

Merkillinen anka

Henkilöhahmon toiminnan ja tunteiden kuvaus sarjakuvan keinoin

Don Rosan sarjakuvaromaanissa *Roope Ankan elämä ja teot*

Joel Mäki-Korvela

Kandidaatintutkielma

Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

Jyväskylän Yliopisto

Syksy 2018

SISÄLLYS

1. JOHDANTO
2. TEORIATAUSTA JA TUTKIMUSMETODI
3. KUVAN JA TEKSTIN YHTEISTYÖ
 - 3.1. Kuvan ja sanan yhteydestä
 - 3.2. Kuva tekstinä
4. KUVAN ANALYYSI
 - 4.1. Ilmeet ja eleet
 - 4.2. Liike
 - 4.3. Värit
 - 4.4. Puhekupla ja ruutu
5. PÄÄTÄNTÖ

LÄHTEET

1. JOHDANTO

Kandidaatintutkielmassani selvitän millaisin kuvallisin keinoin sarjakuva kykenee ilmaisemaan henkilöihahmon tunnetta ja toimintaa. Kuvallisilla keinoilla tarkoitan tässä yhteydessä sarjakuvalla ominaisia ikonisia merkkejä, hahmon ilmeitä ja eleitä, puhekuplia ja efektejä, liikettä sekä värejä. Tutkimukseni pohjalla käytän sarjakuvapiirtäjä- sekä tutkija Scott McCloudin teorieista *Sarjakuva, näkymätön taide* (1994). Lukijan on McCloudin mukaan helppo samaistua tai heijastaa omia tuntemuksiaan yksinkertaisesti piirrettyyn, karikatyyriseen eläinhahmoon. Kun realistinen piirros pelkistetään, avaa se mahdollisuuksia yhä useammalle ihmiselle samaistumiseen, mitä pelkistetympi kuva sitä laajempi yleisö. Toisekseen realistisen kuvan pelkistäminen mahdollistaa myös yksittäisten seikkojen korostamisen ja voimistamisen. (McCloud 1994, 30-31). Juuri tällaisen yksinkertaistetun ja ikonisen hahmon valitsin myös tutkimuskohteekseni, sillä lähdän tutkimaan Don Rosan versiota Roope Ankasta. Tutkimukseni tavoitteena on selvittää millä keinoin sarjakuva onnistuu rakentamaan yksinkertaisesti piirretystä ankasta monipuolisesti tuntevan ja toimivan henkilöihahmon.

Tutkimusaineistokseni valikoitui Don Rosan piirtämä ja käsikirjoittama *Roope Ankan elämä ja teot* (2010), josta käytän jatkossa lyhennettä RAET. Alkujaan tarinat ilmestyivät yksitellen sarjakuvalehdissä vuosien 1992-1994 välillä. Vuonna 1997 tarinat kerättiin ensimmäistä kertaa yksiin kansiin sarjakuvaromaanin muotoon. Tutkielmassani käytän suomennettua painosta vuodelta 2010. RAET kertoo ikonisen hahmon tarinan köyhästä maalaispojasta aina maailman rikkaimmaksi ankaksi. Tarina päättyy ajallisesti hetkeen, josta Roope Ankan alkuperäinen luoja Carl Barks alun perin Roopen tarinan aloitti. Barks loi ja esitteli Roopen hahmon ensimmäistä kertaa tarinassa *Joulu karhuvuorella*, joka ilmestyi joulukuussa 1947. Don Rosa hyödyntääkin Roopen tunnettavuutta ja aikaisempia tarinoita Barksia kunnioittaen, mutta luoden uutta historiaa hahmolle kertomalla hänen nuoruutensa tarinan, joka aiemmin on jäänyt taka-alalle. Don Rosa on rakentanut tarinansa pitkälti pohjautuen Carl Barksin mainintoihin Roopen menneisyydestä. Maininnat sisältävät kuitenkin ristiriitoja, sillä Barksin pyrkimyksenä ei ollut luoda ankkojen historiaa. Näihin ristiriitoihin Rosa on kuitenkin keksinyt luovia ratkaisuja, joita

hän avaa enemmän jokaista lukua edeltävässä esipuheessaan. RAET sisältää myös toisen osan, mutta rajasin aineistoni ensimmäiseen osaan. Toisen osan, *Roope Ankan elämä ja teot 2* (2007) tarinat ovat lähinnä täydentäviä kertomuksia, joita en näe oleelliseksi sisällyttää tutkielmaani. Henkilöhahmon käsittelyn kohteena on pelkästään Roope, muita hahmoja en käsittele jo tutkielman pituuden vuoksi.

Päädyin aiheen valintaan omasta kiinnostuksestani Don Rosan ankkasarjakuvia kohtaan, sekä Jyväskylän Yliopistossa käymäni sarjakuvakurssin pohjalta. Toinen aiheeseeni vaikuttanut tekijä on pitkään vallalla ollut asenne sarjakuvia kohtaan kirjallisuuden kentällä, johon olen myös itse törmännyt useaan otteeseen työssäni ja opiskeluissani. Kuten McCloud toteaa: ”Sanoja ja kuvia yhdessä pidetään parhaimmillaankin massojen viihteenä, pahimmillaan räikeän kaupallisuuden tuotteena.” (McCloud 1994, 140). Edellä mainitun ajattelun juuret ovat syvällä ihmisen historiassa. Ensimmäiset käytössä olleet sanat olivat yksinkertaistettuja kuvia, joita hyödynnettiin lähinnä kirjanpidossa. Kirjapainotaidon kehittyessä sanat erkaantuivat entisestään kuvista, ja kuvien määrä kirjallisuudessa väheni huomattavasti. Suuri kuvataide ja kirjallisuus kehittyivät omini suuntiinsa luoden molemmille oman korkeakulttuurinsa. 1800-luvulla kuva ja sana olivat äärimmäisen kaukana toisistaan. Kuitenkin populaarikulttuurin myötävaikutuksella kuvien ja sanojen yhteentörmäys oli vääjäämätön. (McCloud 1994, 144-150.) Kuva ja sana on siis pitkään ajateltu erillisinä elementteinä, joiden yhdistäminen on sopivaa korkeintaan mainoksiin tai lapsille luettavaksi. Haluankin ilmaista työssäni sarjakuvan mahdollisuuksia kirjallisuuden laajalla kentällä, sekä korostaa kuinka kuvalla voidaan tehostaa kirjallisen teoksen vaikutusta.

Huomioni kiinnittyi jo nuorena kuinka Rosan ankkahahmot poikkesivat muiden sarjakuvapiirtäjien hahmoista pitkien, mukaansatempaavien tarinoidensa sekä monipuolisen piirtotyylinsä vuoksi. Tyyllilleen ominaiseen tapaan Rosa piirtää taustat usein yksityiskohtaisesti, jättäen hahmot hyvin pelkistetyiksi. Tätä tyyliä McCloud selittää sillä, että lukijan ei tarvitse samaistua taustaan, vaan hahmoon, jolloin tausta voidaan piirtää hyvinkin realistisesti. Fotorealistinen piirrostyle on suosittua varsinkin Japanissa ja Euroopassa, mutta on käytössä myös joillain amerikkalaisilla taiteilijoilla, kuten Don Rosan oppi-isällä Carl Barksilla. (McCloud 1994, 42-43.) Esimerkiksi sivun 161 yläreunan ruutu on piirretty täyteen yksityiskohtia, jättäen hahmon kuitenkin samaan yksinkertaiseen muottiinsa (Rosa 2010, 161). Taustaan ei luettaessa tarvitse samaistua,

joten realistisempi taustojen tyyli ei lukijaa haittaa, vaan antaa avaimet tarkastella ympäristöä henkilön näkökulmasta. Nyt haluan selvittää tarkemmin, mitkä ovat ne seikat, jotka vaikuttavat lukijan vaikutelmaan koetusta hahmosta ja miten juuri hahmoa voidaan rakentaa yksinkertaisin kuvallisin keinoin. Piirrustustyylin lisäksi Don Rosan ankkatarinat ovat yleensä pidempiä seikkailuja, erottaen hänet useista aikaisemmista ankkataiteilijoista pois lukien Carl Barksin. Jätän kuitenkin tietoisesti tarinan, juonen sekä muiden seikkojen analysoinnin vähemmälle osalle ja keskityn vain sarjakuvan maailmalle mahdollisiin tehokeinoihin.

