

**Onnellisuus ja onnettomuus kielellisellä ja kuvallisella tasolla teoksessa**

*Roope Ankan elämä ja teot*

**Maisterintutkielma**

**Jutta Mujunen**

**Suomen kieli**

**Kieli- ja viestintätieteiden laitos**

**Jyväskylän yliopisto**

**2020**

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Mujunen Jutta Maria	
Työn nimi – Title Onnellisuus ja onnettomuus kielellisellä ja kuvallisella tasolla teoksessa <i>Roope Ankan elämä ja teot</i>	
Oppiaine – Subject suomen kieli	Työn laji – Level maisterintutkielma
Aika – Month and year toukokuu 2020	Sivumäärä – Number of pages 96 sivua
Tiivistelmä – Abstract <p>Maisterintutkielmani tavoitteena on kartoittaa, millaisia kielellisiä ja kuvallisia keinoja sarjakuviissa käytetään tunteiden ilmaisemisessa. Ensisijainen painotukseni on kielitieteellisessä analyysissä, mutta tarkastelen myös visuaalista puolta kielellisen tunneilmaisun yhteydessä. Näin ollen teen multimodaalista tutkimusta. Lisäksi paneudun tekstin ja kuvan väliseen suhteeseen tunneilmaisun näkökulmasta, eli miten niiden roolit jakautuvat emotionaalisten kokemusten välittämisessä. Tutkittavat tunteet olen rajannut onnellisuuteen ja onnettomuuteen.</p> <p>Aineistonani toimii esipuhe sekä kuusi tarinaa Don Rosan teoksesta <i>Roope Ankan elämä ja teot</i>. Poimin näistä tarinoista kaikki puhekuplissa näkyvät puheenvuorot, joissa ilmaistiin onnellisuutta tai onnettomuutta. Kielellisen analyysin pohjana käytin suhtautumisen teoriaa, jonka mukaan tunteet näkyvät kielessä toimintoina, ominaisuuksina ja kommentteina. Jaottelin puheenvuorot näihin kategorioihin, ja lisäksi nimesin tarkemmat kielelliset keinot, joita tunneilmaisussa käytettiin. Visuaalisia tunneilmaisukeinoja lähdin kartoittamaan lähdekirjallisuudessa nimettyjen sarjakuvan visuaalisten elementtien kautta, eli katsoin oliko esimerkiksi hahmon asennolla tai ruudun muodolla vaikutusta tunteiden ilmaisemiseen. Tämän jälkeen tarkastelin kuvan ja tekstin välistä suhdetta Scott McCloudin luokitteluun nojaten.</p> <p>Kielelliset tunneilmaisukeinot olivat omassa aineistossani monipuolisia. Yleisin suhtautumisen teorian kategorioista oli toiminta, eli onnellisuus ja onnettomuus näkyivät muun muassa erilaisten verbien ja vakiintuneiden fraasien kautta. Kun tunteet heijastuivat kieleen ominaisuuksina, tarkoitti se esimerkiksi adjektiivi- tai substantiivimuotoisia ilmaisuja, joilla määritettiin tekijää tai tunteen synnyttänyttä kohdetta. Kommentit olivat pääsääntöisesti interjektioita tai muita huudahduksia. Visuaalisella tasolla tunteet vaikuttivat ennen kaikkea hahmon ilmeisiin, mutta myös esimerkiksi puhekupla mukautui usein hahmon tunnekokemukseen. Kuvan ja tekstin välinen suhde oli tyypillisimmin toisistaan riippuvainen, jolloin ne välittivät yhdessä sellaisen viestin, jota kumpikaan ei kykenisi yksin välittämään. Tämä tarkoitti usein sitä, että kuva kertoi hahmon tunnetilasta ja mahdollisesta intensiteetistä, kun taas kielen pääasiallinen tehtävä oli usein taustoittaa ja perustella tunnekokemusta.</p>	
Asiasanat – Keywords multimodaalisuus, sarjakuva, suhtautumisen teoria, tunteet	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja – Additional information	

# Sisällys

<b>1 JOHDANTO</b> .....	1
<b>2 KUVA JA TEKSTI YHDESSÄ</b> .....	6
<b>2.1 Tekstin multimodaalisuus</b> .....	6
<b>2.2 Sarjakuvantutkimus</b> .....	9
<b>2.2.1 Sarjakuva tekstilajina</b> .....	10
<b>2.2.2 Teksti sarjakuvissa</b> .....	12
<b>2.2.3 Aiempi ankkatutkimus ja ankkasarjakuvat</b> .....	13
<b>3 SUHTAUTUMINEN TEKSTEISSÄ</b> .....	15
<b>3.1 Suhtautumisen teoria</b> .....	15
<b>3.2 Tunteet ja kieli</b> .....	17
<b>3.3 Tunteet kirjallisuudessa ja sarjakuvissa</b> .....	19
<b>4 AINEISTO JA MENETELMÄT</b> .....	24
<b>4.1 Aineisto</b> .....	24
<b>4.2 Menetelmät</b> .....	25
<b>5 ANALYYSI</b> .....	31
<b>5.1 Ilo kielellisellä tasolla</b> .....	33
<b>5.2 Ilo visuaalisella tasolla</b> .....	42
<b>5.3 Kiintymys kielellisellä tasolla</b> .....	46
<b>5.4 Kiintymys visuaalisella tasolla</b> .....	52
<b>5.5 Kurjuus kielellisellä tasolla</b> .....	55
<b>5.6 Kurjuus visuaalisella tasolla</b> .....	61
<b>5.7 Vastenmielisyys kielellisellä tasolla</b> .....	66
<b>5.8 Vastenmielisyys visuaalisella tasolla</b> .....	73
<b>5.9 Kielen ja kuvan tapa yhdistyä tunneilmaisussa</b> .....	79
<b>6 PÄÄTÄNTÖ</b> .....	85
<b>LÄHTEET</b> .....	91

# 1 JOHDANTO

Ankkatarinat ovat monelle tuttuja jo lapsuudesta. Postilaatikkoon kolahtanut sarjakuvalehti on saattanut olla jopa koko viikon kohokohta, kun on jälleen päässyt osalliseksi Akun, Roopen ja muiden tuttujen hahmojen seikkailuihin. Ajan saatossa hahmojen ja tarinoiden vetovoima ei ole kadonnut minnekään, sillä tänä päivänä Aku Ankka -lehti tavoittaa viikoittain jopa yli puoli miljoonaa suomalaista lukijaa, ja innokkaimmat lukijat ovat 7-54 -vuotiaita (Mediakortit.fi). KMT:n lukijamittauksen mukaan Aku Ankka onkin Suomen kolmanneksi luetuin aikakauslehti – sen ohi menevät ainoastaan Pirkan ja Yhteishyvän ilmaiset asiakaslehdet, joten Aku Ankka on suosituin tilattavissa oleva yksittäinen lehti (KMT 2018). Suosiota ja erilaisista ihmisistä koostuvaa lukijakuntaa voi kenties selittää sarjakuvan luonteella. Tekstilajin kuvallisuus ja vähäinen tekstin määrä saattavat viehättää niitä lukijoita, joita pelottaa tarttua pelkästä tekstistä koostuvaan romaaniin. Sarjakuvan visuaalisuus tarjoaa myös itsessään esteettisen kokemuksen. Toisaalta olisi väärin verrata sarjakuvaa lasten kuvakirjaan ja väittää, että kyseessä olisi aina kevyttä viihdettä, sillä tekstilajin sisälle mahtuu hyvin erilaisia alalajeja, jotka voivat mennä jo hyvinkin vakaviksi. Myös ankkatarinoissa on toisinaan esillä suuria ja vaikeitakin teemoja, ja tarinat ottavat omalla tavallaan osaa ajankohtaisiin ilmiöihin, kuten esimerkiksi laittamalla tutut hahmot painimaan ilmastoasioiden kanssa.

Vaikka sarjakuvat sijoittuvat fiktiiviseen todellisuuteen, reaali maailma heijastuu siinä tavalla tai toisella. Esimerkiksi Carl Barks pyrki yhdistämään fiktiiviset ankkatarinat reaali maailmaan tarinoidensa ympäristön kautta (Andrae 2009: 271). Näiden kytkösten kautta lukija pystyy samaistumaan tarinoissa esiintyviin hahmoihin ja heidän elämäänsä, ja kenties jopa kehittymään itse sitä kautta. Kirjallisuus tarjoaa siten aina hyvän mahdollisuuden esimerkiksi tunteiden käsittelylle (Kainulainen 2016: 145). Sarjakuvassa tunteita kuvataan sekä kielellisellä että kuvallisella tasolla. Koska kuvan on sanottu olevan tekstiä kiinteämmässä yhteydessä emotionaaliseen puoleemme (Herkman 1998: 48), sarjakuva saattaa vaikuttaa tunnepuoleemme pelkkää tekstiä enemmän. Kun kuva ja sana pääsevät toimimaan yhdessä, viesti välittyy varmemmin ja kenties voimakkaammin. Näin ollen voitaneen sanoa, että on aivan perusteltua yhdistää kielentutkimus, sarjakuvantutkimus ja tunteiden tutkimus, kuten aion maisterintutkielmassani tehdä. Perehdyn työssäni ankkatarinoitsija Don Rosan teokseen *Roope Ankan elämä ja teot* (2016), ja tarkoitukseni on aineiston kautta havainnoida tunteiden kuvausta sarjakuvissa.

*Roope Ankan elämä ja teot* on elämäkerrallinen kokoelma tarinoista, jotka avaavat Roopen nuoruusvuosia ja elämää ennen maailman rikkaimman ankan tittelin saavuttamista (Rosa 2016). Roope Ankan oli alun perin tarkoitus jäädä vain kertakäyttöiseksi hahmoksi. Carl Barks loi Roopen

*Joulu Karhuvuorella* -tarinaansa varten, koska tarinan juoni tarvitsi sitä. Barksin tarinassa Roope esitettiin hyvin litteänä hahmona: hän oli saita ja huonokuntoinen vanhus, joka käyttäytyi ilkeästi Akua ja ankanpoikia kohtaan. Lukijan haluttiin pitävän Roopea nimenomaan temperamenttisena kitupiikkinä. (Kontturi 2014: 124.) Joissain alkuaikojen Roope-tarinoissa hahmo saattoi toimia vain alullepanijan roolissa lähettämällä Akun ja ankanpojat seikkailemaan, mutta hän itse jäi pelkurina pois retkiltä. Myöhemmin hahmo sai kuitenkin vakinaisen paikan tutusta hahmokavalkadista, koska Aku tarvitsi uuden vastaparin itselleen. Roopen hahmo muuttui tässä yhteydessä äkkipikaisempaan suuntaan, joskin hahmoon alkoi vähitellen tulla myös pehmeämpiä piirteitä ja empaattisuutta. (Ronkainen 2000b: 19–24.)

Nykypäivän Roope Anka on kehittynyt aiempaa monipuolisemmaksi hahmoksi, eikä Barksin alkuperäisestä Roopesta ole enää jäljellä muita piirteitä kuin rikkaus, ahneus ja kiintymys rahaa kohtaan (Ronkainen 2000b: 25). Esimerkiksi Don Rosa liittää Roopen hahmoon kovan työn, seikkailut sekä rahojen merkityksen. Erityisen tärkeitä Rosan Roopelle ovat konkreettiset rahat, joita tämä voi koskettaa, ja joihin hän voi rahasäiliössään sukeltaa. Silti Roope on Rosalle ennen kaikkea seikkailija. (Kontturi 2014: 125.) Tämä on helposti huomattavissa Rosan Roope-tarinoissa, jotka rakentuvat usein aarteenetsinnän ympärille. Roope on valmis matkustamaan minne vain määränpään olosuhteista ja haasteista riippumatta, jos löytöretken palkkiona on mahdollisuus saada jokin uusi arvoesine tai muinainen aarresaalis haltuun. Roopea voisi kuvata seikkailunhaluiseksi, mutta taustalla vaikuttaa myös hänen rahanhimonsa. Hän näkee kaiken mahdollisen keinona rikastua, ja esimerkiksi luonto on Roopelle pelkkä apuväline matkalla kohti rikkauksia (Andrae 2009: 283). Tällaiset piirteet tulevat hyvin esiin omassa tutkimusaineistossani, jossa Roope seikkailee ympäri maailmaa toivoen vielä joskus rikastuvansa. Rosan näkemys Roopesta on kuitenkin vain yksi monien muiden joukossa (Kontturi 2014: 124). Jokaisella kirjoittajalla ja piirtäjällä on oma Roopensa, josta he kertovat. Eri piirtäjät saattavat korostaa erilaisia puolia hahmosta tai tuoda esiin jotain sellaista, jota muut eivät huomioi ollenkaan. Myös lukija rakentaa oman versionsa hahmosta lukiessaan tarinoita (McCloud 2006: 58).

Koska teos kuvaa Roope Ankan kasvutarinaa hänen matkallaan maailman rikkaimmaksi ankaksi, aineisto tarjoaa loistavan mahdollisuuden tarkastella myös sitä, kuinka yksittäisen hahmon tunteiden ilmaisu vaihtelee. Vaikka tarkastelen tutkimuksessani kaikkien tarinoissa esiintyvien hahmojen onnellisuuden ja onnettomuuden tunteita, voidaan aineiston pohjalta havainnoida myös Roopen tunneilmaisua hänen eri elämänvaiheissaan. Rahaa pidetään usein Roopen elämän keskipisteenä ja lämpimien tunteiden pääasiallisena kohteena (Kontturi 2014: 125), mutta millaisia tunteita hän esittää esimerkiksi perhettään kohtaan? Tämä näkökulma ei ole varsinaisesti ole tutkimukseni keskiössä, mutta aineiston luonteen vuoksi teema nousee esiin, ja tulen sitä jossain määrin käsittelemään osana analyysityötäni.

Ensisijaisesti tutkimukseni fokuksessa on tunteiden ilmaiseminen kielellisellä tasolla. Haluan selvittää, millaisia kielellisiä keinoja tunteiden ilmaisussa käytetään, ja vaihtelevatko ne mahdollisesti eri tunteiden välillä. Sarjakuvan kielellisiä keinoja tutkittaessa täytyy kuitenkin huomioida, että kielentutkimus ja sarjakuvantutkimus ymmärtävät kielen eri tavoin. Kielentutkimuksessa kieltä voidaan lähteä määrittelemään esimerkiksi kieliopin, sanaston ja vuorovaikutuksen kautta (Dufva & Nikula 2010). Sarjakuvassa kieli ei kuitenkaan ole vain tämän käsityksen mukaista kieltä, vaan tekstilajiin sisällytetyt merkitykset välittyvät tekstin ja kuvan yhteistyönä. Lisäksi on huomattava, että puhutun kielen piirteille on jouduttu etsimään vaihtoehtoisia toteutusmalleja, jotta sarjakuvan lukija voi ymmärtää esimerkiksi hahmon mahdolliset äänenvoimakkuuden vaihtelut. Kaksiulotteisessa ja äänettömässä maailmassa tämä tarkoittaa usein kielen ominaisuuksien muuttamista visuaaliseen muotoon. (Herkman 1998: 42.) Koska nämä kaksi tutkimusalaa yhdistyvät omassa tutkielmassani, olen pyrkinyt löytämään tasapainon näiden kahden kielikäsitteen välillä. Työni kielitieteellisen painotuksen vuoksi pohjaan kielen määritelmän kielentutkimuksen linjauksiin, mutta ymmärrän sarjakuvantutkimuksen tavoin kielen funktioita mukailevat visuaaliset elementit osana kielenkäyttöä.

Apunani kielen analysoinnissa käytän suhtautumisen teoriaa. Suhtautumisen teoria tunnistaa kolme suurta tunneryhmää, jotka koostuvat tunnevastapareista: onnettomuus ja onnellisuus, epävarmuus ja varmuus sekä tyytymättömyys ja tyytyväisyys (Martin & Rose 2003: 60–61). Näistä tunteista aion keskittyä onnettomuuden ja onnellisuuden muodostamaan tunnepariin. Tarkoitukseni on etsiä tekstistä tunneilmaisukeinoja ja luokitella niitä suhtautumisen teoriaan nojaten. Tämän lisäksi pyrin aineistolähtöisesti nimeämään mahdollisimman tarkasti ne kielelliset piirteet, joiden avulla tekstissä rakennetaan emotionaalisia kokemuksia.

Valitsemani aineisto on käännösteos, joten en työssäni pysty tarkastelemaan Don Rosan omaa tekstiä, vaan kieleen kohdistuvat havaintoni pohjautuvat suomennokseen. Teoksen tarinoiden suomennoksista on vastannut Jukka Lindfors, lukuun ottamatta yhtä tarinaa, jonka suomennos on Markku Saarisen käsialaa. Koska eri kääntäjien tavat käyttää kieltä alkuperäisen tekstin vivahteiden säilyttämiseksi voivat erota toisistaan hyvinkin paljon, olen koonnut aineistoni Jukka Lindforsin suomentamista tarinoista. Näin olen saanut eliminoitua tekstin tuottajasta johtuvat erot ilmaisutavoissa, ja voin keskittyä nimenomaan siihen, kuinka tekstissä ilmaistaan tunteita.

Koska tekstilajina on sarjakuva, tekstin visuaalisuutta ei voi täysin ohittaa ilman, että jotain olennaista jäisi pois. Sarjakuvassa kuva ja sana toimivat aina yhdessä (McCloud 1994: 135). Ne voivat toimia yhdessä toisiaan vahvistavina elementteinä, tai vaihtoehtoisesti ne voivat välittää aivan päinvastaisia viestejä. Näin olen aion tehdä puhtaasti kielitieteellisen tutkimuksen sijasta multimo-  
daalista analyysia ja tarkastella tekstin ja kuvan yhteistoimintaa tunneilmaisussa. Tarkoitukseni on

kartoittaa niitä visuaalisia keinoja, joita kielellisen tunneilmaisun yhteydessä esiintyy, sekä havainnoida kuvan ja tekstin välistä suhdetta emotionaalisten kokemusten välittämisessä. Vaikka tutkimukseni lähestyy aihetta ensisijaisesti kielitieteellisestä näkökulmasta, aineiston vuoksi myös kirjallisuudentutkimus ja erityisesti sarjakuvantutkimus ovat työni kannalta tärkeitä tutkimussuuntauksia. Kuvan analysointia varten olen kehittänyt analyysikehikon nojaten nimenomaan aiempaan sarjakuvantutkimukseen.

Visuaalisuuden tarkastelu juuri Don Rosan sarjakuvissa voi tuottaa erilaisia tuloksia kuin jonkun toisen piirtäjän kohdalla, sillä Rosa tunnetaan ankkasarjakuvamaailmassa yksityiskohtaisena piirtäjänä. Sarjakuvien esittämistapa on usein enemmän tai vähemmän pelkistävä, ja yksityiskohdilla pyritään lähinnä korostamaan jonkin asian tärkeyttä (McCloud 1994: 44). Rosa rikkoo kuitenkin näitä perinteitä piirtämällä niin taustan kuin hahmotkin hyvin tarkasti, minkä vuoksi hänen tarinoissaan voi nähdä merkityksellisyyttä joka puolella. Ensinnäkin Rosalla on tapana upottaa tarinoihinsa todenmukaisia faktoja ja aitoja esineitä – jopa todellisia historiallisia merkkihenkilöitä, joita esiintyy myös tässä Roope Ankan elämäkertateoksessa. Toisekseen sarjakuvaruutujen taka-alalla voi näkyä tai tapahtua jotain, mikä ei millään tavalla liity etualalla näkyvään tilanteeseen: kaksi sivuhenkilöä voi esimerkiksi aloittaa kiivaan tappelun. Tällaiset yksityiskohdat ovat osa Rosan huumoria, joka on myös yksi hänen tunnusomaisista piirteistään. Kielellisellä tasolla Rosan huumori näkyy muun muassa hänen värikkäissä sanavalinnoissaan. Tämän tutkimuksen aineistona oleva teos ei koostu puhtaista vitsisarjoista, mutta huumori kulkee siitä huolimatta Rosan tyyliä mukana.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Millaisin kielellisin keinoin onnea ja onnettomuutta kuvataan?
2. Millaisia visuaalisia keinoja kielellisen tunneilmaisun yhteydessä käytetään?
3. Millainen suhde tekstillä ja kuvalla on tunneilmaisun välittämisessä?

Sarjakuva on suosittu tekstilaji, joka tavoittaa hyvin monenlaisia lukijoita. Jo minkä tahansa laajan joukon suosiman tekstin tutkiminen on perusteltua (Herkman 1998: 11–12), ja kielitieteen saralla sarjakuvia onkin jo tutkittu jonkin verran. Fokuksessa on useimmiten ollut huumori ja kielellinen leikittely (esim. Vilenius 2010, Ritvanen 2009) tai erilaiset kielimuodot kuten murteellisuus (esim. Haikarainen 2004). Tunteiden kuvausta on saatettu käsitellä satunnaisissa sivulauseissa, kun muita havaintoja on esitelty tai päätelmiä on perusteltu esimerkiksi hahmon persoonan tai toiminnan kautta. Heikki Ruponen (2007) on omassa viestintätieteiden maisterintutkielmassaan mennyt pintaa syvemmälle tutkiessaan Aristoteleen tunneteorian pohjalta sarjakuvahahmojen tunteiden representointia Viivi ja Wagner -sarjakuvastripteissä. Toinen sarjakuvien tunneilmaisuuksiin keskittyvä tutkimus on

Tomi Setälän (2016) maisterintutkielma, joka on tämän työn tavoin keskittynyt tunteiden esittämiseen nimenomaan Don Rosan *Roope Ankan elämä ja teot* -teoksessa. Setälän näkökulma on kuitenkin täysin erilainen, ja tutkimuksen keskiössä on kuvallinen ilmaisu kognitiivisen metaforateorian pohjalta. Hän on muun muassa etsinyt niitä visuaalisia keinoja, joilla on kuvattu pelkoa, ylpeyttä ja vihaa. (Setälä 2016: 3–4.) Koska vihan tunne sisältyy myös omaan tutkimukseeni, saan näiltä osin tukea ja vertailupohjaa Setälän työstä. Täysin päällekkäisestä ja toisiaan toistavasta tutkimuksesta ei kuitenkaan ole kyse, sillä oma tutkielmani keskittyy laajemmin onnellisuuden ja onnettomuuden tunteiden kuvaamiseen. Lisäksi painotan omassa työssäni tunneilmaisua kielellisellä tasolla, kun taas Setälä käsittelee aineistoa ennen kaikkea visuaalisuuden näkökulmasta.

Kielitieteellisestä näkökulmasta lähimmäksi omaa aihettani menee Tuija Heiskasen (2013) suomen kielen maisterintutkielma *Yksilöllinen kieli arvoyhteisössä: tunteiden ja arvottamisen ilmaisu henkilökohtaisissa kirjoituksissa*. Vaikka hän perehtyy tutkimuksessaan aivan toisenlaiseen tekstilajiin, tapamme havainnoida kieltä suhtautumisen teoriaa soveltaen ovat keskenään samankaltaiset. Kieli heijastelee tunteitamme ja ajatuksiamme, halusimme sitä tai emme. Heiskasen (2013: 57–58) tutkimuksessa selvisi, että kirjoittajat käyttivät monipuolisesti erilaisia keinoja tunteidensa ilmaisussa – joskus tämä saattoi tosin ilmetä epäsuorasti esimerkiksi arvottamisen kautta – mutta samanaikaisesti kirjoittajat ovat saattaneet hieman pelätä joidenkin tunteidensa näyttämistä, vaikka tutkimukseen annetut tekstit ovatkin olleet anonyymejä. Tunteet ja kielitiede ovat muutenkin yhdistyneet jonkin verran aiemmissa tutkimuksissa. Tunneperusteista ja affektiivista kieltä on tarkasteltu monissa eri konteksteissa, kuten sota-ajan kirjeissä (esim. Ek 2017) ja kaunokirjallisissa teksteissä (esim. Pesola 2016, Karilainen 2007). Lukuisissa tutkimuksissa tunteet ovat kuitenkin tavalla tai toisella läsnä esimerkiksi muiden havaintojen perustelun kautta, mikä kertoo tunteiden ja kielen välisestä vahvasta yhteydestä.

Sarjakuvia on aiemmin tutkittu myös kriittisen pedagogiikan näkökulmasta, jolloin on pohdittu sarjakuvien antia opetus- ja kasvatusalalla (Herkman 1998: 16–17). Oma tutkimukseni voidaan osittain linkittää tähän näkökulmaan, sillä sekä kuvaa että perinteistä tekstiä yhdistelevä sarjakuva soveltuu esimerkiksi äidinkielen ja kirjallisuuden opetukseen muun muassa esimerkkinä multimodaalisesta tekstistä, vaikuttamismahdollisuuksista tai argumentaatiokeinoista. Tunnetaidot ovat myös osa Perusopetuksen opetussuunnitelmaa (POPS 2014: 21–22), ja sarjakuvien kautta oppilaat voivat kehittää omia tunnetaitojaan, sillä lukukokemuksen kautta voi tulla tietoiseksi erilaisista tunteista sekä niiden aiheuttajista (Kainulainen 2016: 145). Lisäksi kuva ja teksti tarjoavat erilaisille oppijoille erilaisia asioita, joihin tarttua. Sarjakuvissa asiat esitetään hyvin usein voimakkaasti karrikoiden (McCloud 1994: 36–37), joten myös nuorten lasten on helpompi tunnistaa sarjakuvahahmojen kulloinenkin tunnetila.



## 2 KUVA JA TEKSTI YHDESSÄ

### 2.1 Tekstin multimodaalisuus

Kuvan ja kielen välisestä yhteydestä kertoo kirjoitetun kielen syntyhistoria, joka on lähtenyt liikkeelle kuvista. Ensimmäiset sanat ovat olleet tarkoitteitaan ilmentäviä kuvia. Ajan kuluessa nämä esittävät kuvat ovat muuttuneet abstrakteiksi ja äänteitä kuvaaviksi merkeiksi. Kieli on ollut väline, jonka avulla on pystytty kuvaamaan näkymätöntä maailmaa ja puhumaan muun muassa tunteista ja filosofiasta. Vastaavasti kuva keskittyi vangitsemaan kaiken näkyvän juuri sellaisena kuin se näyttäytyi. 1800-luvulla kuva ja kieli alkoivat saada vaikutteita toisiltaan, ja ilmaisutapojen tarkoitusperät muutuivat: esittävät kuvat tavoittelivat abstrakteja ulottuvuuksia ja kielessä siirryttiin metaforista koruttomampiin ja puhekielisempiin ilmaisutapoihin. (McCloud 1994: 142–147.)

Kieli on harvoin pelkkää kieltä, vaan merkityksien rakentamiseen liittyy muitakin elementtejä eli moodeja. Tällaisia moodeja voivat olla esimerkiksi eleet, tilankäyttö ja asettelu. (Scollon & Levine 2004: 1–2.) Moodien määrittely ei kuitenkaan aina ole yksiselitteistä, vaan valittu näkökulma ratkaisee, millaisiin luokkiin moodit on mielekästä jakaa. Joissain yhteyksissä voi esimerkiksi riittää puhuminen kuvista, kun taas toisinaan voi olla olennaista käsitellä maalauksia ja valokuvia omina moodeinaan. Useamman viestintäkeinoon eli moodin ollessa aktiivisena voidaan puhua multimodaalisuudesta. (Bateman, Wildfeuer & Hiippala 2017: 7, 113.)

Multimodaalisuudella tarkoitetaan siis moniaistillista tiedon käsittelyä. Tutkimussuuntauksena se edustaa sosiosemiotikkaa eli semiotiikan ja sosiolingvistiikan risteymää, joka keskittyy tutkimaan erilaisten merkkien sosiaalisia konventioita, käyttökonteksteja sekä niiden määräytyneisyyttä vuorovaikutustilanteissa. Multimodaalisuuden yhteydessä puhutaan usein affordansseista eli tarjoumista, joita erilaiset merkkijärjestelmät tarjoavat. Jokaisella järjestelmällä on omat vahvuutensa, joiden avulla se pystyy välittämään erilaisia merkityksiä kuin jokin toinen järjestelmä. Näin ollen viestin välitykseen käytettävää merkkijärjestelmää tai moodia valitessa on olennaista tiedostaa, mitä halutaan sanoa ja millaista viestikanavaa siihen käytetään. Tekstilajilla voi olla vaikutusta siihen, minkälainen rooli kullakin moodilla on tekstin tulkinnassa. (Mikkonen 2012: 296–297, 301.)

Moodit ovat usein hyvin kompleksisia. Yksi moodi vaikuttaa toiseen, ja siten myös viestin ymmärrettävyys ja merkitys saattavat olla riippuvaisia moodien yhteistoiminnasta. (Bateman ym. 2017: 114.) Moodit voivat joko tukea tai heikentää kielellisesti välitettyä viestiä. Mikäli kielenkäyt-

täjä sanoo olevansa tyytyväinen, mutta hänen kasvonsa ovat kurtussa ja kädet puuskassa, viestin vastaanottaja alkaa väistämättä epäilemään puhujan sanojen todenperäisyyttä. Sen sijaan hymy ja nyökyttelevä pään liike tukevat viestiä.

On olemassa kolme perusmoodia, joita ihminen käyttää usein kuvatessaan asioita: äänten luominen (esim. puhe), kehon liikuttaminen (esim. kehonkieli) ja visuaalinen representointi (esim. kirjoitettu kieli, kuva). Kun jokin näistä viestintäkeinoista nojaa sääntöihin ja toimii jatkumona, voidaan puhua kielestä. Kirjoitettua kieltä ja kuvaa voisi pitää tasavertaisina kielen ilmentyminä, sillä niiden toimintamallit ovat hyvin lähellä toisiaan. Ensinnäkin kuvan on noudatettava tiettyjä periaatteita, jotta katsoja voi ymmärtää välitetyn viestin – toisin sanoen kuvan on jäljiteltävä kohdettaan oikein. Myös kuvassa voi olla kielivirheitä, mikäli viivat eivät kuvaa realistisella tavalla kohdetta tai sen ominaisuuksia. Näiden kuvallisten kielivirheiden takia esimerkiksi kohteen mittasuhteet tai raajojen liikesuunnat voivat olla mahdottomia. Kuvien viivoja voisi verrata foneemeihin, sillä ne ovat pienimpiä merkityksen kannalta olennaisia kuvan osia. Viivoista ja pisteistä eli grafeemeista muodostuu sanan tapaisia muotoja ja hahmoja, joista tulee yhteen liitettyinä lauseita vastaavia kokonaisia kuvia. (Cohn 2012: 6–10.)

Kress ja van Leeuwen (2006) ovat kehittäneet systeemis-funktionaaliseen kielioppiin pohjautuvan visuaalisen kieliopin, jonka tarkoituksena on jäsentää juuri näitä kuvien ominaisuuksia, joita voidaan verrata kirjoitetun ja puhutun kielen kielioppeihin. Monenlaisen visuaalisen aineksen tulkitaan sopiva teoria nostaa esiin kuvien funktionaalisen luonteen, sillä myös kuvilla on aina jokin tarkoitus. Hallidayn systeemis-funktionaalisisessa kieliteoriassa on kolme metafunktiota, joille Kress ja van Leeuwen ovat kehittäneet omat vastineensa: representaatio, vuorovaikutus sekä visuaalinen muoto ja sommittelu. Nämä metafunktiot vaikuttavat kuvissa yhdessä, ja on tärkeää, että kuvat ymmärretään tekstin tavoin sosiaalisina, poliittisina ja kommunikatiivisina merkkeinä, eikä keskitytä liikaa vain kuvien esteettisyyteen. Kuvallinen ja kielellinen merkkijärjestelmä voivat yhdistyessään muodostaa multimodaalisen kokonaisuuden, joka saattaa sisältää jopa ristiriitaisia viestejä. (Kress & van Leeuwen 2006: 15, 20.) Tämän vuoksi on tärkeää, että multimodaalisessa tutkimuksessa huomioidaan jokainen moodi. Näin saadaan selville kokonaiskuva niistä merkityksistä ja viesteistä, jotka sisältyvät aineistoon.

Hyödynnän tässä tutkielmassani osittain visuaalista kielioppia, kun analysoin sarjakuvan kuvallista puolta ruudun sisäisen sommittelun sekä kuvakulman ja rajauksen osalta. Kress ja van Leeuwen ovat hyödyntäneet teoriassaan sommitteluun liittyen Edward Hallin (1966) luomaa jaottelua näkymättömistä rajoista, jotka määrittävät, kenet päästämme millekin etäisyydelle itsestämme. Läheinen henkilökohtainen etäisyys tarkoittaa hyvin pientä etäisyyttä, jonka sisällä toista ihmistä voi

pidellä tai häneen voi tarttua. Tälle etäisyydelle pääseminen edellyttää hyvin intiimiä ja läheistä suhdetta. Kaukainen henkilökohtainen etäisyys on sekin varattu läheisille, joiden kanssa jaetaan henkilökohtaisia asioita, mutta pidetään silti hieman etäisyyttä. Fyysisellä tasolla tämä tarkoittaa sitä, että henkilöiden sormenpäät voisivat hipaista toisiaan – rajan ylittäminen voisi johtaa lähestyttävän ihmisen puolelta aggression ilmaisuun. Kaukainen sosiaalinen etäisyys estää fyysisen kosketuksen juuri ja juuri. Tähän piiriin kuuluvien ihmisten kanssa ei enää jaeta henkilökohtaisia asioita, vaan kanssakäyminen on arkisempaa. Kaikkein etäisin raja on julkinen etäisyys, joka kattaa alleen kaikki kaukaista sosiaalista etäisyyttä suuremmat etäisyydet. Tällä etäisyydellä tapahtuva vuorovaikutus on hyvin virallista tai tuntemattomien ihmisten välistä. On kuitenkin syytä muistaa, että etäisyyksien määrittely on kulttuurisidonnaista, mutta teoria antaa kuitenkin yleistettävän pohjan etäisyyksien havainnoimiseen vuorovaikutuksen näkökulmasta. (Kressin & van Leeuwenin 2006: 124–125 mukaan Hall 1966.) Omassa työssäni käytän tätä jaottelua apuna emotionaalisen toiminnan perustelemisessa, eli tukena joko odotuksenmukaisille etäisyyksille tai voimakkaasta tunnekokemuksesta johtuvalle yllättävälle sommittelulle.

Kuvakulmien ja rajauksen analysoinnissa hyödynnän visuaalisen kieliopin käsitteitä subjektiivinen ja objektiivinen kuva. Subjektiivisella kuvalla tarkoitetaan rajattua kuvaa, joka kuvaa tilanteen vain tietyistä näkökulmista. Objektiivinen kuva taas kertoo enemmän koko tilanteesta antaen yleiskatsauksen tapahtuneeseen. (Kress & van Leeuwen 2006: 130.) Tunneilmaisun näkökulmasta nämä käsitteet ovat relevantteja, sillä tiukasti rajatuissa subjektiivisissa kuvissa tunteelle annetaan enemmän tilaa, kun taas objektiivisissa kuvissa hahmon ilmaisema tunne voi jäädä muiden tapahtumien jalkoihin.

On tärkeää pitää mielessä, että visuaalinen kieli on kulttuurisidonnaista siinä missä puhuttu ja kirjoitettu kielikin. Sarjakuvamaailmasta voidaan nostaa havainnollistavia esimerkkejä, sillä muun muassa japanilaisen ja amerikkalaisen sarjakuvan kuvakielet poikkeavat toisistaan yllättävän paljon. (Cohn 2012: 6.) Sarjakuva on myös hyvä esimerkki multimodaalisuuden toteutumisesta, sillä siinä esiintyy runsaasti erilaisia merkitysjärjestelmiä. Siinä missä perinteisessä kaunokirjallisessa romaanissa sivu ja tila eivät oikeastaan liity viestien välittämiseen, sarjakuvassa niillä on hyvin tärkeä rooli merkitysten rakentamisessa (Mikkonen 2012: 303). Omassa työssäni keskeisimpiä päämoodeja ovat kuva ja teksti, ja aion paneutua juuri näiden kahden moodin analysointiin. Nämä kaksi päämoodia jakautuvat kuitenkin vielä pienempiin osiin, jotka tulevat esille myöhemmin. Seuraavaksi aion esitellä tarkemmin sarjakuvantutkimuksen kenttää sekä sarjakuvaa tekstilajina, jossa yhdistyy erilaisia kielellisiä ja visuaalisia moodeja. Luvussa 2.2.1 tuon esiin sarjakuvan tyypillisiä piirteitä, jotka havainnollistavat tekstilajin monenlaisia merkkijärjestelmiä.

