen rikospaikalla. Poliisien dialogi jatkuu ruudusta ruutuun, mutta joka toisessa ruudussa kuva ei esitä taistelun jälkiä tutkivia poliiseja vaan murhaan liittyviä tapahtumia. Kerrontaa hallitsevan poliisien dialogin sekä murhasekvenssin ruutujen tummanpunaisen sävyn takia kerronnan tasot on helppo erottaa toisistaan: poliisitutkinta tapahtuu esitettävän kertomuksen NYT-hetkessä, kun taas murhasekvenssi on siitä jollakin tavalla erillinen.

Kertomuksen tasoja – poliisitutkintaa ja Comedianin murhaa – ei esitetä ainoastaan rinnakkain tai limittäin, vaan murhasekvenssin ruuduilla on erilaisia yhteyksiä poliisien dialogiin ja heitä esittävien ruutujen kuva-ainekseen. Esimerkiksi vasemmanpuoleisen sivun toisessa ruudussa poliisit keskustelevat auki murretusta ovesta, ja seuraavassa ruudussa näytetään jonkun murtavan oven potkaisemalla. Saman sivun kuudennessa ruudussa toinen poliisi puolestaan tarkastelee rikkoutunutta peiliä, johon murhaaja seuraavassa ruudussa iskee Comedianin takaraivo edellä. Tässä tapauksessa poliisit eivät puhu peilistä, vaan yhteys kahden ruudun välillä syntyy samasta perpektiivistä. Myöhemmin toinen poliiseista epäilee ikkunalasin olevan niin vahvaa, ettei se hajoa, vaikka Comedianin kokoinen mies horjahtaisi sitä vasten (WM 1:3.4). Hänen repliikkinsä jatkuu seuraavan ruudun tekstilaatikossa: ”I think you’d have to be thrown” (WM 1:3.5). Ruudun kuvassa murhaaja kohottaa Comedianin kaksin käsin päänsä päälle valmiina heittoon. Sivun viimeisessä ruudussa Comedian iskeytyy ikkunalasin läpi ja tekstilaatikossa näkyy poliisien hissiä käyttävän miehen repliikki: ”Ground floor coming up” (WM 1:3.7).

Mitä murhasekvenssin ruudut sitten ovat kerronnallisessa mielessä? Yksi vaihtoehto voisi olla pitää niitä jomman kumman poliisin mielikuvituksena: hän kuvittelee, miten tapahtumat asunnossa ovat voineet edetä, miten hänen tarkastelemaisensa peili on voinut rikkoutua ja niin edelleen. Poliisien dialogi jatkuu ruudusta ruutuun ja on läsnä myös Comedianin murhaa esittävissä ruuduissa, joten poliisit ovat näiden muutaman sivun kerronnan keskiössä. Osa yksityiskohdista kuitenkin vastustaa ruutujen tulkitsemista poliisin mielikuvitukseksi. Esimerkiksi oikeanpuoleisen sivun kuuden-

nessa ruudussa toinen poliiseista arvelee, ettei yksi ihminen jaksaisi heittää Comedianin kokoista miestä ikkunasta, mutta seuraavassa ruudussa tapahtuu juuri niin.

Katkelma on luontevampaa tulkita objektiivisesti esitetyksi takaumaksi: se näyttää, mitä on tapahtunut. Vaikka kertomuksen henkilöhahmojen mielikuvituksen esittäminen visuaalisesti on mahdollista, se on realistisesti piirrettyssä valtavirtasarjakuvassa harvinainen tehokeino. Kohtauksen lukeminen jonakin muuna kuin objektiivisena kuvauksena tapahtumasta vaatisi teoksen kerronnalta selkeämpiä vihjeitä visuaalisen informaation mahdollisesta epäluotettavuudesta. Pitkälti samanlainen oletus visuaalisen kerronnan paikkansapitävyydestä vallitsee elokuvassa, jossa katsoja voi olettaa kuvan olevan objektiivinen, ellei kerronta sisällä vihjeitä sen subjektiivisuudesta (Bacon 2000, 230). Myös Chatman (1990, 136) kirjoittaa kaksikanavaisten mediumien epäluotettavaa kerrontaa tarkastellessaan, että elokuvakerronnassa kuvan objektiivisuus on vahva konventio. Kun audiovisuaalista kerrontaa käyttävässä teoksessa visuaalisen kanavan sisältö on jollain tasolla kontrafaktuaalista, kertoja antaa siitä joitain indikaatioita. Esimerkiksi Sam Mendesin ohjaaman *American Beauty* -elokuvan (1999) tai Alan Ballin luoman *Six Feet Under* -tv-sarjan (2001–2005) tapaiset teokset limittävät audiovisuaaliseen kerrontaan varsin paljon mielikuvitusta, fantasioita ja unia kuvaavia jaksoja, mutta kerrontaan sisältyy aina selkeitä vihjeitä niiden oikeasta lukutavasta. Kohtausten kuvakerronta ja äänimaailma voivat erota ”todellisista” kohtauksista, ja subjektiiviset kohtaukset loppuvat henkilön heräämiseen tai havahtumiseen tarinan NYT-hetkeen.²⁸

Nämä huomiot eivät siirry sellaisenaan sarjakuvaan. Piirretyin kuvin esitetyssä kertomuksessa kuvan (diskurssi) ja tarinamaailman visuaalisen todellisuuden (tarina) vastaavuus on selvästi epäsuorempi kuin elokuvassa, jossa kameran tallentamat kuvat ovat periaatteessa täydellinen reproduktio kuvastusta kohteesta²⁹. Varsinkin ekspressiivisempää piirrostyleä hyödyntävässä sarjakuvassa tarinamaailman representaatioon liittyy monitahoisia kysymyksiä. Toisaalta, kuten Crimebusters-ruudun käsittelyn yhteydessä mainitsin, *Watchmen* ei problematisoi omia visuaalisia esittämistapojaan samalla tavalla kuin *Mausin* kaltaiset teokset. *Watchmenin* kertoja on epäluotettavuuden osoitusten puuttuessa luontevinta tulkita luotettavaksi, ja hänen esittämänsä Comedianin murhasekvenssi on luontevinta tulkita takaumaksi. Sitä voi pitää myös elokuvasta tutun puolittaisen takauman sarjakuvallisena vastineena. Puolittaisessa takaumassa (split flachback) kuva - tai harvemmin ääni

28 On toki huomattava, että kyse on pelkästä konventiosta, eikä mistään elokuvakerronnan essentialistisesta ominaisuudesta.

29 Vaikkakin kamera muuttaa kolmiulotteisen tilan kaksiulotteiseksi pinnaksi, ja myös laitteiden ominaisuudet ja käytettävät tekniikat – linssin polttoväli, valotusaukon suuruus, tarkennuspiste ja lukemattomat muut tekniset seikat – vaikuttavat eri tavoin lopputuloksen mimeettisyyteen (ks. tarkemmin esim. Monaco 1981, 47–118).

- esittää menneisyyteen kuuluvaa informaatiota, mutta toinen kanava pysyy NYT-hetkessä (Chatman 1978, 64). Sarjakuvan kohdalla analogia ei ole täysin aukoton, koska sarjakuvan tekstuaalinen kanava poikkeaa luonteeltaan elokuvan ääniraidasta. Sen puuttumista ei ole yhtä helppo havaita, ja sitä on mahdollista manipuloida monenlaisilla tavoilla, kun taas elokuvassa kohtauksen äänettömyyden voi havaita välittömästi.

Comedianin murhasekvenssin ruutujen ja niitä kehystävän kohtauksen yhteydet ovat joka tapauksessa moninaisia. *Watchmenin* ensimmäistä kohtausta ei voi tiivistää yksinkertaiseen kuvaukseen ”poliisit tutkivat rikospaikkaa, ja takaumaruudut näyttävät, mitä siellä on tapahtunut”, vaan kerronnan dynamiikka on moniselitteisempi. Takaumaruudut toisaalta vahvistavat joitain poliisien epäilyjä (”I think you’d have to be thrown”, WM 1:3.5) ja toisaalta kumoavat toisia (”...one guy would never lift him, so we’re talking about two assailants here”, WM 1:3.6). Viimeisessä ruudussa pohjakerroksen mainitsevan repliikin ja ikkunalasin läpi lentävän miehen asettaminen rinnakkain luo puolestaan kerrontaan tietyn makaaberin pohjavireen, kuten Miettinenkin (2006, 31) huomauttaa. Takaumaruudut siis kommentoivat ja mukailevat kertomusta sekä synnyttävät mielenkiintoisia jännitteitä sarjakuvan sanallisen ja kuvallisen kanavan välille.

Comedianin murhasekvenssin tulkinta edellyttää kertojan käsitteen tarkastelua. Tässä tutkimuksessa olen käyttänyt kertoja-termiä siten kuin se klassisessa narratologiassa ymmärretään: kaiken kerronnallisen informaation välittäjänä (ks. esim. Phelan & Booth 2005, 388). Siinä missä esimerkiksi kirjallisen tekstin kertojaksi on käsitteellisesti varsin yksinkertaista kuvitella jokin yksittäinen henkilö tai tietoisuus, jonka kerrontaa – puhetta tai kirjoitusta – teksti kokonaisuudessaan on, on sarjakuvakerronta monikanavaisuutensa takia monimutkaisempaa käsittää yhden yhtenäisen tahon välittämäksi, koska sarjakuvan luominen ei ole samanlainen jokapäiväinen kommunikointikäytäntö kuin kielellisen tarinan esittäminen.

Esimerkiksi se että sarjakuvan tekstuaalinen kanava voi sisältää Dr. Manhattanin sisäistä monologia – kuten *Watchmenin* luvussa 4 – ei tee Dr. Manhattanista kertojaa siinä mielessä kuin termi on tässä yhteydessä syytä ymmärtää. Sarjakuvan kertoja on abstrakti ja käsitteellinen taho, joka on vastuussa niin kuvallisen kuin tekstuaalisenkin kanavan sisällöstä: kuvien ja tekstien sijoittamisesta ruutuihin, ruutujen asettamisesta peräkkäin, ruutujen asettamisesta sivulle, kertomuksen jaksottamisesta eri sivuille, piirrostyylistä, kuvakulmien valinnasta, värien käytöstä, tekstaustyylisestä – siis kaiken sarjakuvallisen ilmaisun välittämisestä. Olisi ilmeisen ongelmallista esittää esimerkiksi Dr. Manhattanin olevan vastuussa siitä, että *Watchmenin* luvussa 4 käytetään kopiota ruudusta, joka on

esitetty edellisessä luvussa yhteydessä toisen henkilön fokalisoina takaumana. Käsitän sarjakuvan kertojan samoin kuin Chatman (1990, 134) elokuvan kertojan: se on toimija (engl. *agent*), joka esittää tai näyttää elokuvan ja joka ei ole ihminen³⁰. Chatman (1990, 134–135) pitää elokuvan kertojaa erilaisten niin visuaaliseen kuin äänelliseenkin kanavaan liittyvien kommunikaatiokeinojen yhdistelmänä – agenttina, joka vastaa kuvakulmista, kameran liikkeistä, elokuvan leikkauksesta ja jälkikäsitteystä, kohtausten valaistuksesta, rekvisiitasta, kuvauspaikasta, näyttelijöiden ulkonäöstä ja esiintymisestä sekä kaikesta elokuvassa havaittavasta äänestä.

Tällaisen kertojan olemassaolo tai käsitteen tarpeellisuus on visuaalisen kerronnan yhteydessä usein asetettu kyseenalaiseksi (Kukkonen 2013b, 44). Esimerkiksi elokuvateoreetikko David Bordwell (2008, 121–133) katsoo, ettei elokuvien kohdalla ole syytä puhua kertojasta vaan pelkästään kerronnasta³¹. Juha Herkman (1998, 135) suosittelee samaa termiä sarjakuvakerronnan analyysiin, koska hänen mukaansa kertojan kaltaisen ”monimutkaisen abstraktion” erottaminen ei ole mielekästä – vaikkakin siis kuitenkin mahdollista. Sarjakuvakerronnan analyysissä kertojan käsitettä ei ole kuitenkaan täysin hylätty, vaan esimerkiksi Karin Kukkonen (2013a, 182–183) pitää tarkempaa asian tutkimista yhtenä tärkeimmistä sarjakuvanarratologian haasteista. Hän itse säilyttäisi kertoja-termin ainakin autobiografisten sarjakuvien sekä eksplisiittisesti personoidun tarinankertojahahmon sisältävien sarjakuvien tarkastelussa (Kukkonen 2013a, 182–183; 2013b, 39–44, 55–71).

Onkin totta, että monien kerronstrategioiltaan yksinkertaisempien sarjakuvien kohdalla kertojan tematisoiminen ei välttämättä johda erityisen mielekkäisiin johtopäätöksiin. Joidenkin sarjakuvien tulkinnessa voi kuitenkin olla hedelmällistä tarkastella muun muassa kertojan luotettavuutta, havaittavuuden astetta sekä sijoittumista suhteessa tarinamaailman henkilöihin. Kertojan oletaminen mahdollistaa myös muiden klassisen narratologian jäsenysten hyödyntämisen sarjakuvakerronnan tarkastelussa. Esimerkiksi Horstkotte ja Pedri (2011, 343) kirjoittavat *Watchmenin* kertojan olevan heterodiegeettinen ja näkymätön (engl. *covert*). Hetero- ja homodiegeettinen kertoja ovat Genetten (1980, 243–245) käsitteitä, jotka viittaavat tarinan tapahtumien ulko- tai sisäpuoliseen kertojaan. Kertojan näkyvyys ja näkymättömyys puolestaan liittyvät havaittavuuden asteeseen: antaa kertoja vihjeitä itsestään persoonallisuutena vai ei (Chatman 1978, 196; Rimmon-Kenan 1991, 122–127). Toisin sanoen Horstkotte ja Pedri pitävät *Watchmenin* kertojaa tarinamaailman ulkopuo-

30 Lukuun ottamatta harvoja poikkeustapauksia. Chatmanin (1990, 131) esimerkki on Hitchcockin *Stage Fright* -elokuvan (1950) ”valehteleva takauma”, jossa henkilöihahmon suullisesta kertomuksesta siirrytään kertomusta dramatisoivaan ja elokuvan tarinan näkökulmasta kontrafaktuaaliseen kohtaukseen.

31 Ks. myös Seymour Chatmanin (1990, 124–134) perusteellinen kritiikki Bordwellin näkemystä vastaan.

lisena ja ei-persoonallisena tahona. *Watchmenissä* ei ole mitään mikä viittaisi siihen, että teoksen kertoja olisi joku tietty sarjakuvan henkilö – tai ylipäätään kukaan henkilö.

Persoonallisuuksien ilmeneminen kerronnassa ei rajoitu kuitenkaan vain kertojan henkilöllisyyteen. Genette (1980, 186, 189) kehitti fokalisaation käsitteen tarkoituksenaan erottaa toisistaan kertoja sekä tarinamaailman henkilö, jonka läpi kertojan ääni suodattuu. Jos teksti esimerkiksi puhuu kolmannessa persoonassa siten, että jonkun henkilön tiedot ja havainnot kuitenkin selvästi ohjaavat kerrontaa, tämä tajunnan keskus on fokalisoija (Rimmon-Kenan 1991, 92–95).