Pidän tutkimusta relevanttina sarjakuvan merkkikielen tutkimuksen vuoksi. Uskon että varsinkin digitalisoituneessa ja visuaalisesti painottuneessa nyky-yhteiskunnassa kuvan tutkiminen osana kirjallisuutta on tärkeää. Myös Kai Mikkonen toteaa liikkumaton kuvan tutkimisesta seuraavasti: ”Toisaalta liikkumattoman kuvan ja kielen suhde on jäänyt jossain määrin sivuun uudessa audiovisuaalisen kulttuurin , digitaalisen median ja hypertekstuaalisen kerronnan tutkimuksessa. (Mikkonen 2005, 9).” Yleensäkin sarjakuvaa on tutkittu vuosien saatossa verrattain vähän, Don Rosan sarjakuvia vielä vähemmän. Sarjakuvan tutkimus elää aktiivista vaihetta täällä Jyväskylän yliopistossa, joten päätin tarttua tähän tilaisuuteen tutkia Don Rosan sarjakuvaa. Seuraavissa kappaleissa esittelen lyhyesti kahden Jyväskylässä työskennelleen tutkijan töistä, jotka liittyvät myös omaan aiheeseeni.

Väitöskirjassaan *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä* (2014) Katja Kontturi käsittelee Don Rosan sarjakuvien postmodernisen fantasian piirteitä. Kontturi hyödyntää osittain samaa teoria-aineistoa, käyttäen muun muassa McCloudin sekä Eisnerin oppeja ja termejä sarjakuvan analyysistä. Kontturi tutkii myös Don Rosan aineistoa samaa metodia eli lähilukua käyttäen. Hyvin laajassa väitöskirjassaan Kontturi kuitenkin lähestyy ankkamaailmaa toiselta kantilta, tutkien esimerkiksi miten Rosa liikkuu kahden eri ulottuvuuden, fantasiamaailman (Ankkalinna) sekä aktuaalisen maailman välillä Roopen seikkaillessa ympäri maailmaa aina Afrikasta Skotlantiin. Myös hänen aineistonsa on huomattavasti laajempi, kuin mitä itse käytän tutkielmassani. Kontturin analyysin kohteena on jopa 48 Rosan piirtämää alkuperäisteosta. Hän on myös sisällyttänyt tutkimukseensa muutaman sivun mittaisen henkilökuvauksen Roopesta, kuvaillen häntä muun muassa fantastisia kykyjä omaavaksi, äärimmäisen viisaaksi ankaksi, jota seikkailijaluonteensa vuoksi voidaan verrata vaikkapa Indiana Jonesiin.

(Kontturi 2014, 124–130.) Myös tämän kuvauksen innoittamana lähden omassa tutkielmassani etsimään Roopea määrittäviä ikonisia seikkoja.

Toinen Jyväskyläläinen tutkija, Essi Varis on tutkinut juuri henkilöihahmon rakentumista käyttäen kuitenkin eri sarjakuvaromaaneja aineistonaan. Esimerkiksi tutkielmassaan *A frame of you : construction of characters in graphic novels* (2012) Varis käyttää aineistonaan angloamerikkalaista sarjakuvaa: Neil Gaimanin *The Sandman* (1988-1996), Alan Mooren ja Dave Gibbonsin *Watchmen* (1987) sekä Art Spiegelmanin *Maus* (1980-1991). Aineiston poikkeavuuden lisäksi Varis pureutuu huomattavasti syvemmälle yleiseen henkilöihahmon kuvaukseen, viittaamalla muun muassa Forsterin ja Harveyn teorioihin henkilöihahmosta. Varis mainitsee myös johdannossaan kuinka vähäistä juuri henkilöihahmon tutkiminen sarjakuvan alalla on ollut. (Varis 2012, 1-5.) Olemassa olevan tutkimuksen ja teorian vähäinen määrä antaa tutkijalle tietynlaisen vapauden näkökulman valintaan ja teorioiden käyttöön.

2. TEORIATAUSTA JA TUTKIMUSMETODI

Sarjakuvan teoriassa hyödynnän kahta alan perusteosta. Vuonna 1985 ilmestynyt Will Eisnerin *Comics & Sequential Art* (1985) sekä Scott McCloudin *Sarjakuva- Näkymätön taide* (1994) antavat minulle teorian sekä käsitteistön, joiden avulla voin tarkastella sarjakuvan merkkikieltä ja sen vaikutuksia henkilöhahmoon. Vaikka teokset ovat kirjoitettu 1990- luvulla, ovat ne vielä käyttökelpoisia, toisiaan tukevia teoksia. Näistä teorieksista saan käyttööni riittävät elementit sarjakuva-analyysin tekemiseen. Will Eisner luo teoksessaan *Comics and Sequential Art* (1985) uuden nimen sarjakuvalle, ja rakentaa pohjan sarjakuvan tutkimuksessa hyödylliselle käsitteistölle. Englanninkielinen käsite *comics* saa rinnalleen neutraalimman termin *sequential art*, tavoitteenaan erottaa termistä viittaus huumoriin. Suomen kielessä tilanne ei sinänsä vaadi muutosta, sillä sarjakuva on terminä jo ennestäänkin neutraali ja kuvaava. McCloud kirjoitti oman teoriakirjansa hyödyntäen myös Eisnerin oppeja, tavoitteenaan muun muassa kohentaa sarjakuvan väärinymmärrettyä asemaa (McCloud 1994, 2-4). Useaan kertaan palkittu *Sarjakuva- Näkymätön taide* (1994) herätti jo ilmestyessään suurta mielenkiintoa sarjakuvaharrastajien parissa, ja onkin vielä varsin sopiva teos tutkielmani teoriapohjaksi.

Johdannon ja teoriataustojen sekä -metodien esittelyn jälkeen käsittelen luvun verran kuvan ja sanan yhteyttä ennen siirtymistä itse kuvan analyysiin. Vaikka painopisteeni on kuvan ja merkistön analyysissä, koin olennaiseksi käsitellä myös tekstin merkitystä kuvalle, kuvan ja tekstin yhteistyötä sekä kuvan ja tekstin yhdistymistä toisiinsa. Tekstiosuukien tulkinnassa voin hyödyntää Scott McCloudin lisäksi suomalaisen tutkijan Kai Mikkosen teosta *Kuva ja Sana* (2005). Mikkonen (2005) on tutkinut kuvan ja sanan suhdetta eri taiteenaloilla aina kalliomaalauksista sarjakuviin. Hän hyödyntää useita eri näkökulmia kuvan ja sanan yhteyteen, hyödyntäen työkaluja laaja-alaisesti esimerkiksi semiotiikasta, kirjallisuudentutkimuksesta ja taidehistoriasta. (Mikkonen 2005, 7). Neljännessä luvussa siirryn varsinaisesti kuvan analyysiin, jonka olen jakanut neljään alalukuun, joissa käsittelen ilmeitä ja eleitä, liikettä, väriä sekä puhekuplaa ja ruutua.