## 2.2 Sarjakuvantutkimus

Sarjakuvantutkimus on vielä kehittyvä tutkimusala. Yksi selitys tähän voi löytyä siitä, että sarjakuvaa pidettiin pitkään ainoastaan toissijaisena taidemuotona (McCloud 1994: 140) – miksi tutkia mitään sellaista, jota ei edes arvosteta? Toinen syy vähäiselle tutkimukselle voidaan selittää sillä, ettei sarjakuva ei ole tarjonnut pitkään aikaan mitään uutta teknologista innovaatiota. Tästä kaikesta huolimatta sarjakuvalla on aina ollut uskollinen lukijakunta, joka on vain kasvanut. Sarjakuvan suuri suosio, usein jollain tapaa karrikoidut asioiden esittämismenetelmät ja tapa ottaa kantaa ajankohtaisiin asioihin antavatkin hyvän syyn sarjakuvantutkimuksen tekemiselle. (Herkman 1998: 11–12.)

Sarjakuvantutkimus ei ole vielä institutionalisoitunut, vaan alan tutkimusta tehdään monilla tieteenaloilla. Usein tutkimusten takaa löytyy sarjakuva-alan ammattilaisia, kuten piirtäjiä, käsikirjoittajia tai alan julkaisujen toimittajia. Koska tutkimus on hajautunut laajalle, yhteisenä tekijänä ja siten sarjakuvantutkimuksen määrittäjänä voidaan pitää tutkimuskohteena olevaa sarjakuvaa tai kyseisen tekstilajin suhdetta ympäristöönsä. Useimmiten sarjakuvantutkimus on keskittynyt joko sarjakuvan historiaan, sarjakuvaan yhteiskunnallisena ilmiönä tai sarjakuvailmaisuun. Nämä suuntaukset linkittyvät usein toisiinsa alan tutkimuksessa, mutta kukin tutkimus painottuu usein erityisesti johonkin näistä kolmesta näkökulmasta. (Herkman 1996: 24–25.) Oman tutkimukseni kannalta olennaisin näkökulma on sarjakuvailmaisuus, sillä tarkoitukseni on tutkia tekstilajille ominaisia tunneilmaisukeinoja.

Sarjakuvat ovat olleet kielitieteellisen tutkimuksen aiheena jonkin verran. Yksi merkittävä suuntaus on ollut sarjakuvien tarkastelu kognitiivisen kielitieteen näkökulmasta (esim. Cohn 2012). Kognitiivinen kielentutkimus keskittyy merkityksiin sekä siihen, kuinka ihmisen ymmärrys ympäröivästä maailmasta konkretisoituu kielelliseen muotoon (Tuovila 2005: 27). Tämä näkökulma on mielekäs, koska sarjakuvissa kuvataan staattisia kaksiulotteisia tilanteita, mutta siitä huolimatta sarjakuvantekijä onnistuu välittämään lukijalle kokemuksen täysivaltaisesta kokonaisuudesta (McCloud 1994: 63). Lingvististä sarjakuvantutkimusta on kuitenkin tehty myös muista näkökulmista. Fokuksessa on suomalaisessa tutkimuksessa ollut muun muassa huumori ja kielellinen leikkittely (esim. Viilenius 2010, Ritvanen 2009), semantiikka ja pragmatiikka (esim. Kosonen 2004), kielen ymmärrettävyys (esim. Pesonen 2007) ja erilaiset kielimuodot kuten murteellisuus (esim. Haikarainen 2004). Kansainvälisellä tasolla on tutkittu vastaavia aiheita, mutta esiin nousee myös sellaisia teemoja, jotka ovat toistaiseksi jääneet vähälle huomiolle kotimaisella tutkimuskentällä. Esimerkiksi Kaindl (2004) on tutkinut huumorin kääntämisen multimodaalisuutta, Moula (2012) sarjakuvien antia kirjoituksen opetukselle ja Forster, Borgwaldt ja Neef (2012) sarjakuvan onomatopoeiikkaa sekä interjektioita.

### 2.2.1 Sarjakuva tekstilajina

Sarjakuva on kaikille tuttu tekstilaji, ja se on helppo tunnistaa monien muiden joukosta. Tästä huolimatta sen yksiselitteinen määrittely on hyvin hankalaa, koska tekstilajin sisälle mahtuu monia erilaisia sarjakuvatyyppejä. Sarjakuvakertomukset voidaan jakaa kolmeen eri pääluokkaan: sarjakuvastrippeihin (comic strip), sarjakuvalehtiin (comic book, comix) ja -albumeihin sekä sarjakuvanovelleihin (graphic short story) ja -romaaneihin (graphic novel) (Herkman 1998: 22). Tämän lisäksi sarjakuvista voidaan erotella erilaisia alaluokkia, kuten huumori- ja supersankarisarjakuvat sekä manga. Oma tutkielmani keskittyy ankkasarjakuviin, jotka luokitellaan hauskoiksi eläintarinoiksi. Tällaiset sarjakuvat ovat usein huumorisarjakuvia, mutta ankkasarjakuvissa voi tekijöistä riippuen olla viitteitä myös esimerkiksi seikkailusarjakuvista.

Scott McCloud (1994: 9) tarjoaa seuraavan määritelmän, joka kattaa alleen ainakin lähes kaikki sarjakuvat: ”harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma”. Cohnin mukaan sarjakuvia ei välttämättä tarvitsisi ollenkaan luonnehtia rakenteen perusteella, sillä oli kyseessä sarjakuvastrippi, tekstipainotteinen sarjakuva tai sarjakuva vailla tekstiä, voidaan silti puhua sarjakuvasta. Hän korostaa myös kulttuurin vaikutusta siihen, minkä miellämme sarjakuvaksi. Esimerkiksi lasten kuvakirja voisi sopia McCloudin määritelmään, mutta siitä huolimatta voimme erottaa lastenkirjan ja sarjakuvan toisistaan. (Cohn 2005: 9.)

Sekä McCloudin että Cohnin määritelmässä tulee ilmi sarjakuvan kuvallisuus, joka on kenties sarjakuvien tunnistettavin ominaisuus. Sarjakuvissa kuvat esiintyvät usein ruutuina. Nämä ruudut kuvaavat yksittäisiä hetkiä, jotka yhdessä muodostavat kuvasarjan. Kuvat eivät kuitenkaan itsessään linkity toisiin, vaan lukija luo itse kuvien välille yhteyden. Sarjakuvat eivät siis kuvaa esimerkiksi liikettä samalla tavalla kuin elokuva. Kaikki kytkökset ja mielikuvat syntyvät lukijan mielessä hänen täydentäessään ruutujen väliin jäävän aukon. Sarjakuvantekijän on osattava siirtää haluamansa merkitykset paperille siten, että lukija kykenee näkemään ruutujen välisen yhteyden ja täydentämään tarinan oikealla tavalla. Tällainen täydentäminen onkin sarjakuvan ydin. (McCloud 1994: 66–67.) Siten sarjakuvista muodostuu kerronnallisia kokonaisuuksia, ja juuri kerronnallisuus erottaa sarjakuvan sen lähisukulaisesta pilapiirroksesta (Herkman 1998: 22).

Sarjakuvia ei kuitenkaan lueta vain niiden sisältämien merkitysten vuoksi, vaan lukija peilaa lukemaansa omaan menneisyyteensä ja kulttuuriinsa (Herkman 1998: 9). McCloud on esittänyt teorian, jonka mukaan ihminen näkee omat kasvonsa karikatyyrin tavoin eli liioitellun yksinkertaisina. Näin ollen sarjakuvan pelkistettyihin ihmiskasvoihin on helppo samaistua, ja lukija saattaa nähdä

tarinassa osan itseään. (McCloud 1994: 36.) Sarjakuvat reagoivat nopeasti ympäröivän maailman tapahtumiin, joten reaali maailmasta tutut ilmiöt ja karikatyyrit siirtyvät monissa tapauksissa sarjakuviin hyvin nopeasti. Näistä asioista on helpompi keskustella muiden kanssa, kun sarjakuva toimii välikappaleena ilmiön ja keskustelijoiden välillä, eikä puhe keskity suoraan varsinaiseen ilmiöön, vaan sarjakuvan tapahtumiin. (Soikkeli 1996: 121.)

Sarjakuva välittää merkityksiä erilaisten ikonien kautta. Ikonilla tarkoitetaan mitä tahansa visuaalista merkkiä, joka kuvaa tiettyä henkilöä, paikkaa, asiaa tai ajatusta. Nämä merkit voivat olla vahvasti ikonisia kuvia, jotka muistuttavat kuvaamiaan aiheita tai symboleja, joilla on jollain tasolla vakiintunut merkitys. Kielellä, tieteellä ja kommunikoinnilla on myös omat ikoninsa, kuten kirjaimet ja numerot. (McCloud 1994: 27.) Joissain tapauksissa myös kielen ikonit, kuten kirjaimet voivat saada symbolisia merkityksiä: esimerkiksi zzz toimii niin sarjakuvissa kuin muissakin kuvallisissa yhteyksissä usein unen symbolina (Herkman 1998: 51). Myös sanat voidaan nähdä symboleina, jotka symboloivat kielenulkoisia tarkoitteitaan (Ojutkangas, Larjavaara, Miestamo & Ylikoski 2009: 78). Vaikka tulen käsittelemään työssäni sarjakuvia niin kielen kuin kuvan tasolla, omassa tutkielmassani tärkeimmässä roolissa on sarjakuvissa esiintyvä kirjoitettu teksti eli kielelliset ikonit. Esittelen sarjakuvan kielellistä ilmaisua tarkemmin luvussa 2.2.2.

Tekstiä ja kuvaa ei kuitenkaan sarjakuvan kohdalla ole mielekästä erottaa. Ensinnäkin kuva ja teksti välittävät sarjakuvissa yhdessä tietoa ja merkityksiä (Mikkonen 2012: 297). Toisekseen se voi olla haastavaa, koska niiden välinen raja hämärtyy erityisesti efektien kuvauksessa. Esimerkiksi tekstiin valittu fontti saattaa tukea kielellistä ilmaisua ulkomuodollaan, jolloin tekstistä tulee onomatopoeettinen merkki, ja se saa samankaltaisia piirteitä kuin kuva. (Herkman 1998: 26, 50–51.) Tämän lisäksi sarjakuvien ilmaisutapaan kuuluu pelkistäminen ja karikatyyrien hyödyntäminen. Sarjakuvan tekijä voi voimistaa ja häivyttää tiettyjä piirteitä haluamallaan tavallaan, jolloin epäolennainen karsiutuu pois. Jäljelle jää näin ollen vain kaikkein olennaisin tieto, ja lukijan huomio voidaan kohdistaa sanomaan ja ajatukseen konkreetian takana. (McCloud 1994: 30–31.)

McCloud (1994: 152–155) on tunnistanut seitsemän erilaista tapaa, joilla kuva ja sana voivat yhdistyä sarjakuvissa. Ilmaisutapa voi olla joko kuva- tai sanapainotteista, jolloin toinen mainituista moodeista on suuremmassa roolissa merkityksen rakentamisessa. Mikäli kuva ja teksti välittävät saman viestin kahden eri viestintäkanavan kautta, puhutaan kaksinkertaisuudesta. Täydentävässä suhteessa toinen moodeista voimistaa toisen kertomaa viestiä. Rinnakkaisessa suhteessa kuva ja teksti eivät oikeastaan kohtaa lainkaan, vaan molemmat kertovat omaa tarinaansa mahdollisesti jopa eri aiheesta. Montaasissa kuva ja sanat sulautuvat yhteen, ja niitä käsitellään yhtenä suurena kokonaisuutena. Kaikista tyypillisintä on, että kuva ja sana ovat sarjakuvissa toisistaan riippuvaisia: molempien ominaisuuksia yhdistäen ne välittävät viestin, jonka sanomaa kumpikaan elementti ei kykenisi

itsenäisesti välittämään ilman merkityksen muuttumista. Kuvan ja sanan suhteen määrittäminen ei kuitenkaan aina ole niin yksinkertaista, joten McCloudin luokkajaot eivät ole mustavalkoisia, vaan ne voivat myös limittyä keskenään (Mikkonen 1996: 84).

### 2.2.2 Teksti sarjakuvissa

Sarjakuvan sanasto muodostuu kuvista, sanoista ja muista ikoneista (McCloud 1994: 47). Näiden elementtien välinen suhde ei kuitenkaan aina ole yksiselitteinen, vaan sarjakuva rikkoo kuvan ja tekstin välisen kahtiajaon: kuvista tulee kuin kirjoitettua tekstiä ja tekstistä piirrettyjä kuvia. Esimerkiksi sarjakuvan merkkikieleen kuuluvia hikipisaroita voisi pitää kuvallisina adjektiiveina, sillä niiden avulla on mahdollista korvata kielellinen ilmaisu *ahdistunut*. (Manninen 1996: 46–47.) Sarjakuvien kohdalla ei siis ole mielekästä erottaa kuvaa ja tekstiä toisistaan, koska ne muodostavat yhdessä sarjakuvissa käytetyn merkkijärjestelmän. Omassa tutkielmassani tarkoitukseni on kuitenkin keskittyä ennen kaikkea kielelliseen ilmaisuun tekstin tasolla, joten pyrin jossain määrin käsittelemään kuvaa ja tekstiä erillisinä merkityksiä välittävinä tekijöinä.

Kuten todettu, sarjakuvassa merkitykset syntyvät tekstin ja kuvan yhteistyön seurauksena. Näillä molemmilla moodeilla on kuitenkin omat erityispiirteensä, jonka seurauksena ne ovat erikoistuneet tiettyihin tehtäviin (Mikkonen 2012: 297). Sanoja käytetään sarjakuvissa tarinan tiivistykseen, spesifien merkitysten antamiseen, asioiden nimittämiseen sekä vuoropuheluun eli dialogiin (McCloud 2006: 30–31). Vaikka kuvallisin keinoin pystytään viestimään paljon, ei sen avulla voida esimerkiksi viitata henkilöihin heidän omilla nimillään tai luoda tarkkoja määritelmiä, jotka kaikki pystyisivät ymmärtämään samalla tavoin.

Sarjakuvissa esiintyy tekstiä kerronnassa, dialogissa ja ääniefekteissä. Kerronnalle on yleensä omat erilliset laatikkonsa ruudun reuna-alueilla, ja niiden tarkoituksena on taustoittaa tai kertoa lukijalle sellaisia asioita, joita hän ei ehkä voisi muuten saada tietoonsa. Aiemmin kerronnan rooli sarjakuvissa oli hyvin merkittävä, mutta nykysarjakuvissa kerronnan määrä on vähentynyt. (Herkman 1998: 41.) Kokonaan se kuitenkin ole vielä poistunut, vaan sillä on yhä tärkeä tehtävä lukemisen rytmittäjänä ja lukijan katseen ohjaamisessa (Manninen 1996: 47).

Dialogi eli hahmojen repliikit sijoitetaan useimmiten puhekupliin. Puhekuplan muoto voi kuvata hahmon sen hetkistä tunnetilaa, sillä esimerkiksi hahmon ollessa vihainen puhekuplassa saattaa olla terävät reunat. Lisäksi tällaiset muodot voivat kuvata puheen prosodisia piirteitä kuten äänenvoimakkuutta. Myös lihavoitu fontti viestii voimakkaasta äänenkäytöstä. Fonttiratkaisuilla voidaan joissain tapauksissa luoda vaikutelma erilaisista kielistä ja kansallisuuksista, kun keskenään eri kieliä puhuvien henkilöiden puhetta kuvataan toisistaan poikkeavilla fonteilla. (Herkman 1998: 42.)

Sarjakuvien tekstimuotoon kirjoitettujen ääniefektien tavoitteena on siirtää muuten kuuloaisilla havaittava informaatio visuaaliseen muotoon. Ääniefekteissä fontti voi tukea sisältöä, jolloin kirjaimet saattavat alkaa muistuttaa kuvia. Tällainen teksti saattaa näin olla enemmän kuin pelkkä yksittäinen sana, joka kontekstista poistettuna voi menettää osan merkityksestään. (Herkman 1998: 43, 50.) Myös vaitonaisuus voidaan siirtää paperille esimerkiksi hyödyntämällä kolmea pistettä, jolloin luodaan vaikutelma hidastuvasta puheesta tai täysivaltaisesta hiljaisuudesta (Kurikka 2016: 101, 103).

Kalervo Pulkkinen (1981) on erottanut vielä neljännen sarjakuvissa esiintyvän kielielementin. Tätä ryhmittymää hän kutsuu detaljiteksteiksi. Detaljitekstejä ovat kuviin upotetut pienet tekstuaaliset yksityiskohdat, kuten julisteet, kirjat ja kyltit. Vaikka näillä teksteillä ei ensisilmäyksellä ajattelisi olevan suurta merkitystä, ne voivat olla tärkeitä kokonaisuuden tulkinnan kannalta, sillä ne saattavat esimerkiksi sisältää intertekstuaalisia viittauksia. (Pulkkinen 1981: 32–34.) Detaljitekstit eivät ole ensisijainen keino tunneilmallisissa, mutta ne voivat kuitenkin viitata henkilöiden sisäiseen maailmaan. Omasta aineistostani löytyi muutama esimerkki detaljiteksteistä, jotka kertoivat jotain hahmojen emotionaalisista kokemuksista. Nämä tapaukset esitellään analyysin yhteydessä.

### 2.2.3 Aiempi ankkatutkimus ja ankkasarjakuvat

Disney- ja ankkasarjakuviin paneutuva sarjakuvantutkimus on ollut vielä melko vähäistä ympäri maailman, mutta kaikesta huolimatta sitä on tehty ainakin jossain määrin. Suomessa ankkatutkimus on suurilta osin rajoittunut maisterintutkielmiin, joiden teemoina ovat olleet muun muassa kääntäminen, kieli, moraalikäsitykset, naiskuva ja urheilu (Kontturi 2014: 25). Aku Anka -sarjakuviin keskittyneitä väitöskirjoja tähän mennessä on tehty kaksi. Pia Toivosen (2001) väitöskirjassa tutkittiin sarjakuvan kääntämistä, ja Katja Kontturi (2014) käsitteli omassa työssään Don Rosan sarjakuvia postmodernina fantasiana. Kansainvälistä ankkatutkimusta on tehty esimerkiksi tarinoiden ääniefekteistä (esim. Pishedda 2017a/b), sarjakuvien välittämistä ideologioista (esim. Dorfman & Mattelart 1980) ja sarjakuvan tekijöistä (esim. Andrae 2006).

Disneyn ankkasarjakuvilla on vahva faniyhteisö, jonka toimesta varsinainen ankkatutkimus on alkujaan lähtenyt liikkeelle. Alaan perehtyneet alkoivat kutsua itseään ankisteiksi, ja tästä syntyi myöhemmin myös nimitys ankkologia eli ankistinen tiede, jolla tarkoitetaan Ankkalinnaan ja sen ympäristöön sekä asukkaisiin kohdistuvaa poikkitieteellistä tutkimusta. Erityisesti Skandinavia ja Saksa ovat kunnostautuneet ankkatutkimuksen saralla. Suomalaisessa ankkatutkimuksissa suosituin tutkimussuuntaus on ollut eksternaalinen ankismi, jossa tutkitaan ankkasarjakuvia hyödyntämällä muiden



tutkimusalojen menetelmiä ja näkökulmia. Tutkimuksessa on keskitytty muun muassa ankkasarjakuvien tekijöihin, itse julkaisuihin sekä niiden vastaanottoon ja vaikutuksiin ja sarjakuvien ja kulttuurin välisiin kytköksiin. (Ronkainen 2005: 10–13.)

Ankkasarjakuvat lasketaan hauskoihin eläintarinoihin. Tällaisissa tarinoissa ulkoisesti eläimiltä vaikuttavat hahmot inhimillistetään, ja he pystyvät toimimaan samoin kuin ihmiset. Piirrostyylillä on useimmiten melko yksinkertaista ja hahmot karikatyyrisiä. (Kontturi 2014: 72–73.) Hauskojen eläintarinoiden hahmot voidaan jakaa kolmeen eri ryhmään niiden eläimellisyyden ja ihmisyyden tasojen mukaan. Näistä ensimmäinen on eläin-eläimet, joita voisi pitää sarjakuvien ”oikeina eläiminä”. Nämä hahmot muistuttavat eläimiä kaikilta ominaisuuksiltaan sekä ulkomuodoltaan, kuten esimerkiksi Pluto. Toinen ryhmä on eläin-ihmiset, joilla on edelleen eläimen piirteet, mutta ne kykenevät puhumaan. Tällaisia hahmoja ovat monet Disney-piirretyistä tutut eläinhahmot. Kolmanteen ryhmään kuuluvat ihmis-eläimet, jotka eivät pääosin enää omista eläinten piirteitä ja joilla on normaali puhekyky. Monet Ankkalinnan asukkaista kuuluvat tähän ryhmään. (Ronkainen 2001: 11.)

Hauskoja eläintarinoita on aikoinaan pidetty ensisijaisesti lasten sarjakuvina, ja yksi syy tähän on mahdollisesti ollut niiden yksinkertainen luonne (Ronkainen 2000a: 4). Toinen syy tähän mieluiseen löytyy hahmojen lapsenomaisuudesta. Vaikka monet ankkasarjakuvien päähenkilöistä ovat aikuisia, he ovat sitä vain ulkoisesti: heillä on aikuisten velvollisuuksia, mutta esimerkiksi heidän tunneilmaisussaan ja käytöksessään on paljon yhtäläisyyksiä lapsiin. Sarjakuvissa aikuisuutta voisi pitää pysyvänä olotilana, jolloin muutokset eivät enää ole mahdollisia. Sen sijaan lapset ovat avoimempia, ja heissä on tilaa kasvulle. Ankkalinnassa aikuisten ja lasten roolit voivat kuitenkin toisinaan vaihtua keskenään, sillä Ankkalinnan perheisiin ei usein kuulu jatkuvasti läsnä olevaa äitihahmoa, joka välittäisi geneettiset suhteet. Myös biologiset isät on tyypillisesti korvattu muilla miespuolisilla sukulaisilla, sillä heitä on turvallisempi syyttää laiminlyönneistä – esimerkiksi sedän loukkaaminen ei tunnu yhtä pahalta kuin väittää toista epäonnistuneeksi isäksi. (Soikkeli 1996: 130–131.)

Hauskat eläintarinat alkoivat päästä eroon roolistaan lasten sarjakuvina vasta Carl Barksin myötä. Barks otti ankkatarinoihinsa vaikutteita muun muassa elokuvista sekä muunlaisista sarjakuvista, jolloin Ankkalinnan eläinhahmot ja heidän elämänsä saivat aivan uudenlaista syvyyttä. Monissa Barksin tarinoissa keskityttiin tavalliseen lähiöelämään ja arkipäivän ongelmiin, kuten naapureiden väliseen kilpailuhenkisyyteen. Vaikka Ankkalinnan yleisolemus on positiivinen ja optimistinen, tarinoissa käsitellään silti myös vaikeita negatiivisia tunteita. Näitä ovat esimerkiksi suru, viha, kateus ja masentuminen. (Ronkainen 2000a: 5; Ronkainen 2000c: 11.) Don Rosa tunnetaan hauskoista eläin-sarjakuvista, ja myös hän on kertonut tekevänsä omasta mielestään ankkasarjakuviaan ennen kaikkea aikuisille. Tämän voi huomata Rosan tavasta upottaa tarinoihinsa syvällisempiä viestejä, joita pienet lapset eivät vielä kykene ymmärtämään. (Ronkainen 2001a: 5.)

## 3 SUHTAUTUMINEN TEKSTEISSÄ

### 3.1 Suhtautumisen teoria

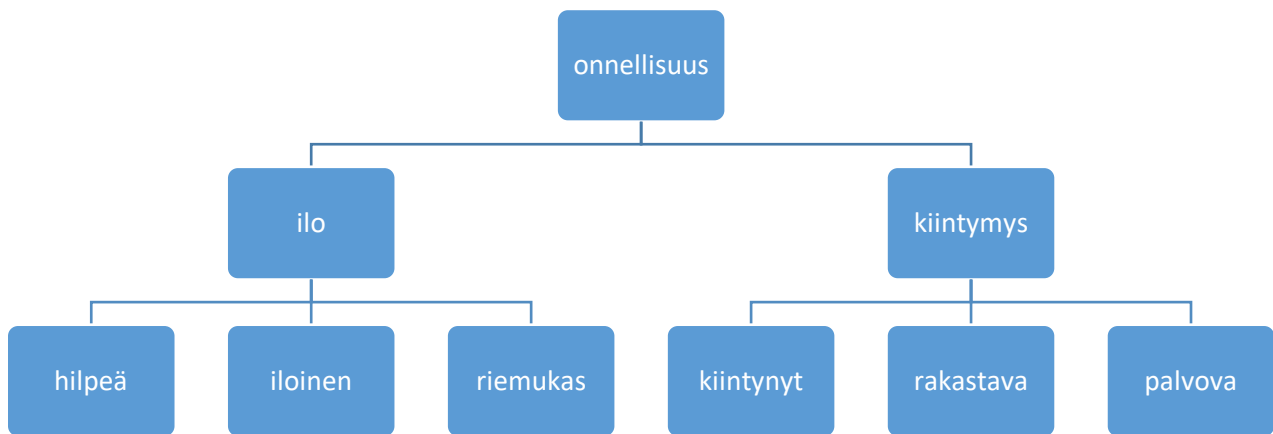
Suhtautumisen teoria pohjautuu Hallidayn systeemis-funktionaaliseen teoriaan, joka korostaa kielen funktionaalista ja käytännönläheistä puolta. Kielelliset merkitykset syntyvät kielenkäyttäjien tekemien valintojen myötä, jolloin kielenkäyttäjällä on tärkeä rooli merkitysten luomisessa. Kielen tulkinnassa on olennaista keskittyä tekstien, systeemien ja erilaisten lingvististen rakenteiden analysointiin, jotta päästäisiin käsiksi kielen toimintatapoihin ja niiden jäsentämiseen. (Halliday 1985: xiii; Luukka 2002: 89, 104.) Systeemis-funktionaaliseen teoriaan kuuluu kolme metafunktiota, jotka kuvaavat kielisysteemien tarkoitusperiä: interpersonaalinen metafunktio keskittyy ymmärtämään sosiaalisia suhteita, ideationaalinen metafunktio fokusoituu ympäröivään maailmaan ja tekstuaalisen metafunktion tarkoituksena on ymmärtää tekstien rakenteita. Suhtautumisen teoria on työkalu, jota voidaan käyttää interpersonaalisen metafunktion tutkimiseksi. (Martin & Rose 2003: 6, 22.) Omassa työssäni hyödynnän tätä mahdollisuutta päästäkseni käsiksi niihin sosiaalisiin systeemeihin, jotka nousevat esiin sarjakuvan emotionaalisesti latautuneissa kielenkäyttötilanteissa. Vaikka myös muut metafunktiot sivuavat osittain työtäni, keskityn ennen kaikkea interpersonaaliseen metafunktiioon.

Suhtautumisen teoria keskittyy nimensä mukaisesti kuvaamaan niitä kielenkäytön tapoja, jotka ilmaisevat tunteita, arvostelua tai arvottamista. Tunteiden kuvaamiseen liittyvistä termeistä käytetään nimitystä affekti. Arvostelu taas linkittyy ensisijaisesti ihmistä syntyviin mielikuviin heidän persoonansa liittyvien ominaisuuksien pohjalta. Arvottaminen eroaa arvostelusta siten, että sen kautta kuvataan asioihin liittyvää arvostusta. (Martin & Rose 2003: 25.) Tutkielmassani aion hyödyntää teorian mukaisia affektien jäsentämiseen liittyviä keinoja.

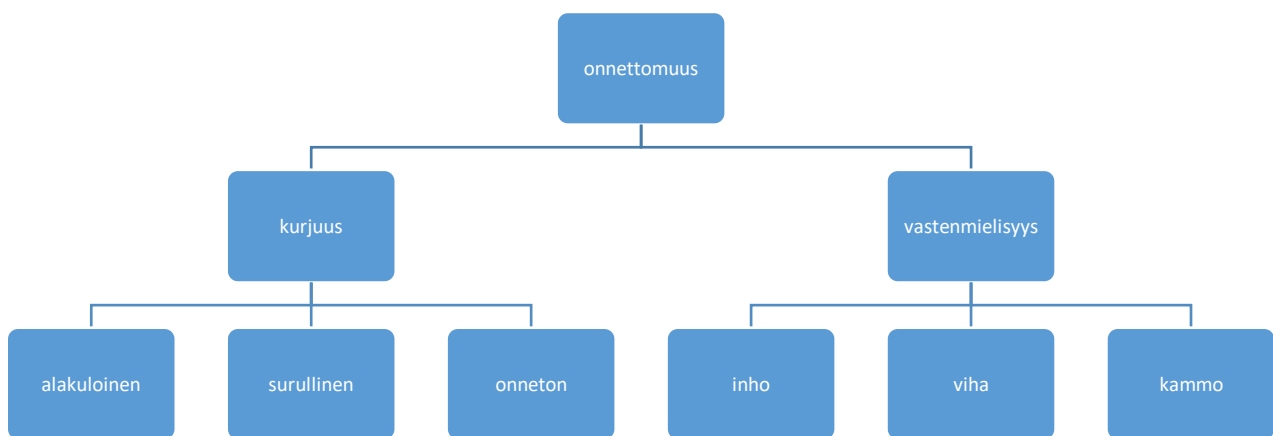
Suhtautumisen teoriaan kuuluu kolmen suurta tunneryhmää, jotka jakautuvat edelleen muiksi tunteiksi. Jokainen tunneryhmä koostuu tietyn tunteen positiivisen ja negatiivisen puolen muodostamasta vastaparista. Näistä ensimmäinen on onnettomuus/onnellisuus (*un/happiness*), toinen epävarmuus/varmuus (*in/security*) ja viimeinen tyytymättömyys/tyytyväisyys (*dis/satisfaction*). (Martin & Rose 2003: 60–61.) Omassa tutkimuksessani aion keskittyä vastapariin onnettomuus/onnellisuus ja havainnoida näiden tunteiden ilmenemistä sarjakuvassa sekä kielellisellä että visuaalisella tasolla.

Kielitoimiston sanakirja määrittelee onnellisuuden suotuisuuden ja otollisuuden kautta. Onnettomuus sen sijaan viittaa epäonneen, turmioon ja kurjuuteen. (Kielitoimiston sanakirja = KS s.v. *onnellisuus*, s.v. *onnettomuus*.) Onnellisuus ja onnettomuus on molemmat jaettu suhtautumisen teoriassa kahteen alalajiin: tunteeseen kokijan sisällä sekä johonkin ulkopuoliseen asiaan kohdistettuun

tunteeseen. Onnellisuuden kohdalla nämä alalajit ovat ilo (*cheer*) ja kiintymys (*affection*), kun taas onnettomuus jakautuu kurjuudeksi (*misery*) ja vastenmielisyydeksi (*antipathy*). Suhtautumisen teoria määrittelee myös näiden tunteiden intensiteettiä esimerkkidispositioiden kautta: ilon dispositiot ovat matalimmasta intensiteetistä korkeimpaan hilpeä-iloinen-riemukas, kiintymyksen kiintynyt-rakastava-palvova, kurjuuden alakuloinen-surullinen-onneton ja vastenmielisyyden inho-viha-kammo. (Martin & Rose 2003: 61.) Käytän tätä myös kuvioissa 1 ja 2 näkyviä jaotteluita apuna omassa analyysissäni, mutta en ensisijaisesti keskity tunteiden intensiteettiin. Intensiteetin tarkka jaottelu kolmiportaisen dispositiohahmotelman perusteella voisi olla toisinaan hyvinkin haastavaa, sillä ei välttämättä ole helppoa tehdä eroa esimerkiksi iloisen ja hilpeän välille. Suhtautumisen teoriaan sisältyvät dispositiot antavat kuitenkin tukea ja apua eriasteisten tunnekokemusten tunnistamisessa. Mikäli lievän ja voimakkaan tunteen erottelu on esiin nousseiden asioiden kannalta relevanttia, nostan intensiteettinäkökulman esiin analyysini ohessa.



Kuvio 1. Onnellisuuden tunteen intensiteettidispositio.



Kuvio 2. Onnettomuuden tunteen intensiteettidispositio.

Kaikkien tunteiden kuvaamiseen on olemassa monia eri keinoja, sillä affekti on laaja käsite, joka liittyy moniin kielellisiin rakenteisiin. Nämä rakenteet voidaan pääsääntöisesti jakaa suhtautumisen teoriassa kolmeen eri ryhmään: ominaisuuksiin, toimintoihin ja kommentteihin. (Martin & White 2005: 45–46.) Jokaisella ryhmällä on omat tunnistettavat kielelliset funktionsa. Tekstin tasolla funktiot ilmenevät usein sellaisin kielellisin keinoin ja rakentein, jotka ovat tyyppillisiä kyseiselle kategorialle. (Martin & Rose 2003: 58.)

Ominaisuuksina ilmaistut affektit määrittävät jollakin tavalla tilanteeseen osallistuvia tahoja. Kuvaukset voidaan liittää osallistujaan substantiivilausekkeiden ja predikatiivien kautta (*surullinen kapteeni, poika oli iloinen*). Attribuuttien ja epiteettien lisäksi ominaisuuksiksi lasketaan myös olosuhteiden kuvaukset (*poika leikki iloisesti*), jolloin ominaisuuksilla pyritään kuvaamaan toiminnan tapaa. (Martin & Rose 2003: 58, Martin & White 2005: 45.)

Toiminta-affektit kuvaavat prosesseja, joiden avulla on mahdollista välittää tietoa tunnekokemuksista. Tällaisiin affekteihin sisältyy hyvin monenlaisia prosessin kuvauksia. Kyseessä voi olla muun muassa mentaalinen prosessi, jonka kuvaukset jakautuvat päätyneisiin mentaalisiin prosesseihin (*lähtö sai hänet tolaltaan*) ja keskeneräisiin mentaalisiin prosesseihin (*kaipasi häntä*). Toisena vaihtoehtona ovat fyysiset prosessit (*kapteeni kyynelehti*). Toimintana ilmaistut tunteet voivat siis ilmetä joko affektiivisena käytöksenä tai sisäisesti aistittavana kokemuksena. (Martin & Rose 2003: 58, Martin & White 2005: 46.)

Kolmanteen kategoriaan eli kommenttiaffekteihin kuuluu irrallisia tunnepitoisia ilmauksia (*ikävä kyllä hänen täytyi lähteä*) (Martin & White 2003: 59). Lisäksi on olemassa huudahduksia, niin sanottuja purkauksia, jotka eivät kontekstista riippuen aina yksiselitteisesti liity tunteiden ilmaisuun (Martin & White 2005: 68), eikä niitä tämän vuoksi voida suoraan jaotella mihinkään suhtautumisen teorian kolmesta kategoriasta. Sarjakuvissa interjektiot kuten *iik* ja *plääh* ovat kuitenkin hyvin tyyppillinen osa dialogia, ja niitä käytetään myös tunteiden ilmaisuun (Pischedda 2017a: 593). Näin ollen sarjakuviin kohdistuvassa lingvistisessä tunnetutkimuksessa on perusteltua kiinnittää huomiota myös purkauksiin. Omassa tutkimuksessani olen sisällyttänyt ne kommentteihin, sillä esimerkiksi purkauksiksi luokiteltavat interjektiot ovat luonteeltaan samanlaisia kuin muut kommenttien luokkaan sisältyvät ilmaukset.

### 3.2 Tunteet ja kieli

Kielen ja tunteiden välinen yhteys on kiistanon. Vaikka tunteita voi ilmaista ilman kieltä, niistä puhumiseen tarvitaan sanoja. Tunnetutkimuksen relativistisen näkökulman edustajat väittävät tunteiden

elävän kielen kautta, sillä kieli mahdollistaa tunnejärjestelmien ylläpidon, niistä puhumisen sekä tunnetaitojen opetuksen ja oppimisen. (Tuovila 2005: 15, 21.) Lisäksi käytämme jokapäiväisessä elämässämme tunnepitoista kieltä, johon kuuluvat muun muassa toisten kehuminen sekä moittiminen, kiroilu ja lepertely (Siironen 2001: 13). Joidenkin tutkijoiden mielestä sekä lapsen kielen oppiminen että monien kielten syntyhistoriat lähtevät liikkeelle tunteista ja tarpeesta ilmaista niitä. Kun kieli on myöhemmin kehittynyt joko yksilöllisellä tai yhteiskunnallisella tasolla, on sitä voitu käyttää myös neutraalisti. (Foolen 2015: 241–243.)