Mitä sitten on fokalisaatio sarjakuvassa? Koska sarjakuva on monikanavainen mediumi, jossa visuaalista kanavaa voidaan pitää kerronnan kannalta jopa tärkeämpänä, on sarjakuvan fokalisaatioon liittyvissä pohdinnoissa otettava huomioon kuvallisen kerronnan keinot. Toistaiseksi sarjakuvan fokalisaatiosta ei ole kirjoitettu kovin laajasti, eikä yleisesti hyväksyttyä teoriaa aiheen ympärille ole vielä ehtinyt muodostua. Kattavimmin aihetta ovat käsitelleet artikkeleissaan Kai Mikkonen (2012) sekä Horstkotte ja Pedri (2011) ja osana sarjakuvakerronnan mahdollisuuksia myös Herkman (1998, 140–145) ja Kukkonen (2003b, 44–45).

Mikkonen keskittyy käsittelemään piirroksen tilallista tai optista havaintopistettä. Hänen mukaansa sarjakuvan ruuduissa voidaan kiinnittyä henkilöhahmojen näkökulmaan esimerkiksi näyttämällä kuvassa, mitä joku henkilö näkee (näkökulmakuva, engl. *POV shot*), tai näyttämällä kuvassa henkilö, joka katsoo jotakin (katsekuva, engl. *gaze shot*). Molemmat johdattavat sarjakuvan lukijaa tarkastelemaan kuvakerronnan sisältöä henkilöhahmon havaintojen kautta. Nämä strategiat yhdistyvät *eyeline match* -leikkauksessa, jossa jotakin kohdetta katsovaa henkilöä esittävästä kuvasta siirrytään tämän henkilön havaitsemaa kohdetta esittävään kuvaan. Kun kuvat ruudut ovat päinvastaisessa järjestyksessä, voidaan puhua reaktiokuvasta (engl. *reaction shot*), jossa esitetään ensin henkilön havainnon kohde ja sen jälkeen kohteen havaitsevan henkilön reaktio. Sarjakuvaruudun havaintopiste voi sijaita myös henkilön pään, olkapään tai selän takana (engl. *over-the-shoulder shot*), jolloin se ei ole varsinainen näkökulmakuva, mutta osa ruudun sisällöstä esitetään kuitenkin läheltä henkilön näkökulmaa. Sama vaikutelma syntyy ruuduissa, joissa henkilön sivuprofiili tai esimerkiksi kädet ovat lähellä ruudun reunaa. (Mikkonen 2012, 84–86.)

Jos palataan Comedianin murhasekvenssin ensimmäiseen esiintymiskertaan, voidaan ruutuja tarkastella näiden fokalisaatiota osoittavien kuvatyyppeiden kautta. Murhan esittävien takaumaruutujen optiset havaintopisteet ovat jokaisessa ruudussa lähellä murhaajan näkökulmaa. Ruudut, joissa tappaja hakkaa Comediania tai tarttuu tähän (WM 1:2.5, 1:2.7, 1:3.3), ovat selkeitä näkökulmakuvia,

ja muissakin takaumaan kuuluvissa ruuduissa tappajan jalka (WM 1:2.3, 1:3.1) tai kädet (WM 1:2.5, 1:2.7) ovat lähellä ruudun reunaa. Takaumaruutujen havaintopisteet siis ankkuroivat kerrontaa tappajan näkökulmaan. Samanlaista vahvaa kiinnittymistä yhden henkilön havaintoihin on myös muissa *Watchmenin* takaumakohtauksissa. Esimerkiksi luvussa 3.1 käsittelemässäni Silk Spectren retrospektiojaksossa *Watchmenin* yhdeksännen luvun sivuilla 23–24 (ks. kuva 6) kaikki takaumaruudut esitetään joko näkökulmakuvina (WM 9:23.2, 9:23.4, 9:23.8, 9:24.1) tai kuvina olan yli (WM 9:23.6). Comedianin murhasekvenssin kanssa vuorottelevissa ruuduissa esiintyvien poliisien näkökulmiin kuvakerronta ei kiinnity samalla intensiteetillä, vaan näissä ruuduissa havaintopisteet vaihtelevat. Suurimmassa osassa poliiseja esittävistä ruuduista visuaalisen kanavan sisältö on neutraalia, kun taas esimerkiksi ruudussa 1:2.6 katsotaan vaaleatukkaisen poliisin olan yli peiliä ja seuraavassa tähän kohtaukseen kuuluvassa ruudussa 1:2.8 seurataan valokuvaa katsovan tummatukkaisen poliisin katsetta. Mikkonen (2012, 79, 86) mainitsee sekä peilikuvan näkemisen että valokuvan katsoamisen erityisinä merkkeinä kuvakerronnan fokalisaatiosta. Visuaalinen kanava tarjoaa siis useita näkökulma-asemia Comedianin murhasekvenssin sisältävässä kohtauksessa.

Mikkosesta poiketen Silke Horstkotte ja Nancy Pedri (2011, 334) irrottavat omassa artikkelissaan ruutujen optisen perspektiivin pohdinnasta, sillä heidän mukaansa se vetää huomion kerronnallisten syvärakenteiden tarkastelusta sarjakuvan pintatasolle. He määrittelevät artikkelissaan kolme sarjakuvan fokalisaation kannalta mielenkiintoista tapausta: visuaalisen sanavaraston muutokset Marjane Satrapin *Persepoliissa*, visuaalinen toisto varjostettuna Art Spiegelmanin *Mausissa* sekä identtiseen visuaaliseen materiaaliin liittyvä kompleksinen punoutuminen *Watchmenin* Comedianin murhasekvenssissä (Horstkotte & Pedri 2011, 335). Heidän (2011, 345) analyysinsä mukaan keskeistä Comedianin kuoleman sisältävien kohtausten fokalisaation siirtymissä ovat muutokset tekstuaalisessa kanavassa, ja he pitävätkin poliiseja murhasekvenssin ruutujen fokalisoijina. Horstkotte ja Pedri (2011, 345) kirjoittavat: ”That each red panel corresponds to a question or a speculation raised by one or both of the detectives strongly indicates that the red sequence is affected by the detectives’ aspectuality”. Tämä ei kuitenkaan heidän mukaansa vielä riitä kuvaamaan tyhjentävästi kaikkia fokalisaation merkkejä. Poliisit eivät ole vastuussa visuaalisen ja verbaalisen kanavan välisestä ironisesta jännitteestä, joten Horstkotte ja Pedri (2011, 346) pitävät ruutusekvenssiä kaksinkertaisesti fokalisoituna: kerrontaa värittää myös heterodiegeettinen ja näkymätön kertoja-fokalisoija.

Horstkotten ja Pedrin huomiot kertojan roolista kerronnan näkökulman värittämisessä ovat hyvin aiheellisia. Ne nostavat esille kerronnallisen ironian kaltaisia seikkoja, jotka jäävät tarkastelun ulkopuolelle, mikäli fokalisaatiota lähestytään esimerkiksi pelkästään optisen perspektiivin näkökul-

masta. Sen sijaan tekstuaalisen kanavan korostaminen Comedianin murhasekvenssiin kuuluvien ruutujen fokalisaation yksiselitteisenä indikaationa on nähdäkseni ongelmallinen ratkaisu, kuten pyrin seuraavassa alaluvussa osoittamaan.

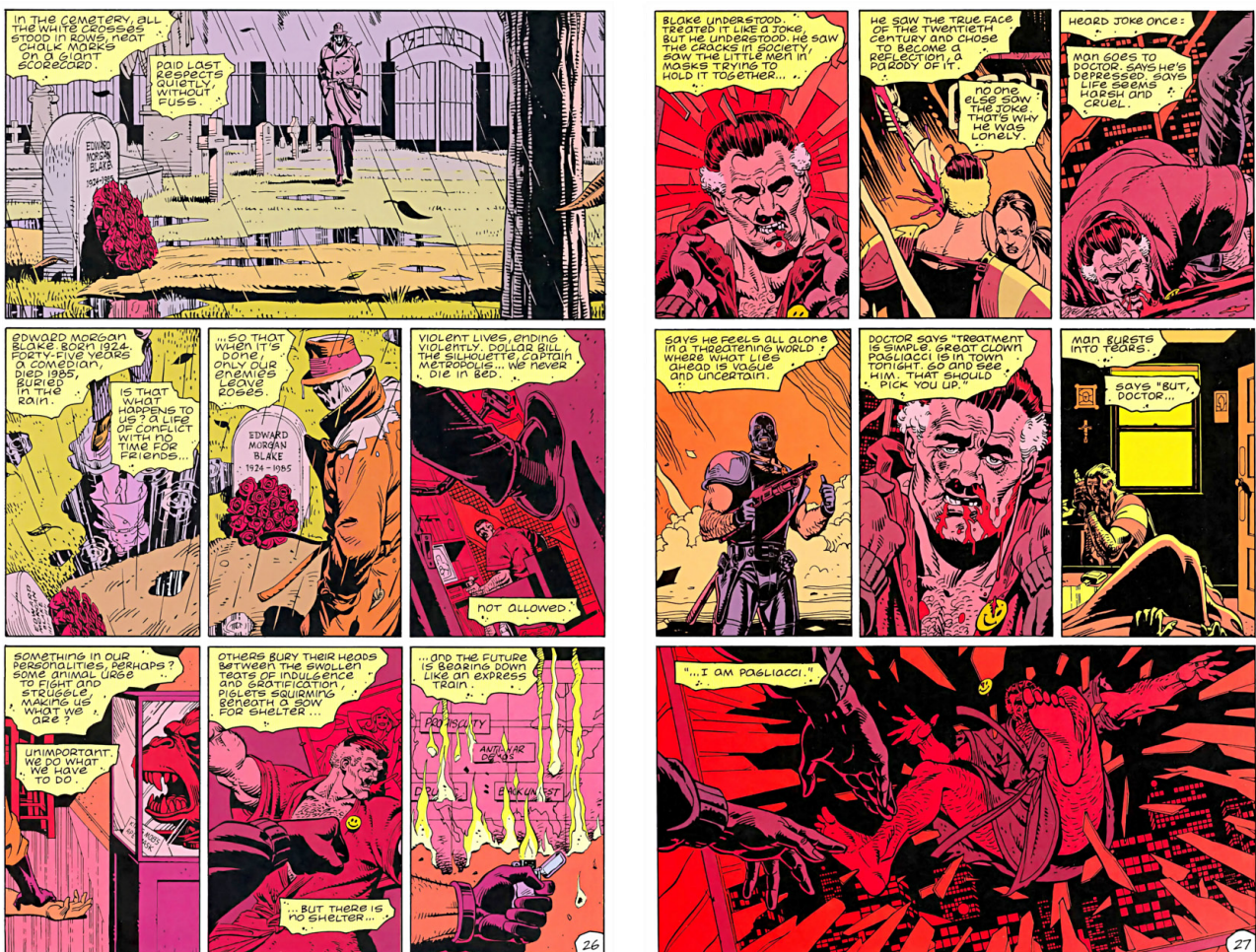
Kuten Kai Mikkonen (2012, 71) huomauttaa, kerronnan mikrotasolta voi tunnistaa useita erilaisia perspektiiviasetelmia, eikä tärkeimmän löytäminen kerronnan rakentamien fokalisaatioiden joukosta ole yksinkertaista. Horstkotten ja Pedri ovat tehneet valinnan nostaa poliisien ja heterodiegeettisen kertojan fokalisaatiot etualalle, mutta yhtä lailla voisi perustellusti väittää, että punaiset ruudut esittävät Comedianin murhan hänen murhaajansa fokalisoina, ja sen asettaminen rinnakkain poliisien (yhdessä tai vuorotellen) fokalisoidun rikospaikkatutkimusta esittävän kohtauksen kanssa on osoitus kertojan fokalisaatiosta. Poliisien dialogin ”vuotaminen” murhasekvenssin ruutuihin voidaan tulkita kertojan aspektuaalisuudeksi sen sijasta että se osoittaisi poliisien aspektuaalisuuden ilmenevän myös punaisissa ruuduissa siten kuin Horstkotte ja Pedri esittävät. Tämä on mielenkiintoinen esimerkki sarjakuvakerrontaan sisältyvästä fokalisaation tulkinnanvaraisuudesta, jota esimerkiksi proosakirjallisuudessa ei kielen spesifimmän luonteen takia ole. Mediumin välttämätön aukkoisuus ja McCloudin teoretisoimaan lukijan täydentämiseen tukeutuminen tekevät sarjakuvan fokalisaatiosta mielenkiintoisen tutkimuskohteen mutta asettavat ehkä samalla kyseenalaiseksi mahdollisuuden määritellä jokin kaikkiin sarjakuviin pätevä yksiselitteinen fokalisaation teoria.

4.2 Comedianin murhasekvenssi luvussa 2 — syvemmälle fokalisaatioon

Ensimmäisen kerran Comedianin murhasekvenssi toistuu *Watchmenin* toisen luvun lopussa, ja toisteisuuden kannalta tämä on sen esiintymiskerroista ehkä kaikkein mielenkiintoisin, sillä nyt siihen yhdistyy myös muiden ruutujen toistoa. Toinen luku alkaa Comedianin hautajaisista, joiden aikana muut supersankarit muistelevat erilaisia häneen liittyviä tilanteita. Luku muodostuu pääosin viidestä takaumajaksosta: Sally Jupiterin eli ensimmäisen Silk Spectren retrospektiojaksossa Comedian yrittää raiskata hänet vuonna 1940. Ozymandias muistelee puolestaan tämän tutkielman alaluvussa 3.3 tarkemmin käsittelemääni sankarien epäonnista yritystä perustaa supersankariryhmä Crimebusters, josta Comedianin öykkäröivä käytös tekee lopun. Dr. Manhattanin takauma kertoo hänen olleen Comedianin seurassa, kun tämä Vietnamin sodan voitonjuhlinnan aikaan ampuu kylmäverisesti omaa lastaan odottaneen vietnamilaisnaisen. Nite Owlin retrospektiojaksossa mielenosoitusta hajottava Comedian tuntuu lähes humaltuvan kaaoksesta ja väkivallasta. Hautajaisten

jälkeen luvun kerronta seuraa Rorschachia, joka murtautuu sankareiden vanhan vastustajan, Molochin, asuntoon ja pakottaa hänet kertomaan viimeisestä tapaamisestaan Comedianin kanssa.

Luku loppuu neljän sivun mittaiseen jaksoon, jossa Rorschach kävelee takaisin halki kaupungin Comedianin haudalle. Tekstuaalista kanavaa hallitsee hänen Molochin antamia johtolankoja sekä Comedianin kohtaloa pohdiskeleva päiväkirjamerkintänsä. Rorschachin synkän monologin taustalla toistuvat edellisessä luvussa ensimmäistä kertaa nähdyt Comedianin murhasekvenssin ruudut. Kertoja esittää ne jälleen joka toisessa ruudussa. Tällä kertaa sekvenssin ruutujen kanssa limittyvät toistuvat ruudut, jotka ovat peräisin luvun sisältämistä retrospektiojaksoista: Comedian ensimmäisen Silk Spectren kimpussa (WM 2:26.5), Comedian polttamassa Crimebusters-karttaa (WM 2:26.7), vietnamilaisnainen lyömässä Comediania (WM 2:27.2), Comedian hajottamassa mielenosoitusta (WM 2:27.4) ja itkevä Comedian Molochin luona (WM 2:27.6) (kuva 18).