Tutkimusmenetelmäni on sarjakuva-analyysi. Pyrin McCloudin ja Eisnerin teorioita hyödyntäen löytämään juuri sarjakuvalla merkityksellisiä, henkilöhahmoon liittyviä tehokeinoja. Metodina minulla toimii aineiston lähiluku. Olen valinnut tarkasteltavakseni merkityksellisiä ruutuja, joissa sarjakuvan merkkikieli toteutuu selkeästi. Liitin olennaisia kuvia myös työhöni, jotta lukijan on helppo havaita löytämäni merkkikielen seikat myös ilman lähdeaineistoa.

3. KUVA JA SANA

Kuvan ja sanan analyysivaiheen olen jakanut kahteen alalukuun. Ensimmäisessä käsittelen millä keinoin kuva ja sana ovat yhteydessä toisiinsa, ja käyn lyhyesti läpi keinoja millä tavoin sarjakuvassa kuvaa ja sanaa on yhdistetty suhteessa sarjakuvan kerrontaan. Toisessa alaluvussa käsittelyn kohteena on kuvan ja sanan sulautuminen toisiinsa. Analyysin kohteeksi pääsee graafisesti piirretty teksti, eli tässä tapauksessa ääniefektit.

3.1 Kuvan ja sanan yhteydestä

Kai Mikkonen toteaa kuvan ja sanan yhteydestä seuraavasti: ”Kuvaa ja sanaa elimelliseksi kokonaisuudeksi yhdistävässä *ikonotekstissä*, kuten sarjakuvaromaanissa tai kuvakirjassa, eri elementtien yhteistyö toimii niiden yhdessä muodostaman ”ulkopuolisen” tekijän välityksellä (sellainen on esimerkiksi kertomus, metafora, kuvataiteen kokonaiskompositio tai teoksen tulkinta). ” (Mikkonen 2005, 8.) Vaikka tutkielmassani painotan kuvallista puolta ja merkkien tuomaa lisäarvoa henkilöhaamoon, niin kuvaa ja sanaa on mahdotonta erottaa toisistaan. Sarjakuvaa lukiessa luodaan teoksesta kokonaisvaltainen tulkinta, jossa yhdistyvät kaikki teoksen elementit kuvasta sanaan ja kaikkeen muuhun mitä teos pitää sisällään. Kuva ja sana muodostavat yhdessä *interpretantin* eli tulkinnoksen, jolla tarkoitetaan merkin ja sen kohteen (kuten sarjakuvan) yhdistämistä. (Mikkonen 2005, 8.) Ei olisi siis mielekäästä tutkia pelkästään kuvaa ja sen vaikutuksia koettuun henkilöhaamoon, sillä teksti ja kuva muodostavat yhdessä kokonaisuuden jota lukija tulkitsee. Tulkinta koostuu kaikista teoksen komponenteista, enkä voi väittää pelkästään kuvallisten seikkojen välittävän tiettyä tunnetta tai toimintaa, sillä kokonaisuuteen kuuluu aina ympäröivä tarina.

Sarjakuvalla mielenkiintoinen piirre on tekstin ja kuvan sulautuminen toisiinsa. Kokonaisuudessaan sarjakuva on ikonoteksti, jossa kumpikin osapuoli välittää viestiä yhdessä. (Mikkonen 2005, 295). Kuvaa ja sanaa voidaan kuitenkin yhdistellä usealla eri

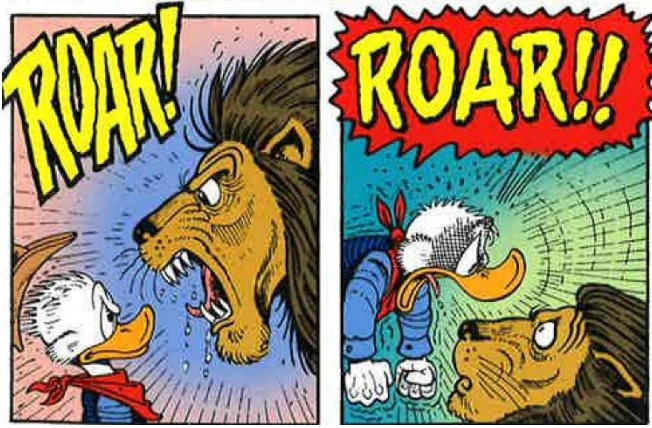
tapaa, sekä niiden viestittämää määrää vaihdella. Kuvapainotteisessa yhdistelmässä kuvat kertovat tarinaa, sanat vain lisäävät tehostetta tarinaan. Päinvastoin sanapainotteisessa tyyliässä sanoilla kerrotaan ja kuvat ovat vain maiseman luojina. Kuvat ja sanat voivat välittää yhdessä samaa viestiä jolloin käytännössä viesti toistetaan kahteen kertaan. Ne voivat joko täydentää toisiaan, tai olla täysin toisistaan riippuvaisia. Yleisin keino kuvan ja sanan yhdistämiseen on kuitenkin toisistaan riippuvainen keino, jossa kumpaakin elementtiä tarvitaan viestin saamiseksi perille. (McCloud 1994, 153-155.) Kuvassa 2 on oiva esimerkki kuvapainotteisesta tarinan etenemisestä. Ilmeiden avulla etenevää kohtausta tukee yksi ainoa sana: ”Haluan!” (Kuva 2). Kuvassa 4 taas on käytössä toisistaan riippuvainen tekniikka, jossa kuvalla ilmaistaan toimintaa Roopen keriessä lammasta (Kuva 4). Kyseisessä ruudussa myös sanalla on kuvan ohella tärkeä tehtävä toiminnan käynnistäjänä sekä ajan kulumisen ilmaisussa, eikä kumpaakaan voisi jättää pois ruudun menettämättä merkitystään.

RAET sisältää kaikkia edellä mainittuja tyyliä yhdistää kuvaa ja sanaa kerronnan apuna. Mielenkiintoni kohdistui kuitenkin yhteen jota Rosa käyttää paljon. Läpi teoksen toistuu kaava, jossa tarinaa kerrotaan puhekuplien ja tekstiruutujen kautta, joka jättää kuvalle mahdollisuuden korostaa henkilöhahmon tunnetilaa ja toimintaa. Kuten myös McCloud toteaa, kun pääpaino kerronnassa on sanoilla, voidaan kuvien avulla kokeilla kaikkea muuta (McCloud 1994, 155). Tämä seikka antaa oivan mahdollisuuden löytää lukuisia henkilöhahmoon liitettyjä kuvallisia ikoneja sekä merkkejä, tehden juuri Don Rosan teoksesta oivan tutkimuskohteen kyseiselle aiheelle.

3.2 Kuva tekstinä (efektit)

Ensimmäiseksi analyysin kohteeksi valikoitui merkit, jossa kuva ja sana ovat lähimpänä toisiaan, jopa sulautuneet yhteen. ”Sarjakuvassa kielellinen ja kuvallinen viesti voivat lisäksi limittyä toisiinsa samassa symbolisessa tilassa siten, että kielen merkit tai merkitsijät (ilmiasu) on sisällytetty kuvan merkitsijöihin tai toisinpäin.” (Mikkonen 2005, 295). Nämä sulautumiset ilmenevät selkeinten lukijalle efekteissä. Efektillä tarkoitan

tässä yhteydessä graafisesti piirrettyä tekstiä, jolla usein ilmaistaan voimakasta ääntä. Teksti on tavallisen fontin sijaan piirretty tilanteittain vaihtelevin tyylikeinoin.