Vaikka tunteet eivät sinällään ole lingvistinen ilmiö, kieli toimii hyvänä työkaluna tunteiden tutkimuksessa (Tuovila 2005: 39). Kiinnostus yhdistää kielen ja tunteiden välinen tutkimus heräsi toden teolla vasta 1990-luvulla, mutta siitä lähtien alan tutkimuksen määrä on lähtenyt huimaan nousuun. Kieleen paneutuva tunnetutkimus yhdistyy tyypillisesti esimerkiksi psykologian tai neurologian alan tutkimuksiin, ja puhtaasti lingvistinen ote on tunnetutkimuksessa loppujen lopuksi melko harvinaista. Lüdtke ja Polzin (2015) ovat tehneet laajan historiakatsauksen kieleen ja tunteisiin keskittyvästä tutkimuksesta, ja vaikka tällä vuosituhanella on tehty enemmän tunnetutkimusta kuin koskaan ennen, vain noin kymmenen prosenttia vuosina 2000–2010 toteutetuista tutkimuksista sijoittui kielitieteen kentälle. Suurin osa kielitieteellisestä tunnetutkimuksesta on liittynyt semantiikkaan. (Lüdtke & Polzin 2015: 215–217.) Myös prosodian suhdetta tunteisiin on tutkittu paljon, sillä tunteet heijastuvat herkästi puheen prosodiaan (Klann-Delius 2015: 136). Suomessa lingvistinen tunnetutkimus on kuitenkin tähän asti ollut melko vähäistä (Kääntä 2010: 153).

Kielellinen tunneilmaisu tapahtuu usein tunnesanojen kautta. Tunnekokemukset liittyvät yleensä muutokseen tai hetkellisesti pysyviin tiloihin, joten ne ilmenevät kielessä tilan kuvauksina tai tapahtumina (Siironen 2001: 13–14). Tunnesanojen merkitykset voivat olla jossain määrin käyttäjäsidonnaisia, mutta niillä on kuitenkin tietty yhteinen merkityspohja, jonka avulla tunteiden ilmaisu ja niistä puhuminen on mahdollista (Tuovila 2005: 15). Suomen kielessä tunnesanat voivat esiintyä monissa muodoissa, kuten substantiiveina, adjektiiveina, verbeinä ja interjektioina. Tämän lisäksi tunteita voidaan ilmaista erilaisten rakenteiden (*että pisti vihaksi*) tai idiomien (*huuli pyöreänä*) avulla. Kielenkäyttäjä voi turvautua myös tunneikoneihin, eli esimerkiksi hymiöihin. (Kääntä 2010: 156.) Erityisesti vuorovaikutustilanteissa odotuksenvastaiset kielivalinnat ja esimerkiksi puheenvuorojen aloitukset voivat heijastaa kielenkäyttäjän tunnetilaa. Vuorovaikutustilanteisiin sisältyy myös usein olettaimus vastareagoinnista: kun ensimmäinen puhuja ilmaisee jotain tunnetta, hän toivoo toisen vastaavan tähän viestiin jollain tavalla. Mikäli tunneviesti jää vaille vastakaikua, ensimmäinen puhuja voi oma-aloitteisesti korjata asian esimerkiksi vahvistamalla tunneilmaisuutta tai vaihtamalla ilmaisutapaa. (Merke 2012: 218, 223.)

Tunteet voivat heijastua kieleen epäsuorasti esimerkiksi konnotaatioiden kautta. Vaikka sanan denotaatiomerkitys ei itsessään kantaisi tunnepitoista latausta, erilaiset assosiatiiiviset yhteydet voivat luoda näennäisesti neutraalille sanalle emotionaalisen konnotaation. Osa konnotaatioista on universaaleja, mutta erityisesti tunnepitoiset konnotaatiot voivat olla kulttuurisidonnaisia, sillä kulttuuriset ja sosiaaliset tekijät vaikuttavat paljon sanaan siirtyviin assosiaatioihin. Sanaan sisältyvät tunnearvot voivat olla positiivisia tai negatiivisia. (Foolen 2015: 244–245.) Kielenkäyttäjän tunteet voivat näkyä myös pragmaattisella tasolla: esimerkiksi lauseella *kissani karkasi* voidaan haluta kertoa omasta surusta (Klann-Delius 2015: 139).

Hyvin pienet kielen osat voivat sisältää tunteista kumpuavia merkityksiä, ja jopa yksittäisiin foneemeihin voi liittyä tunnepitoisia konnotaatioita. Darth Vaderin nimen alkukonsonantit luovat uhkaavan mielikuvan, mutta jos niiden tilalle vaihtaisi pehmeämpiä konsonantteja, vaikutelma voisi olla aivan toinen: Barth Faber ei kuulosta läheskään yhtä pelottavalta. (Foolen 2015: 250.) Tämän lisäksi on olemassa affikseja, jotka voivat kertoa kielenkäyttäjän tunteista aihetta kohtaan (Klann-Delius 2015: 137). Esimerkiksi sana *koiruli* viittaa ensisijaisesti positiiviseen tunteeseen koiria kohtaan, ja sitä voisi jopa pitää kiintymyksen merkinä.

Kielenaineokset eivät siis itsessään ole affektiivisia, vaan niiden sisältämä tunnelataus syntyy kielellisten ja ei-kielellisten keinojen yhteisen muotoilun kautta. Tyypillisesti myös kontekstilla on osuutta affektiivisuuden luomisessa ja tulkinnassa. Emotionaalinen lataus syntyy edeltävien tapahtumien perusteella, mutta se heijastuu myös tulevaan. (Merke 2012: 204.) Kielen tunneilmaisuus pohjautuu jaettuun tietoon, joka opitaan kasvamalla kulttuuriin. Sosiaalistumisen myötä alamme ymmärtää kielellisiin merkkeihin sisältyviä affektiivisia vivahteita, kuten erilaisia konnotaatioita ja prosodisia vaihteluita. Emotionaalinen viesti viittaa aina johonkin aiemmin tapahtuneeseen, joka voi kyllä vaikuttaa kielenkäyttäjän sen hetkiseen tunnetilaan, mutta tunteen syy löytyy menneestä. Tunteiden kompleksisuuden vuoksi tunteet voivat saada aikaan toisia tunteita esimerkiksi emotionaalisesti latautuneen vuoropuhelun aikana – kielenkäyttäjät reagoivat toistensa tunneviesteihin, mutta samanaikaisesti he käsittelevät myös omia tunteitaan.

### 3.3 Tunteet kirjallisuudessa ja sarjakuvissa

Tunteet koskettavat meitä kaikkia aivan tavallisessa arjessa. Päivän aikana saatamme kokea hyvinkin monenlaisia tunteita, mutta tämän lisäksi tulkitsemme muiden tunteita ja reagoimme niihin. Hyvillä tunnetaidoilla on yhteys onnistuneeseen vuorovaikutukseen, ja kirjallisuutta voisi pitää turvallisena keinona omien taitojen harjoittamiseen, sillä tekstin kautta käymme samankaltaista tunnediaologia

kuin arkielämän vuorovaikutustilanteissa. Kirjallisuuden hahmot käyvät läpi erilaisia tunteita siinä missä kuka tahansa. Tekstin lukija havainnoi ja tulkitsee hahmojen tunnekokemuksia ja reagoi niihin. Hän ei siis suinkaan ole ainoastaan passiivinen tekstin vastaanottaja, vaan hän eläytyy ja työskentelee ahkerasti hahmon emootioiden parissa. (Mäyrä 1999: 109; Kainulainen 2016: 145.)

Kirjallisuudentutkimuksessa tunteet voivat näkyä ja olla tarkastelun kohteena viidellä eri tasolla: 1) kirjailijan tunteiden vaikutus hänen kirjoitustyyliinsä, 2) tutkijan omien tunteiden osuus esim. havaintojen tekemisessä, 3) lukukontekstin intiimiys/julkisuus, 4) kuinka teksti vetoaa lukijaan ja millaisia tunteita se hänessä herättää sekä 5) tunteiden kuvaus tekstissä (Soikkeli 1999: 110–111). Omassa tutkielmassani keskityn näistä viimeisimpään. Tarkoitukseni on tarkastella, kuinka aineistossani esiintyvien hahmojen tunteet ilmenevät muun muassa heidän sanoissaan ja teoissaan.

Kirjallisuudentutkimuksessa tunteet ovat olleet tutkimuksen kohteena jo pitkään. Tarkastelussa ovat olleet niin tekstissä kuvatut tunteet kuin myös kirjallisuuteen kohdistuneet tunteet (Käkelä-Puumala 1999: 103). Muuhun alan tutkimukseen verrattuna tunteet ovat kuitenkin olleet hieman vähemmän suosittuja, koska se vaatii tutkijalta oman ihmisyyden ja haavoittuvuuden paljastamista. Emootioita tutkittaessa tutkijan on nimittäin käytännössä mahdotonta ohittaa omia tunteitaan, vaan ne näkyvät väistämättä jollain tasolla hänen työssään. Tunteiden tutkimisen haaste piilee siinä, että tutkijan on hyvin haastavaa säilyttää objektiivisuus omassa työssään. (Mäyrä 1999: 105.) Lisäksi tunteet ovat luonteeltaan sisäisiä kokemuksia, joiden tulkinta edellyttää ainakin jossain määrin subjektiivisten tulkintojen tekemistä (Siironen 2001: 16).

Vasta 2000-luvun alussa tunteet nousivat useilla ihmistieteiden aloilla tutkijoiden suureksi mielenkiinnon kohteeksi, ja viime vuosien aikana myös Suomessa on tehty rutkasti kirjallisuutta ja tunteita yhdistävää tutkimusta. Hyvin usein suomalaiset tutkimukset ovat keskittyneet vain yksittäisiin tunteisiin sekä tunteiden ja lukemisen välisiin suhteisiin. Nykypäivänä kirjallisuuden ja tunteiden tutkimus jakautuu kahtia tutkimuksissa käytettyjen käsitteiden mukaan: psykologiaan ja kognitiotieteisiin nojaavat tutkimukset suosivat termiä emootio, kun taas muun muassa kulttuurintutkimukseen ja kielitieteeseen linkittyvät tutkimukset puhuvat affekteista. Mikäli ei haluta sijoittautua suoranaisesti kumpaankaan näistä tutkimushaaroista, niiden väliin jää tunteen käsite. Toisinaan kaikkia kolmea käsitettä saatetaan käyttää myös toistensa synonyymeina. (Helle & Hollsten 2016: 7–13.) Omassa työssäni tulen puhumaan ennen kaikkea tunteista, koska tutkimukseni sijoittuu emootio- ja affektitutkimuksen välimaastoon. Painotukseni on kielitieteellisessä eli affekteihin keskittyvässä tutkimuksessa, mutta tutkimuksessani on viitteitä emootiotutkimuksesta. En kuitenkaan tee käsitteiden välille merkityseroa, ja käytän niitä synonyymeina toisilleen.

Sarjakuva on kirjallisuudenlaji, jonka ilmaisussa keskeisintä on tuoda näkymätön maailma näkyväksi. Erilaiset tunteet ja aistikokemukset tapahtuvat syvällä mielen sisällä, mutta sarjakuvassa

nämä abstraktiotasot pyritään muuttamaan visuaalisesti havaittaviksi joko yksittäisen ruudun sisällä tai useampien ruutujen välillä. Kuvan kautta on mahdollista saada katsojassa aikaan välitön emotionaalinen reaktio, mutta kuvattu tunne voi jäädä epämääräiseksi, eikä sen nimeäminen välttämättä ole mahdollista. Sanojen avulla tunnetta voi kuitenkin kuvata hyvinkin tarkasti ja siten erottaa kaksi keskenään samankaltaista tunnetta toisistaan. Kaikkien tehokkain vaikutus syntyy kuvan ja sanan yhteistoiminnassa, minkä vuoksi sarjakuvissa tunteita on mahdollista kuvata helpommin kuin monissa muissa viestintämuodoissa. (McCloud 1994: 121, 135.)

Sarjakuvissa tunteet liittyvät useimmiten aikomukseen toimia, toimintaan varsinaisella toimintahetkellä tai toiminnan lopputulokseen (Ma, Forlizzi & Dow 2012: 1). Hahmo saattaa esimerkiksi ilmentää pelkoa, kun hän seuraa sivusta uhkaavaa tappelutilannetta ja hän tietää joutuvansa pian liittymään muiden joukkoon. Kun hahmo sitten saa ensimmäisen iskun, ja hän on aktiivinen toimija tilanteessa, pelko saattaa muuttua raivoksi. Tilanteen jälkeen raivo voi laantua tyytyväisyydeksi, kun hahmo on ylpeä selvittyään tilanteesta menettämättä tajuntaansa. Lisäksi tunteiden kuvaamisella voi olla jokin tarkoitus, kuten huomion herättäminen, muistin auttaminen tai päätöksentekoon vaikuttaminen – lisäksi sarjakuvantekijä voi tietoisesti herätellä lukijan empatiaa hahmoja kohtaan (Ma ym. 2012: 3). Voimakkaasti kuvatut tunteet vetävät usein lukijan huomiota puoleensa, vaikka ruudussa tapahtuisi muutakin. Hahmoja kohtaan koettu empatia voi auttaa lukijaa muistamaan aiemmat tapahtumat paremmin lukemisen aikana tai valitsemaan suosikkiahmon samaistumisen kautta.

Sarjakuvien ilmaisutapa on tyypillisesti karrikoiva, ja asiat esitetään pelkistettyinä ja mahdollisesti hyvinkin liioiteltuina (McCloud 1994: 30). Tämä pätee myös tunteisiin. Tästä huolimatta ihmisillä on välillä vaikeuksia tunnistaa perustunteita sarjakuvissa. Universaaleista perustunteista ilo ja viha tunnistetaan usein, mutta esimerkiksi suru ja inho ovat lukijoille haastavampia tunnistaa. Mitä yksityiskohtaisemmaksi ilmaisutapa muuttuu, sitä todennäköisemmin lukija tekee virhearvioita hahmojen tunteiden tulkinnassa. (Ma ym. 2012: 1, 3.) Tätä voidaan selittää sillä, että lukijan on helpompi ymmärtää yksinkertaisia pilapiirroksia, sillä hän näkee niissä itsensä (McCloud 1994: 36, 44), ja tunteita voi siten peilata omiin kokemuksiin. Koska sarjakuvahahmojen tunteiden representoinnissa hyödynnetään usein liioittelua, voimakkaiden tunnekokemusten saattamana hahmot voivat venyä äärimmäisiin suorituksiin. Hahmot voivat esimerkiksi olla kuvattuina sellaisiin asentoihin, joiden ei normaalien fysiikan lakien mukaan pitäisi olla edes mahdollista, mutta jotka sarjakuvamaailmassa hyväksytään tunnekokemusten varjolla. Ankkasarjakuvien kaltaisissa huumorisarjakuvissa tunteiden liioiteltu kuvaus voi toimia myös vitsin pohjana. (Kontturi 2014: 72.)

Multimodaalisen luonteensa vuoksi sarjakuvissa on monia erilaisia keinoja tunteiden ilmaisuun. Yksi yleisimmistä keinoista on hyödyntää kasvojen ilmeitä. Ilmeitä ei voi kytkeä pois, vaan ne ovat pakonomainen kommunikointitapa, ja siten ne heijastavat hahmojen sisäistä maailmaa lukijoille.



Sarjakuvien piirtäjille on muodostunut vakiintuneita tapoja, joilla voidaan kuvata hahmojen tunnetiloja. Esimerkiksi iloon viittaavat kaarisilmät ja hymykuopat sekä inhoon viittaavat kurtistuneet kulmat ja kulmikas ylähuuli ovat toistuvia tunneilmaisukeinoja, ja lukijat kykenevät niiden avulla ymmärtämään hahmon emotionaalisia kokemuksia. Tunteiden kirjo on kuitenkin niin laaja, että kaikista ilmeistä ei voi tehdä kattavaa katalogia, vaan piirtäjät joutuvat itse pohtimaan, kuinka kuvata kulloinkin ajankohtaista tunnetta sopivalla intensiteetillä. Korostetuilla kasvonilmeillä voidaan myös paikalla sellaista aistitietoa, jota ei muuten sarjakuvissa voitaisi välittää. Voimakkaat ilmeet voivat viitata esimerkiksi kohonneeseen äänenvoimakkuuteen. (McCloud 2006: 81, 88–90, 95–99.)

Toinen yleinen tunteiden ilmaisutapa on hyödyntää hahmojen kehonkieltä. Siinä missä kasvojen ilmeet liittyvät kiinteästi varsinaiseen tunnetilaan, asennot ja liikkeet ovat enemmän tilannesidonnaisia, vaikka nekin kuvastavat tunnetta yhtä lailla. Esimerkiksi pelon tunne näkyy usein kontekstista riippumatta kasvoilla samalla tavalla, mutta keho reagoi asennoin ja elein eri tavalla muun muassa uhkaavaan eläimeen ja tuleen. Tähän liittyy myös hahmojen asemoituminen muihin hahmoihin nähden. Kiintymyksen vuoksi läheisessä ja intiimissä suhteessa ollaan lähellä toista, kun taas kylmät välit tai kahden tuntemattoman kohtaaminen voivat selittää sen, miksi pysytään välimatkan päässä. (McCloud 2006: 103, 108.)

Hahmojen esittämät tunteet voivat näkyä myös hahmon kehon ulkopuolella, sillä tunteet saattavat heijastua esimerkiksi ruutujen taustaan. Vaikka hahmojen ulkopuolisen ruudun tarkoituksena on usein tarinan maailman kuvaaminen, voimakkaat tunteet saattavat muuttaa ruudun hermeneuttiseksi kuvaksi, joka kertoo enemmän kuin konkreettisen ympäristön. Esimerkkejä hermeneuttisista kuvista ovat psykologinen kuva, jonka avulla tekijä voi kommentoida hahmon mielentilaa, ja intertekstuaalinen kuva, jonka merkitys avautuu ainoastaan tietyn taustatiedon kautta. (Duncan & Smith 2009: 159–161.) Don Rosa käyttää teksteissään näitä molempia kuvatessaan hahmojen tunteita. Kokonaan yksivärinen tausta hahmon takana voi heijastella hänen sen hetkisiä tunteitaan, eli esimerkiksi musta väri saattaa kertoa synkkyydestä tai pettymyksestä. Hyvä esimerkki Rosan intertekstuaalisten kuvien käytöstä on hänen tapansa viitata aiempiin Roope-tarinoihin, kun nuorempi Roope ilmestyy ruudun taustalle ohjaamaan nyky-Roopea valintatilanteissa. (Kontturi 2014: 86.) Ruudun taustan ja esimerkiksi valaistuksen ja vauhtiviivojen hyödyntäminen tunteiden ilmaisussa ovat kontekstuaalisia vihjeitä, joita käytetään eniten mangasarjakuvissa – tosin nämä piirteet ovat siirtyneet myös länsimaisiin sarjakuviin, kun länsimaiset piirtäjät ovat ottaneet vaikutteita mangasta (Ma ym. 2012: 5).

Sarjakuvien kieleen kuuluvat olennaisena osana erilaiset huudahdukset ja ääniefektejä kuvaavat tekstit, ja molemmat ryhmät ovat tärkeä osa tunteiden ilmaisemista. Huudahduksista käytetään tavallisemmin nimitystä interjektio. Tällä tarkoitetaan sisäisten tuntemuksien ja reagoinnin tuloksena syntyneitä kielellisiä ilmauksia, joilla välitetään aistitietoa (Dingemanse 2012: 656). Pisheddan

(2017a) italialaisia Disney-sarjakuvia koskevassa tutkimuksessa selvisi, että interjektioden toiseksi yleisin käyttötarkoitus oli nimenomaan tunteiden kuvaaminen. Tunneperäiset interjektiot oli usein sijoitettu puhekuplien sisäpuolelle, koska niiden tarkoitus on kuvata hahmon sisäisiä tunteita eikä esimerkiksi ympäröivästä maailmasta kuuluvia ääniä. (Pischedda 2017a: 593, 602.) Joissain tapauksissa interjektioden käytön taustalla voi olla se, ettei hahmon tunteiden ilmaisemiseen ole muita keinoja, sillä voimakkaiden tunnetilojen keskellä sopivien sanojen löytäminen voi olla haastavaa. Näissä tilanteissa viestin välittämiseen voidaan käyttää spontaaneja äännähdyksiä tai ikonisia onomatopoeettisia ilmaisuja, jotka muut saattavat ymmärtää toivomallamme tavalla. (Pischedda 2017b: 11.) Sarjakuvien tapa käyttää ääniefektejä tunteiden kuvauksessa on kuitenkin saanut osakseen kritiikkiä, sillä sen on nähty latistavan tunneilmaisujen kenttää yksinkertaisilla ja kontekstisidonnaisilla onomatopoeettisilla ilmauksilla (Manninen 1996: 56).

## 4 AINEISTO JA MENETELMÄT

### 4.1 Aineisto

1990-luvun alussa Disney etsi tekijää Roope Ankan elämäkertateokselle, ja Egmont-kustantamo ehdotti työhön Don Rosaa. Carl Barksia kovasti kunnioittava Rosa tarttui mielellään haasteeseen. Hän teki tarkkaa tutkimustyötä Barksin alkuperäissarjoista, jotta elämäkerrasta tulisi mahdollisimman eheä ja alkuperäistarinoita myötäilevä kokonaisuus. Näistä Barksin tarinoista Rosa keräsi faktoja, jotka hän sitten jäsenteli kronologiseen järjestykseen pohjaksi omalle teokselleen. (Rosa 2016: 4-5.) Valmis *Roope Ankan elämä ja teot* koostuu 12 ankkatarinasta, jotka taustoittavat kaikkien tunteman Roope Ankan matkaa maailman rikkaimmaksi ankaksi. Kyseinen sarjakuva-albumi on myös oman tutkielmani aineistona.

Teos on saanut osakseen sekä kiitosta että kritiikkiä. Rosa on luonut Barksin klassikoille jatko-osia, joista toiset ovat olleet innoissaan, mutta joita toiset eivät ole sulattaneet. (Saarto 2005: 7.) Myös pelkkä jatkumon luominen on ollut kritiikin kohteena, sillä ankkasarjakuvien luonteeseen kuuluu ajattomuus ja muuttumattomuus (Ronkainen 2000b: 17). Kun jokainen tarina on oma kokonaisuutensa ilman ennakkotietovaatimuksia, tarinan luettavuus säilyy, ja kuka tahansa voi lukea ja ymmärtää minkä tahansa tarinan. Rosaa on kritisoitu myös siitä, että hän linkittää ankkatarinoitaan tiettyihin reaali maailman paikkoihin tai tapahtumiin. Näin sarjakuvat eivät enää pysy omassa maailmassaan, vaan faktan ja fiktion yhdistäminen rikkovat rajan reaali maailman ja sarjakuvamaailman välillä. (Seppi 1999: 29.)

Tutkimusaineistoni koostuu teoksen esipuheesta sekä kuudesta Jukka Lindforsin suomentamasta tarinasta. Nämä tarinat kuvaavat monipuolisesti Roopen eri elämänvaiheita, ja jokaisessa tarinassa Roope oppii jonkin tulevan uransa kannalta tärkeän taidon, joka siivittää hänen matkaansa maailman rikkaimmaksi. Teoksen avaavassa tarinassa *Klaaninsa viimeinen* nuori Roope tienaa ensilantinsa ja kohtaa elämänsä ensimmäiset seikkailut, kun hän joutuu puolustamaan sukunsa tiluksia. Tarinan lopussa Roope hyvästelee perheensä lähteäkseen maailmalle luomaan uraa, ja toinen tarina *Mississippin mestari* kuvaakin Roopen ensimmäistä pysähdyspaikkaa eli Amerikkaa, jossa hän setänsä avustuksella tutustuu jokilaivojen bisnesmahdollisuuksiin. Seuraava aineistooni valikoitunut tarina on teoksen kuudes luku *Transvaalin tuittupää*, jossa Roope jatkaa maailmanmatkailuaan Afrikkaan kultaa etsimään. Kahdeksas luku, *Klondiken keisari*, vie Roopen Klondikeen, missä nuori anka tekee huomattavan kultalöydön ja tutustuu Kultu Kimallukseen, joka on Roopen elämän ainoa romanttinen rakkaus. Tämän lisäksi aineistooni kuuluu vielä sarjakuva-albumin kaksi viimeistä tarinaa. Luku

*Maailman rikkain anka* kuvaa sitä, kuinka Roope viimein saavuttaa tavoitteensa päästä maailman rikkaimpien listan kärkeen, ja samalla hänen välinsä hänen perheeseensä viilenevät merkittävällä tavalla. Teoksen päättävä tarina *Ankkapalatsin erakko* kertoo vanhentuneen ja raihnaisen Roopen ensikohtaamisesta Akun ja ankanpoikien kanssa, joka johtaa takaa-ajoon Karhukoplan kanssa, ja lopulta Roope löytää uudelleen sisäisen seikkailijansa, jolla riittää virtaa ja tahtoa vastata uusiin haasteisiin.

Tarinoiden määrään vaikutti se, että kaikista tutkimukseen sisältyvistä tunteista (ilo, kiintymys, kurjuus, vastenmielisyys) tulisi riittävästi esimerkkejä. Koska kyseessä on kasvukertomus, joka kuvaa Roopen elämää nuoresta pojasta aina aikamieheksi saakka, valikoin kaksi tarinaa kehyskertomuksen alusta (*Klaaninsa viimeinen* ja *Mississippin mestari*), kaksi keskeltä (*Transvaalin tuittupää* ja *Klondiken keisari*) sekä kaksi lopusta (*Maailman rikkain anka* ja *Ankkapalatsin erakko*). Näin voidaan tarkastella myös sitä, korostuvatko jotkin tunteet tai tunneilmaisun muodot teoksen eri vaiheissa.

Aineistooni valikoituneista tarinoista muodostui 120 sivua sarjakuvaa, johon kuului yhteensä 937 ruutua. Näistä ruuduista keräsin 363 analyysiyksikköä, joista jokaisessa ilmaistiin onnellisuutta tai onnettomuutta kielellisellä tasolla. Mikäli tunne on näkynyt vain visuaalisella tasolla, olen rajannut sen tutkimukseni ulkopuolelle. Poikkeuksena on yksi useamman ruudun muodostama kokonaisuus, joissa jotkin ruudut ovat tekstittömiä. Perustelen tätä valintaa sillä, että oma tutkimukseni painottuu ennen kaikkea sarjakuvan kielelliseen tunneilmaisuuksiin. Normaalisti kukin analyysiyksikkö koostui yhdestä puheenvuorosta eli puhekuplasta, joskin muutamissa tilanteissa hahmon puheenvuoro oli jakautunut useampaan puhekuplaan ruudun sisällä. Yhdestä ruudusta saattoi löytyä useampi kokonainen analyysiyksikkö niissä tilanteissa, joissa ruudussa esiintyi vähintään kaksi onnellisuutta tai onnettomuutta ilmaisevaa hahmoa.

## 4.2 Menetelmät

Analyysimenetelmäni nojaa kahteen eri metodiin: toinen keskittyy kielen tutkimiseen ja toinen visuaalisen puolen analysointiin. Ensin olen lähestynyt 362 analyysiyksikköä kielellistä näkökulmasta luokittelemalla niissä esiintyviä tunneilmaisukeinoja suhtautumisen teorian mukaisesti ja tunnistamalla puhekuplista niitä kielellisiä aineksia, joilla hahmon tunteita on ilmaistu. Tässä vaiheessa olen tarkastellut vielä pelkästään tekstiä löytääkseni ne kohdat, joissa onnellisuutta ja onnettomuutta on ilmaistu kielen avulla. Seuraavaksi olen ottanut mukaan myös visuaalisen puolen ja keskittynyt siihen, kuinka kuva toimii yhdessä kielen kanssa, eli onko visuaalisuus tunnetta tukeva voima vai ristiriitaisuutta herättävä tekijä, ja millä tavalla hahmojen kokemat tunteet näkyvät visuaalisella tasolla.

Tunnekokemusten kontekstien laajemman vertailun vuoksi olen tarkastellut myös tunteiden alkulähteitä eli niitä ulkopuolisia ärsykeitä, jotka ovat herättäneet hahmoissa onnellisuutta ja onnettomuutta. Tämän tiedon keräämistä perustelen sillä, että usein tunnekokemuksen syy vaikutti siihen, millä tavoin tunne näkyi käytetyssä kielessä.

Koska kielentutkimus ja sarjakuvantutkimus määrittelevät kielen toisistaan poikkeavalla tavalla, olen molempia aloja yhdistelevässä työssäni päätenyt kompromissiratkaisuun. Käsittelen kieltä pääsääntöisesti kielentutkimuksen kielikäsitteiden mukaisesti. Tekstin visuaalisuus, eli esimerkiksi fonttikoko ja lihavointi, ei sisälly kielellisiin keinoihin, mutta koska sarjakuvantutkimuksessa tekstin visuaaliset piirteet liitetään vahvasti osaksi tekstiä (esim. Herkman 1998) ja niiden avulla jäljitellään usein puhutun kielen prosodiaa, tuon esiin tunneilmaisun kannalta relevantit huomiot tekstin visuaalisuudesta kielellisten keinojen yhteydessä. Näin ollen käyn kielen analyysin kohdalla läpi puhekuplian rajojen sisällä olevan tekstin, ja visuaalisessa analyysissä huomioin puhekuplian sekä kaiken sen ulkopuolella olevan kuvallisen materiaalin.

Tunteiden kielellisen ilmaisun analysoinnissa olen hyödyntänyt suhtautumisen teoriaa. Jokaisen analyysiyksikön kohdalla katsoin, olivatko kyseisessä puheenvuorossa käytetyt tunneilmaisukeinot toimintoja, ominaisuuksia vai kommentteja. Yhdessä analyysiyksikössä saattoi esiintyä eri kategorioita, joten sama yksikkö on saattanut lukeutua useampaan luokkaan kuin vain yhteen. Joissain tapauksissa samassa analyysiyksikössä saattoi olla useampi esimerkki yhdestä kategoriasta, eli puhuja on esimerkiksi kuvannut toisen ominaisuuksia kahdella eri tavalla. Tällöin olen kategorisoinut analyysiyksikön johonkin tunneilmaisuluokkaan vain kerran. Olen siis laskenut työssäni esiintymät analyysiyksikköjen mukaan, eli kuinka monessa puheenvuorossa kutakin kategoriata tai tarkempaa kielellistä keinoa on käytetty. Aineistostani löytyi kaksi analyysiyksikköä, joita ei kuvissa käytetyn kielen tai sen puuttumisen vuoksi pystynyt luokittelemaan suhtautumisen teorian mukaisesti. Nämä esimerkit tulevat myöhemmin esiin analyysin esittelyvaiheessa.

Suhtautumisen teorian kategorioiden lisäksi luokittelin ilmaisut aineistolähtöisesti niiden kielellisten keinojen tai muiden selvästi erottuvien piirteiden mukaan, joita tekstissä on käytetty. Pyrin siis saamaan selville, tapahtuuko tunteiden ilmaisu kielessä esimerkiksi interjektioiden, verbien, uhkailun vai tekstin muotoilun kautta. Kielellisten keinojen esiintymiä on laskettu samalla tavoin kuin suhtautumisen teorian kategorioita, eli olen selvittänyt, kuinka monessa puheenvuorossa on käytetty esimerkiksi interjektioita tai verbejä tunnekokemuksen välittämiseen. Mikäli yhdessä analyysiyksikössä on esiintynyt sama keino useammin, on kyseinen keino laskettu määrällisiin esiintymiin vain kerran. Aineistolähtöinen tunneilmaisujen etsintä tuotti monipuolisia kielellisiä tapoja emotionaalisten kokemusten ilmaisemiseksi. Havainnoinnin tuloksena tekstistä löytyi muun muassa niin rakenteellisia kuin semanttisiakin keinoja, ja useimmiten yhdessä analyysiyksikössä useampi erilainen

keino oli osallisena tunneilmaisun välittämisessä. Olen pyrkinyt luokittelemaan käytetyt keinot mahdollisimman tarkasti huomioiden kontekstin ja koko analyysiyksikön tekstin, eli löytämään nimenomaan ne tekijät, jotka kussakin puhekuplassa ovat olennaisimpia hahmon senhetkisen tunnetilan ilmaisemisen kannalta.

Taulukkoon 1 on listattu kaikki tekstistä esiin nousseet keinot, jotka ovat vaikuttaneet tunneilmaisun välittymiseen. Olen jaotellut havaintoni viiteen yläkategoriaan: fonologiaa mukailevat keinot, merkitykseen liittyvät keinot, rakenteeseen liittyvät keinot, puhetoimintoihin liittyvät keinot ja tekstin visuaalisuuteen liittyvät keinot. Kategoriat eivät kuitenkaan ole yksiselitteisiä kielen kompleksisen luonteen vuoksi, jolloin jokin alakategorioissa mainittu keino voisi tilanteesta riippuen sisältyä myös toiseen yläkategoriaan. Tämä ei kuitenkaan ole oman tutkimukseni kannalta ongelmallista, sillä näiden kategorioiden ensisijaisena tarkoituksena on havainnollistaa, kuinka monipuolisoin keinoin ja ilmiöin tunteita voidaan tekstin tasolla esittää.

Taulukko 1. Tekstistä löytyneet tunneilmaisukeinot.

<b>Yläkategoria</b>	<b>Alakategoriat</b>
fonologiaa mukailevat keinot	interjektio, pidennetyt äänteet, ääniefekti
merkitykseen liittyvät keinot	konnotaatiot, kielto, toisto, tunnesana
rakenteeseen liittyvät keinot	adjektiivi, adverbi, affiksi, fraasi, huudahdus, omistuspronomini, partikkeli, partisiippi, substantiivi, toisto, verbi, välimerkit
puhetoimintoihin liittyvät keinot	hellittely, käsky, nimittely, uhkailu, vastakkainasettelu
tekstin visuaalisuuteen liittyvät keinot	detaljiteksti, fonttikoko, fonttivalinta, kurssiivi, lihavointi, symbolikieli

Fonologiaa mukaileviin keinoihin olen sisällyttänyt tunneilmaisukeinoja, jotka linkittyvät vahvasti äänteisiin. Pidennetyillä äänneillä tarkoitan tilanteita, joissa tekstin tasolla on pyritty luomaan vaikutelma äänneiden keston pidentymisestä. Tällöin sanaan on saatettu lisätä ylimääräisiä kirjaimia. Ääniefektejä käytetään sarjakuvissa paikoitellen hyvinkin runsaasti kuvaamassa sellaista informaatiota, joka reaali maailmassa välittyisi kuuloaistin kautta (Herkman 1998: 43), mutta olen tässä tapauksessa huomionut vain tunneilmaisuun osallistuvat ääniefektit, kuten huokaukset. Interjektiot ovat sisäisiä tuntemuksia kuvaavia äännähdyksiä (Pischedda 2017a: 602), ja koska ne muistuttavat ääniefektejä (vrt. interjektio *huoh* ja ääniefekti (*huokaus!*)), olen sisällyttänyt ne tähän kategoriaan.

Merkitykseen liittyvissä keinoissa olennaista on, että tunnekokemusta rakennetaan merkityksien kautta. Tunnesanojen merkitykset ovat suoraan kytköksissä eri tunnetiloihin. Konnotaatiot puolestaan ovat sanojen tunnepitoisia oheismerkityksiä (KS s.v. *konnotaatio*). Kiellon sisältäviin puheenvuoroihin on tuotu negatiivinen merkitys, joten myös kiello voidaan siten ymmärtää osaksi merkitykseen liittyvien tunneilmainsukeinojen ryhmää. Lisäksi olen laskenut tähän kategoriaan toiston. Toiston avulla viestiin voidaan tuoda lisäsävyä (VISK § 1736). Toiston funktio liittyy siten kiinteästi merkityksien vahvistamiseen, ja perustelen tällä päätöstäni yhdistää toisto merkitykseen liittyvien keinojen joukkoon.

Rakenteeseen liittyvät keinot on laaja ryhmä erilaisia keinoja, jotka kaikki kytkeytyvät eri tasolla kielen rakenteeseen. Olennaista on, että keinoilla on jokin tarkoitus tai rooli esimerkiksi morfologisella tai syntaktisella tasolla, ja tämän roolin kautta ne kytkeytyvät osaksi tunneilmainsua. Kytkös on usein perusteltavissa suhtautumisen teoriolla. Esimerkiksi predikaatit eli verbit kuvaavat toimintoja, joka on yksi suhtautumisen teorian luokista. Vastaavasti kuvaavat ja määrittävät adjektiivit tai partisiipit voidaan nähdä prototyypinä ominaisuuksien kautta ilmaistuista tunteista. Fraaseilla tarkoitan tässä työssä erilaisia vakiintuneita ilmauksia, kuten toistuvia sanaliittoja ja sanontoja. Koska monilla näistä ilmauksista on vakiintunut rooli esimerkiksi toiminnan kuvauksessa, ymmärrän ne rakenteisiin liittyvinä keinoina. Välimerkit jäsentävät virkerakenteita, joten myös ne voidaan siten kytkeä kielen rakenteellisiin tunneilmainsukeinoihin.

Puhetoimintoihin liittyvät keinot ovat emotionaalisesti latautuneita puhefunktioita, jotka heijastelevat hahmon tunnekokemusta. Puhetoiminto on saattanut saada alkunsa puhujan voimakkaasta tunnekokemuksesta, eli tunne on voinut johtaa esimerkiksi uhkailuun tai toisen hahmon käskemiseen. Hellittelyllä ja nimittelyllä tarkoitan termejä, joilla puhuja on kutsunut toista hahmoa. Vastakkainasettelulla viitataan hyvin monenlaisiin tilanteisiin. Kaikissa näissä tapauksissa olennaista on, että puhuja on jollain tapaa rinnastanut kaksi asiaa. Vastakkainasettelu tuli ilmi suurin ja epäsuorin vertauksin, syy-seuraussuhteiden kautta tai luomalla erilaisten kielellisten rakenteiden kautta jokin linkki kahden asian välille.