Kuva 18: Watchmen 2:26 ja 2:27.

Tällä kertaa siis kaikki 11 ruutua sivun 26 neljännessä ruudusta seuraavan sivun loppuun ovat toistuvia ruutuja, vaikkakaan luvun 2 takaumajaksoista peräisin olevat ruudut eivät toistu aivan sellai-

sinaan. Ruutujen värit ovat muuttuneet tummemmiksi ja punasävyisemmiksi, joten ne muistuttavat värimaailmaltaan Comedianin murhasekvenssin ruutuja. Ruutujen piirros on kuitenkin suoraa kopiota alkuperäisistä, eli ne ovat aiemmin muotoilemani määritelmän mukaan toistuvia ruutuja. Uudelleenvärytyksestä voi löytää erilaisia merkityksiä. Toisaalta se korostaa ruutujen luonnetta kehyskertomukseen – joka tässä tapauksessa kertoo hautausmaalla seisovasta ja Comedianin kohtaloa pohtivasta Rorschachista – kuulumattomina ruutuina. Toisaalta siinä voi kuulla ironisia kaikuja ensimmäisen Silk Spectren repliikistä luvun alusta: ”Every day the future looks a little bit darker. But the past, even the grimy parts of it... / ...well, it just keeps on getting brighter all the time.” (WM 2:4.5–6.) Luvussa 2 takaumat ovat todellakin olleet värikkäämpiä kuin sarjakuvan nykyhetki, joka on sijoittunut suurimmaksi osaksi sateisen harmaalle hautausmaalle ja Molochin puolipimeään asuntoon. Luvun lopun toistoissa Comedianin elämästä kertovien takaumien sävy on tummentunut vastaamaan niiden synkkää sisältöä. Ruudun toistaminen toisen värisenä on mielenkiintoinen sarjakuvallisen toiston muoto, ja supersankarien synkkää historiaa luodattaessa se yhdistyy myös supersankarisarjakuvan genren uudelleentulkinnan tematiikkaan: jos supersankareita olisi, he olisivat hyvin toisenlaisia kuin klassisten sarjakuvien värikkäästi piirretyt ja moraaliltaan nuhteettomat seikkailijat.

Yhtenäiseksi sarjaksi asettaminen luo tälläkin kertaa yhteyksiä eri tapahtumajatkumoihin kuuluvien ruutujen välille. Näin käy esimerkiksi sivun 26 alimman rivin kolmessa ruudussa, joissa kaikissa keskeinen elementti on ruudun vasemmasta reunasta tuleva käsi: ensimmäisessä ruudussa Comedianin käsi on vanginnut otteeseensa vastaan pyristelevän Silk Spectren käden, toisessa murhaaja iskee Comediania nyrkillään ja kolmannessa ruudussa Comedianin käsi pitelee sytytintä Crimebusters-kartan alapuolella. Myös jännitteet tekstuaalisen ja visuaalisen kanavan välillä ovat vahvoja. Päiväkirjafragmentissaan Rorschach pohtii, johtuvatko *Watchmenin* maailman naamiosankarien väkivaltaiset kohtalot jollakin tavalla heidän luonteestaan: ”Something in our personalities, perhaps? Some animal urge to fight and struggle, making us what we are?” (WM 2:26.5.) Lasikaappiin suljettu ulvova gorillan pää antaa muodon Rorschachin hypoteesille sankarien eläimellisestä taistelunhalusta, ja taustalla tapahtuva raiskausyritys kertoo toisenlaisista eläimellisistä vaistoista. Rorschach itse kuitenkin hylkää ajatuskulkunsa seuraavassa lauseessa: ”Unimportant. We do what we have to do.” (WM 2:26.5.)

Velvollisuuden täyttämisen ajatus asettuu ironiseen valoon, kun se esitetään raiskauksen yrityksen yhteydessä, joten kertojan ironisoiva fokalisaatio voidaan paikantaa tästäkin kohtauksesta – ehkä jossain määrin jopa voimakkaampana kuin edellisestä. Luvussa 1 kertoja tyytyy viittaamaan siihen,

että osa poliisien spekulatioista on väärä ja että joihinkin dialogifragmentteihin liittyy groteskia huumoria, kun ne esitetään rinnakkain aiempien tapahtumien kanssa. Tällä kertaa Rorschachin ajatukset ja ideologiset asenteet asetetaan äärimmäisen kyseenalaistaviin yhteyksiin. *Watchmenin* ensisijaisen tarinan ymmärtämisen kannalta tämä ristivalotus ei olisi sinänsä ollut tarpeellista, sillä tekstiraitana toimiva Rorschachin päiväkirjamerkintä on yhtenäinen ja ymmärrettävä teksti, joka ei sinänsä vaadi tuekseen toistuvien ruutujen kuvainformaatiota. Sarjakuvakerronta olisi välittänyt Rorschachin ajatukset yhtä selvästi, vaikka kohtauksen kaikki ruudut olisivat esittäneet häntä seisomassa sateessa hautausmaalla Comedianin haudan vierellä, missä hän fyysisesti kertomuksen NYT-hetkessä on. Kerronnan kokonaisuutta hallitseva kertoja on kuitenkin tehnyt päätöksen sävyttää päiväkirjatekstiä problemaattisia yhteyksiä luovilla visuaalisen kanavan sisällöillä.

Watchmenin kahden ensimmäisen luvun aikana on käynyt selväksi, ettei Rorschach suhtaudu Comedianiin yhtä kriittisesti kuin muut *Watchmenin* supersankarit. Ozymandias kutsuu kuollutta supersankaria ”käytännöllisesti katsoen natsiksi” (WM 2:17.5) ja Silk Spectre ”hirviöksi” (WM 2:21.5). Edes Rorschach ei kuitenkaan yhdistäisi raiskausta velvollisuuksien täyttämiseen, vaan itse asiassa hän on aiemmin antanut ymmärtää, ettei välttämättä usko raiskaussyytöksiin lainkaan (WM 1:21.6). Päiväkirjamerkinnän ja raiskausyrityksen asettaminen samaan ruutuun etäännyttää kerrontaa vahvasti Comedianin näkökulmasta. Ruudussa 2:26.7 on puolestaan kuvattuna palava Crimebusters-kartta ja tekstilaatikossa Rorschachin päiväkirjamerkintä: ”...and the future is bearing down like an express train”. Kuvan ja tekstin yhdistelmä ennakoii pahaenteisesti *Watchmenin* tulevia tapahtumia, miljoonien ihmisten kuolemaa, josta Rorschach ei vielä tässä vaiheessa tiedä mitään. Toistuvien ruutujen kuvat ovat siis jatkuvasti ristiriidassa Rorschachin päiväkirjan kerronnan näkökulman kanssa. Toinen selvä merkki katkoksesta toistuvien ruutujen ja Rorschachin päiväkirjakerronnan välillä on toistuvien ruutujen alkuperä: ne ovat peräisin muiden henkilöhahmojen muistoista. Rorschach ei ollut näkemässä raiskausyritystä (2:26.7), vietnamilaisnaisen hyökkäystä Comedianin kimppuun (2:27.2) tai Comedianin käytöstä mielenosoituksessa (2:27.4), kuten ei myöskään Comedianin murhaa. Näiden ruutujen kuva-aines ei siis ole sovitettavissa hänen näkökulmaansa.

Horstkotte ja Pedri (2011, 346–347) tulkitsevat kuitenkin kohtauksen yksinkertaisesti Rorschachin fokalisoimaksi, koska ruutuihin yhdistyvät nyt poliisien dialogin sijasta hänen päiväkirjansa katkelmat. He eivät tämän kohtauksen tarkastelussa mainitse enää kertojan fokalisaatiota lainkaan, vaan kiinnittävät huomionsa pelkästään Rorschachiin. Tämä analyysi – tai ainakin oletus siitä, että se on ainoa mielekäs tulkinta – on syytä asettaa kyseenalaiseksi, sillä Rorschachin käsittäminen tajunnan keskukseksi, jonka kautta kerronta suodattuu, on yhtä lailla hankalaa niin Comedianin

murhasekvenssin ruutujen kuin niiden kanssa vuorottelevien muiden henkilöhahmojen takaumista poimittujen ruutujen visuaalisten sisältöjen kanssa.

”Is Rorschach remembering, imagining, or speculating on Blake’s fall?” jatkavat Horstkotte ja Pedri (2011, 347) pohdintaansa toistuvien ruutujen asemasta kertomuksessa. He päätyvät siihen, että murhasekvenssin ruutujen suhde kohtaukseen, jossa Rorschach seisoo hautausmaalla, on ambivalentti ja aiheuttaa sarjakuvan lukijassa epävarmuutta: “[R]eaders are now beginning to wonder whether Rorschach, too, is imagining the murder or whether he is actually remembering it, either because he is the murderer or because he is a witness to the crime” (Horstkotte & Pedri 2011, 347). On kuitenkin hankalaa nähdä epäilyksen Rorschachin syyllisyydestä olevan ensimmäisenä *Watchmenin* lukijan mielessä. Rorschach on itse asiassa ainoa kertomuksen henkilö, jota murhan ja sen ympärille kietoutuvien mysteerien selvittäminen näyttää kiinnostavan, ja *Watchmenin* ensimmäisten lukujen perusteella on varsin selvää, ettei hän todistanut Comedianin kuolemaa. Loogisesti ajatellen tällainen harkinta vaatisi lukijaa epäilemään Rorschachin toimivan irrationaalisesti ja valehtelevan sekä sarjakuvan muille henkilöille että henkilökohtaisessa päiväkirjassaan.

Tulkintani poikkeaa siis selvästi Horstkotten ja Pedrin luennasta. Toistaiseksi sarjakuvakerronnan kerronnan näkökulman tai fokalisaation tarkastelun yhteydessä käytetyt käsitteet eivät kuitenkaan tarjoa selvää tarttumapintaa, josta käsin tämän toistuvan kohtauksen kerrontastrategiaa voisi yksityiskohtaisesti tarkastella. Erilaisia narratologisia käsitteistöjä on kuitenkin olemassa, ja seuraavaksi koetankin soveltaa Seymour Chatmanin (1990, 139–160) esittämää varsin hienojakoista kertomuksen näkökulman jäsenystä tähän *Watchmenin* kohtaukseen. Chatmanin teorian lähtökohtana on sen soveltuminen niin kirjallisuuden kuin elokuvankin tarkasteluun, joten sen soveltaminen sarjakuvakerronnan näkökulma-analyysiin on hyvä mahdollisuus testata teorian jäsenysten transmediaalisuutta.

Chatmanin näkökulma (engl. *point of view*) vastaa useimpien narratologiien Genetteltä omaksumaa fokalisaation käsitettä. Teoksessaan *Story and Discourse* Chatman käyttää fokalisaation ulottuvuudesta puhuessaan tätä termiä, jota Genette (1980, 189) oli aiemmin arvostellut liiallisista visuaalisista konnotaatioista. Myöhemmässä teoksessaan *Coming to Terms* Chatman (1990, 143) jakaa näkökulman käsitteen vielä kahtia tavoittaakseen kerrontatilanteen tarkempia nyansseja. Hänen terminsä ovat *slant* ja *filter*, joista ensimmäinen viittaa kertojan asenteisiin ja muihin vastaaviin kerrontaa värittäviin tai vääristäviin seikkoihin ja jälkimmäinen kertomuksen henkilöhahmojen mentaaliin prosesseihin, kuten havaitsemiseen, kognitioihin, tunteisiin ja muistoihin. Syyksi Chatman

(1990, 145) mainitsee erityisesti sen, että fokalisaation genetteläinen käyttö johtaa puhumaan kertojan fokalisaatiosta, vaikka fokalisaation määrittelyn tarkoitus oli tehdä ero kertovan ja näkevän tai kokevan agentin – siis kertojan ja henkilöhahmon – välille. Chatman tekee jaottelustaan vielä hienosyisemmän määrittelemällä kaksi muuta kerronnan näkökulmaan liittyvää positiota: *center* on kerronnan keskeisimmäksi nostama henkilöahmo, jonka näkökulmaan ei kuitenkaan sinänsä kiinnitytä, ja *interest focus* puolestaan merkitsee ulkoapäin kuvattua henkilöä, jonka lukija tai katsoja kuitenkin tunnistaa kerronnasta samaistumisen kohteeksi, sillä kertomuksen logiikkaan ikään kuin kuuluu toivoa hänen etuaan (engl. *interest*) (Chatman 1990, 147–148). Chatmanin keskeisimpiä argumentteja uusien käsitteiden tarpeellisuudelle on kerronnan luotettavuuden käsittelyn selkeyttäminen. Vain kertoja voi olla epäluotettava, kun taas tarinan henkilöiden ymmärryksen ja havaintojen rajallisuuden aiheuttamat vääristymät johtuvat puolestaan henkilön filtterin erehtyvyydestä (Chatman 1990, 149–150).

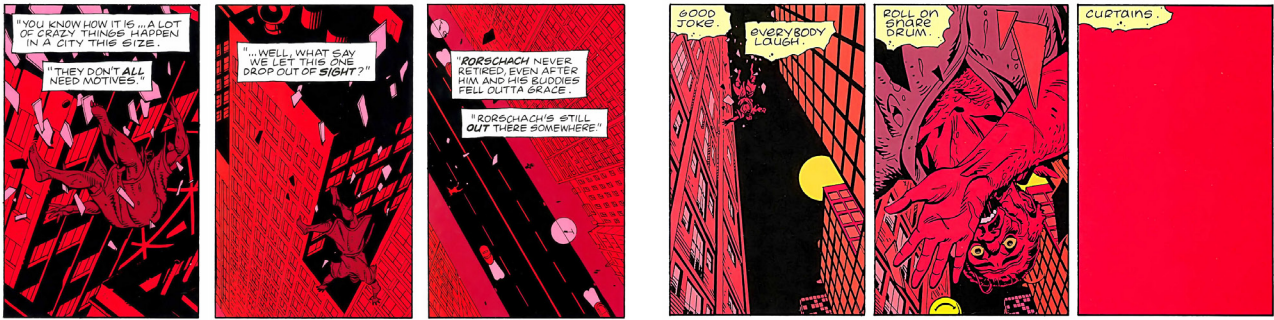
Chatmanin jaottelu ei ole vakiintunut yleiseen käyttöön, ja sen ovat kyseenalaistaneet useat narratologit (ks. esim. Phelan 2005, 114–117), mutta vasta-argumentit liittyvät yleensä vahvasti kertomakirjallisuuden kerrontamahdollisuuksiin. Chatman pyrkii kuitenkin näkökulman teoretisoinnilaan muodostamaan mediumista toiseen siirrettäviä käsitteitä, ja luonteeltaan monikanavaisen ja fragmentaarisen sarjakuvakerronnan analyysin kannalta hänen erottelunsa ovat mielenkiintoisia. *Watchmenissä* esimerkiksi Rorschachin päiväkirjamerkintöjen asettamista rinnakkain hänen ajatuksensa problemaattiseen valoon saattavien takaumaruutujen kanssa voi pitää slant-prosessina, kun taas hänen näkemyksensä ongelmallisuus Comedianin kuvaaminen sanoilla ”man who stood up for his country” on filter-tason tapahtuma.