(Kuva 1. ©Disney 2010, 117)

Kuvassa 1 Roope mittelee voimiaan leijonan kanssa (Kuva 1). Leijonan huutaessa ”Roar!” Roope vastaa takaisin kovemalla karjaisulla, säikäyttäen leijonan pois tolaltaan. Puhekuplan ja tavallisen fontin sijaan teksti on piirretty leijumaan ruudun sisään ilman varsinaista puhekuplaa. Väriyksellä ja ruudun ylittämällä voidaan lisäksi korostaa koetun huudon voimakkuutta. Tavallisen mustan fontin sijaan, efekteissä kyetään hyödyntämään muita värejä kuten esimerkkikuvan keltaista ja punaista yhdistelmää aggressiivisen vaikutelman luomiseksi. Tässä yhteydessä teksti ja kuva ovat sulautuneet toisiinsa ja muodostavat kokonaisuuden. Näillä piirretyillä kirjaimilla on myös helppo välittää puhekyvyttömiä eläinten äännähdyksiä, joita ei loogisesti voisi tavalliseen, puhetta ilmaisevaan puhekuplaan liittää.

Efektiiä voidaan hyödyntää pienillä muutoksilla erilaisten äänien tuottamiseen. Roopen saadessa sähköiskun, ”ZAP!” on piirretty sinisenä sekä väreilevänä (Rosa 2010, 77). Miekkaillessa syntyvien efektien ulkomuoto sen sijaan on hyvin kulmikas sekä suoralinjainen. Ukkosen jyrinästä aiheutunut ”Rumble!” efekti taas on pyöreäreunainen ja uhkaavan tummasävyisesti piirretty. (Rosa 2010, 99.) Nestettä heitettäessä kuuluva ”Splosh!” on piirretty reunoiltaan valuvaksi (Rosa 2010, 216.) Efektit ovat olennainen ja tunnistettava osa sarjakuvaa, ja yksi niistä piirteistä jotka ovat mahdollisia vain sarjakuvan maailmassa. Luonnollisesti pelkästään kirja, tai elokuva ei kykene samoilla

keinoin liittämään kuvaa ja sanaa toisiinsa. Roopen huudon merkitseminen kyseisen efektin avulla voimistaa hänen välittämäänsä viestiä ja sitä kautta kokemaansa tunnetilaa.

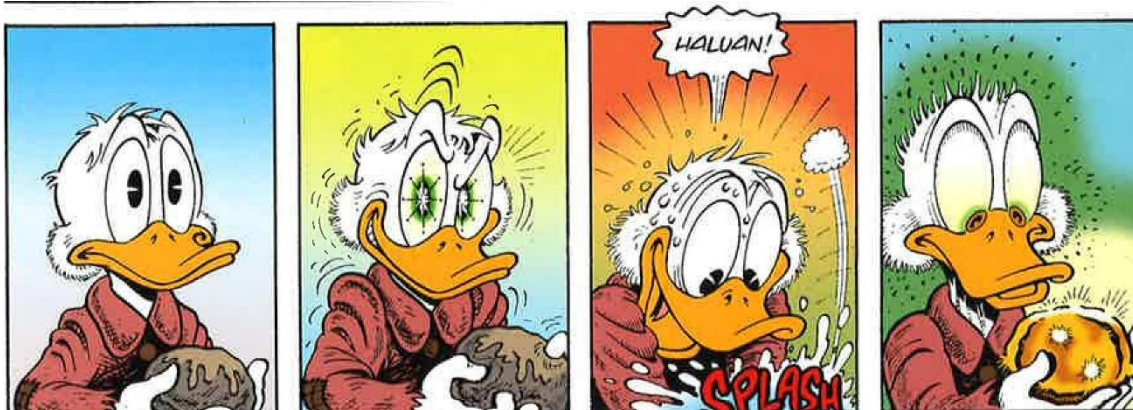
4. KUVAN ANALYYSI

Analyysivaiheen aloitan yleisellä teorialla ikonista sekä karikatyyrisestä eläinsarjakuvasta, joita seuraa itse analyysi jonka olen jakanut neljään alalukuun. Ensimmäisessä vaiheessa tutkin ilmeitä ja eleitä, josta siirryn liikkeen kuvaukseen. Kolmannessa vaiheessa keskityn väreihin, aikeinani selvittää millaisin keinoin väreillä, niin henkilön kuin taustankin, voidaan korostaa silloista henkilöhahmon tunnetilaa. Lopuksi analysoin vielä millä tavoin laajempia kokonaisuuksia, puhekuplaa ja ruutua, voidaan hyödyntää henkilöhahmosta välittyvien ajatusten ja tunnetilojen kehystenä.

Tieteen termipankki määrittelee ikonin lyhyesti merkiksi jonka suhde objektiinsa on samankaltainen, puhutaanpa sitten näyttekappaleesta, kuvasta tai vaikkapa metaforasta (Tieteen termipankki, 2018). Scott McCloud jatkaa samalla linjalla: ”– käytän sanaa ikoni tarkoittamaan mitä tahansa kuvaa, jota käytetään ilmaisemaan henkilöä, paikkaa, asiaa tai ajatusta.” (McCloud 1994, 27). Kaikessa yksinkertaisuudessaan Roope Anka on ikoninen hahmo. Silinterihattu, poskiparta, vaatteet sekä kävelykeppi muodostavat tunnistettavan hahmon, joka symboloi useille ihmisille rikkautta ja saituutta. Henkilön lisäksi ikonilla voidaan tarkoittaa merkkiä tai symbolia, joka esittää ajatusta tai käsitettä. Kaikista yksinkertaisimpana ikonina voidaan pitää kieltä, sillä kielen avulla voidaan helpoimmalla mahdollisella tavalla kuvata jotain reaali maailman asiaa tai ilmiötä. Jokainen sana on yksinkertainen ikoni, joka representoi siihen kielessä liitettyä asiaa. Yksittäiset sanat ja pilakuvamainen piirros kulkevat siis hyvin lähellä toisiaan. Sillä yhtäläillä kuin sana symboloi jotain asiaa tai ajatusta esittämättä sitä kuitenkaan visuaalisesti, niin pilakuva esittää yksinkertaisimmassa muodossaan kohteensa pyrkimättä esittämään sitä realistisesti. Tämä antaa laajemmat tulkintamahdollisuudet lukijalle kuin realistinen piirrostyylillä. (McCloud 1994, 49.) RAET onkin täynnä erilaisia ikoneja, värejä sekä korosteviivoja, sarjakuvan maailmassa toimivia tehokeinoja, joita ei kuitenkaan tavata todellisuudessa.