Kuten aiemmin on jo todettu, tekstin visuaaliset keinot eivät ole kielellisiä keinoja, mutta niiden vankan tekstiyhteyden vuoksi käsittelen niitä kielellisten keinojen ohessa. Tekstin visuaaliset keinot kuvaavat pääsääntöisesti tekstin ulkoasua, kuten fonttikoko ja kursiivi. Symbolikielellä tarkoitan kieltä, joka muodostuu pelkästään kuvallisista merkeistä, minkä vuoksi se voidaan laskea mukaan tähän kategoriaan. Detaljiteksti kuvaa tunnepitoisen tekstin sijoittelua, ja koska asettelu on nähtävissä osaksi tekstin visuaalisuutta, olen sisällyttävät detaljiteksteihin liittyvät havainnot tähän kategoriaan.

Visuaalisiin keinoihin aion päästä käsiksi hyödyntämällä luokittelua, joka pohjautuu sarjakuvan visuaalisiin moodeihin. Luokat olen kerännyt lähdekirjallisuuden perusteella hyödyntäen erityisesti Scott McCloudin (1994) teosta *Sarjakuva – näkymätön taide*, mutta luokitteluun ja analyysiin ovat vaikuttaneet myös muut aiheeseen liittyvät lähteet. Sarjakuvan kieltä tutkittaessa voidaan puhua visuaalisesta kielestä, johon sisältyy sekä kuva että teksti (Cohn 2012: 2). Sarjakuvan visuaalisen kielen tutkimuksessa sekä Kressin ja van Leeuwenin visuaalisessa kieliopissa on paljon samaa, mutta ensimmäinen luonnollisesti fokuksittuu nimenomaan sarjakuvan ilmaisukeinojen tutkimiseen. Vaikka luokitteluni pohjautuu ennen kaikkea McCloudin ajatuksiin, olen ottanut visuaalisesti kieliopista joidakin tarkentavia käsitteitä analyysini tueksi. Näihin visuaalisen kieliopin näkökulmiin kuuluu Edward Hallin (1966) jaottelu erilaisista etäisyyksistä sekä subjektiivinen ja objektiivinen kuva (Kress & van Leeuwen 2006: 124–125, 130), jotka on esitelty tarkemmin luvussa 2.1.

Olen jakanut kuvan analysoinnin luokat kahtia McCloudin (1994) teokseen pohjautuen: sisällöllisiin ja teknisiin moodeihin. Sisällöllisiin moodeihin olen laskenut mukaan ruudussa näkyvät asiat, jotka kantavat keskimäärin enemmän merkityksiä kuin tekniset moodit. Tähän ryhmään kuuluvat hahmojen liike, asennot, ilmeet, eleet, sommittelu sekä erilaiset symbolit. Omat tunteemme heijastuvat usein enemmän tai vähemmän myös fyysisellä tasolla, ja sama pätee myös sarjakuvahahmojen kohdalla: vihainen hahmo saattaa esimerkiksi hyppiä nyrkit pystyssä, kun taas iloinen hahmo voi loikkia kädet avoimina taivasta kohti hymy huulillaan. Sarjakuvalla tyypilliseen tapaan vahvojen tunteiden ilmaisussa voidaan turvautua jopa liioitteluun esimerkiksi kasvojen ilmeiden suhteen (Ma ym. 2012: 5). Hahmojen liikkeiden, asentojen ja ilmeiden tulkinta on näin ollen perusteltua. Symboleilla tarkoitan puhekuplan ulkopuolelle jääviä elementtejä, jotka ovat olennaisia tunneilmaisun kannalta. Tällaisiin symboleihin lasken esimerkiksi hikihelmet ja päästä nousevan savun. Sommittelulla viitataan hahmon sekä tunnereaktion herättäneen ärsykkeen väliseen sijoitteluun, eli millainen etäisyys tunteen kokijan ja ärsykkeen välillä on.

Visuaalisen puolen teknisillä moodeilla tarkoitan sarjakuvan rakenteellisia piirteitä, joihin kuuluvat ruudun muoto ja koko, kuvakulma, rajaus, värimaailma sekä puhekupla ja osoitin. Sarjakuvan visuaalinen rakenne ei varsinaisesti välitä samankaltaisia merkityksiä kuin sen sisältö, mutta tekninen toteutus voi mukaila sisältöä ja siten ohjata lukukokemusta tiettyyn suuntaan (McCloud 1994: 99). Esimerkiksi sahalaitainen ruutu tai puhekupla voi viitata ärtymykseen tai siitä johtuvaan äänenvoimakkuuden kasvuun. Myös värimaailma vaikuttaa kuvasta tehtävään tulkintaan. Moniin väreihin sisältyy synestesian piirteitä, jolloin kyseiseen väriin saattaa yhdistyä mielikuva tietystä tunteesta – esimerkiksi punainen väri liittyy usein vihaan, kun taas sininen luo rauhaa ja tyyneyttä (McCloud 1994: 123). Rajauksen ja kuvakulman kautta voidaan määrittää, mikä on olennaista, ja näin lukijan



huomio kiinnittyy tarinantekijän toivomalla tavalla. Mikäli kuva on suoraan edestä, eikä ruudussa näy muuta kuin hahmon kasvot, hahmon tunnetilan huomioiminen on todennäköisempää.

Olen etsinyt kustakin analyysiyksiköstä niitä sisällöllisiä ja teknisiä visuaalisia moodeja, jotka ovat vaikuttaneet tunnekokemuksen ilmaisemiseen. Kunkin analysoitavan yksikön eli puheenvuoron kohdalla kiinnitin huomiota muun muassa puhujan ilmeisiin ja eleisiin sekä hahmon ulkopuolisiin seikkoihin, kuten ruutuun, kuvan rajaukseen sekä puhekuplaan. Kävin läpi jokainen analyysiyksikön kohdalla kaikki kuvan sisällölliset ja tekniset moodit siten, että ensin merkitsin, oliko kyseisellä moodilla vaikutusta emotionaalisen kokemuksen välittämiseen. Mikäli näin oli, lisäsin analyysiyksikön yhteyteen kuvauksen moodin affektiivisesta luonteesta – eli esimerkiksi sen, miten hahmon tunnekokemus näkyi puhekuplassa. Olen tarkastellut erityisesti sitä, miten visuaaliset elementit ovat mukautuneet hahmon emotionaalisiin kokemuksiin tai millä tavalla ne ovat tukeneet tai heikentäneet hahmon tunteiden ilmaisua.

Vaikka tarkastelen kuvaa ja sanaa osittain erillisinä moodeina, paneudun myös niiden yhteistoimintaan tunteiden ilmaisussa. Tarkoitukseni on selvittää, ovatko ne tasavertaisessa suhteessa, painottuuko jompikumpi vai ovatko ne joissain tilanteissa jopa ristiriidassa keskenään. Havainnointini pohjana käytän McCloudin luokittelua kuvan ja sanan yhdistymisestä. Luokkina ovat sanapainotteisuus, kuvapainotteisuus, kaksinkertaisuus, täydentävä, rinnakkaisuus, montaasi ja toisistaan riippuvainen, jotka on kuvattu luvussa 2.2.1. Nämä luokat eivät aina ole yksiselitteisiä, vaan todellisuudessa ne saattavat limittyä keskenään (Mikkonen 1996: 84), eikä analysoitavan ruudun sijoittaminen selkeästi yhteen kategoriaan ole aina mahdollista. Olenkin omassa analyysissäni painottanut kuvan ja tekstin välistä suhdetta nimenomaan tunnekokemuksien näkökulmasta, eli keskittynyt siihen, miten kieli ja visuaalisuus toimivat yhdessä tunteiden ilmaisemisessa. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että mikäli kielellä on selvästi merkittävämpi rooli hahmon emotionaalisen puolen esittämisessä, olen määritellyt suhteen sanapainotteiseksi, vaikka kuva tarjoaisikin muunlaista lisätietoa.

## 5 ANALYYSI

Tutkimastani aineistosta löytyi yhteensä 363 puheenvuoroa, joissa kuvattiin kielellisellä tasolla joko onnellisuuden tai onnettomuuden tunnetta. Selvästi yleisin tunne oli kohdistettu onnettomuus eli vastenmielisyys, joka nousi esiin tarinoissa 201 kertaa. Muiden tunteiden esiintymiskertojen määrät olivat huomattavasti alhaisemmat: ilo oli kuvattuna 80 kertaa, kurjuus 62 kertaa ja kiintymys 20 kertaa. Kielellinen ja visuaalinen viesti olivat pääsääntöisesti samat, eli mikäli kielestä välittyi iloa, oli kuvassa todennäköisesti iloinen hahmo. Muutamissa tapauksissa tekstissä ja kuvassa esiintyi kuitenkin eri tunne. Tunteiden vastaavuus näkyy taulukossa 2. Ristiriitoja näkyi erityisesti kiintymyksen tunteen kohdalla, sillä vain noin neljäsosa analyysiyksiköistä esitti kiintymystä sekä tekstin että kuvan tasolla. Poikkeavuudet olivat kaikkien tunteiden kohdalla todennäköisimpiä silloin, kun puhujaa ei näkynyt kuvassa. Tähän kuvaukseen on laskettu tilanteet, joissa puhujaa ei näkynyt ollenkaan, puhuja näkyi vain osittain tai puhujasta näkyi vain silhuetti.

Taulukko 2. Tunteiden vastaavuus.

Tunne kielessä \ Tunne kuvassa	ilo	kiintymys	kurjuus	vastenmielisyys	yhteensä
<b>ilo</b>	71	3	1	-	75
<b>kiintymys</b>	-	6	-	-	6
<b>kurjuus</b>	1	2	48	-	51
<b>vastenmielisyys</b>	3	2	4	185	194
<b>neutraali</b>	1	1	3	-	5
<b>puhujaa ei näy kuvassa</b>	4	6	6	16	32
<b>yhteensä</b>	<b>80</b>	<b>20</b>	<b>62</b>	<b>201</b>	<b>363</b>

Taulukko 3 esittää tekstistä havaittavien tunneilmainsukeinojen määrät yläkategorioiden mukaisesti. Esiintymismäärään on laskettu mukaan kaikkien kyseisen kategorian alaluokkien esiintymät. Rakenteeseen ja merkitykseen liittyvät keinot olivat kaikista yleisempiä, mutta myös puhetoimintoihin liittyviä keinoja esiintyi huomattava määrä. Sen sijaan fonologiaa mukailevia keinoja ja tekstin visuaalisuuteen liittyviä keinoja oli melko vähän. Eri kategorioihin kuului vaihteleva määrä erilaisia alakategorioita, joten keskenään hyvinkin poikkeavat lukemat voidaan osittain selittää sillä. Toisaalta myös kategorioiden luonne vaikuttaa vahvasti tunneilmainsukeinojen yleisyyteen. Esimerkiksi muoto

ja merkitys ovat aina läsnä kielessä, kun taas fonologiaan ja tekstin visuaalisuuteen liittyvät tunneilmaisukeinot ovat tekstilajisidonnaisia. Lisäksi kunkin yläkategoriaryhmän sisällä saattoi olla yksi tai muutama keino, jotka kattoivat suurimman osan kyseisen yläkategorian esiintymistä. Muun muassa konnotaatiot, interjektit ja sanaluokat nostivat omien kategorioidensa lukuja kovasti, sillä ne toistui-  
vat todella usein eri analyysiyksiköissä. Lukumääriä luettaessa on syytä huomioida myös se, että yksittäinen sana tai ilmaus saattoi sisältyä useampaan eri kategoriaan. Esimerkiksi tunneadjektiivi *vihainen* on samanaikaisesti luokiteltavissa sekä tunnesanoihin että adjektiiveihin, ja tunnesana liittyy merkitykseen ja adjektiivi muotoon. Myöhemmissä luvuissa tulen käsittelemään tarkemmin yläkategoriar-  
yhmien sisäisiä alaluokkia. Teen tämän suhtautumisen teorian kategorioihin nojaten, sillä teorian avulla saan paremmin nostettua esiin kielellisten keinojen tunneilmaisupotentiaalia.

Taulukko 3. Tekstistä löytyneiden tunneilmaisukeinojen esiintymismäärät yläkategorioittain.

Yläkategoriaryhmä	Tunneilmaisukeinojen esiintymismäärät
fonologiaa mukailevat keinot	78
merkitykseen liittyvät keinot	269
rakenteeseen liittyvät keinot	276
puhetoimintoihin liittyvät keinot	177
tekstin visuaalisuuteen liittyvät keinot	32

Joka tapauksessa voidaan sanoa, että hahmon ilmaisema tunne heijastui hyvin vahvasti käytettyyn kieleen. Yleisesti ottaen kielellisistä tunneilmaisukeinoista tärkeimmäksi nousivat konnotaatiot eli tunnesävyiset oheismerkitykset (KS s.v. *konnotaatio*). Onnellisuutta ilmaisevissa lauseissa näkyi usein positiivisia sanavalintoja, kun taas onnettomuuden kohdalla käytettiin negatiivissävytteisiä ilmauksia. Kurjuuden ja vastenmielisyyden tunteita kuvattaessa virkkeisiin sisältyi joskus myös suoria negaatioita, kuten *ei* tai *älä*. Tekstissä esiintyi usein kieleen vakiintuneita ilmaisuja eli fraaseja, jotka saattoivat jo itsessään kantaa joko positiivista tai negatiivista merkitystä. Kohdistettujen tunteiden kohdalla ilmaistu tunne vaikutti siihen, millaista termiä puhuja käytti toisesta hahmosta, jolloin vastenmielisyyttä ilmaisevat hahmot hyödynsivät nimittelyä, kun taas positiivista kiintymystä ilmaisevat hahmot käyttivät hellittelyä. Lähes kaikissa onnellisuuden ja onnettomuuden muodoissa interjektit olivat yleinen keino tunteiden ilmaisuun.

Suhtautumisen teorian kolmesta kategoriasta yleisin oli toiminta. Aineistossani oli 207 tapausta, joissa toimintaa käytettiin tunneilmaisuun joko yksin tai yhdessä jonkin toisen kategorian kanssa. Seuraavaksi yleisin oli ominaisuus, joka oli läsnä tunneilmaisussa yhteensä 152 kertaa. Hie-  
man ominaisuutta harvemmin käytetty kategoria oli kommentit, joista löytyi 130 esimerkkiä. Näiden

lisäksi oli kaksi tapausta, joita ei voinut sisällyttää mihinkään kategoriaan. Toisessa tunteiden ilmaisu tapahtui välimerkkien avulla ja toisessa tekstiä ei ollut lainkaan. Suhtautumisen teorian kategorioiden tarkempi määrällinen jakautuminen eri tunnetilojen kesken näkyy taulukossa 4. Kun suhtautumisen teorian kategorioita tarkastellaan tunne kerrallaan, voidaan huomata kategorioiden asettuvan samaan yleisyysjärjestykseen: yleisin on toiminta, seuraavaksi tulee ominaisuus ja viimeisenä kommentti. Ainoan poikkeuksen tekee ilon tunne, jossa yleisimmin käytetty kategoria oli kommentti.

Taulukko 4. Suhtautumisen teorian kategoriat tunnetiloittain.

<b>kategoria</b>	<b>tunne</b>	<b>ilo</b>	<b>kiintymys</b>	<b>kurjuus</b>	<b>vastemmielisyys</b>	<b>yhteensä</b>
toiminta		34	12	34	127	207
ominaisuus		26	11	27	88	152
kommentti		42	4	19	65	130
ei ole		-	-	1	1	2
yhteensä		80	20	62	201	

Yleisellä tasolla visuaalisista tunneilmaisukeinoista voidaan sanoa se, että sisällölliset moodit olivat mukana kertomassa emotionaalisista kokemuksista huomattavasti enemmän kuin tekniset. Ilme vaikutti tunneilmaisuun lähes joka kerta, kun puhuja näkyi kuvassa, ja vain muutamassa tapauksessa hahmolla oli kasvoillaan neutraali ilme. Noin joka toisessa tapauksessa hahmon asento tai kuvassa näkyvät symbolit olivat osallisina tunneilmaisussa. Yhtä yleistä oli myös tunteen näkyminen puhe-  
kuplassa. Muita kuin näitä neljää visuaalista keinoa on käytetty selvästi harvemmin. Vähiten vaikutusta oli kuvakulmalla ja ruudun koolla.

Seuraavaksi esittelen yksityiskohtaisemmin aineistosta tekemiäni havaintoja. Käyn jokaisen tutkittavan tunteen läpi ensin kielellisen tason löydösten osalta, minkä jälkeen jatkan tunteen visuaalisiin ilmaisukeinoihin. Lopuksi avaan vielä tarkemmin havaintojani kuvan ja tekstin välisestä yhteydestä. Annan havaintojeni tueksi sekä kielellisiä että kuvallisia esimerkkejä, joista tekstiesimerkit on merkitty numeroin (1–49) ja kuvaesimerkit kirjaimin (A–AE).

## 5.1 Ilo kielellisellä tasolla

Iloa ilmaistiin kielellisellä tasolla yhteensä 80 kertaa. Näistä tilanteista reilu neljäsosa (27 analyysiyksikköä) liittyi jollakin tavalla toisen hahmon sanoihin tai toimintaan. Lähes yhtä yleinen syy ilon

tunteelle oli omaisuus. Tästä löytyy 24 esimerkkiä. Näiden kahden syyn ulkopuolelle jäävät syyt olivat määrällisesti melko vähäisiä: omat kyvyt olivat syynä 8 kertaa, tulevaisuus 7, perhe 6, nautinto 3 ja luonto sekä menestys kerran. Teoksen päähenkilön eli Roopen ilo johtui useimmiten onnistumisesta tai rahasta. Määrällisesti suurimmat ilon esiintymät Roopen hahmon osalta olivat tarinassa *Klondiken keisari*, jossa hän ilmaisi iloa 16 kertaa – tämä selittynee ainakin osittain tarinan juonella, sillä kyseisessä luvussa Roope saa paljon onnistumisen kokemuksia kultalöydöstensä vuoksi. Ilon tunteen taustalla vaikuttaneet tekijät heijastuivat hyvin usein niin Roopen kuin muidenkin hahmojen kielenkäyttöön, ja siten ne kertoivat jotain heidän tunnekokemuksistaan. Esimerkiksi vaurastumisesta johtuvan ilon ilmaisemisessa saattoi näkyä verbi *rikastua* tai muita positiivisia omaisuuden kasvuun viittaavia ilmaisuja.

Suoria tunnesanoja käytettiin ilon ilmaisemisessa harvoin. Syy tähän löytynee sarjakuvan kielen luonteesta, eli samaa asiaa ei ole tarpeen näyttää sekä kielellisin että visuaalisin keinoin. Mikäli siis hahmo on kuvan mukaan iloinen, on riittänyt, että kieli taustoittaa, korostaa tai tarjoaa lisäinformaatiota tunnekokemuksesta. Esimerkiksi kerran Roope toteaa, että hän on ”*vilpittömän vahingoniloinen*”, jolloin tunnesanalla *vahingoniloinen* on tarkennettu koetun ilon syntyneen jonkun toisen kustannuksella. Joissain tapauksissa tunnesanat sisältyivät käytettyihin fraaseihin, kuten sanonnoissa *ilo on minun puolellani* ja *mikä ilo silmälle*. Muita erilaisia kielellisiä keinoja käytettiin kuitenkin runsaasti ja monipuolisesti.

Taulukko 5. Tekstistä löytyneet keinot ilon ilmaisussa.

Keino ilon ilmaisussa	Määrä
positiiviset konnotaatiot	38
interjektio	26
fraasi	24
adjektiivi	13
adverbi, huudahdus	8
substantiivi, verbi	6
vastakkainasettelu	5
lihavointi, tunnesana	3
affiksi, fonttikoko, toisto	2
kielto, kursiivi, symbolikieli	1

Tekstistä löytyneiden tunneilmaisukeinojen määrällinen jakauma näkyy taulukossa 5. Vasemmalle puolelle on kerätty kaikki ilon ilmaisemisessa käytetyt keinot niiden esiintymismäärien mukai-

sesti. Mikäli useampaa keinoa on esiintynyt saman verran, on ne listattu samalle riville. Tarkat lukumäärät on kuvattu taulukon oikean reunan sarakkeessa. Selvästi yleisin kielellinen keino, jolla ilon tunnetta tuotiin näkyväksi tekstin tasolla, oli konnotaatioiden hyödyntäminen. Iloisen hahmon puheessa näkyi hyvin usein positiivissävytteistä kieltä, ja konnotaatiot saattoivat liittyä mihin tahansa muuhun ilmaisukeinoon. Myös interjektiot ja erilaiset fraasit olivat yleisesti käytössä. Joitakin keinoja käytettiin kuitenkin vain satunnaisesti, ja esimerkiksi kieltoa, kursiivia ja symbolikieltä käytettiin kutakin ilon kuvaamisessa vain kerran. Seuraavaksi käyn kaikkia näitä keinoja läpi suhtautumisen teorian kategorioiden kautta, eli kuinka taulukossa mainitut keinot ilmentävät ilon tunnetta kommentteina, toimintoina tai ominaisuuksina.

Ilo oli suhtautumisen teorian kategorioiden suhteen poikkeuksellinen tunne, sillä se oli ainoa, jossa käytettiin eniten kommentteja tunteiden ilmaisussa. Näitä tapauksia oli yhteensä 42. Kommentit saattoivat esiintyä yksin – eli hahmo esimerkiksi huusi ainoastaan *hurraa* – tai yhdessä muun tekstin kanssa. Kommentin sisältävistä puheenvuoroista saattoi löytyä myös muita suhtautumisen teorian kategorioita tai kielellisiä keinoja, kuten esimerkissä 1, jossa toistettu interjektio kommentti *hah hah* yhdistyy ominaisuuksien kuvaukseen ilmauksessa *maailman rikkain ankka*. Kun kommentti esiintyi yhdessä muiden keinojen kanssa, oli se tyypillisesti puheenvuoron aloitus, minkä jälkeen ilon tunnetta tarkennettiin tai perusteltiin. Esimerkki 2 alkaa ilmauksella *aivan oikein*, joka heijastaa hahmon onnistumisesta johtuvaa iloa. Oikeanlaisuutta vahvistava ja korostava *aivan oikein* (KS s.v. *aivan*, KS s.v. *oikein*) saa varsinaisen merkityksensä tässä kontekstissa, kun ilon kokemuksen synnyttänyt asia nimetään tarkemmin kullaksi, ja sen säihkyvyyttä kuvataan somaksi. Kommentilla aloitettu tunnepurkaus saa näin tarkennetun kuvauksen alkulähteelleen, ja hahmon tunnekokemus tulee siten syvemmäksi.

1) Olen *maailman rikkain ankka*! Niin, minä juuri! *Hah hah hah hah haa...*

2) *Aivan oikein*! Pieniä *kultahitusia*! Yläjuoksulla majailevien elikoiden kitavärkki ei enää *säihky näin somasti*.

Kommentit ilmaistiin tyypillisesti interjektioina tai muina huudahduksina. Huudahduspartikkeleissa toistuivat erityisesti *ooh* sekä interjektioiden *heh heh* ja *hah hah* erilaiset variantit. Tällaiset tunneilmaisukeinot heijastivat vahvasti hahmon ilon kokemusta, mutta ne jättivät sen melko avoimeksi muun muassa tunteen aiheuttajan ja intensiteetin osalta. Useasti toistettu interjektio voi vihjata voimakkaasta affektiivisesta sävystä (VISK § 1738) esimerkin 1 tavoin, mutta muuten interjektioilla ei oikein ole mahdollisuutta kertoa tarkemmin emotionaalisesta kokemuksesta. Puhtaasti interjektioihin pohjautuvassa tunneilmaisussa tukena oli kuitenkin aina visuaalisia keinoja, jotka eivät ehkä aina pystyneet avaamaan tunnetta kovin paljoa lisää, mutta joiden avulla tunnetta voitiin vähintäänkin

vahvistaa. Esimerkiksi kuvassa A Roopen ilme vahvistaa hahmon iloisuutta, ja koska hän sukeltaa rahoissa, voidaan ilon tulkita johtuvan juuri omaisuudesta.



Kuva A. © Disney

Interjektioihin rinnastettavat huudahdukset olivat usein adjektiiveja tai sanontoja, kuten esimerkiksi *uskomatonta* ja *mikä mäihä*. Tämän kaltaisten huudahdusten avulla tunnekokemuksista saatiin jo hieman tarkempia ja yksilöityjä. Tämä näkyy muun muassa esimerkissä 3, jossa puhuja aloittaa puheenvuoronsa huudahduksella *hienoa*. Kyseessä on affektinen huudahdus (VISK § 1729), joka viittaa puhujan näkökulmasta johonkin hyvään ja oivalliseen tilanteeseen (KS s.v. *hieno*), ja tätä tunnetta vielä perustellaan puheenvuoron seuraavassa virkkeessä hahmon saavutuksien kautta. Perinteisiin interjektioihin verrattuna esimerkiksi juuri adjektiiveista muodostuvat huudahdukset voivat siis tarjota tunteesta syvempää lisäinformaatiota, joskin kattavan ymmärryksen luomiseksi jatkovirkkeet ovat tärkeitä.

3) *Hienoa!* Kasa yltää jo kahden ja puolen metrin merkkiin.

4) *Lopultakin* karistin Bombin! *Pian* olen kotona *hieromassa sopua* siskojeni kanssa. Ja juovikas rubiini on *yhä* tallessa!

Interjektioden ja huudahduksien lisäksi kommentteissa oli myös muunlaisia tunneilmaisuksia. Tällaisia olivat esimerkiksi aikaan viittaavat adverbit *lopultakin*, *pian* ja *yhä* esimerkissä 4. Tällaisten yksittäisten ilmausten – usein adverbien – tarkoituksena oli tyypillisesti jollain tavalla viitata tunteen aiheuttaneeseen asiaan, ja positiivisten konnotaatioiden kautta liittää myönteisiä piirteitä puhuttaviin asioihin. Esimerkin 4 tapauksessa tämä tarkoittaa jonkin asian saavuttamista ajan näkökulmasta: puhuja on pitkän yrittämisen jälkeen onnistunut karistamaan seuraajansa kannoiltaan, ja hän pääsee lähitulevaisuudessa tapaamaan perhettään positiivisissa merkeissä. Adverbit korostavat siten

puhujan positiivista tunnekokemusta, koska niiden avulla kerrotaan mieluisan toiminnan alkamisesta tai jatkumisesta.

Kommenttien kautta saatettiin myös yksinkertaisesti vain nimetä tunteen synnyttänyt asia, esine tai henkilö ilman, että tilanteeseen liittyi mitään toiminnallista tai ominaisuuksiin viittaavaa. Esimerkissä 5 puhuja aloittaa puheenvuoronsa toteamalla *kirje kotoa*, mikä selittää hänen iloisuutensa. Tällaiset kommentit tulivat tyypillisesti esiin niissä tilanteissa, joissa puhujalla oli vahva tunteiden ilon synnyttäneeseen asiaan. Esimerkin 5 tapauksessa kyseessä on puhujan koti ja perhe, eli ilon tunne kumpuaa pohjimmiltaan kiintymyksestä. Myös konnotaatioilla on merkitystä tällaisten tunneilmaisujen tulkinnasta. *kirje kotoa* ei suoranaisesti ole fraasi, vaan sanaketju, jonka osat kollokoivat keskenään, mutta ilmaisu ei kuitenkaan voida laskea esimerkiksi idiomiksi. Se on kuitenkin monissa yhteyksissä käytetty vakiintunut ilmaus, ja nämä aiemmat esiintymistilanteet ja käyttökontekstit herättävät monien mielessä positiivisia konnotaatioita.

5) *Kirje kotoa!* Luen sen oitis, kunhan olen pujahtanut kaupungista kenenkään huomaamatta.

Seuraavaksi yleisin suhtautumisen teorian kategorioista oli toiminta, josta löytyi ilon tunteen kohdalla 34 esimerkkiä. Tähän kategoriaan sisältyi jo monipuolisemmin erilaisia kielellisiä tunneilmaisun keinoja, mutta pohjana oli lähes aina verbi. Useimmiten verbi oli mukana jonkinlaisessa vakiintuneessa ilmauksessa, kuten idiomissa tai sanonnassa, mutta toisinaan ilon tunne välittyi jo pelkkään yksittäisen verbin denotaatioiden tai positiivisten konnotaatioiden kautta. Mikäli verbi puuttui, tuli toiminnallisuus esiin jotenkin muuten, kuten esimerkiksi kuvan B toimintaan kehottavassa fraasissa *tähän käteen*. Fraasin käytön taustalla on puhujana toimivan Roopen näkökulmasta mieluinen sopimus, johon hän reagoi ehdottomalla käden puristusta.



Kuva B. © Disney



Toiminnallisten ilmaisujen tarkoituksena oli tyypillisesti kuvata puhujalle mieluisaa tapahtumaa. Toiminnan kautta esitetyssä ilossa näkyi monesti merkkejä onnistumisesta ja jonkin asian saavuttamisesta, ja usein raha ja omaisuus olivat osallisena näissä tilanteissa. Joissain tapauksissa ilmauksissa käytetyt verbit liittyivät selvästi näihin konteksteihin, eli hahmojen puheessa saattoi esiintyä muun muassa sellaisia verbejä kuten *lykästää*, *tuoda onnea* ja *rikastua*. Toinen toistuva konteksti iloa kuvaavilla toiminnallisilla ilmauksilla oli tulevaisuus ja siihen liittyvät unelmat. Vaikka suomen kielessä ei ole futuuria, viittasivat jotkin verbit ja ilmaukset selvästi tuleviin onnen hetkiin, kuten *tästä seuraa jotakin* esimerkissä 6 ja *siintää edessä* esimerkissä 7. Tällaiset verbit ovat itsessään vielä melko neutraaleja, joten positiivisen merkityksen luomiseksi futuurin tapaisten ilmaisujen yhteydessä esiintyi adjektiiveja tai substantiivilausekkeita, joiden kantamat merkitykset toivat ilmaisuun myönteisyyttä ilon tunteen tueksi. Esimerkissä 6 positiivista tunnelmaa tuo adjektiivi *mahtavaa* ja esimerkissä 7 sanapari *suurimmat seikkailut*.

6) Minusta tuntuu, että tästä *seuraa vielä jotakin mahtavaa*.

7) *Ehdin vielä* paiskia hommia ainakin 20 vuotta! *Suurimmat seikkailuni siintävät vasta edessä!*

8) Manaa mitä mielit! Hokkuspokkushöpinä *ei minua hirvitä!*

Ilosta voitiin kertoa myös ikävän toiminnan mahdottomuuden kautta. Esimerkissä 8 puhuja kutsuu toisen hahmon puheita hokkuspokkushöpinäksi. Sanaan *höpinä* sisältyy negatiivissävytteisiä konnotaatioita turhuuden ja perättömyyden kautta (KS s.v. *höpinä*), joten virkkeen perusteella syntyy vaikutelma, että puhuja ei arvosta tämän toisen hahmon taikauskoista puhetta. Kieltohakuiseen verbiin *hirvittää* (VISK § 1637) yhdistetty negaatio *ei* johtaa siihen, että todellisuudessa puhujan mieliala on positiivinen. Toisin sanoen ikävän toiminnan puuttuminen saa puhujan iloiseksi.

Erilaisia fraaseja käytettiin ilon ilmaisemisessa lähes yhtä usein kuin interjektioita. Tällaiset fraasit olivat usein tavalla tai toisella toiminnallisia. Puheenvuoroissa oli muun muassa sellaisia ilmaisuja kuin *viedä voitto jostakin*, *hieroa sopua* ja *tuntea olevansa jotakin*. Kaksi ensimmäistä ilmaisuja ovat jo pelkältä denotaatiomerkitykseltään vahvasti myönteisiin ja mieluisiin tapahtumiin viittavia, mutta *tuntea olevansa jotakin* voisi liittyä monenlaisiin konteksteihin. Oman aineistoni esimerkeissä tämä tai vastaavanlainen konstruktio liittyi kuitenkin pääasiassa positiivisiin tilanteisiin, joissa puhuja koki jonkin huonon asian muuttuneen paremmaksi. Esimerkissä 9 tämä tarkoittaa sitä, että puhuja on löytänyt itsensä uudelleen. Tässä tapauksessa positiivisuus luodaan siten, että sanan *taas* avulla luodaan vaikutelma vanhaan tuttuun tilanteeseen palaamisesta (KS s.v. *taas*), ja puheenvuoron aloittava kommentti *kiitos* viittaa puhujan näkökulmasta mieluisaan tilanteeseen, kun hän kiittää ja kehuu toista tämän toiminnan vuoksi (KS s.v. *kiitos*).

9) *Kiitos, Aku! Tunnen taas olevani... oma itseni!*

Ilon tunteen kohdalla vastakkainasettelu ilmeni joko vertaamalla aiempaa tilannetta nykyhetkeen tai ilmaisemalla syy-seuraussuhteita. Entisen ja nykyisen välinen vastakkainasettelu näkyy muun muassa esimerkissä 10. Kieltohakuinen ilmaisu *kärsiä hätää* (VISK § 1637) kertoo aiemman tilanteen ikävyydestä, kun taas tuoreemman tapauksen kohdalla sävy on niin verbin kuin adverbinkin osalta positiivisempi: verbi *kukistaa* viittaa jo itsessään voitokkaaseen taisteluun (KS s.v. *kukistaa*), ja adverbi *peräti* puolestaan kertoo jostakin suuresta ja merkittävästä (VISK § 849), mikä tässä tapauksessa tarkoittaa odotettua suurempaa voittoa. Myös vastustajien määrän muuttumisen ilmaisu korostaa tilanteiden välillä tapahtunutta muutosta ja sitä kautta nykytilanteesta syntyneitä iloa.

10) Etkö sitten ole? Aikoinasi *kärsit hätää neljän karhuveikon kanssa*, ja nyt *kukistit heitä peräti kahdeksan!*

11) *Jos rikastun* tällä reissulla, *se johtuu siitä, että minulla on enemmän kanttia kuin muilla.*

Syy-seuraussuhteita saatettiin ilmaista suorilla ”jos x, niin y” -rakenteilla, kuten esimerkissä 11, jossa puhuja esittää rikastumisen edellytykseksi tietynlaisia ominaisuuksia. Esimerkki 11 havainnollistaa hyvin myös sitä, kuinka vastakkainasettelun yhteydessä tunneilmaisujen kielellisten keinojen kategorisointi muuttuu haastavaksi, sillä lopputulos on toiminnallinen, kun taas edellytys on laskehtavissa ominaisuuksiin. Tällaiset tilanteet, joissa eri kategoriat limittyivät tunneilmaisun yhteydessä, olivat hyvin tyypillisiä, ja se osoittaa omalta osaltaan tunteiden ilmaisemisen kompleksisuutta.

12) Että taas on *toivoa* MacAnkkain nimen *tulevasta säihkeestä!*

13) Hei, naamarithan *istuvat kuin nenärähmä ovenkahvaan.*

Ominaisuuksia käytettiin ilon kuvaamiseen 26 kertaa. Aivan kuten toiminnan kohdalla, myös ominaisuuksissa ilmeni usein positiivisia konnotaatioita, jotka vahvistivat ilon tunteen positiivisuutta. Ominaisuudet esiintyivät tyypillisesti puhujaa tai tunteen alkulähdettä määrittävinä adjektiiveina ja substantiiveina *olla*-verbin yhteydessä tai muuten positiivisia konnotaatioita sisältävinä ilmauksina, kuten esimerkissä 12. Esimerkissä 13 taas näkyy, kuinka ominaisuuksia saatettiin kuvata esimerkiksi vakiintuneiden ilmausten kautta. *istua*-verbi kuvaa tässä tapauksessa sopivuutta (KS s.v. *istua*), joten rakenteella *istuu kuin jokin johonkin* on tuotu ilmi naamareiden sopivuudesta seuraava ilo. Tällaisten kielellisten keinojen pyrkimys oli yleensä antaa täsmentävää tietoa joko tunteen kokijan omasta sisäisestä maailmasta tai kuvata tunteen aiheuttanutta ärsykettä ja puhujan affektiivista suhtautumista

tähän ärsykkeeseen. Substantiivit *toivo* ja *säihke* herättävät positiivisia mielikuvia suotuisuuden ja kimalluksen kautta (KS s.v. *toivo*, KS s.v. *säihke*) esimerkissä 12, ja siten ne tukevat puhujan onnellisuuden tunnetta. Puhujan mainitsema *tuleva säihke* on MacAnkkoihin liitettävä ominaisuus, kun taas *toivo* linkittyy enemmänkin puhujaan itseensä. Yhdessä puheenvuorossa saatettiin siis käyttää ominaisuuksia tunneilmaisun keinona siten, että kuvailtiin sekä puhujaa että tunteen aiheuttajaa.