Comedianin murhasekvenssin ensimmäisen ja toisen esityskerran välillä kertojan tumman ironinen asenne tai slant pysyy enemmän tai vähemmän samanlaisena. Toisella kerralla kertojalla on kuitenkin käytössään enemmän jo nähtyä materiaalia, johon sarjakuvan tekstuaalista sisältöä voi yhdistellä ja josta toistoa hyödyntävää monikerroksisuutta voi rakentaa. Comedianin murhasekvenssian esitetään ensimmäisen kerran *Watchmenin* ensimmäisillä sivuilla, joten kerronnan on siinä vaiheessa ymmärrettävästi mahdotonta sisältää ruutuja, jotka olisivat toistoa. Toisaalta Comedianin murhasekvenssikin on toistoa vasta toisella esityskerrallaan, joten sen limittäminen muihin toistuviin ruutuihin on kerronnan kokonaisuuden kannalta loogista vasta tässä vaiheessa: tämä kohta on piste, jossa toistuvien ruutujen käyttö *Watchmenissä* alkaa. Ja koska toistuvat ruudut ovat tässä kohtauksessa peräisin eri henkilöiden retrospektiojaksoista sekä Comedianin murhan esittävästä takaumasta, joka ei kiinnity erityisesti keneenkään tunnistettavaan henkilöön, on toistoa

mielekästä ajatella ennen muuta kertojan toimintana. Jos kertojaa pidetään kaiken kerronnallisen informaation esittäjänä, on hän tai se tietysti ”vastuussa” myös toistuvien ruutujen käytöstä Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksoissa, mutta niissä kerronnan näkökulma rakentaa toistuvista ruuduista kertomuksen henkilö-fokalisoijiin tai filttereihin – Silk Spectreen ja Dr. Manhattaniin – kiinnittyviä. Heidän retrospektiojaksoistaan puuttuu havaittava kertojan slant.

Eri henkilöiden retrospektiojaksoista poimittujen ruutujen yhdistely demonstroi myös sarjakuvan mahdollisten fokalisaatioiden tai näkökulma-asemien moneutta: tässä 11 ruudun jaksossa ovat läsnä Silk Spectren, Ozymandiaan, Dr. Manhattanin, Nite Owl ja Molochin sekä Comedianin toistaiseksi tuntemattomaksi jäävän murhaajan näkökulmat ja heidän lävitseen suodattuvat muistot Comedianista. Näiden havaintojen kautta ruutusekvenssissä on läsnä myös itse Comedian: muut henkilöt vaihtuvat, mutta hän on ainoa, joka on esillä ruudusta toiseen. Tämä jatkuvuus korostaa, että myös hän on kerronnan näkökulman kannalta tärkeä. Comedian ei ole fokalisoija eikä kerronta suodatu hänen kauttaan, mutta henkilöahmon jatkuva läsnäolo kiinnittää kerronnan huomion häneen. Samanlaisen prosessin voi itse asiassa ajatella olevan käynnissä koko *Watchmenin* toisessa luvussa: kertomuksen nykyhetkessä kerrotaan hänen hautajaisistaan, takaumissa kerrotaan hänen elämästään, ja Rorschach yrittää selvittää hänen viimeisiä vaiheitaan. Chatmanin terminologian mukaan Comediania voidaan nimittää *Watchmenin* toisessa luvussa *centeriksi* tai keskukseksi. Hänen asemansa on samanlainen kuin nimihenkilön F. Scott Fitzgeraldin *The Great Gatsbyssa*: hän on kiistämättä tarinan tärkein henkilö, mutta kerronta ei suodatu hänen persoonansa kautta (Chatman 1990, 148). Murhasekvenssin ensimmäisellä esittämiskerralla Comedianilla ei ole tällaista asemaa, koska lukija ei vielä tiedä, kuka rikoksen uhri on, mutta toisessa luvussa kerronnan dynamiikka on muuttunut.

Tämä kerronnan painopisteen ero on selvä murhasekvenssin alusta asti, mutta sekvenssin loppu sisältää siitä vielä yhden lisäindikaation. Ensimmäisen luvun murhasekvenssi loppuu kolmeen ruutuun, jotka esittävät Comedianin pitkää pudotusta kohti katutasoa. Ruudut on kuvattu ylhäältä päin, joten myös näitä ruutuja voidaan pitää tappajan näkökulmakuvina. Ne näyttävät, mitä murhaaja saattoi nähdä katsoessaan ikkunasta putoavan Comedianin perään. Toisessa luvussa pudotus kuvataan alhaalta päin. Comedian putoaa ”kohti kameraa”, ja viimeinen ruutu esittää hänen kasvonsa juuri ennen maahan syöksymistä, yhtä läheltä kuin tappajan näkökulmasta kuvatut ruudut hetkeä aiemmin. Ruudut on asetettu vierekkäin kuvassa 19.



Kuva 19: Vasemmalla: *Watchmen* 1:4.2, 1:4.4 ja 1:4.6. Oikealla: *Watchmen* 2:28.1-3.

Jälkimmäinen kolmen ruudun sarja on kerronnan näkökulman tai fokalisaation kannalta mielenkiintoinen. Se muodostaa selvän katkoksen verrattuna aiempiin Comedianin murhaa esittäviin punasävyisiin ruutuihin, jotka on esitetty vahvasti tappajan havaintokulmasta. Murhaaja ei kuitenkaan voinut nähdä Comedianin ilmettä ennen maahansyöksyä ruudussa 2:28.3, eli *Watchmenin* kertoja päättää nyt näyttää jotakin selvästi murhaajan havaintojen ulkopuolista. Sarjakuvan lukija näkee Comedianin kauhistuneen ilmeen, joka antaa vihjeitä kuolevan miehen mielentilasta samalla tavalla kuin Mikkosen (2012, 85) mainitsema reaktiokuva. Piirrettyjen henkilöihahmojen ilmeiden tulkinta ei tietenkään ole eksaktia tiedettä, mutta voidaan kuitenkin sanoa, että ruutua katsoessamme tiedämme ainakin jossain määrin, mitä Comedian tuntee viimeisinä hetkinään. Kertoja päästää meidät hetkeksi lähelle Comedianin sisäistä maailmaa ja pääsemme todistamaan jotain, mitä kukaan *Watchmenin* henkilöistä ei ole nähnyt. Comedianin murhasekvenssin ensimmäisen esityskeran viimeisissä ruuduissa tällaista siirtymää ei tapahdu.

Comedianin keskeisyys *Watchmenin* toisessa luvussa johtaa paradoksaalisesti myös hänen tappajansa näkökulman korostumiseen – ehkä jopa toivomme, että tappaja onnistuu, tai ainakin osaamme kuvitella hänelle koko joukon uskottavia motiiveja. Toisen luvun loppuun mennessä lukija tietää, että Comedian on raiskaaja ja murhaaja, joka myöntää tappaneensa Vietnamissa myös lapsia. Sen sijaan kun murhasekvenssi esitetään teoksen alussa ensimmäistä kertaa, hän on julman ja väkivaltaisen rikoksen tuntematon uhri. Vaikka ruudut ovat visuaalisesti samanlaisia, niistä luettava merkitys on erilaisissa kerronnallisissa konteksteissa hyvin erilainen.

Jotkut narratologit tunnistavat, että pelkkä henkilöihahmon toiminnan seuraaminen riittää tekemään hänestä keskeisen hahmon kertomuksessa. Mikkonen (2012, 76) viittaa Rick Altmanin esittämään kerronnan seuraamisen (engl. *following*) funktioon. Altmanin (2008, 21–22) teorian mukaan se, että kerronta seuraa jotain yksittäistä henkilöihahmoa tai henkilöihahmojen ryhmää, on jopa tärkeämpää kuin kerronnan ajoittainen suodattuminen jonkun henkilön näkökulman kautta. Chatman (1990, 158–160) tunnistaa kerronnasta samantyyppisen mekanismin, vaikka hän sijoittaakin

myös sen näkökulman käsitteen alle ja käyttää siitä termiä interest-focus. Hänen mukaansa tämän näkökulmaposition tunnistaminen on riippuvainen kontekstuaalisista signaaleista ja sosiaalisten tilanteiden tulkinnasta. Elokvakerrontaan liittyvinä esimerkkeinä Chatman mainitsee henkilöä seuraavan kameran ja häntä esittävän tähtinäyttelijän, jotka ovat molemmat signaaleja siitä että henkilöahmo on tärkeä. Interest-focus-näkökulman suuri merkitys elokvakerronnassa johtuu ennen kaikkea visuaalisen kerronnan vaikeudesta kuvata henkilöiden mentaalisia tapahtumia. Tämän seurauksena elokvakerronnasta rakennetaan sellaista, että siinä korostetaan kontekstien mahdollisuuksia antaa vihjeitä henkilöiden ajatuksista. (Chatman 1990, 158–160.)

Altmanin seuraaminen tai Chatmanin interest-focus ovat elokvakerronnan ohella ilmiselvästi käyttökelpoisia myös sarjakuvassa, ja niihin nojaavaa lukutapaa on kenties mahdollista pitää yhtenä perusteena aiemmin käsitellyille Horstkotten ja Pedrin johtopäätöksille Comedianin murhasekvenssin keskeisimmistä fokalisaatioista luvuissa 1 ja 2. Murhasekvenssiä kehystävissä kohtauksissa poliisit tutkivat rikospaikkaa ja Rorschach kävelee kaupungin halki hautausmaalle. Molemmissa yhteyksissä kerronta seuraa kiinteästi poliiseja ja Rorschachia ennen murhasekvenssin ruutujen esittämistä. Heti *Watchmenin* ensimmäisellä sivulla zoomataan asteittain kauemmas ja kauemmas katuojassa lojuvasta Comedianin rintamerkistä, kunnes viimeisessä ruudussa näkökulma alas kadulle kiinnittyy ikkunasta ulos katsovan poliisin yläpuolelle. Viimeinen ruutu paljastaa sivun kaikki kuvat jossain määrin hänen näkökulmakuvikseen³², ja siinä hän myös kommentoi välimatkaa alas kadulle, joten kuvakerronta on asemoinut lukijan tarkastelemaan tarinamaailmaa hänen kanssaan ja hänen näkökulmastaan ennen Comedianin murhasekvenssin ruutuja. Samalla tavoin luvun 2 lopussa seurataan Rorschachin kävelyä osittain hänen takaansa ja olkansa yli halki sateisen kaupungin ennen kuin Comedianin murhasekvenssi ja muut takaumaruudet valtaavat kerronnan visuaalisen kanavan itselleen. Optisen perspektiivin, jonka Horstkotte ja Pedri (2011, 334) ilmoittavat hylkäävänsä fokalisaation tulkinnassa, voikin siis ajatella tarjoavan mahdollisuuksia perustella heidän luentaansa Comedianin murhasekvenssin kohtauksista. Tämä logiikka toimii kuitenkin vain kokonaisen kohtauksen tasolla: Comedianin murhasekvenssin ruutujen fokalisaatio määrittäisi niitä kehystävien ruutujen perusteella, ei sekvenssiin kuuluvien ruutujen sisällöistä käsin, mikä on ilmiselvästi ongelma.

Chatmanin (1990, 148) interest-focus-termiin liittyy myös edun (engl. *interest*) ulottuvuus: kertomuksen logiikkaan kuuluu toivoa jonkun henkilöahmon menestystä. *Watchmenin* ensimmäisten

32 Toisaalta ensimmäisissä ruuduissa nähty rintamerkki on niin kaukana alhaalla, ettei hän ole voinut erottaa sitä.

lukujen tapahtumat seuraavat dekkaritarinan muotoa. On tapahtunut murha, jota kertomuksessa selvitetään pohtimalla murhatapoja, nostamalla esiin mahdollisia motiiveja teolle sekä keräämällä erilaisia johtolankoja. Ensimmäisessä luvussa poliisit ja toisessa luvussa Rorschach ovat murhaa selvittäviä toimijoita, joten salapoliisitarinan geneerisen logiikan mukaisesti lukijan on kenties helppo toivoa juuri heidän etuaan ja kiinnittyä siten heidän näkökulmaansa ratkomaan rikosta yhdessä ”salapoliisin” kanssa.

Watchmeniä dekkaritarinan mekaniikan näkökulmasta lähestyvä Chad Nevett (2011) pitääkin Rorschachia itsestään selvästi teoksen salapoliisina ja sankarina. Rorschachin nostamiseen keskeisimmäksi henkilöhahmoksi on kiinnittänyt huomiota myös Matthew Wolf-Meyer (2003). Hänen tulkintansa mukaan kyse on supersankarisarjakuvafanikulttuuriin sisäänrakennetusta konservatiivisesta ideologiasta, joka ohjaa lukemaan teoksia siten, että paluuta alkuperäiseen status quo -tilanteeseen – olipa se kuinka dystooppinen tahansa – edistävä henkilöhahmo käsitetään sankariksi (Wolf-Meyer 2003, 507–514). Kyse ei ole pelkästään satunnaisten fanien yksinkertaistavista luennoista, vaan Wolf-Meyer (2003, 507–508) pyrkii osoittamaan samanlaisia asenteita myös supersankarisarjakuvaa käsittelevistä tutkimuksista, esimerkiksi Richard Reynoldsin merkittävästä teoksesta *Super Heroes: A Modern Mythology* (ks. Reynolds 1992, 105). Voidaan siis väittää, että myös genreen liittyvät asenteet ja oletukset ohjaavat sarjakuvan luentaa sekä vaikuttavat lukijalle syntyvään kokemukseen kerronnan näkökulmasta.