4.1. Ilmeet ja eleet

Aloitan analyysini ilmeistä ja eleistä: millaisia ikoneita voidaan liittää henkilön kasvoihin sekä mitä hahmon erilaiset eleet viestivät. Tunnistettavia ikoneita ja symboleita hyödyntäen taitava sarjakuvataiteilija voi manipuloida ilmeitä ja eleitä, ja jopa kertoa tarinaa kokonaan ilman tekstiä pelkästään kuvien avulla (Eisner 1993, 16). Usein tunteisiin liittyvissä kohtauksissa rajaus kohdistuu kohdehenkilön kasvoihin. Näin on myös Rosan töissä. Kasvot ovat tunnistettavin osa ihmisestä, osa joka peilaa ihmisen ajattelua ja tunteita tehokkaimmin koko vartalosta. Ihmiset ovat myös tottuneet lukemaan toisten kasvoilta ilmeitä. (Eisner 1994, 109-111.) Sarjakuvapiirtäjälle tämä antaa oivan mahdollisuuden keskittää lukijan huomio pelkästään kasvoihin ja sen ilmeisiin, varsinkin kun kyseessä on pelkistetty karikatyyrihahmo, jonka kasvoissa ei ole juuri mitään ylimääräistä normaalitilassaan. Kun tähän lähes tyhjäan palettiin lisää jonkin ilmeen tai yksityiskohdan, korostuu se entisestään, varsinkin verrattuna realistisempaan piirrostyyliin.



(Kuva 2. ©Disney 2010, 168.)

Kuvassa 2 näemme hyvän esimerkin miten sarjakuvan merkkikieli käytännössä toimii, ja miten se onnistuu välittämään lukijalle hahmon ajattelua lähes kokonaan ilman tekstiä (Kuva 2). Kohtaus esittää kuinka Roope löytää hanhenmunan kokoisen kultahipun ollessaan vielä varaton kullankaivaja. Tämä neljän ruudun mittainen rajaus Roopen kohtalon mullistavasta hetkestä sisältää suuren määrän henkilöhahmon kasvoihin liittyvää merkkikieltä, ja toimiikin hyvin ensimmäisenä analyysin kohteena.

Ensimmäisessä ruudussa pohtiva Roope tuijottaa suoraan tyhjyyteen. Mikään seikka ei esitä liikettä, ääntä tai muutakaan toimintaa. Ruutua ei kuitenkaan voi pitää turhana, vaan

se keskeyttää myös ajallisesti tarinankulun, luoden lukijalle viipyilevää tunnelmaa. Toisessa ruudussa tapahtuu ajattelussa käännekohta, ilme kääntyy ahneeseen, hampaat vilauttavaan virnistykseen. Silmien piirtotyylä muuttuu totaalisesti. Aiemmin mustina ellipseinä esitetyt pupillit ovatkin tähden malliset, symboloiden mahdollisesti kullaan kimallusta ajatusten siirtyessä rikkauksiin. Pupillien muutos on yksi sarjakuvassa yleisesti käytetyistä keinoista. Pupillien tilalle voidaan piirtää monenlaisia symboleita, jotka ovat vakiintuneet kulttuurikohtaisesti (McCloud 1994, 130-131). Tällaisia ikoneita ovat muun muassa rastit pupillien paikalla sekä dollarin merkit. Myös hahmon ulkoinen olomuoto muuttuu. Kädet tarrautuvat vielä mudan peittämään kimpaleeseen ja hartiast nousevat ylös. Liike on lisäksi kuvattu jälleen symboloivilla viivoilla, joilla samassa kuvassa luodaan myös hermostuneen henkilön hienoista liikehdintää.

Kolmannessa ruudussa sisäinen pohdinta ratkeaa ja siirrytään ajattelusta tekoihin. Hermostuneisuus ja innostuksen apuna Rosa käyttää länsimaisessa sarjakuvassa jo tutuksi tullutta symbolia, hikipisaraa. Pisaroilla ei tässä yhteydessä tarkoiteta kirjaimellisesti hikeä, vaan vakiintuneena sarjakuvan tehokeinona se ilmentää enemmän tunnetta kuin aineellista nestettä. Kun hikipisara siirtyy pois realistisesta kontekstistaan, siitä tulee symboli, muuttaen merkitystään (McCloud 1994, 130). Toki Roope myös samalla hankaa mutaa pois lohkarresta, joten pisaroiden merkitys voidaan nähdä monitasoisena. Lopulta neljänteen kuvaan on tiivistetty voimakkaiden tunteiden kirjo. Järkyttynyt, hämmästynyt Roope tajuaa hetkessä löytäneensä jotain todella arvokasta. Katse lasittuu ja pupillit muuttavat jälleen muotoaan hänen tarkastellessaan kultakimpaletta. Silmät laajenevat, kulmakarvat sekä hiuskarvat nousevat pystyyn. Myös hahmon ympärille piirretyt viivat hajoavat palasiksi, lisäten vielä vaikutelmaa usean eri voimakkaan tunteen aiheuttamasta sekaannuksesta.

Voimakkaiden sekä liioiteltujen ilmeiden lisäksi myös viivan muodolla on merkitystä. Perusilmeeltään kaarevin ja lempein viivoja piirretty Roope ilmaisee lukijalle McCloudin sanoin ”hassunkurisuutta, nuoruutta ja viattomuutta” (McCloud 1994, 126). Viivoja terävöittämällä niin ilmeessä kuin hahmoa ympäröivässä merkistössä saadaan voimistettua kyseistä tunnetilaa. Tarkemmin katsellessa myös kuvassa 2 huomataan näitä terävöitymisen merkkejä (Kuva 2). Esimerkiksi neljännessä ruudussa, jossa hiukset nousevat suoraan ylöspäin ja myös poskiparta on piirretty tuuheammaksi ja terävämmäksi. Pehmeisiin viivoihin tuo muutosta myös katkenneet tehosteviivat Roopen

ympärillä. Viivojen terävöittämisellä on korostettu Roopen järkytystä pienin, mutta huomattavissa olevin keinoin.

Ilmeiden lisäksi myös eleillä ja anatomialla voidaan korostaa haluttuja tunnetiloja. Taitavan piirtäjä kykenee ilmeitä ja eleitä yhdistelemällä kertomaan tarinaa jopa kokonaan ilman sanoja. (Eisner 1994, 111.) Vaikka tarkastelemani hahmo ei ole ihminen, niin universaalit eleet ja asennot pätevät myös Roopen eläinhahmoon, jonka voidaan kuitenkin katsoa representoivan ihmistä teoillaan ja kieltä käyttäen. Esimerkiksi kuvan 7 nyrkkiä heristävä Roope on oiva esimerkki vihan korostamisesta helposti kaikille ihmisille tunnistettavissa olevalla eleellä, nyrkin kohottamisella (Kuva 7). Kyseisessä ruudussa on havaittavissa myös intertekstuaalinen viittaus Akseli Gallen-Kallelan maalaukseen *Kullervon kirous* (1899), joka kuvaa samassa asennossa seisovan Kullervon nyrkinkohotusta ja raivoa.



(Kuva 3. ©Disney 2010, 258)

Tunnistettavia eleitä löytyy useita. Väsymystä ja vanhuutta on kuvattu sivulla 256 selkäänsä pitelevänä, huonoryhtisenä Roopena, ilon ja riemun loikkimista sivun 88 yläreunan ruudussa (Rosa 2010, 256; 88). Varsinkin teoksen loppupuolella voi huomata suuren muutoksen Roopen elekielessä. Viimeisen luvun ajan Roope kuvataan kumaraselkäisenä, sulkeutuneen kehonkielen omaavana hahmona, kunnes palaa voimiinsa ja toteakin olevansa oma itsensä jälleen (Rosa 2010, 257). Eleet kulkevat käsi kädessä tarinan ja tunnetilan kanssa läpi teoksen. Kuvasta 3 voidaan huomata, että ilmeiden lisäksi myös kehonkieli aukeaa (Kuva 3). Kädet auki levitettyinä, hieman taaksepäin nojaava hahmo muutamalla viivalla korostettuna antaa lukijalle vaikutelman iloisesta, avoimesta henkilöahmosta.