Henkilön tai muun asian ominaisuuksien ilmaisemiseen käytettiin erityisesti adjektiiveja. Ilon tunteen kohdalla nämä adjektiivit liittyivät usein jollakin tavalla varallisuuteen: joko niin, että ilmaistiin suoraan hahmon varallisuutta tai omaisuus synnytti ilon tunteen. Esimerkin 14 tavoin ilon ilmaisuun käytettiin useamman kerran puhujan varallisuutta määrittäviä ilmauksia kuten *olen rikas* tai *olen äveriäs*. Mikäli tunnekokemuksen synnyttävää asiaa haluttiin korostaa, saatettiin adjektiiveista käyttää superlatiivimuotoja, kuten ilmaisuissa *Klondiken äveriäin mies* ja *kokemus on paras oppimestari*.

14) Se on *kultaa!* *Hanhenmunan kokoinen* möhkäle *puhdasta kultaa!* *Hahaa!* *Olen RIKAS!*

15) *Kivaa*, saamme toisenkin sedän!

Adjektiivien lisäksi myös substantiivit saattoivat toimia samankaltaisessa roolissa kuvaamassa hahmon tai elottoman asian ominaisuuksia, ja siten myös kuvastaa koettua tunnetilaa. Substantiivien kohdalla positiivisten konnotaatioiden merkitys tunneilmaisussa oli suuri, jotta ilmaukseen saatiin mukaan affektiivinen lataus. Esimerkissä 14 hahmo puhuu kullasta, eikä sanan *kulta* merkitys itsessään pidä sisällään tunteisiin viittaavaa informaatiota. Kultaan liittyvät lisämääritteet eli *hanhenmunan kokoinen* ja *puhdas* korostavat kullan määrää ja hyvälaatuisuutta, mikä puolestaan selittää puhujan ilon tunnetta. Näin konnotaatiot voivat saada näennäisesti neutraalista kielestä affektiivista, joskin konteksti myös vaikuttaa siihen, kuinka kieltä tulkitaan. Tässä tapauksessa lukija tietää Roopen tulevan hyvin onnelliseksi kultalöydöksistä, ja tieto ohjaa tunneilmaisun tulkintaa.

Kaikkia tekstistä esiin nousseita tunneilmaisukeinoja ei voinut suoraan luokitella mihinkään suhtautumisen teorian kategoriaan. Yksi tällaisista ryhmistä oli affiksit, joilla oli jonkinlainen rooli hahmon tunneilmaisun välittämisessä. Pienien liitteiden tarkoituksena oli yleensä korostaa jonkin asian merkitystä. Esimerkissä 15 *kin*-liitteen avulla puhuja korostaa, kuinka iloiseksi setien määrän kasvaminen hänet tekee. Affiksit eivät siis oikeastaan itse sisältäneet affektiivisia piirteitä, vaan niiden merkitys syntyi kontekstin ja mahdollisesti muiden keinojen yhteistoiminnan avulla.

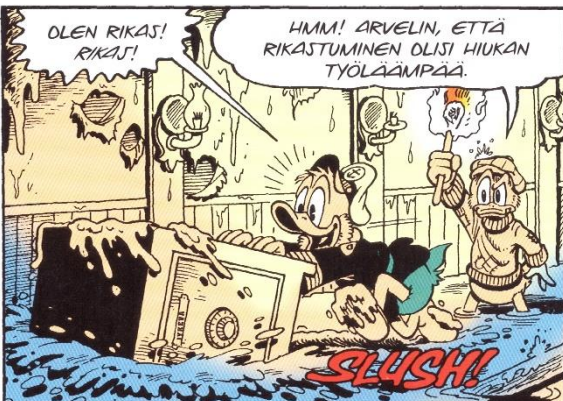
Muut suhtautumisen teorian kategorian ulkopuolelle jäävistä keinoista liittyivät ilon tunteen kohdalla tekstin visuaalisuuteen. Esimerkiksi kuvan C tapauksessa Roopen puhekuplassa näkyy vain kaksi nuottia, ja niiden voidaan tulkita symboloivan hahmon hyräilyä tai muuta vastaavaa ääntelyä.

Tällainen ääntä kuvaava symbolikieli on vaikea luokitella mihinkään suhtautumisen teorian kategoriaan, sillä teoria ei ota huomioon tämän kaltaista merkkikieltä.



Kuva C. © Disney

Luokkien ulkopuolelle jäi muitakin visuaalisuuteen linkittyviä keinoja. Näitä keinoja olivat ilon tunteen kohdalla tekstin lihavointi, fonttikoon vaihtelu sekä kursiivin käyttö, ja niiden tavoitteet olivat joiltain osin samankaltaisia. Mikäli vain osa repliikin sanoista oli lihavoitu tai kursivoitu, voi näiden keinojen käytön taustalla olla halu korostaa kyseistä kohtaa samalla tavoin kuin painotuksilla puheen aikana (Herkman 1998: 42). Aineistostani löytynyt esimerkki toistosta toimii myös näin. Toistolla voidaan korostaa sanaan liittyvää merkitystä (VISK § 1736), ja sitä kautta myös itse tunnetila. Jos taas koko repliikki on käsitelty erilaisella tavalla esimerkiksi normaalista poikkeavalla fonttikooalla tai kokonaisvaltaisella lihavoinnilla, on tällä ratkaisulla pyritty kenties kuvaamaan yleistä äänenvoimakkuuden nousua (McCloud 2006: 144). Esimerkkikuvasta D voidaan nähdä, kuinka kursiivilla ja toistolla on painotettu adjektiivin *rikas* merkitystä puheenvuorossa, mikä tehostaa hahmon kokemaa ilon tunnetta.



Kuva D. © Disney

## 5.2 Ilo visuaalisella tasolla

Taulukosta 6 voidaan nähdä, kuinka erilaiset visuaaliset keinot jakautuivat ilon ilmaisemisessa. Sisällölliset moodit (s) olivat yleisesti ottaen yleisempiä kuin tekniset moodit (t). Useimmiten iloa kuvattiin hyödyntämällä hahmon kasvojen ilmeitä. Toiseksi yleisintä moodia eli symboleja käytettiin tunneilmaisussa huomattavasti harvemmin kuin ilmeitä, mikä kuvaa hyvin ilmeiden roolia emotioiden esittämisessä. Kaikista harvinaisimpia keinoja ilon ilmaisemisessa olivat kuvakulma ja sommittelu, joita käytettiin vain pari kertaa. Ruudun koolla ei ollut kertaakaan vaikutusta ilon välittymisessä. Seuraavaksi esittelen tarkemmin, kuinka nämä keinot heijastelivat hahmon kokemaa ilon tunnetta.

Taulukko 6. Visuaaliset keinot ilon ilmaisussa.

Visuaalinen keino ilon ilmaisussa	Määrä
ilme (s)	75
symbolit (s)	35
puhekupla (t)	27
asento (s)	19
rajaus (t)	18
hahmon liike (s)	14
osoitin (t)	12
värimaailma (t)	10
ruudun muoto (t)	5
kuvakulma (t), sommittelu (s)	2
ruudun koko (t)	0

Lähes jokaisessa iloa kuvaavassa analyysiyksikössä ilme oli osallisena tunteen ilmaisemisessa. Mikäli ilmeellä ei ollut vaikutusta, tarkoitti se yleensä sitä, että puhuja ei ollut kuvassa ollenkaan, tai vaihtoehtoisesti hän oli niin kaukana, ettei hänen kasvojaan ollut mahdollista tulkita. Iloisen ilmeen toistuvimmat piirteet olivat avoin suu, ylöspäin kaartuvat suunpielet sekä ylhäällä olevat ja kaaremuotoiset kulmat. Tämä vastaa yleistä tunneilmaisun linjaa sarjakuvissa, sillä tyypillisesti ilo näkyy hahmon kasvoilla juuri kaarisilminä ja hymykuoppina (McCloud 2006: 95). Useassa tapauksessa hahmo myös suuntasi katseensa siihen kohteeseen, joka oli saanut tunnekokemuksen aikaan. Kaikkia näitä keinoja ei kuitenkaan aina välttämättä tarvittu, vaan iloa pystyttiin kuvaamaan hahmon kasvoilla jopa pelkästään suunpielten asennolla.

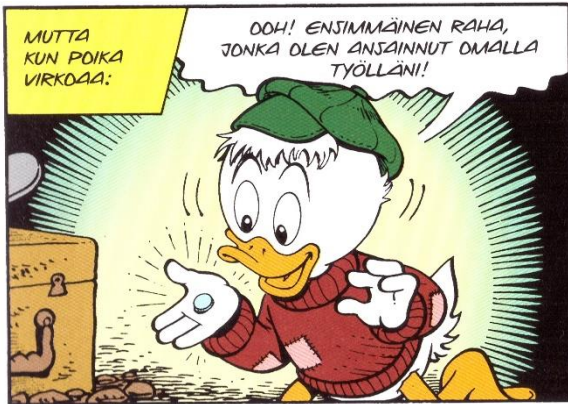
Ilon kuvaamiseen käytettyjä symboleja ei ollut monia erilaisia, vaan lähes kaikki symbolit olivat joko liikettä, ääntä tai huomion suuntautumista kuvaavia viivoja. Yleisimpiä näistä olivat äänenvoimakkuutta tehostavat viivat. Kuvassa E näkyy Roope, joka on viimein saavuttanut maailman rikkaimman miehen tittelin. Hahmon ympärillä näkyy viivoja, joista vain osa on perinteisiä liikettä kuvaavia vauhtiviivoja. Vauhtiviivat on piirretty vartalonmyötäisesti lähelle Roopen kehoa. Roopen ympärillä näkyy kuitenkin myös muita viivoja, jotka osoittavat hahmosta pois päin. Tomi Setälä on omassa maisterintutkielmassaan kutsunut tällaisia viivoja piikeiksi (Setälä 2016: 26), ja lainaan tätä termiä erottaakseni tunnekuvauksissa käytetyt huomioviivat liikettä kuvaavista vauhtiviivoista. Piikkien käyttö oli omassa aineistossani yleistä juuri tunnekuvauksien yhteydessä, joskin niiden funktioita voidaan tulkita monin tavoin: viivojen tarkoituksena voi olla kuvata kohonnutta äänenvoimakkuutta tai korostaa hahmon kokonaisvaltaista tunnekokemusta, kun ilo ottaa haltuunsa hahmon koko kehon.



Kuva E. © Disney

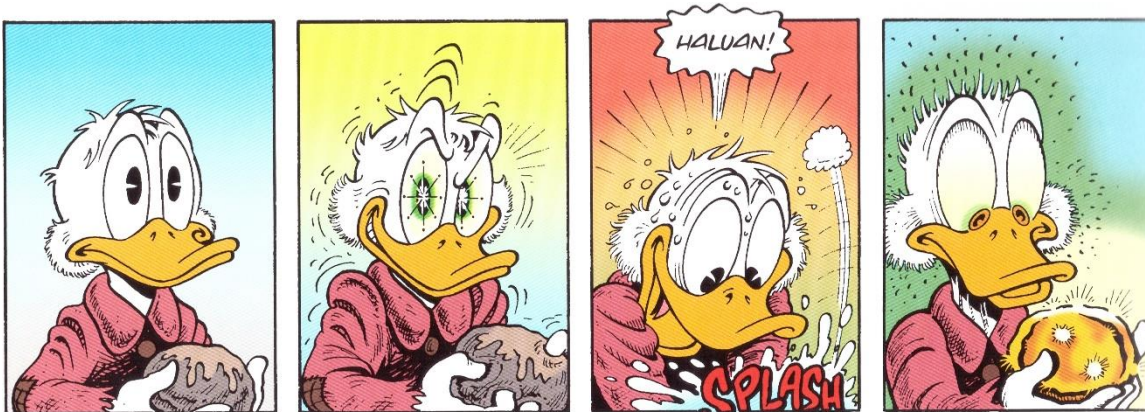
Yleisin tunneilmmaisussa käytössä ollut tekninen moodi oli puhekupla. Mikäli hahmon ilon kokemus sai aikaan muutoksia hänen äänenkäytössään, näkyi se tyypillisesti puhekuplassa. Näin oli noin joka kolmannella kerralla, kun hahmo osoitti olevansa iloinen. Kuvassa E puhekuplan reuna on muuttunut sahalaitaiseksi. Tällainen mukautuminen oli aineistossani kaikista yleisin tapa hyödyntää puhekuplaa minkä tahansa tunteen ilmaisemisessa. Sahalaitaisen puhekuplan reunan tarkoituksena on kertoa äänenvoimakkuuden kasvusta (McCloud 1994: 134). Kuvan F puhekuplan normaalia selvästi aaltoilevampi reuna on jo hieman monitulkintaisempi: kyseessä voi olla edelleen tapa kertoa kohonneesta äänenvoimakkuudesta, mutta se voi olla myös merkki ilon vaikutuksesta äänensävyyn. Ilon tunteeseen on voinut sekoittua myös jotain toista tunnetta; kuvan F tapauksessa kyseessä voisi olla esimerkiksi yllättyneisyyttä tai ylpeyttä. Hallitsematon äänenkäyttö ja voimakas tunnekokemus saattoivat saada aikaan myös sen, että puhekuplan reuna ylitti ruudun rajan. Tällaisen tilanteen voi nähdä kuvassa A. Ruudun reuna on yleensä niin kiinteä raja, että sitä harvoin mennään rikkomaan (McCloud

2006: 46). Koska puhekupla ei pysynyt näiden rajojen sisäpuolella, on perusteltua väittää, että hahmon ilon tunne on tässä tapauksessa niin vahva, ettei puhuja kykene hallitsemaan itseään.



Kuva F. © Disney

Noin joka toisessa tapauksessa, jossa ilo näkyi puhekuplassa, tunteen vaikutus ulottui myös puhekuplan osoittimeen. Kun osoitin mukautui ilon tunteeseen, muuttui se tyypillisesti viivanipuksi, kuten kuvissa E ja G. Tällainen tiheä viivarivistö, jonka epätasaista ulkomuotoa voisi verrata hurjuuteen (McCloud 1994: 125), viittaa sahalaitaisen puhekuplan reunuksen lailla voimakkaaseen äänenkäyttöön. Osoittimen kärki saattoi myös jäädä avoimeksi kuvan F tapaan. Tällöin voisi tulkita, että kyseessä on ennemminkin muutos puhujan äänensävyssä kuin äänenvoimakkuudessa.



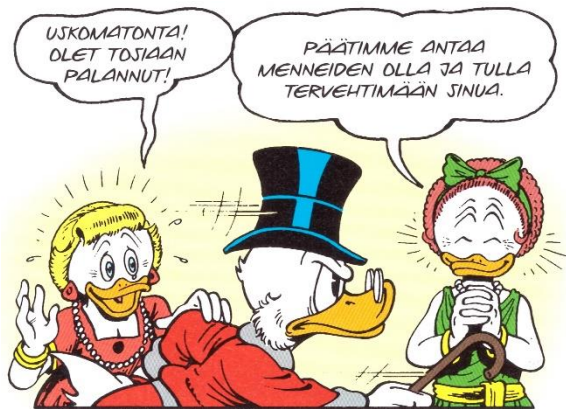
Kuva G. © Disney

Iloisen hahmon asento oli usein avoin ja ryhdikäs. Kaikkein yleisintä oli, että ilo näkyi hahmon fyysisessä toiminnassa käsien asennon kautta. Tyypillisesti iloisen hahmon kädet olivat ylhäällä, levällään tai jopa molempia yhtä aikaa. Esimerkiksi kuvassa E näkyy, kuinka Roopen kädet ovat ylhäällä levitettyinä, mikä kertoo hänen positiivisesta mielialastaan. Kädellä saatettiin myös pitää kiinni

tunteen aiheuttajasta. Ilon tunnetta kokeva hahmo saattoi esimerkiksi pitää kättä toisen hahmon olalla tai pitää esinettä kädessään. Kuvassa F Roope on ansainnut ensimmäinen kolikkonsa, ja hän pitää sitä kämmenellään, kun ilon tunne valtaa hänet.

Liike liittyi ilon ilmaisemiseen hieman asentoa harvemmin. Siinä missä asennon kohdalla ilo ilmeni eri tilanteissa yhtenevällä tavalla, liike oli enemmän kontekstisidonnaista. Ilostuessaan hahmo saattoi suoristaa ryhtinsä, heilua tai hyppiä. Joissain tilanteissa hahmo kuitenkin teki jotain hänen ympärillään olevilla esineillä. Joskus nämä esineet saattoivat linkittyä hänen tunnekokemuksensa: omaisuudestaan iloitseva Roope saattoi esimerkiksi sukellella rahoissaan.

Rajaus, kuvakulma, sommittelu ja ruudun muoto vaikuttivat usein ilon ilmaisemiseen jonkinlaisina yhdistelminä. Yleisin näistä keinoista oli rajaus, joka saattoi olla mukana tunneilmaisussa yksinään tai yhdistettynä joihinkin muihin mainituista keinoista. Rajauksen avulla voitiin tehostaa ilon tunnetta häivyttämällä kuvasta kaikki muu paitsi tilanteeseen kuuluvat hahmot. Näin ruudun sisälle jää yksi ainoa hetki (McCloud 1994: 97), ja hahmojen välinen vuorovaikutus saa enemmän tilaa ja painoarvoa. Mikäli iloinen hahmo oli ruudussa yksin, ja kuvassa näkyivät vain hänen kasvonsa, korostui hänen kokemansa ilo entisestään. Esimerkiksi kuvassa H taustalla näkyy pelkästään valkoista ja tehoväriä keltaista, jolloin kuvasta on saatu subjektiivinen, nimenomaan kuvassa näkyviin hahmoihin keskittyvä hetki. Taustaa ei kuitenkaan välttämättä ollut tarvetta häivyttää kokonaan, vaan esimerkiksi kuvassa F näkyy, kuinka ruutuun on vangittu vain tilanteen kannalta olennainen: Roope, hänen kolikkonsa sekä työvälineet. Jos kuvan taustalla näkyisi esimerkiksi kadulla käveleviä ohikulkijoita, Roopen tunnekokemus jäisi vähemmälle huomioille kuin nykyisessä tilanteessa.



Kuva H. © Disney

Värimaailma osallistui iloisuuden ilmaisemiseen noin joka kymmenennellä kerralla. Yleensä näissä tilanteissa ruutu edusti subjektiivista kuvaa, jossa tausta oli häivytetty, ja kuva oli rajattu tiukasti hahmoon. Hahmon takana näkyi väriympyrä, joka oli tyyppillisesti sävyiltään keltainen tai kirkas.



Väriympyrän sijasta jokin väri saattoi myös hohtaa taustalla, kuten kuvassa H. Taustan keltainen väri ikään kuin heijastuu taka-alalla seisovien hahmojen takaraivoista kuvastaen samalla heidän mielen-sisäisiä tunnekokemuksiaan (Kontturi 2014: 86), jolloin Roopen sisarien Hortensian ja Matildan ilo veljensä kotiinpaluusta välittyy voimakkaampana. Kuvattu ilon tunne korostuu entisestään, kun häilytetyn taustan ansiosta hahmojen tunteille annetaan tilaa. Kuvassa H näkyy myös esimerkki siitä, kuinka ruudun reunaton ja avoin muoto vaikuttaa tunnekokemuksen kuvaukseen. Avoin ruutu luo ajattomuuden tuntua (McCloud 1994: 102), ja siten myös ruudussa kuvatulle tunteelle annetaan enemmän aikaa näkyä ja tulla ymmärretyksi.

Kuvakulma ja sommittelu olivat harvinaisia keinoja ilon ilmaisemisessa, mutta niiden avulla oli mahdollista saada tilanteeseen mukaan suurta intensiteettiä. Esimerkiksi kun hahmoa kuvattiin suoraan edestä läheltä kasvoja, hänen ilmeensä korostuivat vahvasti. Mikäli hahmon katse oli suunnattu kohti lukijaa, syntyi vaikutelma, että hahmo kutsui lukijan osaksi omaa tunnekokemustaan (McCloud 2006: 42), jolloin ilo tuntui vielä aavistuksen verran voimakkaammalta. Sommittelussa tunnetila sen sijaan näkyi siten, että iloa kokevan hahmon etäisyys hänet ilostuttaneeseen kohteeseen – yleensä toiseen hahmoon – oli niin lyhyt, että he pystyivät koskemaan toisiinsa, eli tunteen herättänyt tekijä pääsi tunteen kokijan läheisen henkilökohtaisen etäisyyden piiriin.

### **5.3 Kiintymys kielellisellä tasolla**

Kiintymys oli kaikista harvinaisin tunne tämän tutkimuksen aineistossa, ja sitä ilmaistiin kielellisellä tasolla vain 20 kertaa. Noin puolet tapauksista liittyi toiseen hahmoon, useimmiten perheeseen, ja toinen puoli omaisuuteen ja rahaan kohdistuvaan kiintymykseen. Yksi tapaus linkittyi myös muiden pärjäämiseen. Monissa tilanteissa kiintymyksen kielelliseen ilmaisemiseen heijastui halu pitää huolta kiintymyksen tunteen aiheuttajasta, tai vaihtoehtoisesti tuotiin ilmi tunteen kokijan ja tunteen aiheuttajan välinen syvä ja intiimi yhteys. Roopen osoittama kiintymys tuli esiin juuri tällaisissa konteksteissa. Kielen avulla saatettiin kuvata hänen rakkauttaan rahaa tai muuta omaisuutta kohtaan, tai vaihtoehtoisesti kerrottiin hänen suhteestaan hänen perheeseensä huolen tai ikävän kautta. Roope ilmaisi kiintymystä kielellisellä tasolla kuitenkin melko harvoin: aineistossani oli mukana kolme tarinaa, joissa Roopen ilmaisemaa kiintymystä ei esiintynyt kertaakaan. Kiintymys oli myös kaiken kaikkiaan hieman poikkeava tunne, sillä se saattoi ilmetä kuvassa ensisijaisesti jonain muuna tunteena kuin kiintymyksenä. Kyseessä saattoi siis olla esimerkiksi kurjuuteen sekoittuvaa kiintymystä. Noin joka kolmannessa tapauksessa puhujaa ei näkynyt kuvassa ollenkaan tai häntä oli kuvattu rajatusti, jolloin kielellisen tunneilmaisun merkitys kiintymyksen ilmaisemisessa oli hyvin suuri.

Kiintymykseen ilmaisuun käytettyjen keinojen määrät näkyvät taulukosta 7. Kiintymystä kuvattiin aineistossa ylipäättään vain 20 puheenvuorossa, ja vähäisestä otoksesta johtuen keinoissa on paljon hajontaa ja yksittäistapauksia. Esimerkiksi affikseja, interjektioita ja välimerkkejä käytettiin kutakin kiintymyksen ilmaisemisessa vain kerran. Kiintymyksen tunteen poikkeuksellisuudesta kertoo vähäisen esiintymisen lisäksi myös interjektioiden käytön vähyys. Tekstistä löytyneistä tunneilmaisukeinoista voidaan kuitenkin löytää kiintymyksen tunteen kohdalla yhteneväisyyksiä, sillä yleisimpiä keinoja, eli hellittelyä ja positiivisia konnotaatioita, yhdistää myönteinen sävy.

Taulukko 7. Tekstistä löytyneet keinot kiintymyksen ilmaisussa.

Keino kiintymyksen ilmaisussa	Määrä
hellittely	7
positiiviset konnotaatiot	6
fraasi, verbi	4
kielto, substantiivi, vastakkainasettelu	3
adjektiivi, negatiiviset konnotaatiot, partisiippi, toisto, tunnesana	2
affiksi, detaljiteksti, interjektio, omistuspronomini, välimerkit, ääniefekti	1

Kiintymystä ilmaistiin 12 kertaa toimintana, mikä oli yleisin tämän tunteen yhteydessä esiin nousseista suhtautumisen teorian kategorioista. Muista tunteista poiketen kiintymystä saatettiin ilmaista suorilla tunneverbeillä kuten *rakastaa*, joskin määrällisesti sitä esiintyi omassa aineistossani melko vähän. Myös muut verbit ja fraasit, joiden avulla voidaan kertoa suorasti tai epäsuorasti toiseen kohdistuvasta kiintymyksestä, olivat käytössä silloin tällöin, kuten esimerkiksi fraasi *pitää huolta*. Vaalimiseen viittaava verbi *hoivata* (KS s.v. *hoivata*) esimerkissä 16 osoittaa puhujan ja hänen kiintymyksensä kohteen olevan läheisessä suhteessa, johon kuuluu toisista huolehtiminen. Kiintymys saattoi näkyä myös kielteisen toiminnan kautta. Kieltohakuinen verbi *hennoa* (VISK § 1637) esimerkissä 17 kertoo, ettei puhuja tunnesyiden vuoksi saa jotakin tehdyksi (KS s.v. *hennoa*).

16) Sinun *olisi parasta jäädä tänne hoivaamaan rakkaimpiasi*. Lähetä joku toinen maailmalle!

17) Jokaisella killingillä on *oma tarinansa*. Joka penni on *minulle matkamuisto ja voitonmerkki!* Näitä *kullanmuruja en henno* koskaan kuluttaa.

Kiintymystä ilmaistiin muutamia kertoja vastakkainasettelun kautta. Vastakkainasettelulla rinnastettiin kaksi asiaa toisiinsa, ja kyseessä saattoi olla toiminnan kuvaukseen liittyvä vertaus tai kahden asian välisten suhteiden ilmaiseminen. Suoria *kuin*-sanan sisältäviä vertauksia löytyi aineistostani

vain yksi tapaus, jossa puhuja toteaa, että ”*minun on varjeltava tätä valtauskirjaa kuin henkikultaani*”. Näin puhuja pitää kyseistä valtauskirjaa niin tärkeänä, että se on yhtä arvokas kuin hänen henkensä, eli *varjella*-verbillä ilmaistun toiminnan laatua on tarkennettu rinnastamalla suojelua vaativa kohde puhujan omaan elämään. *kuin*-sanana sisältävien vertauksien lisäksi vastakkainasettelua käytettiin kiintymyksen ilmaisemisessa vertaamalla kahta tapahtumaa toisiinsa. Aineistostani löytyvässä esimerkissä Roopen sisaruksen ovat lähettäneet Roopelle kirjeen, jossa he toteavat, että ”*elämä teki sinut katkeraksi ja saidaksi, mutta annoimme sen anteeksi*”. He siis olivat valmiita antamaan kaikesta huolimatta Roopen ikävät teot ja piirteet anteeksi. Näin kahden toiminnan – hahmon muutoksen ja perheen anteeksiannon – välille on luotu kytkös, joka samanaikaisesti heijastelee kirjeen kirjoittaneiden siskojen tunteita.

Toiminnallisten ilmauksien käyttöön liittyi usein positiivisia merkityksiä. Toiseen kohdistuva huolenpito tuodaan esiin verbillä *hoivata* (KS s.v. *hoivata*) esimerkissä 16, ja puheenvuoroon tulee positiivinen kaiku, koska hoivaamista ja huolenpitoa pidetään hyvänä toimintana. Esimerkissä 18 myönteiset vaikutelmat syntyvät isompien kokonaisuuksien kautta. *olla varma, löytää* ja ominaisuuksia kuvaava *sateenkaaren kultaruukku* ovat kaikki positiivisuutta synnyttäviä ilmauksia, jotka yhdessä viestivät siitä, että puhuja uskoo toisen hahmon kykyihin.

18) ”Mutta *olemme varmoja, että löydät 'sateenkaaren kultaruukusi'*. Silloin kaikki huolestamme ovat ohi. ***Rakastava äitisi!***”

Toiminnallinen tunneilmaisu saattoi tapahtua myös kielteisyyden kautta, kuten jo aiemmin on todettu. Kiellon käyttäminen kiintymyksen ilmaisussa tarkoitti joko sitä, että puhuja ei halua erota kiintymyksen kohteestaan, tai että puhuja ei kykene tekemään jotain kiintymyksen kohteensa hyväksi. Esimerkissä 19 puhuja kertoo, ettei hän suostu hylkäämään rubiiniaan, vaan vastustaa aarteensa pois viemistä. Toiston käyttäminen ja kielteisyyden ilmaiseminen usealla eri tavalla vain korostavat sitä, kuinka epämieluisalta rubiinista luopuminen tuntuisi. Esimerkki 20 havainnollistaa toista tilannetta, jossa kieltoa käytetään kiintymyksen osoittamiseksi: puhujana toimiva Roope pohtii, kuinka hänen perheensä pärjää kotipuolella, kun hän ei ole pystynyt auttamaan heitä rahallisesti.

19) Ei! Älkää viekö juovikasta rubiinia! Se on ensikolikkoni jälkeen ***kallein aarteeni!*** ***En ikinä eroa siitä!*** ***En taatusti!*** ***En koskaan!*** ***Ehei!*** ***Ei onnistu!***

20) Kuinkahan *pappa ja mamma ja siskot jakselevat?* ***En ole kuukausiin kyennyt lähettämään heille rahaa*** Ankkapurhan verojen maksuun.

Kiintymystä ilmaistiin ominaisuuksina 11 kertaa, eli lähes yhtä usein kuin toimintoina. Toista kuvaavat sanat, jotka useimmiten olivat merkitykseltään positiivisia, olivat yleisimpiä tapoja ilmaista kiintymystä. Pienessäkin aineistossa noin kolmannes kiintymyksen ilmaisuista oli hellittelyä, eli toisen kutsumista kiintymystä ilmaisevalla nimityksellä. Hellittelyssä käytettiin sanoja, jotka viittasivat puhujan ja kohteen väliseen suhteeseen, kuten *rakkaimmat* esimerkissä 16 ja *kullanmuru* esimerkissä 17. Toinen vaihtoehto oli käyttää hahmon ulkomuotoon viittaavia sanoja, kuten *ankkauros* esimerkissä 21 ja *söpöliini*. Yhdessä puheenvuorossa kiintymys tuli ilmi toiminnan laadun kuvauksen kautta, kun esimerkissä 22 toiminnan olosuhteisiin on liitetty kiintymystä ilmaiseva määrite *hellästi*, joka viittaa lempeään ja rakastavaan toimintaan (KS s.v. *hellä*). Näin on korostettu, että kolikko on kohdeltu kunnioittaen ja varovasti vahinkojen varalta.

21) *Mmm, mikä ankkauros!* Todellinen haaste minulle!

22) Hän muistaa, mistä kukin *huolella hoivattu* kolikko on kotoisin. Niihin kätkeytyy Roope Ankan elämäntarina, alkaen hänen ensilantistaan, jonka pohatta on *hellästi asettanut lepäämään samettitynylle*.

Hellittelynimet sekä muut määritteet olivat tyypillisesti substantiiveja, eikä muiden tunteiden yhteydessä usein esiintyneitä adjektiiveja käytetty kiintymyksen tunteen yhteydessä kuin kahdesti. Yksi esimerkki adjektiivien käytöstä näkyy esimerkissä 18, jossa puhuja viittaa omiin ominaisuuksiinsa partisiippimuotoisella adjektiivilla *rakastava*. Lisäksi esimerkissä 22 kerrotaan, kuinka jokainen Roopen kolikoista on *huolella hoivattu*. Tähänkin esimerkkiin yhdistyy kuitenkin substantiivimuotoisten määritteiden käyttöä, kun myöhemmin ensilantin tyynystä mainitaan erikseen, että tyynyn materiaalina on sametti jonkin muun arkisemmin materiaalin sijasta.

Vaikka fraaseja käytettiin ensisijaisesti toiminnan ilmaisemiseen, löytyi aineistostani myös pari esimerkkiä siitä, kuinka erilaisilla vakiintuneilla ilmauksilla kuvattiin kiintymystä ominaisuuksien kautta. Tällaista kielellistä toimintaa havainnollistaa muun muassa esimerkissä 17 käytetty fraasi *olla oma tarinansa*. Tässä tapauksessa kiintymystä on ilmaistu inhimillistämällä eloton asia ja yksilöllimällä jokainen suuren rahamassa kolikko omaksi merkitykselliseksi yksikökseen. Esimerkissä 19 sen sijaan on kuvattu juovikasta rubiinia, joka on puhujana toimivalla Roopelle *kallein aarre*. Kyseessä ei ole esimerkiksi idiom, mutta sanat *kallis* ja *aarre* yhdistyvät monesti erilaisissa konteksteissa samalla tavalla kuin mainitussa esimerkissä. Lisäksi sillä kuvataan rubiinin arvoa, joten ilmaus voidaan laskea mukaan ominaisuuksia kuvaaviin fraaseihin.

Koska kiintymyksen tunnetta ilmaistiin joissain tapauksissa kuvaamalla puhujan ja tunteen kohteen välistä suhdetta, on luonnollista, että tunnetta saatettiin korostaa omistuspronominilla tai vastaavalla affiksilla eli possessiivisuffiksilla. Eräässä vaikeassa tilanteessa puhuja totesi, että ”*en jätä*

*kultaani*”. *kulta*-sanana perään on liitetty *ni*-omistusliite, jolla puhuja painottaa kullan kuuluvan nimenomaan hänelle eikä kenellekään muulle, ja siten hän ilmaisee suhdettaan kiintymyksen kohteeseensa. Toisessa vastaavanlaisessa tilanteessa hahmo toisti *minun*-sanaa useita kertoja, mikä kertoo yhtä lailla puhujan halusta säilyttää tunteen kohde omanaan.

Myös ominaisuuksien kohdalla kiintymystä saatettiin kuvata konnotaatioiden kautta. Tämä näkyy muun muassa esimerkissä 17, jossa puhujana oleva Roope kuvaa rahojaan sanoilla *matkamuisto* ja *voitonmerkki*. Jälkimmäiseen sisältyy aivan konkreettisesta ajatus voittamisesta ja jonkin suuren saavuttamisesta, mutta myös näennäisen neutraali sana *matkamuisto* sisältää merkityksen jostain menneestä tapahtumasta, joka on muistamisen arvoinen (KS s.v. *matkamuisto*). Konnotaatiot saattoivat kuitenkin olla myös negatiivisia, joskin niiden taustalla vaikutti silti myönteinen kiintymyksen tunne. Esimerkissä 23 puhuja kuvaa toisen hahmon ominaisuuksia kertomalla, että tällä on hauraat luut. Adjektiivilla *hauras* viitataan johonkin helposti murtuvaan ja rapistuneeseen (KS s.v. *hauras*), minkä vuoksi sanalla on negatiivinen merkitysaura. Puheenvuorosta heijastuu kuitenkin huoli toisen hyvinvoinnista, ja puhujan tarkoituksena on pyytää toiselle hellävaraista kohtelua, mikä puolestaan on merkki kiintymyksestä.

23) *Varovasti!* Hänellä on *hauraat luut!*

Kommenttien käyttö kiintymyksen ilmaisussa oli vähäistä, ja tällaisia kielellisiä keinoja käytettiin vain neljä kertaa. Tähän esiintymismäärään nähden on ymmärrettävää, että mitään toistuvia tunneilmaisukeinoja ei aineistostani oikein voida löytää. Lisäksi kommentteiksi laskettavien keinojen vertaaminen muihin tunteisiin on haastavaa. Joitain havaintoja ja mahdollisia päätelmiä voidaan silti tehdä. Esimerkiksi interjektiot olivat hyvin yleinen keino ilmaista muita tunteita, mutta kiintymyksen kohdalla niitä ei omassa aineistossani juuri ilmennyt. Ainoa esimerkki löytyi esimerkistä 21, jossa puhuja kuvaa kiinnostustaan ja ihailuaan interjektioilla *mmm*. *mmm*-interjektio viittaa mielihyvän kokemukseen (VISK § 1709), ja siten se voidaan kytkeä kiintymyksen osoittamiseen. Vähäistä interjektioiden esiintymismäärää voidaan pienen otoksen lisäksi selittää sillä, että kiintymyksen ilmaiseen tarkoitettuja interjektioita ei kenties ole suomen kielessä kovin paljoa.

24) (*huokaus!*) *Koti!*

Esimerkissä 24 tekstimuotoon kirjoitettu ääniefekti (*huokaus*) voidaan lähes rinnastaa interjektioon, sillä mikäli se olisi ilmaistu esimerkiksi muodossa *huoh*, kyseessä olisi interjektio. Toisaalta

*huoh* viittaa enemmän kyllästyneeseen olotilaan (KS s.v. *huoh*), kun taas (*huokaus*) on monitulkin-  
taisempi ja avoin kontekstista kumpuaville vaikutteille. Huokauksen kaltaista vaikutelmaa saatettiin  
tavoitella myöskin kolmella pisteellä, kuten kuvassa I, jossa puhuja kaipaa toista hahmoa. Kolme  
pistettä tekevät puheenvuorosta hitaamman ja lopusta avoimemman (Kurikka 2016: 101), jolloin ti-  
lanteeseen syntyy haikeutta ja herkkyyttä.