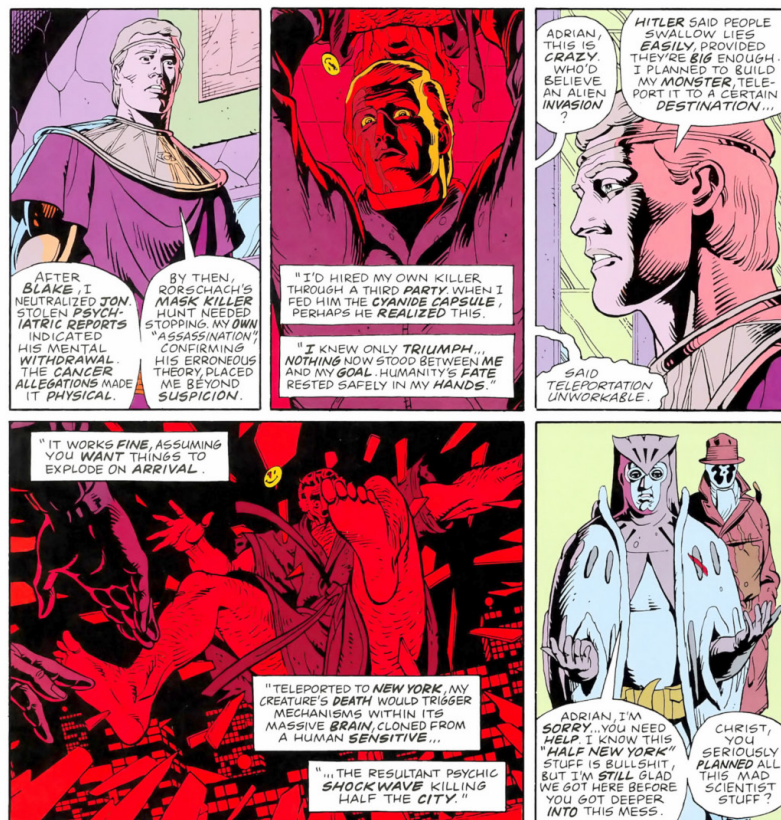
Kuten olen pyrkinyt osoittamaan, sarjakuvakerronnan fokalisaatio tai näkökulma voi olla varsin monimuotoinen ja monin tavoin tulkittavissa. Erilaisia luentoja mahdollistavat rakenteet limittyvät ruuduissa ja ruutusekvensseissä, eikä fragmentaarista kerronnasta aina synny yhtä selkeästi tunnistettavaa näkökulmaa vaan jälkiä useammasta. Näkökulma voi olla helpostikin paikannettavissa, kuten Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksoissa, mutta toisaalta se voi olla myös hyvin ambivalentti, kuten Comedianin murhasekvenssissä. Erityisesti tässä sekvenssin toisessa esiintymässä toistuvat ruudut tuovat kerrontaan ja sen näkökulmaan kompleksisuutta.

4.3 Comedianin murhasekvenssi luvussa II — Subjektiivinen kamera ja kertojan ”muistot”

Comedianin murhasekvenssi esitetään *Watchmenissä* vielä yhden kerran teoksen loppupuolella. Comedianin murhaa selvittäneet Rorschach ja Nite Owl ovat saaneet monien vaiheiden jälkeen tietää, että erilaisten supersankareita vastaan tehtyjen hyökkäysten taustalla on Ozymandias. Luvussa

11 he tunkeutuvat Ozymandiaan Etelämantereella sijaitsevaan Karnak-linnoitukseen ja hyökkäävät tämän kimppuun, mutta Ozymandias on kamppailussa ylivoimainen. Hän tekee helposti tyhjiksi Rorschachin ja Nite Owlin pidätysaikeet ja selittää samalla suunnitelmansa, johon kuuluvat Comedianin ja Molochin murhat, Dr. Manhattanin huijaaminen pois Maasta ja Rorschachin ilmiantaminen poliisille.

Yksinpuhelun taustalla *Watchmenin* kertoja esittää jälleen Comedianin murhasekvenssin ruudut. Ozymandias myöntää tappaneensa Comedianin ja olevansa vastuussa muistakin hyökkäyksistä entisiä kollegoitaan vastaan, mutta suurin paljastus on kuitenkin vasta tulossa. Ozymandiaan suunnitelma huipentuu miljoonien ihmisten hengen vaativaan katastrofiin, jonka aiheuttaa keino-tekaisen avaruusolennon kaukosiirtäminen keskelle New Yorkia. Tämä paljastus ajoittuu Comedianin murhasekvenssin huippukohtaan – ruutuun, jossa Comedian paiskautuu ulos ikkunasta (kuva 20). Kertoja yhdistää toisiinsa *Watchmenin* keskeiset veriteot, jotka ovat genren uudelleentulkinnan teemojen kannalta tärkeitä: supersankari on valmis tappamaan sekä toisen sankarin että valtavan joukon sivullisia toteuttaakseen suunnitelmansa.



Kuva 20: *Watchmen* 11:26.1–5.

Kuten alaluvussa 2.1 mainitsin, tässä kohtauksessa ruutu esitetään pienempään tilaan rajattuna kuin aiemmissa esiintymiskonteksteissa (ks. kuva 2). Silke Horstkotte ja Nancy Pedri (2011, 349) lukevat merkityksiä tästä ruudun koon muutoksesta, joka heidän mukaansa voisi merkitä tapahtuman merkityksellisuuden vähenemistä takauman fokalisoijan eli Ozymandiaan mielessä. Tätä tulkintaa on mahdollista problematisoida, sillä mikään muu kohtauksessa ei anna viitteitä tällaisesta muutoksesta. Takaumakohtaus päinvastoin laajenee edellisistä esiintymiskerroista muun muassa tärkeällä ruudulla, joka paljastaa tappajan henkilöllisyyden. Takauman fokalisoiva Ozymandias – tappaja – myöskin ilmaisee teoksen loppupuolella moneen kertaan olevansa pahoillaan aiheuttamistaan kuolemista (WM 11:11, WM 12:27), mikä on selkeässä ristiriidassa Horstkotten ja Pedrin pelkkään kuvan rajaukseen perustuvan luennan kanssa.

Comedianin murha on eittämättä tärkeä – ehkä tärkein – yksittäinen tapahtuma *Watchmenin* tarinassa, ja sen esittävän ruudun lukutavat määrittävät jossain määrin koko tekstin tulkintaa. Onko Ozymandias utopian puolesta taisteleva ja *Watchmenin* henkilöahmoista ainoana todellisiin ongelmiin ratkaisuja etsivä sankari, vaikka hänen suunnitelmansa onkin moraalisesti kaltevilla pinnalla? Vai onko hän Horstkotten ja Pedrin (2011, 349) termejä käyttäen ”murdering maniac with grandiose delusions”? Molemmat luennat ovat mahdollisia, ja *Watchmen* kieltäytyy antamasta lopullista vastausta kysymykseen siitä, että toteutuuko Ozymandiaan utopia vai ovatko kaikki hänen aiheuttamansa kuolemat lopulta turhia.

Kolmannessa luvussa Comedianin murhan esittävä ruutusekvenssi joka tapauksessa asettuu edellisiä esityskertoja luonnollisemmin paikalleen kohtauksessa. Ensimmäisessä luvussa poliisien dialogi ja takaumaruudet olivat ajoittain konfliktissa keskenään, ja myös toisessa luvussa takaumaruu-
tujen ja Rorschachin päiväkirjamerkintöjen rationalisointi yhtenäiseksi kerronnaksi aiheutti erilaisia jännitteitä. Kun murhasekvenssi kuvittaa Ozymandiaan omaa kertomusta hänen tekemänsä murhan motiiveista, tekstuaalisen ja visuaalisen kanavan välillä ei ole samanlaisia epäjatkuvuuden elementtejä. Teksti kertoo, mitä hän teki (ja miksi), ja kuvat kertaavat tapahtumat.

Asiayhteyden sopii ongelmattomasti myös ruutujen tappajan asemaa korostava havaintokulma, jonka nostin esille edellisissä alaluvuissa. Mielenkiintoinen siihen liittyvä yksityiskohta on kolmannen murhasekvenssin versio ruudusta, jossa Ozymandias nostaa Comedianin päänsä päälle. Se on uusinta ensimmäiseen sekvenssiin kuuluvan ruudun esittämästä tapahtumasta, mutta visuaalinen näkökulma on muuttunut: nyt tilanne esitetään Ozymandiaan edestä, jolloin kertoja viimein paljastaa murhaajan kasvot (kuva 21).



Kuva 21: *Watchmen* 1:3.5 ja 11:26.2.

Muutos on huomionarvoinen siitä näkökulmasta, että aiemmin kaikki ruudut on esitetty murhaajan havaintoperspektiivistä käsin – osa jopa ikään kuin elokuvan subjektiivisen kameran tekniikkaa jäljitellen. Kun sarjakuvakerronta luvussa 11 vihdoin paljastaa eksplisiittisesti murhaajan henkilöllisyyden ja koko takauma yhdistyy hänen monologiinsa, tässä murhasekvenssin ruudussa tapahtuu siirtymä *pois* hänen havaintoperspektiivistään. Muutos on kuitenkin selvästi motivoitu. Kun Comedianin murhasekvenssin huipennusta edeltävä kuva vaihtuu ruuduksi, jossa Ozymandias katsoo suoraan kohti lukijaa, viimeisten ruutujen välille muodostuu graphic match -efekti. Erotukseksi samasta ruudusta edellisissä sekvensseissä ruutu ei enää pelkästään tarjoa muiden luentojen ohella mahdollisuutta katsoa tilannetta tuntemattoman tappajan havaintopisteestä käsin, vaan nyt tiedämme varmuudella, kenen silmin näemme Comedian paiskautuvan ulos ikkunasta.

Muutosta voi pitää osoituksena siitä, että vaikka subjektiivisen kameran tai piirrosperspektiivin tekniikka on yksi keino kiinnittää huomion jonkun henkilöihahmon näkökulmaan, sen käytössä on myös jotain etäännyttävää. Kuten Henry Bacon (2000, 200) huomauttaa audiovisuaalista kerrontaa tarkastellessaan, subjektiivinen kamera ei auta samastumaan päähenkilöön Robert Montgomeryn *Lady in the Lake* -elokuvan (1946) kaltaisissa teoksissa, joissa tehokeinon käyttö on hellittämätöntä. Bacon pitää henkilön näkemistä tärkeänä, jotta katsojassa syntyisi empaattisia reaktioita hänen toimintaansa kohtaan. Hän mainitsee myös kauhuelokuvissa käytetyn tavan ankkuroitua hirviön tai psykopaatin näkökulmaan, jolloin katsoja näkee vain uhrin kauhistuneet kasvot, mikä itse asiassa muistuttaakin Comedianin murhasekvenssin käyttöä aiemmissa tapauksissa. (Bacon 2000, 200–201.) Altmanin seuraaminen sekä Chatmanin interest-focus ovat käsitteitä, joilla pyritään ilmaisemaan käytännöllisesti katsoen sama asia.

Kun Ozymandiaan näkökulma kerronnassa vahvistuu, kertojan ironinen slant jää taka-alalle. Luvussa 1 kertoja osoitti murhasekvenssiin kuuluvilla ruuduilla hyvin selvästi, että poliisit olivat joissain

spekulaatioissaan – esimerkiksi Comedianin asuntoon tunkeutujien määrää arvaillessaan – väärässä. Toisessa luvussa toistuvat ruudut asettavat Rorschachin päiväkirjassaan esittämät näkemykset ongelmalliseen valoon vielä voimakkaammin. Nyt samanlaista jännitettä ei ole havaittavissa. Takaumaruutujen ja tekstifragmenttien yhdistelystä voi toki havaita edelleen joitain ironisia sävyjä: esimerkiksi ruudussa, jossa Ozymandias on kohottanut Comedianin käsivarsilleen ja valmistautuu heittoon, puhuu hän tekstilaatikossa ihmiskunnan kohtalon lepäämisestä hänen käsiensä varassa. Tällaiset yksityiskohdat osoittavat, ettei *Watchmenin* kertoja ole kokonaan hävinnyt, mutta tekstuaalista kanavaa hallitsevan puhujan näkemysten kommentointi ei ole tässä kohtauksessa enää niin voimakasta.

Kertojaa ei kuitenkaan ole syytä sulkea Comedianin murhasekvenssin kolmannen esittämiskerran käsittelyn ulkopuolelle, vaan kertojan käsite on kohtauksen luennassa äärimmäisen hyödyllinen. Voidaan nimittäin kysyä, kenen toistoa murhasekvenssin ruutujen toisto läpi teoksen on. Jos kohtausta verrataan luvussa 3 tarkastelemini Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksoihin, on perusteltua nimittää tätä Ozymandiaan retrospektiojaksoksi. Toistuvat ruudut eivät tällä kertaa kuitenkaan ole peräisin kohtauksesta, joka olisi kiinnittynyt yksiselitteisesti Ozymandiaaseen tai olisi hänen retrospektiotaan. Saman ongelman kohtasimme jo Crimebusters-ruudun tapauksessa alaluvussa 3.3. Kun muutamat Silk Spectren aiempien retrospektiojaksojen ruudut toistuvat *Watchmenin* luvun 9 lopussa tai kun Dr. Manhattanin retro- tai introspektio luvussa 4 sisältää saman ruudun valokuvasta Marsin pinnalla viidennen kerran, kyse ei tarkalleen ottaen ole yksinkertaisesta retrospektiosta vaan retrospektion retrospektiosta, muistamisesta uudelleen. Ozymandias ei tässä kohtauksessa kuitenkaan muista *uudelleen* Comedianin murhaa, sillä hänen ei ole näytetty aiemmin teoksessa muistelevan tapahtumaa, eikä hän ollut paikalla kohtauksissa, joihin murhasekvenssin ensimmäiset esiintymiskerrat limittyivät. Ainoa taho, jonka voidaan tulkita toistavan ruutuja, on kertoja. Siksi olen antanut tämän kuudennen luvun nimeksi *Ruututoisto kertojan "retrospektiona"*.

Tämä herättää välittömästi kertojan käsitteeseen liittyvän kysymyksen tai vastalauseen: jos kaikki kerronnallinen informaatio on kertojan esittämää, eikö kertojalla ole joku rooli myös Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksojen ruututoistossa? *Watchmenin* kertoja on tietysti myös Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksojen toisteisten ruutujen – kuten sarjakuvan kaikkien muidenkin ruutujen – esittäjä. Comedianin murhasekvenssistä kuitenkin puuttuu muissa retrospektiojaksoissa läsnä oleva henkilöahmo, jonka näkökulman kautta tai jonka fokalisoimana kohtaukset kokonaisuudessaan esitetään. Silk Spectren ja Dr. Manhattanin retrospektiojaksoissa ruututoisto simuloi heidän mentaalisia prosessejaan, ja voidaan ehkä sanoa, että Comedianin mur-

hasekvenssin viimeisellä esityskerralla kertoja simuloi Ozymandiaan muisteluprosessia. Ruutuja ei kuitenkaan ole aiemmin esitetty Ozymandiaan retrospektiona, joten ruutujen toisto ei kiinnity hänen näkökulmaansa, vaikka ruudut sinänsä kiinnittyvätkin. Siksi on syytä puhua mieluummin kertojan kuin henkilöahmon retrospektiosta. Erityisen vahvasti retrospektio kiinnittyy kertojaan murhasekvenssin toisella esityskerralla, kun kerronnan näkökulma on korostetun ambivalentti ja kompleksinen.

Kertoja ja kertomuksen henkilöt kuuluvat kuitenkin eri puolille tarina – diskurssi-jakoa, ja siksi retrospektio-termi on tässä syytä asettaa lainausmerkkeihin. Kuten Chatman (1990, 134) muistuttaa, kertojaa ei tarvitse ajatella ihmisenä, joten muistaminen on kenties ongelmallinen termi. Diskurssin tasolla operoiva kertoja ei ole myöskään samalla tasolla sidoksissa kertomuksen aikaan, joten sopivan nimen löytäminen Comedianin murhasekvenssien esiintymille luvuissa 1 ja 2 ei ole aivan yksinkertaista. Tarinan ja diskurssin aikatasojen näkökulmasta ne ovat Genetten terminologian mukaan anakronioita, jotka rikkovat kerronnan kronologian, mutta niiden tarkempi määrittely ei kuitenkaan ole yksiselitteistä. Toisaalta niitä voitaisiin pitää takaumina (Genetten analepsis), koska ne esittävät Comedianin murhan, joka on kertomuksen NYT-hetken näkökulmasta historiaa. Toisaalta taas voidaan ajatella, että sekvenssin oikea paikka diskurssissa on kohta, jossa Ozymandias kertoo suunnitelmastaan. Tällöin sekvenssi ei olekaan ensimmäisissä luvuissa takauma vaan ennakointi (Genetten prolepsis): se ei viittaa ensisijaisesti – tai yksinomaan – ruutujen esittämään tapahtumaan eli Comedianin menneisyydessä tapahtuneeseen murhaan vaan tilanteeseen, jossa ruutu esitetään, siis Ozymandiaan kertomukseen Comedianin murhasta. Kertojan näkökulmasta *Watchmenin* diskurssin translineaarisuus tuo jälleen kerran mieleen Dr. Manhattanin tavan kokea aika.