Rosa käyttääkin eri rajauksia eri kohtauksissa. Mitä vähemmän hahmon ruumiista näytetään lukijalle, sitä enemmän on lukijan tehtävänä päätellä itse hahmon elekieltä (Eisner 1993, 42). Kuvassa 2 voidaan huomata kuinka kasvoihin kohdistettu rajausta ohjaa mielenkiinnon juuri ilmeisiin ja niihin liittyviin ikoneihin (Kuva 2). Toisin kuin kuvassa 7, jossa hahmon kokonaan piirtämisellä voidaan entisestään korostaa hänen asentoa ja elekieltään (Kuva 7).

4.2. Liike

Liikkeen kuvaaminen on ollut ongelmana kuvataiteen ja varsinkin sarjakuvan historiassa alusta alkaen. Esimerkiksi elokuvassa voidaan liikettä kuvata nopeiden kuvien sarjana, mutta sarjakuvassa tarkastelun kohteena on aina yksi staattinen kuva kerrallaan. Vaikka suuri osa liikkeestä tapahtuukin ruutujen välissä, jossa lukijan rooliksi jää tulkita tapahtunut paikan muutos liikkeeksi, on olemassa myös ikoneita, joilla sitä voidaan ilmaista yhden ruudun sisällä. Ranskalainen taitelija Duchamp pyrki yksinkertaistamaan kuvassa esitetyn liikkeen idean, ja päätyi pelkkään viivaan. Henkilöön, esineeseen tai taustaan voidaan liittää näitä niin sanottuja vauhtiviivoja liikkeen tuntemisen aikaan saamiseksi. (McCloud 1994, 108-114.) Myös Rosa hyödyntää tätä yksinkertaista symbolia liikkeen esittämiseen. Esimerkiksi kuvasta 5 löytyy ilmeitä korostavia ja liikettä ilmaisevia, hahmoa ympäröiviä viivoja (Kuva 5). Nämä vauhtiviivat toistuvat lähes jokaisessa ruudussa läpi teoksen, elävöittäen ja luoden liikettä staattisiin kuviin.

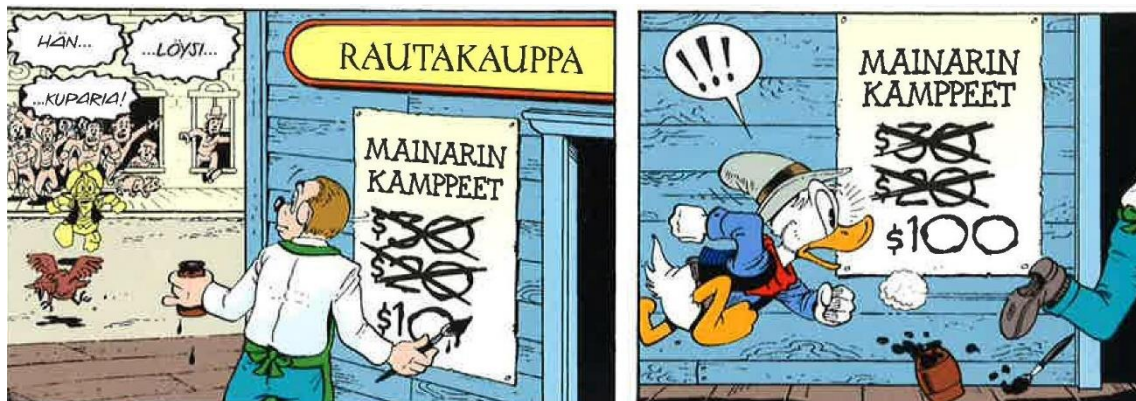


(Kuva 4. ©Disney 2010, 181)



(Kuva 5. ©Disney 2010, 88)

Toinen, sarjakuvissa harvinaisempi keino liikkeen luomiseen on monistaminen. Hahmon monistamista voidaan käyttää kun kyseessä ei ole realistinen sarjakuva. Kuvassa 4 Roopelle on piirretty viivojen lisäksi useampi pää ja kädet (Kuva 4). Eri voimakkuuksilla rajatut ja väritetyt ruumiinosat ilmaisevat paikkoja, joissa ne ovat olleet liikkeen eri kohdissa. Monistaminen ja epäselvien rinnakaiskuvien käyttäminen tehokeinona juontaa juurensa piirtäjä Gene Colaniin, joka sai idean jäljitellä hitaan kamerasulkimen aiheuttamaa epäselvyyttä liikkuvan kohteen kuvauksessa (McCloud 1994, 113). Lukijan mieleen kuva ei kuitenkaan vaikuta siltä, että hahmolla olisi monta kappaletta samaa ruumiinosaa, vaan luo vaikutelmaa hahmon nopeudesta ja tehokkuudesta, samalla ilmaisten ajan kulumista yhden ruudun sisällä. Toinen esimerkki löytyy kuvasta 5, jossa Roopen kääntyessä, hänen päänsä on piirretty kahteen kertaan samaan vartaloon (Kuva 5). Vauhtiviivojen tukemana kohtauksessa kuvataan liikettä, ja samalla myös tunteen muutosta, vihan vaihtuessa yllätykseksi.



(Kuva 6. ©Disney 2010, 79)

Kolmas ikoninen keino, yleensä juoksemiseen liitetty, on hahmon leijuminen. Esimerkiksi kuvassa 6 Roope on piirretty irti maan pinnasta (Kuva 6). Leijumiseen on kuitenkin yhdistetty sekä vauhtiviivoja, jotka kertovat hahmon liikkuvan eteenpäin, että varjo hahmon alapuolelle. Myös juoksuasennosta voidaan päätellä kyseessä olevan etenevä liike, ei paikallaan leijuminen. Liikettä voidaan siis kuvata usein ikonisin keinoin myös yhden ruudun sisällä. McCloud mainitsee kuinka taide ja valokuvat ovat totuttaneet ihmisen ajattelemaan kuvan aina yksittäisenä, pysähtyneenä hetkenä (McCloud 1994, 96). Sarjakuva poikkeaa tässäkin suhteessa muista taiteenlajeista, kyetessään ikoneita hyödyntämällä liikuttamaan henkilöahmoa pelkästään yhden ruudun sisällä.

4.3. Värit

Seuraavana käsittelyn kohteena on värit, joiden avulla tuetaan varsinkin henkilöihahmon tunteiden ilmaisua. Sarjakuvan alkuaikoina pitäydyttiin mustavalkoisissa stripeissä jo pelkästään painosyistä. Sanomalehtien painotekniikan vuoksi täytyi käyttää yksinkertaista ja selkeästi piirrettyä mustaa rajausta. Teknologian kehittyessä siirryttiin kuitenkin kolmen värin (punainen, sininen ja keltainen) päällekkäin asettelusta aina nykyajan sarjakuva-albumeihin, joissa kyetään täydempää väriskaalaa käyttämällä hyödyntämään värejä entistä tehokkaammin. (Eisner 1993, 153-155.) Huomautuksena sanottakoon, että Don Rosa ei itse ole värittänyt teostaan, vaan värityksestä vastaa yhdysvaltalainen Susan Daigle-Leach. Hän on värittänyt lukuisia Roope Ankan tarinoita, niin Rosan kuin Barksinkin piirtämiä, sekä palkittu muun muassa Will Eisner palkinnolla vuonna 1995. (Prabook 2018)

Kiinnitän huomioni pääasiassa kahteen seikkaan. Ensimmäkin millaisena vitivalkoinen anka on kuvattu väritykseltään tunteiden muuttuessa laidasta laitaan, ja toiseksi miten taustojen väritys tukee kyseisten kohtausten tunnelman luontia ja millaisen vaikutelman se mahdollisesti antaa henkilön ajatusmaailmasta ja mielentilasta. Scott McCloud toteaaakin, että väreillä on mahdollista tunnelman luomisen ja syvyyden tuomisen lisäksi luoda kokonaisia kohtauksia perustuen värien käyttöön (McCloud 1994, 190).