Kuva I. © Disney

Esimerkki 24 havainnollistaa sitä, kuinka kiintymystä saatettiin ilmaista vain nimeämällä tun-  
teen synnyttänyt tekijä. Tässä tapauksessa on mainittu substantiivi *koti*, jota puhuja ikävöi. Tällaisten  
yksittäisten kommenttien käyttöön liittyi monesti konnotaatioita, joiden avulla puheenvuoroihin saa-  
tiin ladattua enemmän affektiivisuutta. Sana *koti* herättää monissa positiivisia mielikuvia, ja sanalla  
on vahva tunneperäinen merkitys (Virtakangas 2019). Puheenvuoron tulkinta ei kuitenkaan ole yksi-  
selitteistä, vaan lukijasta riippuen tulkinnat muun muassa ilmauksen intensiteetistä ja tunteen syvyy-  
destä voivat olla toisistaan poikkeavia. Myös kommenttien kohdalla kiintymykseen liittyvät konno-  
taatiot saattoivat olla negatiivisia. Esimerkissä 23 puheenvuoro alkaa huudahduksella *varovasti*. Ky-  
seinen huudahdus kertoo, että on toimittava harkitsevasti ja vahinkoa välttäen (KS s.v. *varovainen*),  
joten huudahduksen voidaan tulkita viittaavan mahdollisuuteen, että tilanteesta voi seurata jotakin  
ikävää. Puheenvuoroon sisältyy kuitenkin implisiittisesti ajatus siitä, että varomattomuudesta johtuva  
toiminta ei ole toivottavaa, mikä puolestaan voidaan tässä kyseisessä tapauksessa nähdä merkinä  
kiintymyksestä toiminnan kohdetta kohtaan.

Lisäksi kiintymyksen tunteen kohdalla esiin nousi yksi kiintymystä ilmaiseva keino, jota ei  
voinut luokitella mihinkään suhtautumisen teorian kategorioista. Kyseessä on tekstin asetteluun liit-  
tyvä ominaisuus. Siinä missä normaalisti hahmojen välinen vuorovaikutus tapahtui puhekuplin kuva-  
tuissa puhetilanteissa, oli tässä tapauksessa viestinnässä käytetty Roopen sisarien kirjettä, jota ruu-

dussa näkyvä vastaanottaja eli Roope lukee. Kirjeessä käytetyssä kielessä näkyy useita merkkejä kiintymyksestä, mutta alustana ja siten tunteen välittäjänä toimii kirje eli detaljiteksti. Tässä tapauksessa on kuitenkin hieman tulkinnanvaraista, voidaanko puhua detaljitekstistä. Normaalisti detaljitekstit ovat pieniä yksityiskohtia sarjakuvassa (Pulkkinen 1981: 32–34), mutta Roopen sisarien kirje on ruudussa hyvin hallitseva elementti, ja sitä voisi merkitykseltään verrata lähes kerrontalaatikkoon.

## 5.4 Kiintymys visuaalisella tasolla

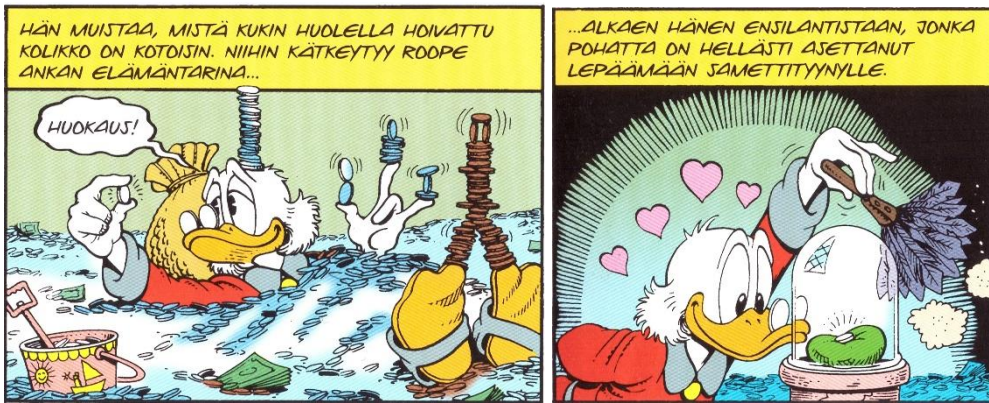
Kiintymyksen ilmaisemisessa käytetyt visuaaliset keinot olivat yleisyydeltään samankaltaiset kuin ilon tunteen ilmaisuun käytetyt keinot, kuten taulukosta 8 voidaan huomata. Esimerkiksi ilme oli myös kiintymyksen kohdalla tärkein visuaalinen vihje emotionaalisesta tunnekokemuksesta, ja edelleen ruudun koolla ja muodolla sekä kuvakulmalla oli vaikutusta vain hyvin harvoin, jos ollenkaan. Kiintymyksen tunteen harvinaisuuden vuoksi määrät olivat kuitenkin luonnollisesti pienempiä. Huomionarvoista on myös se, että kiintymyksen tunteen kohdalla kielellinen ja visuaalinen ilmaisu olivat ainakin osittaisessa ristiriidassa keskenään: kiintymystä esiintyi aineistossani 20 kertaa, ja vain kuudessa näistä tapauksista kiintymys näkyi selvästi myös kuvallisella tasolla. Vaikka kuvassa on saatanut näkyä ensisijaisesti jokin muu tunne tai puhuja on näkynyt kuvassa vain osittain, merkkejä kiintymyksestä on voitu silti joissain tapauksissa havaita – tämä selittää esimerkiksi sen, miksi ilme on ollut osallisena tunneilmaisussa 14 kertaa.

Taulukko 8. Visuaaliset keinot kiintymyksen ilmaisussa.

Visuaalinen keino kiintymyksen ilmaisussa	Määrä
ilme (s)	14
hahmon liike (s)	7
rajaus (t) asento (s)	6
sommittelu (s)	5
symbolit (s)	3
värimaailma (t), puhekupla (t), osoitin (t)	2
ruudun muoto (t)	1
ruudun koko (t), kuvakulma (t)	0

Yleisin merkki kiintymyksestä visuaalisella tasolla oli siis ilmeiden käyttö tunteita heijastavana tekijänä. Kiintymystä osoittavan hahmo suu oli useimmiten auki, mutta kontekstista riippuen suunpielet olivat joko ylös tai alas. Mikäli hahmon kiintymyksen tunteeseen sekoittui iloa, suu kääntyi

hymyyn, kun taas kaipaukseen liittyvä kiintymys näkyi kevyenä alakulona. Erityisesti haikean kiintymyksen muita merkkejä olivat alhaalla olevat luomet sekä alaspäin kääntyneet kulmat. Noin joka toisessa tapauksessa hahmon katse oli suuntautunut kiintymyksen tunteen aiheuttajaan, joka saattoi olla toinen hahmo tai eloton esine kuvan J tapaan. Kuvan ensimmäisessä ruudussa Roope katsoo käsissään olevaa kolikkoa syvän kiintymyksen vallassa. Tästä esimerkistä näkyy hyvin myös se, kuinka kiintymyksessä voi samanaikaisesti näkyä merkkejä sekä positiivisesta että haikeasta kiintymyksestä, kun Roopen kasvoilla lepää hymy, mutta alhaalla olevat luomet kielivät myös haikeudesta.



Kuva J. © Disney

Hahmon liike, asento ja sommittelu liittyivät usein toisiinsa kiintymyksen ilmaisemisessa. Ne toimivat monissa tapauksissa yhdessä, ja ne myös keskittyivät saman asian ympärille: kiintymyksen kohteeseen koskettamiseen. Kuvan J ensimmäisessä ruudussa Roope esimerkiksi pitelee kiinni kolkastaan, ja samalla hän makoilee rahoihinsa hautautuneena. Kuvassa K naispuolinen hahmo sen sijaan on nojautuneena Angus MacAnkkaa kohden kutittaen tätä leuan alta. Molemmissa kuvissa kiintymystä ilmaiseva hahmo ja kiintymyksen kohde on sommiteltu kosketusetäisyydelle. Läheinen henkilökohtainen etäisyys on niin intiimi kokemus, että kaikkia ei päästetä kyseisen etäisyyden piiriin (Kressin & van Leeuwenin 2006: 124 mukaan Hall 1966). Kuvan J tapauksessa konteksti kuitenkin paljastaa, että naisen ilmaisema kiintymys on teeskentelyä. Tästä huolimatta tunne mukailee aidon kiintymyksen merkkejä, ja se on hyvin verrattavissa esimerkiksi aitoihin halauksiin ja otsan suukoteluihin, joita aineistossa esiintyi yhtä lailla.

Kun rajausta käytettiin osana kiintymyksen ilmaisemista, sen tarkoituksena oli kohdistaa huomio nimenomaan ruudussa näkyvään hahmoon sekä hänen kiintymyksen kohteeseensa. Rajaukseen liittyi myös monessa tapauksessa taustan häivyttämistä, joka korosti rajauksen avulla tuotetun subjektiivisen kuvan luonnetta. Kuvassa J taustan mahdolliset häiriötekijät on poistettu, ja on keskitytty



vain olennaiseen eli hahmojen väliseen vuorovaikutukseen. Näissä hahmoihin rajatuissa subjektiivisissa kuvissa näkyi harvoin koko hahmo, vaan hahmo oli kuvattu melko läheltä, eli esimerkiksi kuvan J tapaan siten, että hahmot näkyivät noin vyötäröstä ylöspäin.



Kuva K. © Disney

Kun ruudun tausta oli häivytetty ja tilalla oli jokin väri, oli se kiintymyksen kohdalla usein jokin viileämpi sävy, kuten sininen tai vihreä. Sininen väri yhdistetään usein rauhaan (McCloud 1994: 123), mikä tuo esimerkiksi kuvan K tilanteeseen oman sävöyksensä. Yhdistettynä avoimeen ruudun ajattomuutta henkivään muotoon sininen taustaväri luo vaikutelman kahdenkeskisestä ja rauhallisesta hetkestä, jossa kuvan hahmot voivat keskittyä osoittamaan tai vastaanottamaan kiintymystä.

Muut visuaaliset keinot liittyivät ensisijaisesti tarkentamaan kiintymyksen laatua. Esimerkiksi syvästi rakastavaa kiintymystä kuvattiin kuvan J toisessa ruudussa Roopen hahmon ympärille piirrettyjen sydänten kautta. Ilman näitä rakkauden symboleja ruudusta välittyisi kyllä Roopen halu pitää huolta ensilantistaan, mutta sydänten ansiosta tunne syvenee ja muuttuu entistä vahvemmaksi kiintymykseksi. Kuvan J ensimmäisessä ruudussa sen sijaan näkyy yhtäaikaaisesti sekä iloista kiintymystä että haikeutta. Jälkimmäiseen viittaa Roopen huokaus, joka on kirjattu hänen puhekuplaansa. Puhekuplan reunat ovat hyvin pehmeät, ja osoitinkin selvästi normaalia väreilevämpi. Näiden keinojen vuoksi Roopen huokauksen voi ymmärtää juurikin lempeänä ja kevyesti väreilevänä.

Kuvassa L Roopen kielellinen ilmaisu viittaa vahvasti kiintymyksen tunteeseen, sillä hän kertoo monella erilaisella tavalla, että hän ei halua erota rubiinistaan. Visuaalisella tasolla Roopessa näkyy kuitenkin selviä merkkejä vastenmielisyyden tunteesta. Kuvan hetkellä Roope kokeekin todennäköisesti kiintymyksestä kumpuavaa vastenmielisyyttä, eli toisen hahmon toiminta hänen kiintymyksen kohdettaan kohtaan saa hänet vihaiseksi. Negatiivisesta vihasta kielivät hahmon ilmeen li-

säksi sahalaitaiset puhekuplat, jotka yhdistyvät usein nimenomaan vihaan tai voimakkaaseen äänenkäyttöön. Visuaalisella tasolla näkyy kuitenkin merkkejä myös kiintymyksestä, sillä Roope pitää juovikasta rubiinia lähellä omaa kehoaan.



Kuva L. © Disney

## 5.5 Kurjuus kielellisellä tasolla

Kurjuuden tunnetta esiintyi aineistossani kielellisellä tasolla 62 kertaa, ja sen syyt olivat moninaisempia kuin muissa tunteissa. Noin 22 kurjuutta ilmaisevaa puheenvuoroa liittyi tilanteisiin, joissa toisen hahmon sanat tai toiminta saivat puhujan kokemaan sisäistä onnettomuutta. Seuraavaksi yleisin syy oli omaisuus, joka synnytti tunnekokemuksen 11 kertaa. Näihin kahteen yleisimpään syyhyn sisältyi usein myös muita vaikuttavia tekijöitä, kuten muun muassa epäonnistuminen, menetys, pärjääminen, omat kyvyt ja työn määrä. Roopen osoittaman kurjuuden kohdalla tunne johtui useimmiten omien kykyjen sekä pärjäämisestä. Tätä muiden hahmojen kurjuudesta poikkeavaa painotusta voitaneen selittää aineistoon valikoituneiden tarinoiden juonilla, sillä Roope ilmaisi eniten kurjuutta tarinassa *Ankkapalatsin erakko*, jossa hänet esitetään raihnaisena ja osittain myös omaa riittämättömyyttään päivittelevänä vanhuksena.

Taulukossa 9 näkyvät ne kurjuuden ilmaisemiseen käytetyt keinot, jotka nousivat esiin tekstistä. Kuten voidaan huomata, suoria tunnesanoja käytettiin kurjuudesta kertomiseen vähänlaisesti. Tunnesanoja esiintyi esimerkiksi silloin, kun kertoja toi ilmi, että ”Roopella on ollut epäonnea”, eli tunteiden ilmaiseminen tapahtui epäsuorasti tunteista puhumalla sekä kontekstin kautta. Kurjuuden ilmaisemiseen oli kuitenkin monia muita keinoja, joista yleisimpiä olivat negatiiviset konnotaatiot sekä vakiintuneet fraasit. Sen sijaan esimerkiksi substantiiveja, välimerkkejä ja erilaista fonttikokoa käytettiin vain kerran tai kahdesti kurjuuden kuvaamisessa. Kurjuuden tunteesta löytyi myös yksi

esimerkki, jota ei tekstittömyyden vuoksi voinut asettaa mihinkään suhtautumisen teorian kategori-  
oista. Tämä yksittäinen tapaus esitellään luvussa 5.6, jossa paneudutaan kurjuuden visuaalisiin ilmai-  
sukeinoihin.

Taulukko 9. Tekstistä löytyneet keinot kurjuuden ilmaisussa.

Keino kurjuuden ilmaisussa	Määrä
negatiiviset konnotaatiot	31
fraasi	29
interjektio, kielto, vastakkainasettelu	12
adjektiivi, nimittely	7
verbi	5
huudahdus	4
partikkeli	3
adverbi, substantiivi, tunnesana, välimerkit, ääniefekti	2
fonttikoko	1

34 puheenvuorossa kurjuutta kuvattiin tekstin tasolla toimintoina, ja myös kurjuuden tunteen  
kohdalla toiminnalliset ilmaukset pohjautuivat tyypillisesti verbeihin. Verbit, joita käytettiin kuva-  
maan kurjuutta, olivat yleensä merkitykseltään negatiivissävytteisiä. Näiden verbien funktiona oli  
yleensä kuvata joko puhujan mentaalista prosessia, joka kohdistui kurjuuden tunteen aiheuttajaan, tai  
kertoa jostain ikävästä tapahtumasta. Mentaalisia toimintaprosesseja kuvattiin muun muassa sellai-  
silla verbeillä kuin *haikailla*, *hävetä* ja *sääliä*. Nämä verbit kohdentuivat aina johonkin toiseen teki-  
jään tai asiaan, kuten toiseen hahmoon tai menneisyyteen, mutta lopputuloksena oli aina puhujan  
itsensä kokema kurjuus. Myös muut verbit toimivat kurjuuden ilmaisemisessa samalla tavalla: jotain  
ikävää tapahtui, mikä sai puhujan surulliseksi, ja kaikki tämä heijastui hänen kielenkäyttöön, kun  
hän puhui kyseisestä tapahtumasta. Tällaisissa konteksteissa repliikeissä käytetyt verbit viittasivat  
usein jo itsessään johonkin negatiiviseen. Esimerkiksi verbit *haaksirikkoutua* (KS s.v. *haaksirikko*)  
ja *rapistua* (KS s.v. *rapistua*) kuvaavat jo itsessään ikäviä tapahtumia. Joskus monista synonyymi-  
mahdollisuuksista oli valittu verbi, jonka sävy heijasteli puhujan surkeaa tunnetilaa. Muun muassa  
esimerkissä 25 näkyy verbi *töhrätä*, vaikka asian olisi voinut kertoa myös neutraalimmalla sanalla  
*sotkea* (KS s.v. *töhrätä*, KS s.v. *sotkea*).

25) *Yhh!* Hän *töhräsi* uuden naamarini!

26) *Meidän aikamme on ohi*, Jake.

Toiminnalliset kurjuutta kuvaavat ilmaukset saattoivat olla myös useammasta sanasta koostuvia vakiintuneita fraaseja. Esimerkissä 26 näkyy fraasi *jonkun aika on ohi*. Sana *ohi* viittaa jonkin asian olevan jo takanapäin (KS s.v. *ohi*), ja tässä tapauksessa puhuja viittaa hänen ja toisen hahmon heikentyneeseen toimintakykyyn, joka saa hänet tuntemaan pahaa oloa. Aineistossa oli useampi esimerkki vastaavanlaisista tilanteista, joissa kurjuus syntyy huonontuneesta nykytilanteesta suhteessa aiempaan onneen ja menestykseen. Muita tällaisia lausahduksia olivat muun muassa esimerkin *päivät ovat luetut, ei ole enää entisensä, laita on toisin ja on jo takanapäin*.

Negatiivisten tunteiden yhteydessä oli melko yleistä, että tekstissä oli jotain kielteistä – jos ei epäsuorasti merkityksen kautta, niin suoraan kieltosanojen avulla. Kurjuuteen linkittyvän toiminnallisuuden näkökulmasta kieltojen hyödyntämisellä oli kaksi mahdollista funktiota: jotain ei voi tehdä tai jotain ei saa tehdä. Ensimmäinen funktio näkyi muun muassa sellaisissa kielloissa kuin *ei ole varaa* ja *en kestänyt pidempään*. Esimerkki 27, jossa puhuja kieltää Hortensiaa nauramasta kielteisellä imperatiivilla *älä naura*, havainnollistaa puolestaan toiminnallisten kieltojen toista tarkoitusta.

27) *Älä naura*, Hortensia! Katso hänen silmiään!

28) Taitaa olla *aika vetäytyä eläkkeelle*. Se, joka kutsuu tätä onnenlantiksi, on *violalla päästään*.

Negatiiviset konnotaatiot olivat tärkeässä roolissa noin joka toisessa analyysiyksikössä, ja tähän joukkoon mahtui monia toimintoja. Monissa verbeissä ja fraaseissa oli negatiivista kaikua, kuten jo aiemmin on tuotu ilmi. Muun muassa välineellisestä osumiskontaktista kielivä *osua*-verbi (KS s.v. *osua*) lausahduksessa *hän osui minua* viittaa jonkinlaiseen yhteenottoon, joka tässä tapauksessa tarkoitti ampumista. Tällaiset tilanteet luonnollisesti herättävät negatiivisia mielikuvia. Esimerkissä 28 puhutaan eläkkeelle siirtymisestä, mutta puheenvuoron sävy kertoo, että kyseessä on puhujalle epämieluisa tilanne. Sävyyn vaikuttaa perääntymiseen ja taaksepäin siirtymiseen viittaava verbi *vetäytyä* (KS s.v. *vetäytyä*). Ikävyyttä korostaa toisen virkkeen lopussa oleva ilmaus *olla violalla päästään*, joka kylläkin menee jo ominaisuuskategorian sisälle.

Toiminta- ja ominaisuuskategoria linkittyivät hyvin usein yhteen, kun kielen tasolla kerrottiin hahmojen kokemasta kurjuudesta. Joissain tapauksissa tällaisiin toimintojen ja ominaisuuksien muodostamiin hybrideihin saattoi sisältyä myös kommenttien kaltaisia ilmauksia. Kategorioiden väliset rajat limittyivät esimerkiksi vastakkainasettelun kohdalla, jolloin eri luokat saattoivat yhdessä muodostaa tunnetta ilmaisevan kokonaisuuden. Pääpaino näissä vertailuissa ja rinnastuksissa oli kuitenkin usein toiminnan kuvauksella. Kurjuuden ilmaisemisessa vertailu ilmeni pääsääntöisesti siten, että ensin oli jokin positiivinen asia tai kokemus, joka sittemmin kääntyi huonoksi ja aiheutti puhujalla on-

nettomuuden tunteen. Näissä tapauksissa positiivisen asian yhteydessä saatettiin käyttää sellaisia sanoja kuin *ennen* tai *aikoinaan*, tai vastaavasti muita tilanteen kannalta olennaisia ajan määritteitä. Esimerkissä 29 ajan määreenä oli *30 vuotta*, joka oli kulunut unelmointiin. Tämän positiivisen mielikuvan jälkeen kerrotaan, että tuo pitkään haaveiltu asia vietiin puhujalta nopeasti pois, eikä hänellä ollut mahdollisuutta nauttia siitä. Ilmauksella *vain vaivaiset* korostetaan unelman täyttymisestä johtuneen nautinnon lyhytkestoisuutta, ja siten kurjuuden tunnetta voidaan syventää.

29) *Unelmoin* noista harkoista *30 vuotta*. Ja *sain pitää ne vain vaivaiset viisi minuuttia!*

30) *Pelastin hänen henkiriepunsä, ja tässä on kiitos! Mikä kyy!*

Esimerkissä 30 näkyy epäonnisten syy-seuraussuhteiden käyttöä, kun puhuja on ensin pelastanut toisen hädästä, mutta siitä seuranneet asiat eivät ole olleet hänelle mieluisia. Vaikka fraasi *tässä on kiitos* vaikuttaa positiiviselta, siihen sisältyy negatiivisia konnotaatioita, sillä kyseistä lausahdusta käytetään monesti ironisesti niissä tilanteissa, joissa asiat eivät ole menneet toivotulla tavalla. Kahta asiaa saatettiin verrata keskenään myös siitä näkökulmasta, että niillä oli jotain yhteistä. Tämä ilmenee muun muassa silloin, kun ankanpojat kuvaavat surullisina Roopea, joka on enää vain varjo entisestä: ”*ennen pitkää hänen saavutuksensa rapistuvat ja raunioituvat – kuten hän itsekin.*” Negatiivisen kurjuuden tunteen kohdalla kahden asian samankaltaisuuden vertaaminen tarkoitti siis sitä, että hahmolla ei mene hyvin, jolloin vertailukohtaa haettiin jostain negatiivisesta asiasta tai tapahtumista.

Selvästi ominaisuuksien kautta ilmaistua kurjuutta esiintyi lähes yhtä usein kuin toimintoja, tarkemmin sanottuna 27 puheenvuorossa. Ominaisuuksia kuvattiin esimerkiksi predikatiivien kautta. Niiden tarkoituksena oli antaa tarkentavia tietoja kurjuuden tunteen aiheuttaneesta syystä tai muuten heijastaa puhujan olotilaa ja siten auttaa tunneilmaisun rakentumisessa. Tällaisia osallistujien ominaisuuksia kuvaavia ilmauksia olivat muun muassa esimerkin 31 *viimeinen toivo* sekä esimerkin 32 *raihnas*, *ikäloppu* ja *väsinyt*. Predikatiiviset ominaisuudet olivat pääsääntöisesti joko adjektiiveja tai substantiiveja tai niiden yhdessä muodostamia lausekkeita, ja joskus niitä voitiin yleisyytensä puolesta pitää vakiintuneina ilmauksina. Tällaiseksi voidaan laskea muun muassa esimerkin 31 *viimeinen toivo*, jota käytetään monissa konteksteissa kuvaamaan viimeistä oljenkortta. Toivolla viitataan tässä yhteydessä henkilöön, johon kohdistuu tietynlaisia odotuksia (KS s.v. *toivo*).

31) Jospa Roope palauttaisi MacAnkan nimen kunniaan! Hän on suvun *viimeinen toivo*.

32) *Ei hyödytä!* Olen jo *raihnas* ja *ikäloppu* ja *väsinyt kaikkeen*.

33) Tuo *petollinen, teeskentelevä buurijolppi* on sen sijaan *katalin kutale*, jonka tiedän!

34) Niin, nyt olemme *köyhiä*. Taattoni oli mainari, ja tehtaasta saamani palkka *riittää hädin tuskin elantoomme...*

Ominaisuuksin pohjautuvat tunneilmaukset saattoivat kohdistua joko puhujaan itseensä tai johonkin toiseen hahmoon. Vahvasti negatiivissävytteistä toiseen kohdistuvaa kielenkäyttöä voidaan pitää nimittelynä. Näin on muun muassa esimerkissä 33, jossa puhuja sanoo hänet pettänyttä hahmoa petolliseksi ja teeskenteleväksi buurijolpiksi. Nimittelyllä viitattiin tyypillisesti epäsuorasti tunteen aiheuttaneen tahon henkisiin ominaisuuksiin, jotka liittyivät usein epärehellisyyteen. Kurjuudesta kumpuava nimittely saattoi johtua myös säälistä. Tämä näkyi muun muassa sellaisissa kutsumatavoissa kuin *vanhusrukka* ja *setärukka*.

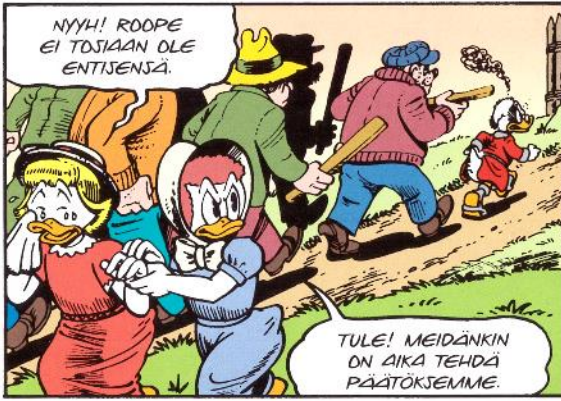
Puhujaan kohdistuvien ominaisuuksien kautta voitiin puolestaan kuvata ja tarkentaa niitä seikkoja, joiden vuoksi hahmo koki kurjuutta. Esimerkissä 34 tämä ominaisuus on rahan puute, jota on ilmaistu sanalla *köyhä*. Koska kyseinen sana merkitsee vähäistä omaisuutta (KS s.v. *köyhä*), liittyy siihen jo valmiiksi negatiivisia konnotaatioita. Lisäksi puheenvuorossa on tarkennettu, että perheen varallisuus ”riittää *hädin tuskin elantoomme*”. Tilanne on siis niin kurja, että hahmojen rahallinen selviäminen on vaakalaudalla. Puhujan tunteita saatettiin perustella myös affiksien kautta, joita käytettiin kurjuuden ilmaisemisessa vain kerran. Tällöin affiksina oli possessiivisuffiksi *-ni*, jonka tarkoituksena oli kertoa esineen kuulumisesta puhujalle. Kun esineelle käy jotain ikävää, omistussuhteen esille tuominen korostaa puhujalle koituvaa mielipahaa.

Partikkeleilla pyrittiin korostamaan sen asian vähyyttä tai päättymistä, jonka takia hahmo tunsi olonsa kurjaksi. Puhuja saattoi esimerkiksi kertoa omistavansa ”*vain pari taalaa*”, minkä vuoksi hänen tulevaisuutensa näytti synkältä. Konjunktio *vain* tuo esille asian pienuutta ja riittämättömyyttä (KS s.v. *vain*), ja näin se korostaa taloudellisesta tilanteesta johtuvaa ahdinkoa. Ilmaisuihin *ei enää* tai esimerkin 35 *en vielä* sen sijaan kuvastavat sitä, kuinka jotain ei ole tapahtunut (KS s.v. *vielä*), mikä ei ole puhujan mieleen. Esimerkissä 35 näkyy myös henkilön taitoihin liittyvä kieltä *en taida olla*, jolla hahmo tarkentaa tunnetilansa syyksi hänen oman kyvyttömyytensä olla liikemies.

35) *En vielä*, pappa. *En taida olla* liikemiestyyppiä.

36) Väärin! *Aikoinaan hänellä oli kaikkea. Enää hänellä on vain* rahaa ja kaikkea, mitä sillä saa. (*huokaus!*) *Surkea vanhusrukka!*

Kommentteja käytettiin kurjuuden ilmaisussa 19 kertaa. Kommentit olivat tyypillisesti interjektioita muiden onnellisuuden ja onnettomuuden muotojen tavoin. Määrällisesti eniten käytetty interjektio oli *nyyh*, mutta tekstissä esiintyi myös sellaisia interjektioita kuin *voih*, *niisk* ja *yhh*. Tyypillisesti interjektioita kuvasivat itkun ääniä. Usein näissä tapauksissa kyneleet näkyivät myös visuaalisella tasolla, kuten kuvasta M voidaan huomata. Kurjuuden ilmaisemisessa käytetyt ääniefektit olivat hyvin lähellä interjektioita, sillä niillä kuvattiin hahmojen huokailuja, kuten esimerkissä 36.



Kuva M. © Disney

Kurjuuden ilmaisemisessa käytetyt huudahdukset liittyivät usein voivotteluun tai epätoivoon. Huudahduksissa voitiin ilmaista omaa onnettomuutta joko yleisellä tasolla esimerkiksi huudahduksien *hyi olkoon* tai *murheellista* kautta, tai sitten nimetä kurjuuden tunteen syy, kuten esimerkin 37 huudahduksessa *voi miesparkaa*. Huudahduksen tarkoituksena saattoi myös olla kuvata puhujan häädästä johtuvaa kurjuutta, kuten esimerkissä 38, jossa hahmo huutaa jotakuta auttamaan, koska hän saattaa kohdata rahallista menetystä.

37) *Voi miesparkaa!* Saan kai auttaa sinua?

38) *Apua!* Maksava asiakas *yli laidan!*

39) *Ei, on liian myöhäistä.* Sitä kokemusta *olen jäänyt paitsi. Vaikka kerran... Melkein...*

Kurjuuden ilmaisemissa esiintyi muutamia sellaisia keinoja, joita ei voinut kategorisoida suhtautumisen teorian mukaisesti. Näillä keinoilla pyrittiin vaikuttamaan hahmon äänenkäytöstä syntyviin mielikuviin, ja tällaisiin keinoihin lukeutuivat välimerkit, fonttikoko sekä äänteiden keston pidentäminen. Kurjuuden tunteen kohdalla affektiivisuutta luova välimerkkien käyttö tarkoitti tyypillisesti kolmea pistettä. Kolmen pisteen voidaan tulkita viittaavan hiljaisuuteen katoavaan ääneen (Kurikka 2016: 101), joka luo mielikuvan siitä, että puhuja ei tunnekokemuksensa takia jaksa tai halua puhua enempää. Esimerkissä 39 välimerkkien käyttö kuvastaa vielä vahvemmin tunnekokemuksesta johtuvaa puheen katkonaisuutta, sillä puhujan lauseet jäävät kesken. Välimerkkejä on saatettu hyödyntää myös esimerkiksi tuplaamalla huudahduksen lopussa olevat huutomerkki, sillä niin voidaan vahvistaa vaikutelmaa epätoivosta ja syvästä tunteesta.

Kurjuuden tunteen kohdalla tekstin visuaalisuuteen liittyviä tunneilmaisukeinoja ei juurikaan käytetty, mutta fonttikoon osallisuudesta tunteiden ilmaisemiseen löytyi yksi esimerkki. Fonttikoolla pyrittiin kertomaan, millaista ääntä hahmo piti, ja miten tunnekokemus siihen mahdollisesti vaikutti.

Esimerkiksi kuvassa N Roopen toinen puhekupla on kirjoitettu normaalia suuremmalla kirjaisinkoolla. Näin on saatu paperilla kuvattua hädästä johtuvaa äänenvoimakkuuden kasvua (Herkman 1998: 42), vaikka fontin kokoa ei ole erityisen paljoa kasvatettu.



Kuva N. © Disney

Eräässä puheenvuorossa puhujan äänenkäytöstä syntyvään mielikuvaan pyrittiin vaikuttamaan luomalla vaikutelma takeltelusta. Koska yhdysmerkin avulla voidaan kuvata sanan äänneiden pidentymistä (Kielikello 2006), esimerkissä 40 toistettu *m*-äänne kertoo hahmon puhuvan normaalista poikkeavalla tavalla. Tämä muutos voidaan tulkita siten, että kurjuuden tunne on saanut hahmon olon niin vaikeaksi, että hänen on haastavaa tuottaa selvää puhetta.

40) *M-minun* on –*hyi olkoon* – lainattava rahaa!

## 5.6 Kurjuus visuaalisella tasolla

Kurjuuden ilmaisemiseen liittyvät visuaaliset keinot olivat yleisyydeltään hieman onnellisuuden tunteesta poikkeavia, kuten taulukosta 10 voidaan huomata. Esimerkiksi iloon verrattuna asentojen merkitys tunneilmaisussa oli selvästi toistuvampaa, ja ilossa usein käytetyt symbolit eivät enää olleetkaan kurjuuden tunteen kohdalla yhtä merkittäviä. Tulokset ovat ymmärrettäviä, sillä ilo ja kurjuus ovat tunteina hyvin erilaisia, vaikka molemmat ovatkin sisäisesti koettuja. Erilaisiin esiintymismääriin voi jossain määrin vaikuttaa myös tunteiden esiintymismäärät, sillä iloa ilmaistiin aineistossani hieman kurjuutta useammin. Ilon ja kurjuuden väliltä löytyi kuitenkin myös yhtäläisyyksiä: kurjuuden tunne heijastui edelleen esimerkiksi hahmon kasvojen ilmeissä, eikä ruudun muodolla ollut tämänkään tunteen kohdalla merkitystä.



Taulukko 10. Visuaaliset keinot kurjuuden ilmaisussa.

Visuaalinen keino kurjuuden ilmaisussa	Määrä
ilme (s)	53
asento (s)	27
rajaus (s)	18
symbolit (s)	15
puhekupla (t)	11
värimaailma (t)	10
osoitin (t), hahmon liike (s)	6
ruudun muoto (t)	4
sommittelu (s)	3
kuvakulma (t)	2
ruudun koko (t)	0

Ilme oli siis myös kurjuuden kohdalla yleisimmin käytetty visuaalinen tunneilmainsukeino. Kun hahmo koki sisäistä onnettomuutta, olivat hänen suunpielensä lähes aina kääntyneet alaspäin kuvassa O näkyvällä tavalla. Kuvassa näkyy myös tyypillisin kulmien asento kurjuutta kokevalla hahmolla. Kulmien kaari on taittunut silmien yläpuolelta korkeimmalta kohdalta, mutta ne eivät ole suoranaisesti kurtussa (McCloud 2006: 84). Lisäksi painuneet kulmat vaikuttavat silmien muotoon, eivätkä ne ole täysin pyöreät. Kuvassa O Roopen luomet ovat alhaalla, mikä oli myös yksi kurjuuden merkki hahmon kasvoilla. Kyseisessä tarinassa Roopea on kuitenkin kuvattu laskeutuneiden luomien kanssa myös muissa tilanteissa, sillä siten on pyritty erottamaan seikkailija-Roope vanhasta ja raihmaisesta Roopesta. Ei siis ole varmaa, onko luomien asennolla tässä tapauksessa yhteyttä tunnekokemukseen. Roopen pupilleissa näkyy myös vetistäviä silmiä kuvaavia valkoisia täpliä. Suuren surun hetkellä hahmon kasvoilla oli joskus myös kyyneliä. Lisäksi hahmon silmät saattoivat olla kokonaan kiinni, tai hänen katseensa saattoi olla suunnattu kurjuuden tunteen synnyttäneeseen ärsykkeeseen.



Kuva O. © Disney

Kurjuuden tunteen kohdalla hahmot olivat usein staattisempia kuin esimerkiksi iloiset hahmot, jolloin hahmot saattoivat hyppiä riemusta. Mikäli kurjuus sai hahmon liikehtimään jollain tavalla, rajoittui se lähinnä tärisemiseen ja kyyneleiden pyyhkimiseen, eli liike liittyi itkemiseen. Voimakkaiden liikkeiden sijasta oli todennäköisempää, että sisäinen onnettomuus sai hahmon asennon muuttumaan normaalia kumarammaksi. Tällainen huono ryhti näkyy esimerkiksi kuvissa O ja P. Erityisesti kuvasta P voi huomata, kuinka Roopen pää ja olkapäät ovat painuneet hieman alemmaksi kuin normaalitilanteessa. Kuvasta näkee myös toisen kurjuutta kokevia hahmoja yhdistävän tekijän eli levälään olevat kädet. Kädet olivat sivulle tai eteenpäin kuvattuina ennen kaikkea niissä tilanteissa, kun kurjuuteen sekoittui paniikinomaisia piirteitä tai pelkoa koskien esimerkiksi sitä, mitä tulisi tapahtumaan tulevaisuudessa. Käsien asento saattoi heijastella surua myös muun muassa siten, että hahmo piteli päätä käsissään tai hän koski toista hahmoa lohdun toivossa.