Kuten monien muidenkin sarjakuvakerrontaan liittyvien käsitteellistysten kohdalla, ennakkoinnin ja takauman väliltä ei tarvitse – eikä ehkä voikaan – tehdä valintaa, joka sulkee toisen vaihtoehdon pois. Ruutujen visuaalinen toisteisuus houkuttelee tulkitsemaan ne suurempina yksiköinä kuin vain välähdyksinä menneisyydestä. Jos kertojan tarkoitus on viitata pelkästään johonkin tarinan aikaisempaan tapahtumaan, miksi hän toistaa myös diskurssia toistaessaan tapahtumat? Toisaalta Comedianin murhasekvenssi luvussa 11 ei myöskään ole sekvenssin täydellinen muoto, joten aikaisempien sekvenssien tulkinta ennakkoinneiksikaan ei ole ongelmaton. Ennakkoinnin logiikan mukaan tapahtuma esitetään myöhemmin oikealla paikallaan kronologiassa kokonaisuudessaan, kun taas ennakkomaininnat esittävät siitä vain fragmentteja tai osittaisia etukäteisvaroituksia (Genette 1980, 73). *Watchmenin* kerronta ei kuitenkaan sovi tähän kaavaan, vaan jokaisella esiintymiskerralla

Comedianin murhasekvenssissä on mukana ruutuja, joita ei muilla kerroilla esitetä, ja osittainen toisto kiinnittää huomiota nimenomaan näihin muutoksiin. Eroista sekvenssien välillä tulee kerronnallisesti yhtä mielenkiintoisia kuin yhteyksistä, mutta erojakaan ei olisi ilman toistuvia ruutuja.

Olen tässä luvussa pyrkinyt osoittamaan, että Comedianin murhasekvenssien suhteet toisiinsa ovat ambivalentteja ja avoimia useille erilaisille tavoille nimetä kerronnan osatekijöitä. Yhtä kaikki, teoksen kerronta rakentaa niiden välille monitahoisia yhteyksiä, mahdollistaa eri lukutapoja ja demonstroi samalla sarjakuvakerronnan erityisluonnetta. Kuten Thierry Groensteen (2007, 146) toteaa, sarjakuva ei ole yleisen artrologian ja punoutumisprosessien näkökulmasta tarkasteltuna jatkumo tai ketju vaan verkosto. Kaikki ruudut ovat potentiaalisesti sidoksissa kaikkiin muihin, ja osaltaan sarjakuvakerronta syntyy tässä verkostossa aktivoituvista yhteyksistä.

5. Päätäntö

Tutkielman alussa hahmottelin joukon tutkimuskysymyksiä, joihin olen tässä työssä koettanut hakea vastauksia. Käyn ne seuraavaksi läpi ja pohdin samalla, miten niihin vastaaminen on onnistunut, mistä näkökulmista näitä vastauksia voi kyseenalaistaa ja onko alueita, joilla voisi tämän tutkielman perusteella olla aihetta tarkempaan tutkimukseen.

Miten voidaan määritellä Watchmenin toistuvat ruudut?

Määrittelin *Watchmenin* toistuvat ruudut tutkielman toisessa luvussa mediumin kaksikanavaisuuden avulla: Ne ovat ruutuja, joiden visuaalisen kanavan sisältö on käytännöllisesti katsoen identtinen lukuun ottamatta muutoksia kontrastissa, värityksessä ja ruudun rajauksessa sekä puhekuplien ja tekstilaatikoiden sijainnissa ja sisällössä. Toistuvia ruutuja ja erityisesti eroa niiden ja muiden visuaalista toisteisuutta sisältävien ruutujen välillä voidaan lähestyä myös tarinan ja diskurssin toiston näkökulmasta. Tässä tutkielmassa tarkastelemissani toistuvissa ruuduissa toistoa voidaan havaita tämän klassisen narratologian perustavan kahtiajaon molemmilla puolilla. Esittäessään ruudun toisen kerran sarjakuvan kertoja kertoo samasta tapahtumasta (tarina) täsmälleen saman visuaalisen informaation (diskurssi) avulla. *Watchmenin* kerronnan muusta toisteisuudesta voidaan paikantaa runsaasti toistoa, joka täyttää vain toisen näistä ehdoista, mutta näiden ehtojen avulla toistuvat ruudut voidaan rajata omaksi selvästi muusta toisteisuudesta erilliseksi joukokseen. *Watchmenin* muissa visuaalisen toiston muodoissa on vielä paljon tutkittavaa.

Miten toistuvat ruudut toimivat osana Watchmenin sarjakuvakerrontaa? Kenen toistoa toistuvat ruudut ovat ja miten fokalisaatio tai kerronnan näkökulma niissä ilmenevät?

Kohtauksissa, joissa *Watchmenin* toistuvat ruudut esiintyvät, ne liittyvät lähes poikkeuksetta jonkinasteiseen retrospektioon. Teoksessa on kaksi pitkää jaksoa, joissa toistuvat ruudut esittävät jonkun sarjakuvan henkilöhahmon muistoja ja ajatusprosesseja. Luvussa 9 toistuvat ruudut esittävät Silk Spectren itsepintaisesti toistuvia muistoja, joista hänen psyykensä rakentaa yhtenäisen kertomuksen – jossain määrin jopa hänen tietoisensa vastustelusta huolimatta. Luvussa 4 toistuvia ruutuja puolestaan käytetään kuvaamaan toisaalta Dr. Manhattanin muistoja ja toisaalta hänen yli-inhimillisiä kognitioitaan. Dr. Manhattan kokee oman menneisyytensä ja tulevaisuutensa simultaanisesti, ja sarjakuvamuotoinen kerronta tarjoaa välineet tämän kokemuksen esittämiseen. Käsittelin näitä jaksoja tutkielman luvuissa 3.1 ja 3.2. Sen lisäksi *Watchmenissä* on joitain yksittäisiä toistuvia ruutuja, jotka esittävät vastaavalla tavalla Rorschachin ja Nite Owl'in muistikuvia.

Kerronnallisesti problemaattisempia tapauksia ovat yksittäinen eri henkilöhahmojen retrospektiojaksoissa toistuva ruutu, jota käsittelin tutkielman luvussa 3.3, sekä ennen kaikkea Comedianin murhan esittävä ruutusekvenssi, jota tarkastelin luvussa 4. Näissä tapauksissa toistuvat ruudut eivät liity yksittäisen henkilöhahmon muiston toistamiseen, vaan saman ruudun eri esiintymät kuuluvat kohtauksiin, joiden fokalisoijat vaihtelevat tai joiden näkökulma-asetat ovat epävarmoja ja tarjoavat mahdollisuuksia erilaisille tulkinnoille. Näin on varsinkin Comedianin murhasekvenssin tapauksessa, sillä sen kahdessa ensimmäisessä esiintymiskontekstissa toistuvien ruutujen sisällöt ovat jollain tavoin ristiriidassa kaikkien kohtauksissa esiintyvien henkilöiden aspektuaalisuuksien kanssa. Niitä ei voi tulkita kenenkään tietyn henkilön muistoiksi.

Näissäkin kohtauksissa kerrontaan kuitenkin liittyy retrospektiivisyyden elementti: lukijalle näytetään uudestaan jotain jo aiemmin näytettyä. Vaikka ruutujen toistoa ei voi sovittaa kenenkään tarinamaailman henkilön muistoiksi, joku tai jokin toistaa, eli toisin sanoen muistaa. Tutkielman neljännessä luvussa esittämäni ajatuksen mukaan tämä jokin on sarjakuvan kertoja. Comedianin murhasekvenssi *Watchmenin* luvuissa 1 ja 2 sisältää muitakin tekijöitä, jotka viittaavat juuri *Watchmenin* heterodiegeettisen ja näkymättömän kertojan näkökulman ilmenevän jaksoissa, esimerkiksi kuvan ja tekstin yhdistelmästä syntyvä tumma huumori ja henkilöhahmojen esittämien ajatusten ironisointi.

Toisaalta kerronnan näkökulma näissä kohtauksissa on monenlaisille tulkinnoille avointa. Fokalisaatiota voi tarkastella painottaen esimerkiksi verbaalista tai visuaalista kanavaa: osoittaako vahvempaa fokalisaatiota jonkun henkilön ajatusten esittäminen tekstilaatikoissa vai ruudun kuvan esittäminen jonkun henkilöhahmon optisesta havaintopisteestä käsin? Toisaalta myös henkilön esiintyminen kuvassa ja hänen toimintansa seuraaminen on visuaalisissa mediuumeissa osoitus siitä, että hänen näkökulmansa on kerronnan kannalta olennainen. Myös teosten lajityyppiluonteeseen liittyvät lukutavat voivat värittää lukijan näkemystä siitä, kenen tarinaa hän ajattelee seuraavansa.

Tämä johdattaa pohtimaan viimeistä johdannossa muotoilemani kysymystä: *Mitä Watchmenin toistuvat ruudut kertovat sarjakuvakerronnan mahdollisuuksista ja toisaalta sen analyysiin tarvittavista työkaluista?*

Vaikka toistuville ruuduille on mahdollista löytää vastinpareja muiden mediumien kerrontamahdollisuuksista – esimerkiksi audiovisuaalisen kerronnan moneen kertaan esitettävistä otoksista (tai niiden osista) tai esimerkiksi lyriikan kertosäkeistä – toistuvilla ruuduilla on joitain vahvasti

mediumispesifejä ominaisuuksia. Sarjakuvassa ruutuja ei lueta pelkästään erillisinä kerronnan yksiköinä vaan myös osana suurempaa rakennetta, sivua. Toisin kuin elokuvan muodostavat yksittäiset kuvat – joita katsoja ei niiden nopean vaihtumisen takia edes havaitse liikkumattomina kuvina – sarjakuvassa menneisyyteen ja tulevaisuuteen liittyvä visuaalinen informaatio eli edelliset ja seuraavat ruudut ovat jatkuvasti näkyvissä. Tämä mahdollistaa erilaiset translineaariset, punoutumiseen perustuvat lukutavat ja yhteyksien rakentamisen ruutujen välille.

Toistuvat ruudut demonstroivat mielenkiintoisesti tätä translineaarisuutta. Saman ruudun esittäminen uudelleen on tietyllä tavalla kaikkein ilmeisin ja automaattisimmin havaittava visuaalinen yhteys, joka ruutujen välillä voi vallita. Kun sama ruutu esitetään samalla sivulla useaan kertaan, pelkkä vilkaisu riittää kertomaan lukijalle, että hänen lukemansa kertomus on repetitiivinen ja sisältää siirtymiä edestakaisin ajassa ja tilassa. Vähintäänkin jompi kumpi ruuduista murtaa kronologian jollain tavoin ja kerrontaan liittyy esimerkiksi ennakointi, takauma, muisto, menneen tapahtuman uudelleenarviointi tai vastaavuuksien löytäminen eri tapahtumien väliltä. Tämä translineaaristen lukutapojen hyödyntäminen on selvästi sarjakuvan ominaisuus, jota muiden mediumien on hankala jäljitellä.

Tässä tutkielmassa olen kuitenkin tutkinut ruutujen toistoa yksinomaan *Watchmenissä*, eikä näiden johtopäätösten varaan voi – ainakaan ennen lisätutkimusta – laatia kaikkiin sarjakuviin päteviä teorioita ruutujen toistosta. Uskon, että osa *Watchmenin* ruutujen toistoon liittyvistä huomioista on varsin yleispäteviä, mutta sarjakuvakerronta on monimuotoista ja tarjoaa mahdollisuuden käyttää samoja keinoja monenlaisten asioiden esittämiseen. Luvussa 3 sivusin lyhyesti ruututoistoa myös eräissä muissa sarjakuvissa, mutta asian perusteellisemmalle selvittelylle on edelleen aihetta.

Toisaalta vaikka toistuvia ruutuja on useissa sarjakuvissa, äärimmäisen harvojen teosten voi katsoa käyttävän toistuvia ruutuja edes osittain niin laajasti kuin *Watchmenin*. Jossain mielessä *Watchmenin* varjo ulottuu kauas nykysarjakuvan ylle, sillä se vei sekä toistuvien ruutujen että muun toisteisuuden hyödyntämisen niin pitkälle, että muiden sarjakuvantekijöiden on ollut vaikea keksiä viimeisimpien 25 vuoden aikana tapoja käyttää niitä laajemmin tai uusilla tavoilla. Yksi esimerkki ruututoistoon vahvemmin perustuvasta sarjakuvasta on Ryan Northin web-sarjakuva *Dinosaur Comics* (2003–), joka koostuu saman kuuden ruudun mittaisen stripin esittämisestä uudelleen ja uudelleen vaihtuvilla teksteillä. Kolmen dinosauruksen (ja ajoittain Jumalan) keskinäiseen dialogiin perustuvan strippisarjakuvan ja jatkuvajuonisempien teosten kerrontatapojen välillä on toki huomattavia eroja, mutta ehkä niitä olisi mahdollista myös vertailla hedelmällisesti toisiinsa. Yksi *Watchmenin*

ja *Dinosaur Comicsin* toistuvien ruutujen yhteinen ominaisuus lienee joka tapauksessa se, että toisto kiinnittää huomion sarjakuvan kerrontaan, diskurssiin ja ruutujen materiaalisuuteen. Olen joka tapauksessa vakuuttunut siitä, ettei kaikkia mahdollisia toistuviin ruutuihin liittyviä sarjakuvakerronnan kokeiluja ole vielä tehty.

Tässä tutkielmassa käyttämäni teoriat ja termit auttoivat nostamaan *Watchmenistä* ja sarjakuvakerronnan mahdollisuuksista mielenkiintoisia puolia esiin. Luonnollisesti toisenlaisen lähestymistavan ja toisenlaisten terminologisten jäsenysten käyttäminen olisivat saattaneet kiinnittää huomion muihin seikkoihin ja tuottaneet toisenlaisia – mahdollisesti yhtä lailla mielenkiintoisia – jottopäätöksiä. Tutkielman aiheeksi valitut toistuvat ruudut pakottivat käyttämään teoreettisia välineitä varsin spesifin ja ehkä harvinaisenkin sarjakuvakerronnan ominaisuuden tarkasteluun. Kuten tutkimuksen edetessä kävi ilmi, monet sarjakuvakerronnan tulkintaan esitetyt mallit ja jäsennykset eivät kuitenkaan tarjonneet mahdollisuuksia toistuvien ruutujen kovin tarkkaan erittelyyn, vaan oli hedelmällisintä soveltaa klassisen narratologian eri mediumit huomioivien tutkijoiden, eritoten Seymour Chatmanin, ajatuksia. Erityisesti hänen kerronnan näkökulmaan ja kertojan tarkasteluun liittyvät huomionsa olivat toistuvien ruutujen analyysissä hyödyllisiä.