(Kuva 7. ©Disney 2010, 218)

Mielenlaadultaan äkkipikaisen ankan raivokohtauksiin on käytetty muutamaa selkeää tehokeinoa. Kuvassa 7 Roope on ahneuden vallassa matkalla ostamaan pilkkahintaan voodoheimon maita (Kuva 7). Siskosten ripittäessä Roope hermostuu ja hänen kasvonsa muuttuvat räikeän punaisiksi. Pelkästään Roopen kasvojen väri ei ole muuttunut vaan hän myös hehkuu punaista ja keltaista väriä. Suuttumuksen kasvaessa äärimmilleen, kasvojen väri on punainen, kellertävän kehän ympäröidessä hänen kasvojaan. Liioitellulla värien käytöllä on korostettu useaan otteeseen varsinkin vihan tunteita käyttäen juuri punertavan sävyisiä värejä.

Muitakin vihan ilmaisemiseen käytettyä värityksen keinoja löytyy. Sivun 115 alareunan ruudussa oleva Roope on kuvattu kokonaisuudessaan oranssin ja mustan sävyisenä, ympärillään liekkien muotoinen sädekehä (Rosa 2010, 115.) Kipinöitä sinkoilevasta, värikkäästä Roopesta välittyy vihaa kiehuva kuva, vaikka tekstiosuuden jättäisi lukematta. Toinen koko teoksen latautuneimmista kohtauksista löytyy sivulta 164. Suututettu ja elämänsä voimissaan oleva Roope on kahlittuna jokilaivan piippuihin. Kokonaan sinisenä väritetty hahmo punakeltaisine silmineen hehkuu lukijalle raivoa. Kellertävää taustaa vasten sininen väri toimii oivana tehokeinona, korostaen silmistä näkyvää vihaa. (Rosa 2010, 164.)



(Kuva 8. ©Disney 2010, 223)

Vihan lisäksi muitakin tunteita voidaan korostaa värityksellä. Kuvassa 8 näemme otteen, jossa Roope kamppailee itsensä kanssa moraalisesti arveluttavista ratkaisuistaan (Kuva 8). Anka on kuvattu synkässä valossa keltaiseksi sekä varjostettu voimakkaasti. Neuvoja antavat nuoruuden versiot taas ovat kirkkaan valkoisia, erottaen tietyllä tapaa nuoruuden viattomuuden ja rehellisyyden nykyhetken ahneesta minästä.

Hahmon värityksen lisäksi taustan värillä on merkitystä koettuun tunnetilaan. Kuvassa 8 tausta on täysin musta, korostaen entisestään synkkyyttä jossa Roope velloo. Tummaa taustaa käytetään useassa kohtaa muuallakin Roopen tulistuessa, esimerkiksi sivulla 185 Roopen tulistuessa jälleen kerran sisaruksilleen (Rosa 2010, 185). Tumman taustan ja synkkyuden lisäksi muilla väreillä voidaan ilmaista muita tunteita. Kuvasta 2 huomaamme taustan värin muuttuvan jokaisessa ruudussa Roopen tunteiden mukaan aina rauhallisesta sinisestä, oranssin kautta moniväriseen viimeiseen ruutuun (Kuva 2). Lähes poikkeuksetta nämä värejä korostavat ruudut, joissa taustalta katoavat kaikki muut yksityiskohdat, esittävät hahmon lähikuvassa. Häivyttämällä tausta ja liittämällä siihen kulloinkin Roopen mielentilaa esittävä väri, korostaa näkökulman keskittymistä ainoastaan hahmon tulkitsemiseen.

4.4. Puhekupla ja ruutu

Puhekuplaa käytetään visuaalisena välineenä äänen esittämiseen sarjakuvassa. Nykyaikainen puhekupla on saanut innoituksensa puhuessa suusta lähtevästä lämpimästä höyrystä, johon on ollut loogista lisätä piirrosvaiheessa tekstiä. Vaikka puhekuplian tärkein merkitys on rytmittää lukijalle puhetta oikeassa järjestyksessä, voidaan sen avulla myös heijastaa puheen laatua ja tunnetta, myös fonttia hyödyntäen. Tasaisella kuplalla ilmaistaan yleensä normaalia puhetta, pilvimäisellä kuplalla ajatuksia ja teräväreunaisella kuplalla elektronista äänilähdettä. (Eisner 1993, 26-27.) Puhekuplian roolia henkilön puheen, ajattelun ja mielentilan ilmaisussa voidaan siis pitää merkittävänä.



(Kuva 9. ©Disney 2010, 45)

RAET noudattaa enimmäkseen näitä Eisnerinkin mainitsemia kuplatyylejä. Läpi teoksen toistuvat pyöreäreunaiset kuvan 9 ensimmäisessä ja kolmannessa ruudussa nähtävät kuplat, jotka rytmittävät normaalia keskustelua henkilöiden välillä (Kuva 9). Kolmannessa ruudussa Roopen ajattelu on erotettu muiden henkilöiden keskustelusta pilvimäisellä ajatuskuplalla. Puhe- sekä ajatuskuplat ovat yleisimmät teoksessa käytetyt muodot. Kuitenkin äänenpainon muuttuessa myös kuplan muoto muuttuu. Roopen kuiskatessa kupla on piirretty katkoviivoilla (Rosa 2010, 67). Pelkät katkoviivat riittävät kertomaan lukijalle henkilöiden kuiskaavan keskenään, muuta kuvallista tai tekstuaalista viittausta ei tarvita. Äänenpainon kohotessa puhekuplan reunukset terävöityvät ja kuplaan johtava väkänen aukeaa, kuin merkinä huutamisesta, esimerkiksi kohtauksessa jossa suuttunut Roope huutaa ärtyneenä ajatuksiaan ääneen (Rosa 2010, 159).

Puhekuplat voivat sisältää muutakin kuin tekstiä, kuten symboleita (McCloud 1994, 134). Kuvan 9 keskimmäisessä ruudussa näemme nuoren Roopen päässä syntyvän ajatuksen (Kuva 9). Kyseisessä sarjakuvassa se on onnistuttu esittämään ei-verbaalisesti pienen tähtimäisen kuvion avulla, sarjakuvissa paljon käytetyn syttyvän lampun sijaan. Sivulla 11 esitetyssä ajatuskuplassa sen sijaan on väritettyä tummaa ristikkoja, jolla ilmaistaan Roopen turhautumista (Rosa 2010, 11). Tunnetilan ja tavallisen puheen lisäksi myös erilaisia ääniä on onnistuttu kuvaamaan kuplissa olevien symbolien avulla. Nuottimerkkien avulla kuvataan Roopen huoletonta lauleskelua, ja kuorsaus on merkitty tukin sahausella (Rosa 2010, 147;160). Myös kiroilusta on tullut varsinkin nuoremmalle lukijakunnalle suunnatussa karikatyyrisessä sarjakuvassa oma ikoninsa. Kiroilua kuvataan esimerkiksi merkkien: @#%! avulla puhekuplan sisällä (Rosa 2010, 161).