Kuva P. © Disney

Rajaus, kuvakulma, ruudun muoto ja sommittelu linkittyivät kurjuuden tunteen ilmaisemisessa hyvin usein yhteen. Esimerkiksi kuvassa Q toisen hahmon toimintaan pettynyt Roope on kuvattu läheltä ja suoraan edestäpäin, eikä kuvassa näy mitään muuta. Kun tätä kuvaa vertaa esimerkiksi kuvaan O, jossa kurjuutta kokeva Roope on yhtä lailla kuvattu etualalla, mutta taustalla näkyy myös muita hahmoja, ei Roopen tunnekokemus saa lukijan täyttä huomiota. Kuvassa Q huomion keskipisteenä on sen sijaan vain ja ainoastaan surullinen Roope, jolloin kurjuuden tunne vaikuttaa voimakkaammalta. Avoin ruutu tekee hetkestä ajattoman (McCloud 1994: 102), joten hetki ja sitä myöten Roopen tunnetila tuntuvat kestävän pidempään ja vievän enemmän tilaa. Tunteen voimakkuuteen vaikuttaa myös hahmon kuvaaminen suoraan edestä, sillä tällöin kasvot näkyvät kokonaisuudessaan ja kaikki tunneilmaisuuksiin liittyvät merkit hahmon kasvoilla näkyvät esteettömästi. Mikäli kuvassa näkyi muita hahmoja, jotka linkittyivät jollain tavalla hahmon tunnekokemukseen, saattoi sommittelu vaikuttaa tunnekokemuksen ilmaisemiseen esimerkiksi fyysisen lohdutuksen kautta. Konkreettisella

tasolla tämä näkyi muun muassa siten, että surullinen hahmo piti omaa kättään toisen olalla lohduttaakseen tätä ja estääkseen tätä kokemasta hänen tavoin kurjuutta.



Kuva Q. © Disney

Kurjuuden ilmaisemisessa käytetyt symbolit olivat tyypillisesti hikihelmiä. Hikihelmet näkyvät esimerkiksi kuvassa P, jossa Roopen pään ympärillä näkyy muutama pisara eli hikihelmi. Nämä hikihelmet ovat länsimaisen sarjakuvan symbolikieleen vakiintuneita tapoja ilmaista ahdinkoa ja hahmon sisäistä pahaa oloa (McCloud 1994: 130), ja vaikka omassa aineistossani kurjuuteen liittyvä symbolien käyttö oli melko vähäistä, olivat hikihelmet silti yleisin symbolein ilmaistu kurjuuden merkki. Toinen usein toistuva symbolinen elementti olivat kuvan R kaltaiset lyhyet viivat eli piikit hahmojen kasvojen lähetyvillä. Kurjuuden tunteen kohdalla nämä viivat olivat keskimääräisesti lyhempiä kuin vaikkapa ilon tunteen kohdalla. Kuvan R tapauksessa näiden viivojen tarkoituksena voisi olla esimerkiksi kuvata ankanpoikien surua.



Kuva R. © Disney

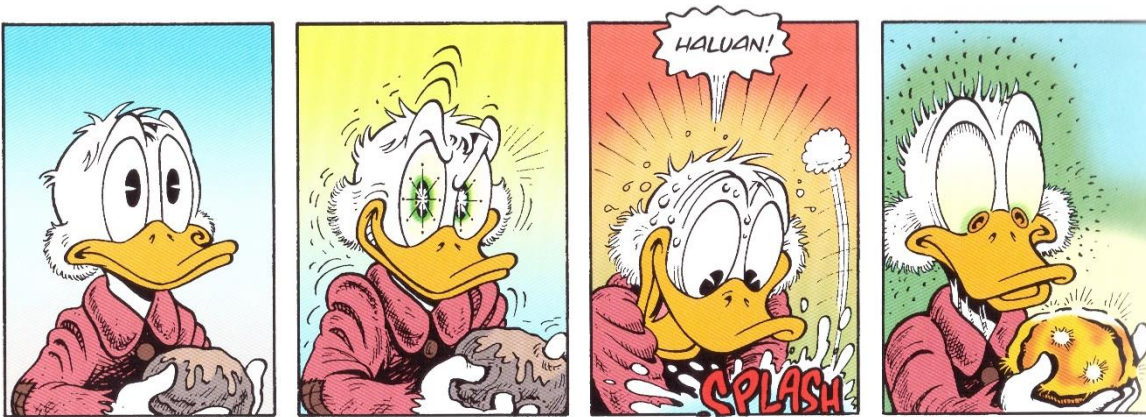
Vaikka useimmiten puhekupla mukautui tunnekokemukseen muuttumalla sahalaitaiseksi voimakkaan äänenvoimakkuuden tai äänensävyyn takia, näkyi tällaisia puhekuplia kurjuuden tunteen kohdalla melko harvoin. Jos tällaista esiintyi, tapahtui se kuvan P kaltaisissa tilanteissa, joissa kurjuuteen sekoittui mahdollisesti muita tunteita. Tämä toinen tunne, kuten paniikkimainen pelko, saattoi näin selittää voimakkaan äänenkäytön. Normaalisti kurjuuden tunteen kohdalla äänenvoimakkuuden voitiin tulkittavan ennemminkin laskevan, sillä puhekupla muuttui aaltoilevammaksi. Esimerkiksi kuvassa O Roopen puhekuplan reuna on selvästi aaltoilevampi kuin Akun puhekupla, jota voidaan pitää esimerkkinä normaalista puhekuplasta. Tiheämmät kaaret puhekuplassa luovat vaikutelman keveydestä, hiljaisesta ja väreilevästä äänestä, joka lähentelee huokailua. Myös aaltoilevien puhekuplien kohdalla osoittimetkin heijastelivat hahmon tunnetilaa. Tämä on helposti huomattavissa, kun vertaa keskenään kuvan O kahta osoitinta, joista Roopen puhekuplan osoitin aaltoilee samalla tavalla kuin osoittimeen kuuluva puhekupla. Omassa tutkimuksessani tällaisten aaltoilevien puhekuplien ja osoittimien muodostamien yhdistelmien osuus on melko vähäinen, mutta näitä olisi voitu tulkita olevan enemmänkin, sillä aina ole helppoa sanoa, missä menee normaalin ja selvästi aaltoilevan reunan raja.



Kuva S. © Disney

Kuvassa S näkyy esimerkki siitä, kuinka värimaailmalla on voitu korostaa hahmon kokemaa kurjuutta. Kuvan Roope on surullinen, koska ei koe omien kykyjensä riittävän hänen ponnisteluisaan. Hänen kokemansa kurjuuden tunne tulisi selväksi jo esimerkiksi tekstin, ilmeen ja asennon puolesta, mutta taustalla näkyvä sinertävä väri tehostaa vaikutelmaa tunteen negatiivisuudesta. Mikäli tätä kuvaa verrataan esimerkiksi kuvaan Q, joka on yhtä lailla avoin ruutu yksivärisellä taustalla, syntyy kuvan S kohdalla voimakkaampi mielikuva onnettomuuden tunteesta. Tämä selittyy sillä, että sininen väri yhdistyy punaista väriä useammin synkkyyteen ja alakuloon, ja lisäksi sininen luo ympärilleen rauhallisuutta (McCloud 1994: 123), mikä auttaa myös keskittämään huomion kuvan hahmoon ja hänen tunnetilaansa.

Yksi kurjuuden tunnetta kuvaava analyysiyksikkö jäi kokonaan suhtautumisen teorian kategorisoinnin ulkopuolelle, sillä siitä puuttui kokonaan kielellinen ilmaisu. Kyseessä on kuvan G ensimmäinen ruutu, jossa näkyy visuaalisia merkkejä lievistä alakulosta. Kurjuutta ilmentäviä moodeja olivat tässä tapauksessa muun muassa taustan sininen väri sekä Roopen alaspäin kääntyneet suunpielet. Kielellisen tunneilmaisun puutteesta huolimatta sisällytin ruudun analyysiini, sillä kyseinen neljän ruudun sarja kuvaa yhtä yksittäistä ja vahvasti affektiivista hetkeä, jonka aikana Roope käy läpi monta itsensä kannalta merkittävää tunnetta. Lisäksi kolmannen ruudun ilon tunteen yhteydessä on tekstiä, joten kielellisen ilmaisun kriteeri täyttyy riittävässä määrin.



Kuva G. © Disney

## 5.7 Vastenmielisyys kielellisellä tasolla

Vastenmielisyys oli yleisin aineistossani kuvatuista tunnetiloista, ja siitä löytyi esimerkkejä 201 kappaletta. Koska kyseessä on johonkin ulkopuoliseen kohdistuva onnettomuuden tunne, ei ole yllättävää, että lähes jokainen esimerkkitapaus (192 kappaletta) liittyi jollain tavalla toisen hahmon sanoihin tai toimintaan. Muut vastenmielisyyttä aiheuttavista syistä olivat melko harvinaisia, sillä toiseksi yleisin tunteen aiheuttaja – epäonnistuminen – nousi esiin aineistossa vain 10 kertaa. Muita mahdollisia vastenmielisyyttä synnyttäviä syitä olivat omaisuus, menetys, pärjääminen, häirintä ja työn määrä.

Roopen kokema vastenmielisyys johtui useimmiten toisesta hahmosta. Huomattavaa on myös se, että hahmon ilmaisi enemmän vihaa ja inhoa teoksen alkupäässä kuin viimeisimmissä tarinoissa. Ensimmäisessä luvussa *Klaaninsa viimeinen* Roope ilmaisee vastenmielisyyttä vain kerran, ja toisessa luvussa *Mississippin mestari* tunteen esiintymiä on edelleen vain neljä. Sen sijaan toiseksi viimeinen luku *Maailman rikkain anka* – jossa Roopen hahmo mukailee kenties eniten nyky-Roopen – on täynnä Roopen kokemaa vastenmielisyyttä: puheenvuoroista on havaittavissa kohdistettua onnettomuutta peräti 40 kertaa. Vastenmielisyyden määrä kasvaa hieman tarina tarinalta, joskin aivan

viimeisessä luvussa osa onnettomuudesta näkyy kurjuutena, jolloin vastenmielisyyden määrä laskee edellisen tarinan lukemista. Vihan määrän kasvun voidaan tulkita johtuvan Roopen kokemista vastoinkäymisistä, joita hän kohtaa matkallaan maailman ympäri. Jatkuvat pettymykset sekä epärehellisten ja ikävien ihmisten tapaaminen muovaavat Roopesta kyynisen ja helposti vihastuvan hahmon.

Muiden onnellisuuden ja onnettomuuden muotojen tapaan myös vastenmielisyyttä ilmaistiin harvoin suorilla tunnesanoilla, vaikka tämän tunteen kohdalla analysoitavien puheenvuorojen määrä oli suuri. Tilalla oli monia muita keinoja, ja suurinta osaa yhdisti tapa luoda puheenvuoroon negatiivista sävyä. Taulukon 11 mukaisesti konnotaatioilla oli merkittävä rooli vastenmielisyyden kuvauksessa noin joka toisessa puheenvuorossa, mutta usein käytetyimpien keinojen joukossa oli myös muita negatiivisuutta heijastavia kielellisiä valintoja, kuten nimittely ja uhkailu. Vain muutamia kertoja esiintyneiden keinojen joukossa oli muun muassa äänenkäytöstä vihjailevia keinoja, kuten fonttivalinta, kursiivi sekä ääniefekti ja pidennetyt äänteet.

Taulukko 11. Tekstistä löytyneet keinot vastenmielisyyden ilmaisussa.

Keino vastenmielisyyden ilmaisussa	Määrä
negatiiviset konnotaatiot	106
fraasi	78
nimittely	66
kielto	40
interjektio	32
käsky, vastakkainasettelu	28
uhkailu	21
adjektiivi, verbi	14
huudahdus	12
symbolikieli	11
substantiivi	9
välimerkit	7
tunnesana	5
fonttikoko, lihavointi	4
adverbi, toisto	3
detaljiteksti, ääniefekti	2
fonttivalinta, kursiivi, pidennetyt äänteet	1

Suhtautumisen teorian kategorioista toiminta oli selvästi yleisin keino vastenmielisyyden ilmaisemisessa. Esimerkkejä tästä löytyi yhteensä 127 kappaletta. Toimintaa kuvattiin tyypillisesti ver-

bien tai niistä muodostuvien pidempien fraasien kautta, ja niihin liittyi monessa tapauksessa negatiivisia konnotaatioita. Toiminnalla saatettiin kuvata sitä, kuinka vastenmielisyyden tunne saa puhujan reagoimaan, tai kertoa tunnetilaan johtaneesta tapahtumasta. Esimerkistä 41 näkyy, kuinka toinen hahmo on toiminut puhujan mielestä epämiellyttävällä tavalla, eli tullut hänen laivansa kannelle. Mikäli hän ei suostu poistumaan, puhuja uhkaa häntä ampuma-aseen käyttämisellä. Muista tunteista poiketen vastenmielisyyden kohdalla ilmeni usein myös verbin imperatiivimuotoja, jotka heijastelivat puhujan tunnetilaa, ja joilla pyrittiin saamaan toinen hahmo toimimaan puhujan kannalta sopivalla tavalla. Muun muassa esimerkissä 42 puhuja käskee hankkiutumaan eroon hänet suututtaneesta henkilöstä. Esimerkin 43 tavoin toisen toimintaan vaikuttamaan pyrkiviä käskyjä saatettiin toteuttaa myös ilman verbejä, eli tässä tapauksessa toista kehoitettiin hiljentymään käskyllä *nokka umpeen*. Lisäksi tämä esimerkki havainnollistaa hyvin sitä, kuinka puheenvuorossa käytettiin kielto sanoja, kun vastenmielisyyttä koettiin sen vuoksi, että joku ei suostunut johonkin, halunnut jotain tehtävän tai jokin asia ei sujunut toivotulla tavalla. Esimerkissä 43 tilanne vastaa viimeksi mainittua kielto sanan funktiota, sillä Roope ei suostu hyväksymään nöyryyttämistään, vaan hän aikoo ryhtyä vastatoimiin.

41) *Painotan perätuhtosi hauleilla*, jollet kaikkoo kanneltani!

42) *Puske anka pois* kanavan suulta, niin että hän ajautuu koskeen!

43) *Nokka umpeen! Sivistymättömät raakalaiset eivät rankaisematta nöyryytä* Roope Ankaa!

Vastenmielisyyden ilmaisuun käytettiin usein fraaseja, joiden merkitykset viittasivat johonkin negatiiviseen tapahtumaan. Fraaseilla saatettiin kertoa jostain asiasta, josta puhuja ei pitänyt. Tällaisia sanontoja olivat muun muassa *olla auki*, *pitää pilkkanaan*, *tietää harmia* ja *olla hukassa*. Esimerkin 44 tavoin vastenmielisyyttä saatettiin ilmaista myös sananlaskujen kautta. Lisäksi fraasit toimivat vastenmielisyyden ilmaisemisessa silloinkin, kun puhuja halusi saada toisen hahmon toimimaan tietyllä tavalla. Tässä tarkoituksessa käytettyjä vakiintuneita ilmauksia olivat muun muassa *näpiti irti* ja *leipäläpi umpeen*. Monet näistä tämän kaltaisista fraaseista olivat verbittömiä käskyjä. Fraasit saattoivat kuvata myös jotain tunnereaktiota, joka johtui suoraan vastenmielisyyden tunteen kokemisesta. Tällaisia idiomeja olivat esimerkiksi *saada kiihdyksiin* ja *olla käärmeissään*. Molemmilla viitataan tilanteeseen, jossa puhuja on suututuksissaan (KS s.v. *kiihdyksissä*, KS s.v. *käärmeissään*).

44) *Se parhaiten nauraa, joka viimeksi nauraa!*

Kun puhuja oli vihainen jollekin toiselle hahmolle, hän saattoi käskää tätä kyseistä hahmoa tekemään korjaavan liikkeen, kehottaa jotakuta toista tekemään jotain vihan kohteelle, tai ylipäänsä

käyttää muille suunnatussa puheessa kohteliaan konditionaalien sijasta käskymuotoa. Tällöin puheessa oli yleensä mukana imperatiivimuotoinen verbi. Esimerkissä 42 puhuja kehottaa imperatiivia käyttäen toista henkilöä työntämään vastenmielisyyden tunteen aiheuttajan pois tieltä. Esimerkissä 45 taas puhuja kokee vastenmielisyyttä, koska hänen kotinsa ulkopuolella parveilee kerjäläisiä. Jotta asia muuttuisi hänen näkökulmastaan paremmaksi, hän käskyy sihteeriansa ansoittamaan talon ympäristön. Molemmat näistä repliikeistä voisi periaatteessa sanoa kohteliaasti pyyntöinä konditionaalina käyttäen, mutta vastenmielisyyden vuoksi kieli on kääntynyt käskymuotoon. Käskyjä saatettiin jaella myös ilman imperatiiviverbiä, kuten esimerkiksi ilmauksella *seis*.

45) *Ansoittakaa pihamaa*, neiti Näpsä! Kukkula kuhisee kerjäläisiä!

46) Parempi sekini kuin ei mitään. *Mutta jos tapaan Ankan vielä...*

Käskyjen yhteydessä esiintyi usein uhkailua. Uhkailu esiintyi usein *jos*- tai *tai*-sanalla sisältyvässä ehdollisessa virkkeessä: mikäli ehto täyttyy, siitä seuraa jokin toimenpide. Moniin uhkailutilanteista liittyi väkivallan uhkaa, ellei puhujan mainitsema ehto täyttynyt. Muun muassa esimerkiksi 41 puhuja uhkaa ampua toista hahmoa, jos tämä ei suostu poistumaan hänen laivansa kannelta. Uhkailu liittyi usein jonkin osapuolen omaisuuteen, oli kyseessä sitten laiva, jokin pienempi esine tai raha. Uhkailun ehtoa seuraava toimenpide saattoi myös jäädä avoimeksi, kuten esimerkiksi 46. Tässä tapauksessa puhuja uhkailee toista, mutta luo uhkailevaa tunnelmaa jättämällä mysteeriksi sen, mitä tottelemattomuus voi saada aikaan. Keskeytettyä puheenvuoroa on merkitty kolmella pisteellä.

47) *Legendaarista* Wyatt Earpia *ei vedetä huulesta!*

48) *Ahneutesi* on vienyt sinut *vilpin tielle*. En kuvitellut, että *saan* joskus *hävetä puolestasi*.

Uhkailu voitaisiin laskea yhdeksi vastakkainasettelun tyypiksi, sillä siinä kaksi asiaa ovat kytköksissä toisiinsa. Vastenmielisyyden ilmaisemisessa yleisimmät tavat vastakkainasettelussa olivatkin juuri uhkailuun sisältyvät ehtolauseet sekä pyrkimys erottaa jokin ominaisuus jostakin. Esimerkissä 47 näkyy, kuinka puhuja ei suostu hyväksymään sitä, että joku voisi huijata häntä, eli hän erottaa itsestään mahdollisuuden huijatuksi tulemisesta. Jonkin verran vastakkainasettelussa näkyi myös uhkailun ulkopuolista syy-seuraussuhteiden ilmenemistä, kuten esimerkiksi 48, jossa puhujan vastenmielisyyden aiheuttajana olevan hahmon ahneus ja vilpillisyys ovat saaneet puhujan kokemaan häpeää. Suoria *kuin*-sanalla sisältäviä vertauksia esiintyi vastenmielisyyden tunteen kohdalla vain pari kappaletta. Näissä tapauksissa vastenmielisyyden kohdetta verrattiin johonkin epämiellyttävään, kuten esimerkiksi rottaan. Monet näistä vertailuista liittyivät vahvasti joko puhujan tai hänen vihansa



kohteen ominaisuuksiin, mutta kielen tasolla nämä tilanteet näkyivät kuitenkin ensisijaisesti toimintoina. Tämän vuoksi ne laskettu mukaan tähän kategoriaan, eikä ominaisuuksiin.

Vastenmielisyyttä ilmaistiin ominaisuuksien kautta 88 kertaa. Tällainen kielenkäyttö oli siten läsnä lähes joka toisessa analyysiyksikössä, jossa kuvattiin vastenmielisyyttä. Toiseen hahmoon liitettyt ominaisuudet ilmaistiin monesti nimittelyn kautta. Tällä tavalla joko korostettiin jotain hahmon tiettyä epämukavaa ominaisuutta tai puhujan oma voimakas tunnekokemus heijastui toisen hahmon haukkumiseen. Esimerkiksi vähä-älyisyyteen viittaavat *älykääpiö* (KS s.v. *älykääpiö*) ja *pölhökustaa* ovat sanoja, joita käyttävä kokee todennäköisesti vihaa toisen tyhmyyden tähden. Toistuvia nimittelykonteksteja olivat tilanteet, joissa toinen hahmo oli vienyt puhujalta jotain. Tällöin puhuja saattoi kutsua toista hahmoa sellaisilla sanoilla kuin *konna*, *rosvo*, *hujari* tai *liero*. Nimittelyllä voitiin viitata myös toisen ulkomuotoon, kuten sanoilla *käkkäräpää* ja *letkunenäinen lerppakorva*, tai hänen varallisuuteensa, eli esimerkiksi sanoilla *kerjäläinen* tai *kitupiikki*. Vaihtoehtoisesti nimittely saattoi tapahtua yleisesti käytössä olevalla termillä, joka heijastelee puhujan suhtautumista toiseen hahmoon. Tällaisia sanoja olivat muun muassa typeryyteen viittaava *houkka* (KS s.v. *houkka*) ja inhottavuudesta kielivä *rotta* (KS s.v. *rotta*).

Ominaisuuksia saatettiin ilmaista myös puhujaa tai kohdetta määrittävien sanojen kautta. Nämä sanat olivat usein adjektiiveja tai substantiiveja, joiden merkitykseen assosioitui negatiivisia sävyjä konnotaatioiden kautta. Esimerkiksi sana *raakalainen* tarkoittaa julmaa barbaaria (KS s.v. *raakalainen*), joten Roope käyttää esimerkissä 43 hyvin epäkohteliasta ja ikävää termiä erään heimon jäsenistä. Heimon kuvausta on kuitenkin tarkennettu vielä adjektiivilla *sivistymättömät*. Adjektiivi kertoo puhujan liittävän vastenmielisyyden kohteeseen karkeutta ja sopimattomuutta (KS s.v. *sivistymätön*). Tämän kaltaista ominaisuuksien kuvaamista, jossa esiintyi negatiivinen substantiivi yhdistettynä samaa sävyä olevaan adjektiiviin, oli aineistossa paljon.

Vastenmielisyyttä kuvattiin ominaisuuksina joissain tilanteissa suorien tunnesanojen kautta, eli hahmon tunnetila tuotiin esiin suoralla tavalla. Tunneadjektiivi *vihainen* tai tunnesubstantiivi *viha* esiintyivät kielellisessä tunneilmaisussa vastenmielisyyden tunteen kohdalla muutamia kertoja. Useimmiten näitä tunnesanoja käytettiin siten, että puhuja kuvasi omaa vihaansa. Tavan suoruudesta huolimatta konkreettisesti esittämistavassa saattoi kuitenkin olla mukana välikäsiä. Kuvassa T Roopen kodin pihamaalle on asetettu kylttejä, joissa kehoitetaan varomaan vihaista omistajaa. Tarina ei kuitenkaan kerro, ovatko kyltit Roopen itsensä laittamia, vai onko joku ulkopuolinen tehnyt sen. Joka tapauksessa tulee selväksi, että Roope kokee vihaa ulkopuolisia vierailijoita kohtaan.



Kuva T. © Disney

Kolmatta suhtautumisen teorian kategoriaa eli kommentteja näkyi aineistossa lähes yhtä usein kuin ominaisuuksina ilmaistua vastenmielisyyttä. Näitä tapauksia oli aineistossa 65 kappaletta. Kuten muissakin tunnetiloissa, myös vastenmielisyyden kohdalla kommentit olivat tyypillisesti interjektioita. Useimmiten käytetyt interjektiot olivat *pah*, *mrr* ja *hmph*. Interjektioiden tarkoituksena oli siis pääsääntöisesti kuvata joko tuhahtelua tai murinaa, jotka kumpuavat sisäisestä kihinästä ja vihan tunteesta. Joukossa oli silti muitakin interjektioita, kuten *njäh njäh*, *buu* ja *häh*. Kun puhujan luonteeseen tai senhetkiseen tapaan toimia liittyi pahansuopaisuutta, tämä saattoi käyttää vastenmielisyyden ilmaisemiseen sellaisia ilmauksia kuin *njäh njäh*. Tällaisella tavalla ilmaistu tunne liittyi yleensä jollain tavalla tilanteeseen, jossa tunne on syntynyt toisen hahmon nykyisen tai tulevan ahdingon pohjalta. Sen sijaan interjektioita *buu* ja *häh* käytettiin silloin, kun vastenmielisyyys johtui tyytymättömyydestä johonkin tilanteeseen. Tähän epätyytyväisyyden kontekstiin liittyivät tyypillisesti ne puheenvuorot, joissa interjektioiden sijasta vastenmielisyyden ilmaisuun käytettiin huudahduksia, kuten *roskaa*, *himpampua* ja *epäreilua*. Huudahdukset olivat useimmiten adjektiiveja tai substantiiveja, kuten muidenkin onnellisuuden ja onnettomuuden muotojen kohdalla. Adjektiivit ja substantiivit saattoivat esiintyä huudahduksissa myös yhdessä, kuten lausahduksessa *mikä törkeä loukkaus*.

49) @#%\*! MacAnkka! *Ei olisi pitänyt päästää* teitä aamupöperölle!

Siinä missä iloa, kiintymystä ja kurjuutta ilmaistiin symbolikielen avulla harvoin, oli se vastenmielisyyden kohdalla melko yleistä. Sen tarkoituksena oli ennen kaikkea sensuroida kiroileminen koko perheen sarjakuvasta. Symbolikielenä käytettiin usein merkkejä, kuten @#%@. Joskus symbolikieli toteutettiin myös symbolisten kuvien kautta. Puhekuplaan oli tällöin piirretty symboleita, joita on monissa yhteydessä käytetty kuvaamaan vihaa. Näitä symboleita olivat esimerkiksi salama ja pääkallo. Kun symbolikieltä käytettiin, ei kyseisessä puhekuplassa usein ollut muuta puhetta. Kahdesti

symbolikielen käytön jälkeen puhekuplassa oli vielä muutakin tekstiä, kuten esimerkissä 49. Tällöin loppurepliikin tarkoituksena oli kertoa syy hahmon sopimattomaan kielenkäyttöön. Aina tälle ei kuitenkaan ollut tarvetta, sillä kuvan perusteella oli mahdollista päätellä, miksi hahmo kokee vastenmielisyyttä – eli esimerkiksi sommittelu sekä hahmon asento ja liike saattoivat kertoa, että hahmo oli vihainen jollekin toiselle.

Adverbien tarkoitus tekstissä oli jollain tavalla painottaa sitä asiaa, joka sai puhujan kokemaan vastenmielisyyttä. Esimerkiksi eräässä tilanteessa puhuja toteaa remonttiin menevän ”*ainakin 200 dollaria*”, mistä hän ei ole laisinkaan iloinen. Sanalla *ainakin* korostetaan, että kyseessä on puhujan mielestä merkittävä rahasumma, eikä hän haluaisi joutua maksamaan niin paljoa. Toisessa tilanteessa sanalla *tuskin* korostettiin puhujan kielteistä suhtautumista hänelle esitettyyn ehdotukseen. Adverbit esiintyivät tyypillisesti korostamassa jotain ominaisuutta, mutta jos ominaisuus on itsessään ollut merkitykseltään neutraali, ja affektiivisuus on syntynyt nimenomaan adverbien vaikutuksesta, on nämä tapaukset laskettu mukaan kommenttien kategoriaan.



Kuva U. © Disney

Vastenmielisyyden ilmaisemiseen käytettiin kaksi kertaa ääniefektejä. Ensimmäinen esimerkki on tilanteesta, jossa Roope on niin suuren vihan vallassa, että normaalin puheen sijasta hän komentaa leijonaa karjaisemalla *roar*. Tulkinnasta riippuen tämän ääniefektin voisi vielä laskea puheeksi, mutta toisessa esimerkkitilanteesta kielellä on kuvattu toiminnasta syntyvää ääntä. Tämä esimerkki näkyy kuvassa U, jossa Roope sisuuntuu kokemastaan vastenmielisyydestä niin paljon, että hän kykenee hajottamaan häntä pitelevät kahleet. Ääniefektin avulla on kuvattu toimintoa, jonka ei pitäisi normaalitilanteessa onnistua, mutta joka voimakkaan tunnekokemuksen vuoksi muuttuu mahdolliseksi.

Myös vastenmielisyyden tunteen kohdalla jotkin tekstin tasolla toimivat tunneilmaisukeinot jäivät suhtautumisen teorian kolmen kategorian ulkopuolelle. Näihin keinoihin kuuluivat muun mu-

assa muidenkin tunteiden yhteydessä esiintyneet poikkeuksellisesti käytetyt välimerkit. Koska kyseessä on vastenmielisyyden tunne, jossa vieläpä hyvin usein oli korkea intensiteetti, käytettiin tehokeinona useimmiten ylimääräisiä huutomerkkejä. Kaksi huutomerkkiä luovat vaikutelman, että puhuja ei kykene enää hallitsemaan omaa ulosantiaan. Jo pelkästään yhdellä huutomerkillä voidaan kuvata kohonnutta äänenvoimakkuutta, joten tuplaamalla virkkeen päättävä välimerkki, on kuviteltua volyymitasoa mahdollista saada entistä korkeammalle. Muutamassa tapauksessa yhden tai useamman huutomerkin rinnalle lisättiin kysymysmerkki. Tällöin repliikkiin saatiin lisättyä mielikuva siitä, että tunne johtui jostakin yllättävästä ja hämmentävästä tekijästä.

Kohonnutta äänenvoimakkuutta oli mahdollista kuvata myös muilla keinoilla. Näitä keinoja olivat fonttikoko, lihavointi, kursiviivi ja erilainen fontti. Kohdentamalla tehokeinon käyttö yhteen tai useampaan sanaan repliikin sisällä kyseisten sanojen rooli puheenvuorossa korostui. Esimerkiksi kuvassa V vain adjektiivi *vihainen* on kursivoitu, jolloin sanan merkitys korostuu, ja siten hahmon tunnetila syventyy. Vastaavanlainen efekti saatiin aikaiseksi myös muilla aiemmin mainituilla tekstin ulkoasuun liittyvillä keinoilla. Muuttunutta ääntä saatettiin kuvata myös pidennetyillä äänteillä, kuten esimerkiksi tilanteessa, jossa puhuja toteaa ”*nnyy rrrriittää*”. Tällöin tunnekokemus on ottanut puhujasta niin kovan vallan, ettei hän enää ole kykeneväinen hallinnoimaan tarkasti kaikkea sanallista antiaan. Pidentyneet äänteet ovat tulkittavissa esimerkiksi niin, että hahmo yrittää sisäisesti kontrolloida vihaansa, ja nämä ponnistelut heijastuvat hänen käyttämäänsä kieleen.



Kuva V. © Disney

## 5.8 Vastenmielisyys visuaalisella tasolla

Visuaalisella tasolla vastenmielisyys esiintyi usein liioiteltuna. Hahmot saattoivat vaikuttaa kokevansa hyvinkin voimakasta vihaa, vaikka tunnekokemuksen konteksti ei olisi ollut kovinkaan vakava. Huomionarvoista on myös se, että vastenmielisyyden esiintymien määrä yhtä tarinaa kohden kasvoi

hieman teoksen loppua kohden – tähän vaikuttaa luonnollisesti se, että Roopen varttuessa hänen vihan tunteensa lisääntyivät kasvattaen samalla vastenmielisyyden esiintymien kokonaismäärää. Lisäksi myöhemmissä tarinoissa useammat visuaaliset keinot saattoivat vaikuttaa yhtä aikaa entistä voimakkaammin, jolloin tunteen intensiteetti vaikutti korkeammalta. Taulukon 12 mukaisesti vastenmielisyyden tunne näkyi pääasiassa samojen moodien kautta kuin muutkin tunteet, joskin konkreettiset ilmenemismuodot esimerkiksi ilmeiden ja asentojen suhteen olivat vastenmielisyyden tunteelle ominaisia. Hahmon kokema vastenmielisyys heijastui lähes aina hahmon ilmeeseen, joka oli selvästi eniten käytetty visuaalinen tunneilmaisuuskeino. Toiseksi yleisin visuaalinen merkki vastenmielisyydestä oli muuttunut puhekupla, mutta määrällisesti puhekupla vaikutti tunneilmaisun välittymiseen lähes puolet harvemmin kuin hahmon ilme. Harvinaisimpia visuaalisia moodeja tunteiden ilmaisemisessa olivat jälleen kuvakulma ja ruudun koko. Jälkimmäisestä ei muiden onnellisuuden ja onnettomuuden muotojen kohdalla löytynyt yhtäkään esimerkkiä, mutta vastenmielisyyden tunteen kohdalla ruudun koolla oli kahdesti jonkinlainen merkitys tunneilmaisemisen näkökulmasta.

Taulukko 12. Visuaaliset keinot vastenmielisyyden ilmaisussa.

Visuaalinen keino vastenmielisyyden ilmaisussa	Määrä
ilme (s)	183
puhekupla (t)	107
asento (s)	99
symbolit (s)	98
hahmon liike (s)	62
osoitin (t)	54
rajaus (t)	35
värimaailma (t)	29
sommittelu (s)	15
ruudun muoto (t)	13
kuvakulma (t)	5
ruudun koko (t)	2

Yleisin keino, jota käytettiin vastenmielisyyden ilmaisemisessa visuaalisella tasolla, oli muiden tunteiden tapaan hahmon ilme. Kaikkia onnellisuuden ja onnettomuuden visuaalisia tunneilmaisukeinoja yhdisti myös se, että tunnetila näkyi hahmon kasvoilla erityisesti kulmien ja suun kautta. Vastenmielisyyttä kokevalla hahmolla kulmat olivat tyypillisesti selvästi kurtussa, jolloin myös silmien reunat painuivat hieman kasaan. Kurtistuneet kulmat ovat vihaisen hahmon kohdalla hyvin yleisiä kaikissa sarjakuvissa (McCloud 2006: 95). Kuvasta W voidaan huomata, kuinka Roopen terävästi

alaspäin kaartuneet kulmat ovat saaneet hänen silmiensä muodon muuttumaan. Kuva havainnollistaa myös hyvin sitä, kuinka vastenmielisyyden tunne saattoi saada hahmon kasvot värjäytymään. Useimmiten tämä värjäytyminen liittyi hyvin voimakkaisiin tunnekokemuksiin, ja voimakas intensiteetti näkyi kasvoilla ensisijaisesti punaisena värinä. Joissain tapauksissa kasvot saattoivat värjäytyä myös tummaksi silmien ja kulmien alueelta, kuten kuvassa X. Monissa tilanteissa hahmon suunpielet olivat kääntyneet alaspäin samalla tavalla kuin kurjuutta kokevalla hahmolla. Suu oli yleensä avoin, mikä yhdistyi usein hahmon huutoon – näin voimakasta äänenvoimakkuutta saatiin kuvattua myös ilmeiden tasolla. Mikäli suu oli kiinni, saattoivat hahmon hampaat olla aavistuksen verran näkyvissä, kuten kuvassa Y.



Kuva W. © Disney

Kuten muidenkin tunteiden kohdalla, myös voimakkaasta vastenmielisyydestä johtuva äänenvoimakkuuden kasvaminen näkyi usein puhekuplan muodossa. Kuvan W tavoin tunnetila näkyi tyyppillisimmin sahalaitaisen reunan kautta. Mikäli myös osoitin mukautui hahmon tunnekokemukseen, tarkoitti se yleensä viivoista muodostunutta nippua, kuten kuvassa X. Joissain tapauksissa osoitin saattoi olla myös olla selvästi normaalia teräväreunaisempi ja muistuttaa muodoltaan salamaa kuvan W lailla. Muutamia yksittäisiä tapauksia löytyi myös muista tunneilmaisua tukevista puhekuplavariaatioista. Puhekuplan väri saattoi muun muassa muuttua normaalista poikkeavaksi. Esimerkiksi kuvassa X Roopen puhekupla on punainen, mikä korostaa hänen tunnetilansa intensiteettiä. Kuvasta voidaan huomata myös toinen puhekupliin linkittyvä tunneilmaisukeino, jota esiintyi muutamia kertoja vastenmielisyyden tunteen yhteydessä. Voimakkaita tunnekokemuksia saatettiin nimittäin korostaa myös sillä, että puhekuplan reunat ylittivät ruudun rajat. Tällainen ruudun rajojen rikkominen oli omassa aineistossani melko harvinaista – myös muissa konteksteissa kuin tunteiden ilmaisemisessa – joten sillä pystyttiin hyvin tehostamaan tunnetilaa.