On myös selvää, että erityisesti sarjakuvan fokalisaation tai kerronnan näkökulman analyysi tarvitsee tuekseen lisää hienojakoisempia teorioita. Olen pyrkinyt osoittamaan, että sekä Kai Mikko-
sen (2012) demonstroima tapa tarkastella vain optista näkökulmaa että Silke Horstkotten ja Nancy Pedrin (2011) tekstuaalisen kanavan sisältöä painottava lähestymistapa ovat lopulta liian suppeita tavoittamaan sarjakuvakerronnan moninaisia mahdollisuuksia. Sarjakuvatutkimus tarvitsee työkaluja, joilla ilmiöön voi tarttua suurempana kokonaisuutena. Karin Kukkonen (2013b, 44–45) on tuoreessa teoksessaan esimerkiksi erottanut toisistaan tarkkailijan (engl. observer), fokalisoijan ja kertojan, eli ruudun optisen näkökulman, visuaalisen kerronnan värityksen sekä tekstuaalisen kanavan tekstiä tuottavan toimijan. Suhtaudun varauksella tähänkin jaotteluun, sillä ajattelen, että teoreettisiin muotoiluihin olisi perusteltua laskea mukaan myös Seymour Chatmanin ja Rick Altmanin pidemmälle menevät näkemykset siitä, miten jonkun kertomuksen henkilöihahmon näkökulmaan samastutaan. Toisaalta on syytä huomata, että *Watchmen* on kerronnan ulottuvuuksiltaan poikkeuksellisen kompleksinen sarjakuva, eikä esimerkiksi Chatmanin teoretisoima kertojan slant välttämättä monienkaan teosten yhteydessä ole erityisen hyödyllinen työkalu, sillä monien sarjakuvien kerrontaan ei sisälly sen tason problematiikkaa. Sarjakuvakerronnan teorioiden pitäisi kuitenkin olla riittävän kattavia, jotta myös monimutkaisten ja harvinaisten ilmiöiden analyysi on niiden

puitteissa mahdollista. Haasteena on luonnollisesti niin elegantin teorian muotoilu, ettei sen soveltaminen yksinkertaisten sarjakuvien tulkintaan vaikuta teennäisen raskassoutuiselta.

Toinen tarkempaa pohdintaa vaativa käsite on sarjakuvan kertoja. Kuten myös Karin Kukkonen (2013b, 182) on huomauttanut, sen olemassaolo ja käyttökelpoisuus sarjakuvakerronnan erittelyssä ovat keskeisiä ratkaistavia kysymyksiä. Sarjakuvatutkijoiden piirissä on ollut toistaiseksi selvää haluttomuutta puhua kertojasta perinteisessä narratologisessa merkityksessä. Osittain tämä johtuu elokuvatutkimukseen liittyvästä keskustelusta, jossa David Bordwellin kertojan tarpeellisuuden kieltävä näkökulma näyttää jääneen voitolle. Hänen usein siteeratun päätelmänsä mukaan elokuvassa ”kertojalle ei ole tarjolla piilopaikkaa” (Bordwell 1985, 111). Elokuvassa kaikki on katsojalle näkyvässä ikään kuin suoraan ilman välittävää kerrontaa, ja liikkuva kuva on hyvin lähellä arkikokemustamme todellisuudesta, joten voidaan olettaa, että jollain tasolla jokainen osaa ”lukea” elokuvaa.

Sarjakuva on elokuvan tavoin monikanavainen ja visuaalisen kanavan ensisijaisuuteen perustuva mediumi, mutta liikkumattomat fragmentaariset piirroskuvat ovat selvästi etäämpänä arkikokemuksestamme. Sarjakuva mahdollistaa erilaisia mutkikkaat kertovat rakenteet, kuten olen tässä tutkielmassa pyrkinyt osoittamaan, ja niiden analyysi vaatii tuekseen käsitteitä. Esimerkiksi ruutujen yhdistely toisiinsa kertomukseksi, tekstuaalisen ja visuaalisen kanavan sisältöjen yhdistely ruudun sisällä sekä translineaarisia luentoja mahdollistavat ruutusarjat ovat tekijöitä, jotka mielestäni jättävät kertojalle – Bordwellia mukaillen – varsin paljon tilaa piiloutua.

Toisaalta Bordwell sekä monet jälkiklassista narratologiaa hahmotelleet kertomusten tutkijat ovat esittäneet myös perusteltua kritiikkiä perinteistä narratologista mallia kohtaan. Tarinan ja diskursusin yksioikoinen erottelu johtaa siihen, että teos käsitetään vain välineeksi, jonka avulla tietty viesti – *Watchmenin* tapauksessa eläkkeelle jääneistä supersankareista apokalyptisessä maailmassa kertova tarina – välitetään sarjakuvan lukijalle. Mediumi ei ole vain tapa viestiä jotain, jonka sarjakuvan tekijät koodaavat sarjakuvaksi ja jonka sarjakuvan lukija puolestaan dekodaa, vaan sillä on kerronnassa huomattavasti tärkeämpi rooli.

Asiaa voidaan ajatella esimerkiksi *Watchmenin* luvun 4 toistuvien ruutujen kautta. Teoksen kertoja käyttää niitä kuvaamaan Dr. Manhattanin ainutlaatuista tapaa kokea aika ikään kuin loppumattomana sarjana toisiaan seuraavia hetkiä, joista hän on simultaanisesti tietoinen. Kuten esitin tutkielman luvussa 3, tämä kokemus lähestyy sarjakuvan lukijan näkökulmaa, ja sitä voidaan lukea oman mediaalisuutensa tiedostavana metafiktiivisyytenä. Tällaiset yksityiskohdat haastavat perinteisen käsityksen diskurssista vain joukkona mekaanisia tarinan välittämisen välineitä. On

liian yksioikoista ajatella, että olisi olemassa ”alkuperäinen” tarinamaailman Dr. Manhattan, jolla sattuu olemaan sellaisia yli-inhimillisiä kognitioita, että niiden esittäminen sarjakuvamuodossa on mahdollista. On realistisempaa olettaa, että henkilöhahmolle on tarkoituksella valittu sellaisia yli-inhimillisiä kognitioita, joiden esittäminen sarjakuvamediumin puitteissa onnistuu. Näin ollen voidaan siis sanoa, että myös diskurssi määrittää tarinan sisältöjä.

Mielenkiintoinen kontrasti mediumien välillä tulee näkyviin, kun tarkastellaan tapaa, jolla *Watchmenin* neljännen luvun tapahtumat esitetään Zack Snyderin ohjaamassa elokuva-adaptaatioissa. Noin yhdeksän minuutin mittainen kohtaus sisältää takaumia Dr. Manhattanin elämästä, ja takaumien sisällöt sekä Dr. Manhattanin voice-over-kerronta noudattelevat varsin tarkasti sarjakuvassa esitettyjä tapahtumia. Suuri osa monologista on sanasta sanaan samaa. Kohtaukseen ei kuitenkaan sisälly visuaalisen kanavan toistoa, eli toisin sanoen kohtauksessa ei simuloita toistuvia ruutuja. Vaikka Snyderin elokuva onkin vain yksi mahdollinen tapa sovittaa *Watchmen* elokuvamuotoon, tämä muutos kertoo ilmiselvästi jotain eri mediumien ominaisuuksista ja nostaa myös esiin mielenkiintoisen kysymyksen siitä, onko sarjakuvan ja elokuvan tarina sama. Toisin sanoen: onko sarjakuvan tarina siirretty (tai mahdollista siirtää) elokuvaan, vai onko esimerkiksi Dr. Manhattanin mediumisidonnainen aikakokemus niin olennainen osa teosta, että siitä luopuminen muuttaa itse tarinaa? Sarjakuvien ja niiden elokuva-adaptaatioiden kerronnan tutkimus onkin mielenkiintoinen transmediaalisen narratologian osa-alue, jonka tarkempi tutkimus voisi valaista sarjakuvakerronnan ominaisuuksia mielenkiintoisella tavalla. Perinteisesti adaptaatiotutkimuksessa on tarkasteltu erityisesti elokuvan ja kertomakirjallisuuden teosten yhteyksiä, mutta kahden visuaalisen mediumin – elokuvan ja sarjakuvan – yhteneväisyydet ja erot auttaisivat myös kehityksessä olevan sarjakuvanarratologian määrittelyssä.

Yksittäinen sarjakuvakerronnan ominaisuus – toistuva ruutu – on antanut tämän tutkielman mitaan aihetta monenlaisten mielenkiintoisten sarjakuvakerronnan ilmiöiden tarkasteluun sekä sarjakuvakerronnan mallien testaamiseen ja problematisointiin. Olen useaan otteeseen suhtautunut jossain määrin kriittisesti luentoihin ja käsitteellisiin jäsennyksiin, joita muut tutkijat ovat esittäneet. Jotkut esitetyt sarjakuvanarratologian muotoilut ovat mielestäni epäselviä ja jotkut sinänsä mielenkiintoiset luennat avoimia vastaväitteille. Yhtä kaikki, olen pyrkinyt esittämään ajatukseni rakentavasti, ja toivon mukaan omatkin johtopäätökseni ovat aikanaan sarjakuvakerronnan tutkimusta eteenpäin vievän kriittisen tarkastelun kohteena.

Lähdeluettelo

Sarjakuvat

BILAL, ENKI 2002. *The Nikopol Trilogy*. Hollywood: Humanoids Publishing.

GAIMAN, NEIL (KÄSIKIRJOITUS), THOMPSON, JILL (PIIRROS), GIORDANO, DICK (TUSSAUS), LOCKE, VINCENT (TUSSAUS) & VOZZO, DANIEL (VÄRIT) 1993. *The Sandman #47: Brief Lives 7*. New York: Vertigo/DC Comics.

GAIMAN, NEIL (KÄSIKIRJOITUS), HEMPEL, MARC (TAIDE) & VOZZO, DANIEL (VÄRIT) 1995. *The Sandman #69: The Kindly Ones, Part 13*. New York: Vertigo/DC Comics.

MOORE, ALAN (KÄSIKIRJOITUS) & GIBBONS, DAVE (TAIDE) 1983. "Chronocops". *2000AD #310*. London: IPC Magazines. 7–8, 10–12 [lehdessä ei sivunumeroita].

MOORE, ALAN (KÄSIKIRJOITUS), GIBBONS, DAVE (TAIDE) & HIGGINS, JOHN (VÄRIT) 1987. *Watchmen*. New York: DC Comics.

SPIEGELMAN, ART 1991. *Maus II. A Survivor's Tale: And here my troubles begun*. New York: Pantheon Books.

Lähteet

ALTMAN, RICK 2008. *A Theory of Narrative*. New York: Columbia University Press.

ATKINSON, DOUG 1995. "The Annotated Watchmen". Internet-aineisto: <http://www.capnwacky.com/rj/watchmen.html> (tarkistettu 31.7.2013).

BACON, HENRY 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

BENSAM, RICHARD (TOIM.) 2011. *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edwardsville, Illinois: Seqart Research & Literacy Organization.

BENTON, MIKE 1993. *The Comic Book in America. An Illustrated History*. Dallas: Taylor Publishing Company.

BERNARD, MARK & CARTER, JAMES BUCKY 2004. "Alan Moore and the Graphic Novel: Confronting the Fourth Dimension". *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 1, no. 2. Internet-aineisto: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/carter (tarkistettu 16.7.2012).

BLAKE, BRANDY BALL 2010. "Watchmen: The Graphic Novel as Trauma Fiction". *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 5, no. 1. Internet-aineisto: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_1/blake (tarkistettu 16.7.2012).

BORDWELL, DAVID 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.

BORDWELL, DAVID & THOMPSON, KRISTIN 1997. *Film Art. Introduction*. Fifth International Edition. New York ym.: McGraw-Hill.

BORDWELL, DAVID 2008. *Poetics of Cinema*. New York & London: Routledge.

BORSELLINO, MARY 2011. "How the Ghost of You Clings. *Watchmen* and Music". Teoksessa *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edited by Richard Bensam. Edwardsville, Illinois: Seqart Research & Literacy Organization. 24–37.

- CALLAHAN, TIMOTHY 2011. "Somebody Has to Save the World. Captain Metropolis and Role-Playing *Watchmen*". Teoksessa *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edited by Richard Bensam. Edwardsville, Illinois: Seqart Research & Literacy Organization. 132–146.
- CARNEY, SEAN 2006. "The Tides of History: Alan Moore's Historiographic Vision." . *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 2, no. 2. Internet-aineisto: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/carney (tarkistettu 16.7.2012).
- CHATMAN, SEYMOUR 1978. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- CHATMAN, SEYMOUR 1990. *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- CHUTE, HILLARY 2006. "'The Shadow of a Past Time': History and Graphic Representation in *Maus*". *Twentieth-Century Literature*, vol. 52, no. 2. 199–230.
- CHUTE, HILLARY 2008. "Comics as Literature? Reading Graphic Narrative." *PMLA*, vol. 123, no. 2, March 2008, 452–465.
- COHN, NEIL 2008. "Review: The System of Comics by Thierry Groensteen". Internet-aineisto: <http://www.thevisuallinguist.com/2008/09/review-system-of-comics-by-thierry.html> (tarkistettu 22.8.2013).
- COOGAN, PETER 2009. "The Definition of the Superhero". Teoksessa *A Comics Studies Reader*. Edited by Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University Press of Mississippi. 77–93.
- DIETRICH, BRYAN D. 2009. "The Human Stain: Chaos and the Rage for Order in *Watchmen*". *Extrapolation*, vol. 50, no. 1. 120–144.
- ECO, UMBERTO 1979. "The Myth of Superman". Teoksessa *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*. Käännös Natalie Chilton. Bloomington: Indiana University Press. 107–124.
- EISNER, WILL 1985. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- EWERT, JEANNE C. 2005. "Comics and Graphic Novel". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Edited by Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure. London & New York: Routledge. 71–73.
- FELLUGA, DINO 2011. "Introductory Guide to Critical Theory: Terms Used by Narratology and Film Theory". Internet-aineisto: <http://www.purdue.edu/guidetotheory/narratology/terms> (tarkistettu 22.8.2013).
- FISCHER, CRAIG 2010. "Worlds within Worlds: Audiences, Jargon, and North American Comics Discourse". *Transatlantica: American Studies Journal*, 1/2010. Internet-aineisto: <http://transatlantica.revues.org/4919> (tarkistettu 22.8.2013).
- FISCHER, CRAIG & HATFIELD, CHARLES 2011. "Teeth, Sticks, and Bricks: Calligraphy, Graphic Focalization, and Narrative Braiding in Eddie Campbell's *Alec*". *SubStance*, vol. 40, no. 1 (#124), 70–93.
- FISHBAUGH, BRENT 1998. "Moore and Gibbon's *Watchmen*: Exact Personifications of Science". *Extrapolation*, vol. 39, no. 3. 189–198.