Puhekuplasta siirrytään laajempaan ympäröivään rajaukseen, ruutuun. RAET noudattaa sarjakuvan lukijoille tuttua nelikulmaista ruutua muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Ruutua voidaan pitää tärkeimpänä yksittäisenä ikonina sarjakuvassa. Sen tärkein tehtävä on ajan ja tilan välittäminen lukijalle, lukijan siirtyessä mielessään ruudusta seuraavaan. Ruudun leveydellä ja ruudun kokonaan pois jättämisellä voidaan säädellä lukutempoa ja saada luoda vaikutelmaa tapahtumien kestosta. (McCloud 1994, 98-103.)

Useassa kohtauksessa on havaittavissa juuri edellä mainittu ruudun puuttuminen. Esimerkiksi sivun 111 alareunassa huomataan ruudun häviävän hahmon käydessä sisäistä monologia (Rosa 2010, 111). Sama ilmiö on huomattavissa läpi teoksen. Ruudun

häivyttämällä saadaan korostettua henkilöä, hänen tunnetilaansa sekä käymäänsä ajattelua tai monologia. Samalla taustan häivyttäminen, ja korkeintaan värisävyn liittäminen henkilön taakse, korostaa entisestään sen hetkistä tunnetta tai ajatusta. Lukijalle ruudun katoaminen on myös merkinä muutoksesta lukutempoon. Tempo hiljenee ja lukijalle korostuu monologin tärkeys. Lukija ikään kuin päästetään ruutujen väliseen tyhjyyteen, aistittomaan tilaan. (McCloud 1994, 89-90.)

5. PÄÄTÄNTÖ

Kandidaatintutkielmassani tarkastelin Don Rosan sarjakuvaromaania *Roope Ankan Elämä ja teot* (2010). Tutkielmani tavoitteena oli löytää sarjakuvassa käytettyjä ikonisia merkkikielen keinoja, ja analysoida miten nämä kyseiset ikonit vaikuttavat henkilöhahmon tunteiden ja toiminnan ilmaisuun. Ennako-oletukseni oli se, että karikatyyrisen, pilapiirrosmaisena sarjakuvan henkilöhahmo on ikään kuin tyhjä paletti, johon ikoneita lisäämällä voidaan korostaa haluttua tunnetilaa, liikettä tai muuta hahmoon olennaisesti liittyvää seikkaa.

Teoksen tarkempi lähiluku toi esille useita eri kuvallisia keinoja, jotka selkeästi tukevat hahmon ilmaisua, varsinkin tunnetilaa ja toimintaa. Muun muassa ilmeisiin, liikkeeseen ja puhekupliin liitetyt kulttuurisesti tunnetut merkit uppoavat lukijan tajuntaan ilman suurempia pyristelyjä. Ilmeiden liioittelu, lukuisat ikoniset merkit, kuten muuttuvat pupillit ja hikipisarot sekä elekielen muutokset vaikuttavat yksinkertaisin keinoin hahmosta välittyvään tunnetilaan. Lisäksi nykyaikaisen sarjakuvan painannan myötä yleistynyt värien käyttö on oiva väline sarjakuvapiirtäjälle, ja –värittäjälle. Yksinkertaisina tehokeinoina värien käytöstä nousi esille esimerkiksi hahmon punasävyinen värjäytyminen sekä taustan vaihteleva kontrasti tumman ja vaalean välillä. Puhekuplien muodolla taas voidaan vaihdella henkilöhahmon puheen voimakkuutta, sekä ajattelua. Varsinaisen kuvan analyysin lisäksi käsitelin kuvan ja sanan yhteyttä. Sarjakuvissa voidaan käyttää useaa keinoa yhdistellä kuvan ja sanan suhdetta kerronnassa. Rosa käyttääkin huomattavan paljon tyyliä, jossa kerronta etenee tekstiosioissa (puhekuplissa sekä tekstiruuduissa), jättäen hänelle mahdollisuuden hahmon tunnetilan vahvistamiseen merkkien avulla. Sarjakuva kykenee myös hyödyntämään kuvan ja tekstin yhdistymistä graafisesti piirretyksi efektiksi. Tällä efektillä kyetään entisestään voimistamaan haluttua ääntä tai tunnetilaa.

Vaikka sarjakuvaa saatetaan vielä joissain konteksteissa pitää lasten viihteenä, on sen asema selkeästi nousussa taiteen alalla. Karikatyyrinen tyyli kukoistaa muuallakin kuin nuoremmille suunnatuissa eläinsarjakuvissa. Hyvinä esimerkkeinä toimii Pertti Jarlan *Fingerpori*, Joonas Rinta-Kannon *Fok_It* sekä anonyymin taiteilijan luoma *Pieruperse*.

Kaikki edellä mainitut sarjakuvat ovat tyyliältään karikatyyrisiä, uutta sarjakuvan tuulta edustavia satiirisia ja paikoin härskejäkin sarjakuvia. Nämä sarjakuvat nauttivat suurta suosiota myös sosiaalisessa mediassa, joka on oiva alusta tavoittaa ihmisiä myös muualta kuin lehtien palstoilta tai kirjallisuuden parista. Janne Vainio kirjoittaa blogitekstissään ”Sarjakuva – Yhdeksäs taide” (2018) sarjakuvakeskuksen sivuilla, miten ajattelu ja asenteet sarjakuvaa kohtaan ovat muuttuneet aikojen myötä. ”Lähtökohtaisestihan sarjakuvaa oli älymystöpiireissä arvosteltu siitä, että kaikkien muiden viihdeteollisten tuotteiden tavoin oli ”harmitonta” eikä uudenlaisiin ajatuksiin haastavaa. Nyt elettiin tilanteessa, jossa sarjakuvan samanaikaisesti pelättiin horjuttavan kaikkia perinteisiä arvoja.” (Sarjakuvakeskus 2018). Hän myös ehdottaa epäsuorasti sarjakuvien liittämistä yhdeksänneksi taiteenlajiksi perinteiseen taiteiden kaanoniin. Juuri tällaiset kirjoitukset viestivät yleisen asenteen muutoksesta. Ja miksipä ei asenne muuttuisi, kun ottaa huomioon sen mahdollisuudet kuvan ja sanan yhdistämisessä muiden perinteisten taiteiden rinnalla.

LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Rosa, Don (2010) *Roope Ankan elämä ja teot*. Helsinki: Sanoma Magazines Finland.

Painetut lähteet

Eisner, Will (1993) *Comics & sequential art*. Florida: Poorhouse Press.

McCloud, Scott (1994) *Sarjakuva, näkymätön taide*. suom. Heiskanen, J. Helsinki: Good Fellows.

Mikkonen, Kai (2005) *Kuva ja sana : kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Helsinki: Gaudeamus.

Sähköiset lähteet

Kontturi, Katja (2009) *Ankkalinnat - portti kahden maailman välillä : Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. (Viitattu 15.12.2018)

URL: <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/44805>

Prabook (2018) (Viitattu 30.11.2018)

URL: <https://prabook.com/web/susan.daigle-leach/1876670>

Tieteen termipankki (2018) *Semiotiikka: ikoni*. (Viitattu 15.12.2018)

URL: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Semiotiikka:ikoni>

Vainio, Jussi (2018) ”Sarjakuva – yhdeksäs taide?”. Sarjakuvakeskus. (Viitattu 14.12.2018.)

URL: <http://sarjakuvakeskus.fi/blogi/235-sarjakuva-yhdeksas-taide>

Varis, Essi (2013) *A frame of you : construction of characters in graphic novels*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. (Viitattu 15.12.2018)

URL: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201306071922>