- FLUDERNIK, MONIKA 2005. "Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present". Teoksessa *A Companion to Narrative Theory*. Edited by James Phelan & Peter J. Rabinowitz. Malden, Oxford & Victoria: Blackwell Publishing. 36–59.
- GARDNER, JARED & HERMAN, DAVID 2011. "Graphic Narratives and Narrative Theory. Introduction". *SubStance*, vol. 40, no. 1 (#124), 3–13.
- GENETTE, GÉRARD 1980. *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Käännös: Jane E. Lewin. Ithaca, New York: Cornell University Press. (Alkuteos *Figures III*. Editions de Seuil. 1972.)
- GIBBONS, DAVID, KIDD, CHIP & ESSL, MIKE 2008. *Watching the Watchmen*. London: Titan Books.
- GILLIAM, TERRY 2003. "Introduction". Teoksessa *Alan Moore: Portrait Of An Extraordinary Gentleman*. Edited by smoky man & Gary Spencer Millidge. Leigh-On-Sea: Abiogenesis Press. 9.
- GRAVETT, PAUL 2007. *Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi*. Käännös: Lotta Sonninen. Helsinki: Otava. (Alkuteos: *Graphic Novels: Stories to Change Your Life*. Aurum Press. 2005.)
- GROENSTEEN, THIERRY 2007. *The System of Comics*. Käännös: Bart Beaty & Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi. (Alkuteos *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France. 1999.)
- HARMON, KATHERINE 2009. "How Scientifically Accurate Is Watchmen?". *Scientific American*, 5.3.2009. Internet-aineisto: <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=how-accurate-is-watchmen> (tarkistettu 31.7.2013).
- HARVEY, ROBERT C. 1996. *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi.
- HAUSKEN, LIV 2004. "Textual Theory and Blind Spots in Media Studies". Teoksessa *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Edited by Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press. 391–403.
- HERKMAN, JUHA 1996. "Miten sarjakuvista tuli yliopistokelpoisia?". Teoksessa *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Toimittanut Juha Herkman. Tampere: Tampere University Press. 9–42.
- HERKMAN, JUHA 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- HERMAN, DAVID 2004. "Toward a Transmedial Narratology". Teoksessa *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Edited by Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press. 47–75.
- HERMAN, DAVID 2005. "Structuralist narratology". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Edited by Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure. London & New York: Routledge. 571–576.
- HERMAN, LUC & VERVAECK, BART 2005. "Postclassical narratology". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Edited by Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure. London & New York: Routledge. 450–451.
- HIGGINS, JOHN 2008. "Local Color". Teoksessa *Watching the Watchmen*. David Gibbons, Chip Kidd & Mike Essl. London: Titan Books. 164–173.
- HORSTKOTTE, SILKE & PEDRI, NANCY 2011. "Focalization in Graphic Narrative". *Narrative*, vol. 19, no. 3. 330–357.

- HUDSICK, WALTER 2011. "Reassembling the Components in the Correct Sequence: Why You Shouldn't Read *Watchmen* First". Teoksessa *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edited by Richard Bensam. Edwardsville, Illinois: Seqart Research & Literacy Organization. 8–23.
- HUGHES, JAMIE A. 2006. "'Who Watches the Watchmen?': Ideology and 'Real World' Superhero". *The Journal of Popular Culture*, vol. 39, no. 4. 546–557.
- HÄNNINEN, HARTO & KEMPPINEN, PETRI 1994. *Lähtöruutu sarjakuvaan*. Helsinki: Yleisradio.
- KAVENEY, ROZ 2008. *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. London & New York: I.B. Tauris.
- KHOURY, GEORGE 2003. *The Extraordinary Works of Alan Moore*. Raleigh, North Carolina: TwoMorrows Publishing.
- KLOCK, GEOFF 2002. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York & London: Continuum.
- KOSKELA, ILPO 2010. *Sarjakuvantekijän oppikirja*. Helsinki: Arktinen banaani.
- KUKKONEN, KARIN 2013A. *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.
- KUKKONEN, KARIN 2013B. *Studying Comics and Graphic Novels*. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell.
- LAGERSTEDT, ILPO 1991. *Supersankarit. Ilmiö amerikkalaisessa sarjakuvassa*. Helsinki: Kirjastopalvelu.
- LEFÈVRE, PASCAL 2011. "Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences". *SubStance*, vol. 40, no. 1 (#124). 14–33.
- MANNINEN, PEKKA A. 1995. *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere: Tampere University Press.
- MCCLOUD, SCOTT 1993. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- MCGLOTHLIN, ERIN 2003. "No Time Like the Present: Narrative and Time in Art Spiegelman's *Maus*". *Narrative*, vol. 11, no. 2. 177–198.
- MCMILLAN, GRAEME 2009. "Why Was *Watchmen* Supposed To Be Unfilmable?". Internet-aineisto: <http://io9.com/5162332/why-was-watchmen-supposed-to-be-unfilmable> (tarkistettu 16.7.2012).
- MIETTINEN, MERVU 2006. *Framing A Fearful Symmetry. Narratological Aspects in Alan Moore's Watchmen*. Englantilaisen filologian Pro Gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto. Internet-aineisto: <http://www.sarjakuvaseura.fi/files/gradut/gradu01452.pdf> (tarkistettu 22.8.2013).
- MIKKONEN, KAI 2005. *Kuva ja sana*. Helsinki: Gaudeamus.
- MIKKONEN, KAI 2012. "Focalisation in Comics. From the Specificities of the Medium to Conceptual Reformulation". *Scandinavian Journal of Comic Art*, vol. 1, no. 1 (Spring 2012). 70–97. Internet-aineisto: <http://sjoca.com/wp-content/uploads/2012/06/SJoCA-1-1-Article-Mikkonen.pdf> (tarkistettu 22.8.2013).
- MONACO, JAMES 1981. *How to Read a Film. The Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media. Revised Edition*. New York & Oxford: Oxford University Press.
- MORRISON, GRANT 2011. *Supergods. What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants And A Sun God From Smallville Can Teach Us About Being Human*. New York: Spiegel & Grau.

- NEVETT, CHAD 2011. "The Smartest Man in the Morgue. *Watchmen* and "Twelve Notes on the Mystery Story". Teoksessa *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edited by Richard Bensam. Edwardsville, Illinois: Seqart Research & Literacy Organization. 38–51.
- PETROVIC, PAUL 2011. "The Culturally Constituted Gaze: Fetishizing the Feminine from Alan Moore and Dave Gibbons's *Watchmen* to Zack Snyder's *Watchmen*". *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 5, no. 4. Internet-aineisto: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_4/petrovic (tarkistettu 22.8.2013).
- PHELAN, JAMES 2005. *Living to Tell about It. A Rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- PHELAN, JAMES & BOOTH, WAYNE C. 2005. "Narrator". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Edited by Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure. London & New York: Routledge. 388-392.
- PHELAN, JAMES & RABINOWITZ, PETER J. 2005. "Introduction: Tradition and Innovation in Contemporary Narrative Theory". Teoksessa *A Companion to Narrative Theory*. Edited by James Phelan & Peter J. Rabinowitz. Malden, Oxford & Victoria: Blackwell Publishing. 1-16.
- PHILLIPS, GENE 2011. "Blotting Out Reality. Questioning Rorschach". Teoksessa *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edited by Richard Bensam. Edwardsville, Illinois: Seqart Research & Literacy Organization. 64–73.
- REYNOLDS, RICHARD 1992. *Super Heroes. A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.
- RIMMON-KENAN, SHLOMITH 1980. "The Paradoxical Status of Repetition". *Poetics Today*, vol. 1, no. 4. 151–159.
- RIMMON-KENAN, SHLOMITH 1991. *Kertomuksen poetiikka*. Käännös: Auli Viikari. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. (Alkuteos *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. Methuen. 1983.)
- RYAN, MARIE-LAURE 2004. "Introduction". Teoksessa *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Edited by Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press. 1–40.
- RYAN, MARIE-LAURE 2005. "Media and Narrative". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Edited by Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure. London & New York: Routledge. 288–292.
- SABIN, ROGER 1993. *Adult Comics. An Introduction*. London & New York: Routledge.
- SABIN, ROGER 1996. *Comics, Comix and Graphic Novels. A History of Comic Art*. London & New York: Phaidon.
- SALISBURY, MARK 2000. *Artists on Comic Art*. London: Titan Books.
- SHEN, DAN 2005. "Story-discourse distinction". Teoksessa *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Edited by Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure. London & New York: Routledge. 566–568.
- SOIKKELI, MARKKU 1996. "Yön ritari kohtaa Auschwitzin hiiret. Kulttuurin karikatyyrit ja sarjakuva". Teoksessa *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Toimittanut Juha Herkman. Tampere: Tampere University Press. 121–141.
- TAMMI, PEKKA 1992. *Kertova teksti. Esseitä narratologiasta*. Helsinki: Gaudeamus.

THOMSON, IAIN 2005. "Deconstructing the Hero". Teoksessa *Comics as Philosophy*. Edited by Jeff McLaughlin. Jackson: University Press of Mississippi. 100–129.

VAN NESS, SARA J. 2010. *Watchmen as Literature*. Jefferson: McFarland & Company.

VARIS, ESSI 2010. "'Subliminal Shit'. Motiivien muotoja ja merkityksiä sarjakuvaromaanissa *Watchmen*". *Mustekala* 2/10. Internet-aineisto: <http://www.mustekala.info/node/1634> (tarkistettu 22.8.2013).

WHITE, MARK D. (TOIM.) 2009. *Watchmen and Philosophy: A Rorschach Test*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.

WHITSON, ROGER 2007. "Panelling Parallax: The Fearful Symmetry of Alan Moore and William Blake." *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 3, no. 2. Internet-aineisto: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_2/whitson (tarkistettu 22.8.2013).

WOLF-MEYER, MATTHEW 2003. "The World Ozymandias Made: Utopias in the Superhero Comic, Subculture, and the Conservation of Difference". *The Journal of Popular Culture*, vol. 36, no. 3. 497–517.

WOLK, DOUGLAS 2007. *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge, Massachusetts: Da Capo Press.

XENOS, SPIROS 2005. "Reading Space in Watchmen". Internet-aineisto: http://www.dab.uts.edu.au/research/conferences/imaginary-worlds/reading_space_in_watchmen.pdf (16.7.2012).

YOUNG, THOM 2008. "Watching the Watchmen with Dave Gibbons: An Interview". Internet-aineisto: <http://www.comicsbulletin.com/interviews/3482/watching-the-watchmen-with-dave-gibbons-an-interview> (tarkistettu 16.8.2013).

Liite: Lista *Watchmenin* toistuvista ruuduista

1. Murhaaja murtautuu Comedianin asuntoon 1:2.3, 2:26.4, 11:24.4
2. Murhaaja lyö Comediania nyrkillä kasvoihin 1:2.5, 2:26.6, 11:24.6
3. Murhaaja iskee Comedianin peiliä vasten 1:2.7, 2:27.1, 11:25.2
4. Murhaaja potkaisee maassa makaavaa Comediania 1:3.1, 2:27.3, 11:25.4
5. Murhaaja tarttuu Comediania kylpytakin rinnoista 1:3.3, 2:27.5, 11:25.6
6. Murhaaja heittää Comedianin ikkunalasin läpi 1:3.7, 2:27.7, 11:26.4
7. Comedian yrittää raiskata Silk Spectren 2:6.9, 2:26.5
8. Comedian syyttää kartan Crimebusters-kokouksessa 2:11.4, 2:26.7
9. Janie Slater johdattaa Dr. Manhattanin ulos Crimebusters-kokouksesta 2:11.6, 4:17.6, 9:15.2
10. Vietnamlaisnainen iskee Comediania kasvoihin särkyneellä pullolla 2:14.6, 2:27.2
11. Dr. Manhattan katsoo, kun Comedian vetää aseensa esiin ampuakseen raskaana olevan vietnamlaisnaisen 2:14.8, 4:20.3
12. Comedian näyttää peukaloa hajottaessaan mellakkaa 2:18.7, 2:27.4
13. Dr. Manhattan huomaa Molochin Comedianin hautajaisissa 2:19.5, 4:25.2
14. Comedian Molochin luona 2:23.6, 2:27.6
15. Dr. Manhattanin kädet Silk Spectren kasvoilla heidän rakastellessaan 3:4.1, 4:17.3, 4:25.3
16. Silk Spectre jättää Dr. Manhattanin 3:6.2, 4:25.4
17. Toimittaja syyttää Dr. Manhattania syöpien aiheuttamisesta suorassa lähetyksessä 3:14.1, 4:25.5
18. Dr. Manhattan astuu sisään hylättyyn tutkimuslaitokseen 3:20.4, 4:5.2, 4:25.6
19. Dr. Manhattan seisoo valokuvataulun edessä 3:20.5, 4:1.4
20. Dr. Manhattan ottaa taululta Jon Ostermania ja Janie Slateria esittävän valokuvan 3:20.6, 4:25.7
21. Savu nousee kohdasta, josta Dr. Manhattan on juuri kaukosiirtynyt pois 3:21.5, 4:25.8
22. Dr. Manhattan pitää Janie Slateria ja Jon Ostermania esittävää valokuvaa kädessään 4:1.1, 4:2.6
23. Valokuva on pudonnut Marsin pinnalle 4:1.2, 4:1.9, 4:5.7, 4:24.3, 4:28.3
24. Dr. Manhattan pudottaa valokuvan kädestään 4:1.7, 4:2.2, 4:6.1, 4:12.9
25. Jon Osterman tutkii purettua kellokoneistoa 4:2.4, 4:3.1, 4:6.6, 4:9.7
26. Meteoriiitteja sataa Marsin pinnalle 4:3.8, 4:28.5
27. Kellokoneiston osat putoavat ilmassa 4:3.9, 4:28.4
28. Janie Slater ojentaa Jon Ostermanille oluttuopin 4:5.6, 4:8.3, 4:24.8
29. Jon Osterman ja Janie Slater huvipuistossa 4:6.4, 4:24.5
30. Dr. Manhattan ja Silk Spectre suutelevat 4:17.5, 4:18.5
31. Rorschachin halkaisema koiran pää 6:1.7, 6:17.6
32. Rorschachin näkemä musteläiskäkortti 6:3.1, 6:4.9
33. Nite Owl in uni räjähdyksestä ja suutelevista luurangoista 7:16.15, 7:17.5
34. Nite Owl in uni räjähdyksestä ja suutelevista luurangoista 7:16.16, 7:17.6
35. Silk Spectre pitää lapsena kädessään lasipalloa 9:6.7, 9:7.9, 9:23.4
36. Silk Spectre näkee lapsena itsensä peilistä 9:7.1, 9:23.2
37. Lasipallo putoaa maahan ja särkyä 9:8.4, 9:24.1
38. Silk Spectre katsoo Comediania auton takaikkunasta 9:16.6, 9:23.6
39. Comedianin kasvot sen jälkeen kun Silk Spectre on syyttänyt häntä raiskauksesta 9:21.3, 9:23.8