Kuva X. © Disney

Noin joka toisessa analyysiyksikössä vastenmielisyys näkyi hahmon asennossa. Yleisimmin vastenmielisyyden tunne näkyi hahmon asennossa hänen käsiensä kautta. Monissa tapauksissa hahmon kädet olivat puristuneet nyrkkiin. Hahmo saattoi pitää käsiään nyrkissä, kuten kuvassa X, tai hänen nyrkkikätsensä saattoivat olla hänen omilla lanteillaan tai hänen päänsä yläpuolella. Hahmon kädet eivät kuitenkaan olleet aina automaattisesti nyrkissä, vaan ne saattoivat olla levällään hänen päänsä päällä tai puuskassa hänen rinnallaan. Joissain tilanteissa hahmo heristeli etusormiaan hänet suututtaneelle hahmolle. Vastenmielisyys vaikutti joskus hahmon asentoon myös hänen ryhtinsä kautta, kun hahmo painui hieman kumaraan ja hänen olkapäänsä nousivat ylöspäin. Tämä näkyy muun muassa kuvassa Y, jossa vihaisen Roopen hartiat ovat ylempänä, ja jolloin hänen päänsä näyttää olevan hieman tavanomaista alempana.



Kuva Y. © Disney

Hahmon vastenmielisyydestä kertovat liikkeet voidaan jakaa kolmeen ryhmään. Ensimmäinen näistä liittyy hahmon nyrkin käyttöön, eli vihaisen hahmon tapaan puida nyrkkiä hänet suututtaneelle

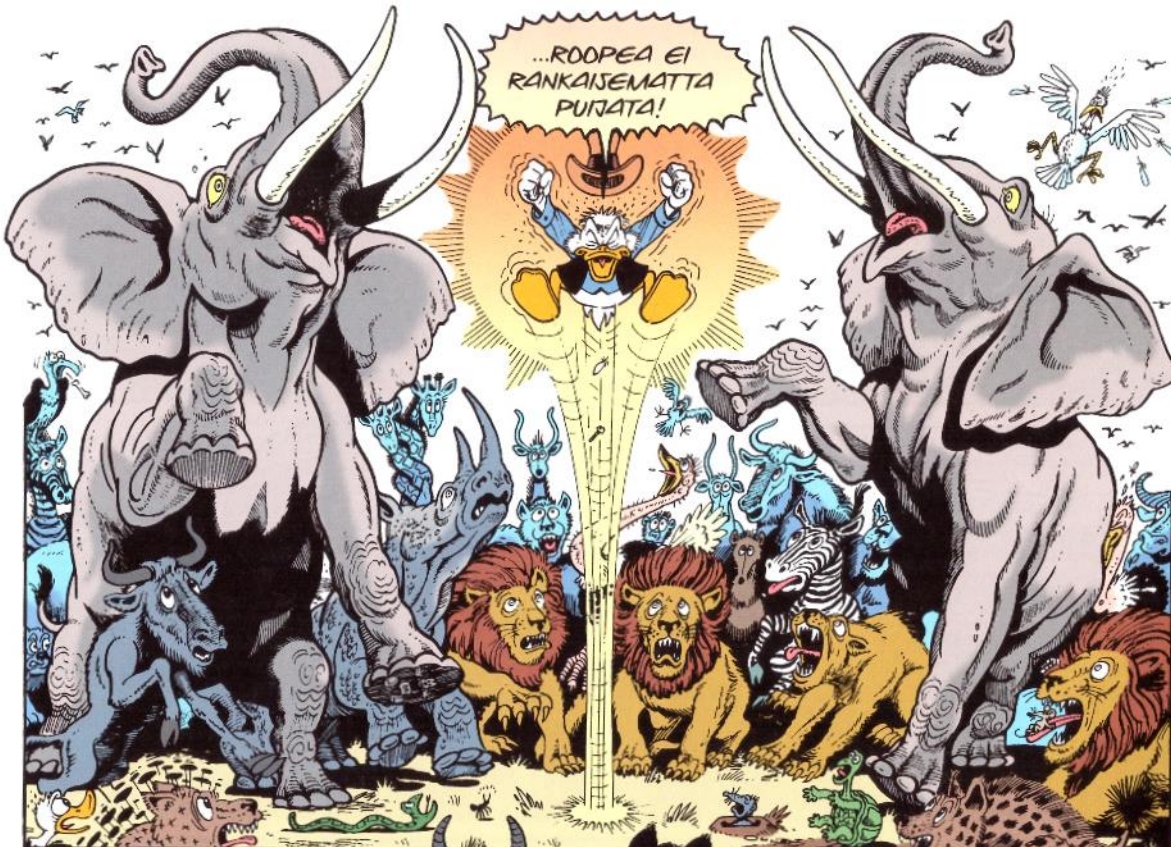
hahmolle. Hänen tarkoituksenaan ei kuitenkaan kovin usein ollut lyödä tai haastaa riitaa, vaikka aineistostani löytyi muutamia yksittäisiä esimerkkejä näistäkin tilanteista. Toinen toistuva vastenmielisyyden merkki oli hahmon tärinä. Tämän voidaan tulkita merkitsevän niin voimakasta sisäistä vihaa, että hahmolla on vaikeuksia pitää tunne sisällään, mutta joka lopulta purkautuu tärisemisenä. Tärinää on merkitty vartalonmyötäisillä vauhtiviivoilla esimerkiksi kuvissa X ja Y. Kolmas liikehtimisen muoto vastenmielisyyden kohdalla oli toiseen hahmoon selvästi kohdistuva fyysinen toiminta. Vihainen hahmo saattoi esimerkiksi heittää toista jollakin esineellä tai potkaista.

Vastenmielisyyden ilmaisemisessa käytetyt symbolit olivat tyypillisesti hyvin samankaltaisia kuin muidenkin tunteiden kohdalla. Erityisesti hahmon kasvojen lähettyville piirrettyjen piikkiviivojen voidaan tulkita viestivän äänenvoimakkuudesta tai huomion suuntaamisesta esimerkiksi tunnekokemuksen aiheuttajaan. Vastenmielisyyden tunteen kohdalla hahmon ympärillä saattoi näkyä myös kipinöintiä, kuten kuvassa Y. Tällaisten affektiivisten symbolien tarkoituksena oli kuvata hahmon voimakasta vihaa, joka saa hänet kihisemään kiukusta. Kipinöintiä esiintyi kuitenkin melko harvoin, mutta kaikki nämä tilanteet liittyivät hyvin voimakkaisiin vastenmielisyyden kokemuksiin.

Myös vastenmielisyyden tunteen kohdalla muutamat tekniset elementit muodostivat yhdistelmän, joka toimi usein yhdessä visuaalisessa tunneilmaisussa. Näitä moodeja olivat rajaus, kuvakulma sekä ruudun muoto. Esimerkiksi kuvassa Y on käytetty avointa ruutua, joka tehostaa tunteiden ilmaisemista ajattomuudellaan. Sama myötäilevä ja korostava vaikutus on myös häivytytyllä taustalla sekä edestäpäin ja läheltä kuvatulla hahmolla. Näin huomio saadaan kiinnitettyä nimenomaan kuvassa näkyvän hahmon tunnetilaan.

Ruudun koolla ei oman tutkielmani mukaan näyttäisi olevan juuri ollenkaan merkitystä tunneilmaisun kannalta, mutta vastenmielisyyttä kuvaavista tilanteista löytyi pari esimerkkiä, joissa ruudun koolla voitaisiin tulkita olevan jonkinlainen rooli tunteiden ilmaisemisen näkökulmasta. Kuva Z on kooltaan selvästi normaalia ruutua suurempi, sillä se vastaa kooltaan noin neljää tavallista ruutua. Kyseessä on objektiivinen kuva, joka antaa hyvän kuvan esimerkiksi kaikista tilanteeseen osallistuvista elollisista olioista ja heidän sijoittumisestaan tapahtumapaikalle (Kress & van Leeuwen 2006: 130). Vaikka kuvassa tapahtuu paljon, huomio kiinnittyy silti Roopen kokemaan vihaan. Vastenmielisyyden tunteen rakentamiseen osallistuu totta kai myös monia muita moodeja, mutta suurikokoisen ruudun voidaan tulkita viittaavan siihen, että kuvassa kuvattu hetki on erityisen merkittävä, sillä sille on annettu konkreettisesti lisätilaa sivulla.





Kuva Z. © Disney

Mikäli vastenmielisyyden tunnetta oli pyritty korostamaan värimaailman avulla, tarkoitti se yleensä lämpimiä värisävyjä. Vaikka erityisesti punainen väri yhdistetään vihan tunteeseen (McCloud 1994: 123), saattoi vastenmielisyys näkyä omassa aineistossani myös muina sävyinä. Esimerkiksi kuvassa Z Rooopen takana hohtaa oranssi väripallo, ja sama sävy ulottuu myös hänen puhekuplaansa. Punaisen ja oranssin ohella myös keltainen väri toistui monessa tilanteessa, joissa hahmo osoitti merkkejä vihasta. Joskus tämä keltaisuus saattoi näkyä myös kuvassa näkyvissä hahmoissa, kuten kuvassa Y. Tällainen oli melko harvinaista, mutta silloin kun hahmot värjäytyivät kokonaisvaltaisesti, oli kyseessä yleensä hyvin voimakasta vihaa jonkun kuvassa näkyvän hahmon osalta.

Sommittelun tasolla vastenmielisyys ilmeni kahdella eri tavalla. Joko niin, että hahmo piti selvän välimatkan hänet suuttaneeseen henkilöön tai siten, että henkilökohtaisen tilan rajaa rikottiin. Kuvassa X voisi esimerkiksi olettaa, että Roope pitäisi sopivan etäisyyden leijonaan, mutta hän pyrkiikin niin lähelle kuin vain suinkin on mahdollista. Myös kuvassa Å Roope kokee vastenmielisyyttä nuorta Akua kohtaan, mutta sen sijaan että hän pysyisi kaukana, hän pyrkiikin kovasti läheiselle henkilökohtaiselle etäisyydelle hänet vihastuttaneen hahmon kanssa.



Kuva Ä. © Disney

## 5.9 Kielen ja kuvan tapa yhdistyä tunneilmaisussa

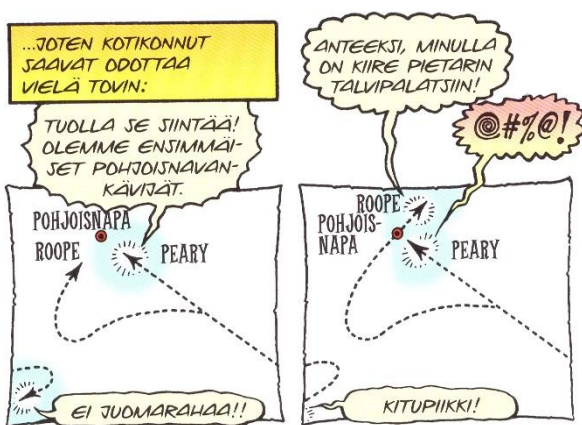
Kielellinen ja visuaalinen puoli vastasivat omassa aineistossani hyvin usein toisiaan: mikäli kielestä heijastui iloa, näkyi se yhtä lailla myös kuvassa. Suoranaisia ristiriitoja oli vain muutamia yksittäistapauksia, jolloin kuvan ja tekstin välinen keskinäinen poikkeavuus saatettiin selittää muun muassa huumorilla. Esimerkin kuvan Ä tilanteessa keskimääräinen hahmo mainitsee toisen hahmon osuneen häneen, mikä ilman tietoa kontekstista herättää todennäköisesti epäilyksen siitä, että häntä on isketty jollain – tässä tapauksessa ammuttu. Kuvassa Wyatt Earpin hahmo osoittaa kuitenkin selviä merkkejä ilosta, eikä hän ole tilanteesta laisinkaan pahoillaan, vaikka niin voisi olettaa. Konteksti avaa tilanetta, sillä ennen kyseistä ruutua Wyatt Earp on vaatimalla vaatinut Roopea uhkaillutta miestä tappelemaan Roopen sijasta hänen kanssaan, koska hän on omasta mielestään suuri ja mahtava sankari. Näin kuvan ja kielen välinen ristiriita voidaan perustella sillä, että Wyatt Earpin hahmoon on haluttu sisällyttää humoristisia piirteitä yllättävän reagoitavan kautta.



Kuva Ä. © Disney

Kuvan ja kielen välillä saattoi siis olla eroavaisuuksia jopa siinä, kuvattiinko kyseisen viestintäkeinon kautta positiivista vai negatiivista tunnetta. Tunteiden kompleksisuuden vuoksi päällisin puolin ristiriitainen ilmaisu saattaakin olla eheä kokonaisuus, jolle löytyy looginen selitys. Tunnekokemukseen saattaa esimerkiksi sisältyä useampaa eri tunnetta, jotka yhdessä muodostavat hahmon senhetkisen tunteen. Luvussa 5.4 esitellyn esimerkin tavoin kyseessä saattoi olla vaikkapa kiintymyksestä kumpuavaa vihaa, eli hahmo tulee vihaiseksi, kun hänen kiintymyksen kohdettaan uhataan. Aineistossani oli myös monia esimerkkejä ilosta, joka juonsi juurensa toisen hahmon ahdingosta tai epäonnistumisesta. Hahmossa saattoi näkyä samanaikaisesti esimerkiksi ilon ja vastenmielisyyden piirteitä, kun hän itse onnistui jossain tuottaen samalla harmia vihamichelelleen.

Joissain tapauksissa kuvan ja tekstin välistä suhdetta oli hankala analysoida tai ottaa kantaa siihen, tukevatko visuaalinen ja kielellinen puoli toisiaan vai ovatko ne ristiriidassa. Näissä tilanteissa puhujaa ei joko näkynyt ollenkaan tai hän näkyi osittain, jolloin visuaalisen puolen tulkinta tunneilmaisun näkökulmasta jäi väistämättä vähäiseksi tai olemattomaksi. Näin on muun muassa kuvassa Ö, jossa Roopelle kirjeen toimittanutta postimiestä kismittää, että hän ei saanut palkaksi juomarahaa. Puhujan tunteiden ilmaisua ei tässä tapauksessa voi analysoida visuaalisuuden näkökulmasta, sillä häntä ei näy kuvassa laisinkaan. Kielenkäyttö viittaa kuitenkin vastenmielisyyteen, sillä tekstissä on kieltosana, ylimääräisiä välimerkkejä sekä nimittelyä.



Kuva Ö. © Disney

Jälkimmäisessä ruudussa näkyy myös toisen henkilön vastenmielisyyttä symbolikielen kautta. Edelleenkin puhujaa ei näy, mutta puhekuplan punainen väri ja sahalaitaiset reunat antavat hieman visuaalista tukea kielestä näkyvälle vihalle. Tässä tapauksessa kuvalla on jo hieman osallisuutta tunneilmaisussa, mutta väyliä visuaaliseen tunteiden ilmaisemiseen on silti huomattavasti vähemmän kuin yleensä, eli esimerkiksi muuten tärkeässä roolissa olevat ilmeet jäävät täysin huomiotta. Tilanteissa, joissa puhujaa ei näkynyt kunnolla, puhekupla ja osoitin olivatkin todennäköisimmät keinot,

joiden avulla tunteiden visuaalista puolta pystyi analysoimaan. Jos hahmo näkyi kuvassa, mutta hänet oli kuvattu niin kaukaa, ettei tunneilmaisun kannalta tärkeitä ilmeitä pystynyt tarkastelemaan, saattoi hahmon tunne näkyä silti esimerkiksi hyppivän liikkeen kautta. Kaiken kaikkiaan voidaan kuitenkin sanoa, että kun hahmo näkyi kuvassa vain joiltain osin, oli kielellä päävastuu tunteiden ilmaisemisessa.

McCloudin luomassa luokittelussa on esitetty seitsemän erilaista mallia, joiden mukaan kuva ja sana voivat yhdistyä sarjakuvassa. Nämä yhdistymistavat saattavat kuitenkin limittyä, eikä aina ole selvää, mihin kategoriaan tutkittu ruutu tulisi laittaa. (McCloud 1994: 152–155, Mikkonen 1996: 84.) Omassa aineistossani oli vähintään yksi esimerkki kaikista muista McCloudin luokittelun kategorioista paitsi montaaasista. Mikäli aineistossani esiintyvän analyysiyksikön olisi voinut sisällyttää useampaan kuin yhteen kategoriaan, olen tulkinnut tilannetta nimenomaan tunneilmaisun näkökulmasta ja sijoittanut kyseisen analyysiyksikön johonkin kategoriaan sen mukaan. Taulukosta 13 näkyy, kuinka McCloudin luokittelun mukaiset kategoriat jakautuivat määrällisesti omassa aineistossani. Toisistaan riippuvainen suhde on yleisin kaikissa sarjakuvissa (McCloud 1994: 155), joten oli odotettavaa, että sama luokka toistuisi eniten myös omassa aineistossani. Harvinaisimpia omassa aineistossani esiintyneitä suhdemalleja olivat kuvapainotteisuus ja rinnakkaisuus.

Taulukko 13. Kuvan ja tekstin välinen suhde.

Kuvan ja tekstin välinen suhde	Määrä
toisistaan riippuvainen	269
täydentävä	41
sanapainotteinen	32
kaksinkertainen	17
kuvapainotteinen	3
rinnakkainen	1

Yleisin tapa, jolla kuva ja sana voivat yhdistyä sarjakuvassa, on toisistaan riippuvainen suhde. Tällaisessa suhteessa teksti ja kuva kertovat siis yhdessä viestin, jota kumpikaan moodi ei kykenisi yksinään kertomaan. (McCloud 1994: 155.) Omassa aineistossani tästä oli yhteensä 269 esimerkkiä, eli noin 75 prosenttia kokonaisuutannasta. Useimmiten näissä tapauksissa hahmo saattoi visuaalisella tasolla osoittaa selviä merkkejä jostakin tunteesta, ja kielen avulla kyseistä tunnetta on tarkennettu tai avattu tarkemmin. Näin on esimerkiksi kuvassa AA, jossa Angus MacAnkan kokema vastenmielisyys tulee hyvin selväksi jo pelkkien visuaalisten elementtien kautta. Kokonaiskuvan rakentamisessa kielellä on kuitenkin tärkeä rooli, sillä pelkkää kuvaa katsomalla jäisi saamatta tietoa menneisyyden tapahtumista, jotka saavat Anguksen vihaiseksi ja siten synnyttävät vastenmielisyyden tunteen.



Kuva AA. © Disney

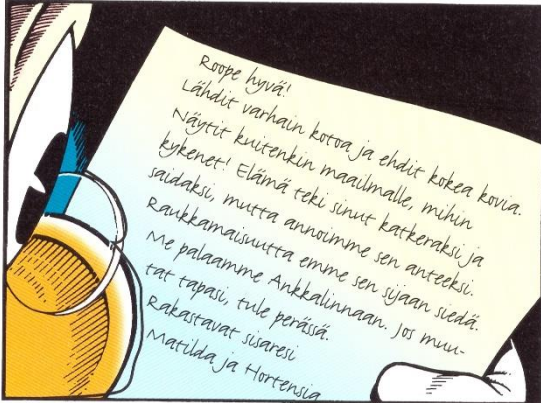
Toiseksi yleisin kuvan ja sanan yhdistymistapa oli täydentävä suhde, jossa toinen viestintäkeinoista vahvistaa toista (McCloud 1994: 154). Määrällisesti täydentävä suhde oli kuitenkin huomattavasti harvinaisempi kuin toisistaan riippuvainen suhde, sillä sitä esiintyi vain 41 kertaa. Kuvassa AB Roope yrittää saada nuotion syttymään, mutta kovan lumimyräkän vuoksi se ei ilman suojaa onnistu. Tämän syy-seuraussuhteen pystyisi päättämään jo pelkästä kuvasta. Kielen avulla voidaan kuitenkin kertoa Roopen päätöksestä korjata tilanne rakentamalla mökki, jonka suojassa lämmittely onnistuu.



Kuva AB. © Disney

Sanapainotteista suhdetta esiintyi erityisesti niissä tilanteissa, kun puhujaa ei näkynyt kuvassa kunnolla tai ollenkaan, kuten kuvassa Ö. Tällöin tunneilmaisu jäi ennen kaikkea kielen varaan. Kuvassa saattoi näkyä joitain viitteitä esimerkiksi vihasta, mutta kielen kontolle jäi usein varsinaisen tunneilmaisun lisäksi myös tunteen ja sen syiden selittäminen sekä intensiteetin ilmaiseminen. Sanapainotteisuus näkyi myös deltaajiteksteissä kuvan AC tavoin. Kyseisessä kuvassa on Roopen sisarus-ten kirje isoveljelleen, ja kirjeen tekstissä on monia kiintymyksen merkkejä. Tällaista välillistä ja

sanapainotteista tunneilmaisua esiintyi myös muutamissa muissa tilanteissa. Tätä tapahtui muun muassa silloin, kun voodoohtori kertoi näkynsä kautta Roopen siskojen kurjuudesta tai kun toinen hahmo luki ääneen Roopen äidin kiintymystä osoittavaa kirjettä.



Kuva AC. © Disney

Kaksinkertaisessa suhteessa kuvan ja tekstin kautta välitetään käytännössä sama viesti (McCloud 1994: 153). Tätä yhdistymistä näki erityisesti interjektioiden ja ääniefektien yhteydessä. Esimerkiksi itkiessään hahmo saattoi käyttää puheessaan interjektiota *nyyh*, ja leijonan kohdattessaan Roope karjaisee tälle takaisin *roar*. Kuvan AD tapauksessa Roope on löytänyt suuren kultakimpaleen, jonka kokoa hän päivittelee. Kultaisuuden sekä suuren koon pystyisi hyvin päättelemään joko pelkästä kuvasta tai tekstistä, eikä sen puoleen kuva kuin tekstikään tuo toisen näkökulmasta minkäänlaista lisäinformaatiota. Roopen toteamus *olen rikas* on sekin tulkittavissa pelkästä kuvasta, mutta sitä voisi kenties pitää tarkentavana lisäyksenä.



Kuva AD. © Disney

Kuvapainotteista suhdetta esiintyi vain muutamia kertoja. Tämä johtunee tutkielmani rajauksesta, sillä edellytyksenäni oli, että tunne näkyy jollain tavalla kielessä. Kuvapainotteisissa tunneilmaisuuksissa tekstiä oli korkeintaan yhden sanan verran, ja kuvan U-tapaan kielen avulla saatettiin kuvata ääniefektejä. Tässä esimerkkitapauksessa tunneilmaisun pääpaino on visuaalisuudella, eli vastenmielisyyden tunne välittyy ennen kaikkea ilmeen, nyrkkiin puristuneiden käsien ja värimaailman kautta. Tekstin tarkoituksena on oikeastaan vain tehostaa käsien liikkeestä johtuvaa kahleiden hajoamista, eikä se tuo mitään muuta uutta tunneilmaisuuksiin.



Kuva U. © Disney

Rinnakkaisesta suhteesta kielellinen ja visuaalinen puoli saattavat kukin kertoa omaa tarinaansa sivuamatta lainkaan toista (McCloud 1994: 155). Kuvassa AE Roope istuu lumimyrsyksessä miettien seuraavaa suunnitelmaansa. Siinä missä teksti kuvailee Roopen hankintalistaa, velkoihin liittyviä tunteita sekä vähäistä varallisuutta, keskittyy kuva esittämään ainoastaan senhetkistä säätilaa sekä sitä katselevaa Roopea. Kuvien välille voisi löytää yhdistävän sillan siitä, että sään vuoksi Roopen on rakennettava itselleen majapaikka, mutta sekin linkki jää melko hataraksi yhteydeksi. Kyseistä ruutua voi siis hyvin pitää esimerkkinä kuvan ja tekstin välisestä rinnakkaisesta suhteesta.



Kuva AE. © Disney

## 6 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimukseni tarkoituksena oli kartoittaa niitä kielellisiä ja visuaalisia keinoja, joita sarjakuvissa käytetään onnellisuuden ja onnettomuuden kuvaamiseen. Koska jokaisella sarjakuvantekijällä on oma tyylinsä ja tapansa luoda tarinoita, ei tämän tutkielman perusteella voida tehdä suuria yleistyksiä. Joitakin ankkasarjakuvia ja erityisesti Don Rosan tarinoita koskevia päätelmiä on mahdollista tehdä, joskaan niitä ei pidä ottaa vastaan ainoana totuutena.

Yleisesti ottaen voidaan sanoa, että Rosan teoksesta näkyi tunteita monin eri tavoin ja monissa eri konteksteissa. Analyysini perusteella selvästi yleisin hahmojen kokema tunne oli vastenmielisyys, jonka määrälliset esiintymät myös kasvoivat siirryttäessä lähemmäksi albumin päätöstä. Koko teos on rakentunut Roopen eri elämänvaiheiden ympärille, ja mikäli tarkastellaan muutoksia juuri hänen tunneilmaisussaan, voidaan nopeasti huomata, että nuoren ankan hyväuskoisuus ja positiivisuus muuttuu ahneudeksi ja äkkipikaisuudeksi: teoksen ensimmäisessä tarinassa Roope osoittaa merkkejä vastenmielisyydestä vain kerran, kun taas toiseksi viimeisessä luvussa hän ilmaisee vihaa peräti 40 kertaa. Myös vastenmielisyyttä kuvaavien ilmauksien intensiteetti kasvaa Roopen varttuessa. Tunteiden ilmaisemiseen käytetyt kielelliset ja visuaaliset keinot pysyvät kuitenkin pääsääntöisesti samoina läpi koko teoksen.

Ensimmäisen tutkimuskysymykseni mukaisesti tavoitteenani oli saada selville, minkälaisia kielellisiä keinoja sarjakuvissa käytetään tunteiden ilmaisemisessa. Löydöksieni perusteella voidaan sanoa, että nämä keinot ovat monipuolisia. Tämä selittyy ainakin osittain sillä, että tunteiden ilmaisuun liittyvät kontekstit olivat keskenään vaihtelevia. Kielen tärkein tehtävä oli taustoittaa ja antaa lisätietoa tunnekokemuksesta tai sen syistä, ja tämä onnistui monenlaisilla kielellisillä ja tekstuaalisilla valinnoilla. Suoria tunnesanoja käytettiin kielessä melko harvoin, ja tunteiden esittäminen tapahtui yleensä jollakin muulla tavalla. Suhtautumisen teorian kategoriat jakoutuivat eri tunteiden kohdalla melko tasaisesti, joskin ilon tunnetta ilmaistiin kommenttien kautta suhteessa enemmän kuin muita tunteita. Näiden kategorioiden sisällä kielelliset tunneilmaisukeinot olivat melko samankaltaisia tunteesta riippumatta. Eri kategoriat toimivat myös hyvin usein yhdessä, eli yhdessä puheenvuorossa esiintyi monesti useampi kuin yksi suhtautumisen teorian kategoria. Sama kategoria saattoi myös toistua analyysiyksikön sisällä, eli esimerkiksi kerrottiin emotionaalisista kokemuksista kahden eri toiminnan kautta.

Tärkein kaikki suhtautumisen teorian kategoriat läpäisevä kielellinen keino tunteiden ilmaisemisessa olivat konnotaatiot, jotka sävyttivät koko puheenvuoroa kuvatun tunteen kannalta olennai-



seen suuntaan. Onnellisuutta ilmaisevat hahmot käyttivät puheessaan kauttaaltaan positiivissävytteisiä sanoja ja ilmauksia, kun taas vastaavasti onnettomuuden tunteen kohdalla nämä kielelliset valinnat linkittyivät negatiivisuuteen. Näin ollen hahmon kokema tunnetila heijastui hänen kielenkäyttöönsä, ja tunne näkyi siinä epäsuorasti, vaikka puheenvuoron ensisijaisena tarkoituksena ei olisikaan kuvata hahmon senhetkistä tunnetilaa.

Kommentteina näkyvä tunneilmaisu tapahtui tyypillisesti interjektioina tai erilaisina huudahduksina. Kommentit saattoivat olla myös yksittäisiä adjektiiveja, substantiiveja tai adverbeja, joita hahmo käytti huudahduksien tavoin. Adverbit, jotka vaikuttivat tunneilmaisuun virkkeen sisällä, on omassa tutkimuksessani laskettu kommenttien joukkoon. Lisäksi vastenmielisyys ilmeni kommentteihin kuuluvana symbolikielenä, jonka tarkoituksena oli sensuroida rumaa ja kokoperheensarjakuvaan sopimatonta kieltä. Kaikenlaiset kommentit sijoittuivat useimmiten puheenvuorojen alkuun, joskin joissain tapauksissa niitä esiintyi myös esimerkiksi puheenvuoron lopussa. Puheenvuoroihin kuului lähes aina muutakin kieltä kuin kommentteja, ja pelkästään yhden kommentin sisältäviä puheenvuoroja oli loppujen lopuksi melko vähän aineiston kokoon nähden. Tällaiset puhtaasti kommenteista muodostuneet tunneilmaiset olivat tyypillisesti interjektiota tai symbolikieltä.

Toimintana ilmaistut tunteet rakentuivat verbien ympärille. Tunteet saattoivat näkyä jo yksittäisessä predikaattiverbissä tai useammasta sanasta koostuvassa fraasissa. Omassa työssäni olen laskenut fraasien yläkäsitteen alle muun muassa idiomit, sanonnat ja muuten vakiintuneet ilmaukset, eli esimerkiksi kollokoinnin perusteella usein yhdessä esiintyvät sanat. Toiminnallisissa ilmauksissa tunteet vaikuttivat lähes poikkeuksetta käytetyn kielen sävyyn, ja puheenvuorojen sanaston semanttinen prosodia heijasteli usein hyvin vahvasti sitä, oliko kyseessä positiivinen vai negatiivinen tunne. Esimerkiksi onnettomuuden ja erityisesti vastenmielisyyden tunteen kohdalla esiintyi usein negatiivissävytteisiä verbin imperatiivimuotoja, joiden myötä muuten neutraali puheenvuoro saattoi muuttua merkitykseltään hieman negatiivisemmaksi. Ennen kaikkea kurjuuden ja vastenmielisyyden ilmaiseamiseen linkittyi myös kiellon käyttäminen osana tunneilmaisuuta. Kielto saattoi esiintyä käskyissä, kun puhuja esimerkiksi kieltäytyi jostakin tai kielsi jotakuta toista tekemästä jotain. Aineistostani löytyi muutamia esimerkkejä negatiivisten hyödyntämisestä positiivisissa tunneilmauksissa. Esimerkiksi kiintymyksen tunnetta osoittava hahmo saattoi kieltäytyä jostain, koska ei halunnut erota kiintymyksen kohteestaan. Toiminta-kategoriaan mahtui myös vertailevia ilmauksia, joissa puhuja saattoi esimerkiksi tuoda esiin menneisyyden ja nykyhetken välisiä eroja, mikä puolestaan sai hänessä aikaan jonkin tunnekokemuksen.

Ominaisuuksina ilmaistut tunteet näkyivät yleisimmin adjektiivien, substantiivien tai näiden yhdessä muodostamien lausekkeiden kautta. Adjektiivien ja substantiivien kautta pyrittiin kuvailemaan joko tunnekokemuksen aiheuttanutta ärsykettä tai puhujaa itseään. Konkreettisesti tämä saattoi

tapahtua esimerkiksi predikaatiivilauseiden ja erilaisten kutsumanimien eli nimittelyn kautta. Predikaatiivilauseita käytettiin monissa eri konteksteissa, mutta nimittelyä käytettiin nimenomaan kohdistetuissa tunteissa, eli hellittelynä kiintymyksen tunteen kohdalla ja ikävänä nimittelynä vastenmielisyyden tunteen ilmaisemisessa.

Toinen tutkimuskysymykseni liittyi sarjakuvan visuaalisuuteen ja kuvissa näkyvään tunneilmaisuuksiin. Koska sarjakuvan kieli muodostuu tekstin ja kuvan yhteistyössä (McCloud 1994: 135), oletukseni oli, että nämä kaksi moodia tukevat toisiaan. Tarkoitukseni olikin selvittää, minkälaisia visuaalisia keinoja emootioiden esittämisessä käytetään kielellisen tunneilmaisun yhteydessä. Omassa aineistossani kielellinen ja visuaalinen ilmaisu olivat tyypillisesti samalla linjalla, ja ne rakensivat kokonaisuutta yhdessä. Visuaaliset keinot tunteiden ilmaisemisessa olivat yleensä samoja kuvatausta tunteesta riippumatta. Kuvan sisältöön vahvasti linkittyvät keinot, kuten hahmojen ilmeet, asennot ja erilaiset symbolit, olivat yleisempiä kuin kuvan rakenteeseen liittyvät tekniset moodit, joihin kuuluivat esimerkiksi puhekupla, rajausta ja värimaailma.

Tärkein ja toistuvain visuaalinen keino tunteiden ilmaisemisessa oli hahmon ilme. Sisällöllisiin moodeihin kuuluvalla ilmeellä oli merkittävä rooli tunnekokemuksen välittämisessä lähes poikkeuksetta, mikäli hahmon kasvot vain erottuivat kuvassa. Tunteet vaikuttivat erityisesti hahmon suun ja kulmien asentoon, joskin tarkemmat merkit olivat tunnesidonnaisissa. Onnellisuutta kokevien hahmojen suunpielet olivat ylös, kun taas onnettomuus sai suunpielet kääntymään laskuun. Suu oli kuitenkin usein avoin riippumatta tunteesta, mutta erityisesti vastenmielisyyden tunteen kohdalla suu saattoi olla kiinni. Tällöin suljettuun suuhun liittyi toisinaan myös takahampaiden näkymistä, vaikka normaalisti ankkahahmoja ei kuvata hampaiden kera. Kulmien asento noudatteli samankaltaista linjaa, eli positiivisten tunteiden kohdalla kulmat olivat ylhäällä, ja negatiiviset tunteet näkyivät alaspäin suuntautuneissa kulmissa. Onnettomuuden tunteissa oli kuitenkin se keskinäinen eroavaisuus, että kurjuutta kokevan hahmon kulmat olivat suuntautuneet kevyemmin alaspäin, kun taas vastenmielisyyttä ilmaistaessa kulmat olivat selvästi enemmän kurtussa.

Kuvan rakenteeseen liittyvistä moodeista puhekupla mukautui eniten hahmon tunnekokemukseen. Puhekuplun visuaalisella ulkoasulla voitiin vaikuttaa hahmon äänenkäytöstä syntyviin mielikuviin. Erityisesti ilon ja vastenmielisyyden tunteen kohdalla puhekuplat olivat toisinaan sahalaitaisia, mikä viittasi kohonneeseen äänenvoimakkuuteen. Vastenmielisyyttä ilmaisevan hahmon sahalaitainen puhekupla saattoi joissain konteksteissa luoda myös vaikutelman vihaisesta äänensävyistä.

Pääsääntöisesti teksti ja kuva siis tukivat toinen toisiaan tunteiden ilmaisemisessa. Mahdolliset ristiriidat liittyivät usein tunteiden kompleksisuuteen. Käytännössä tämä tarkoittaa kahden eri tunteen sekoittumista, eli esimerkiksi kiintymyksestä kumpuavaa vastenmielisyyttä. Tässä esimerkkitilanteessa hahmo saattoi ensisilmäyksellä vaikuttaa pelkästään vihaiselta, mutta tarkempi kuvan ja kielen

tarkastelu paljastaa tunteen johtuvan hänen kiintymyksen kohteensa uhkaamisesta. Tällaisissa tapauksissa vastuut tunneilmaisussa saattoivat jakautua niin, että kieli kuvasi ensisijaisesti toista tunnetta ja kuva toista, mikä synnytti tietynlaisen ristiriidan kielellisen ja visuaalisen moodin välille.

Ristiriitatilanteet saattoivat syntyä myös huumorin nimissä. Aineistostani löytyi muun muassa jo aiemmin esitelty esimerkki, jossa hahmon käyttämä kieli viittasi onnettomuuteen, mutta kuva paljasti hahmon olevan todellisuudessa iloinen. Tällaisissa tapauksissa tilanne oli käännetty pääläelleen, kun yleisesti ottaen ikävä asia tuottikin puhujalle mielihyvää. Hahmoon on näin ollen pyritty saamaan humoristisuutta poikkeuksellisen reagoinnin kautta, mikä heijastuu hänen esittämiinsä tunteisiin.

Nämä tunteiden kompleksisuuteen ja huumoriin liittyvät ristiriidat johtuivat ehkä osittain analyysitavastani, sillä tarkastelin kieltä ja kuvaa myös erillisinä moodeina. Tutkimukseni kielitieteellisen painotuksen vuoksi aloitin analyysin paneutumalla pelkästään kielelliseen tunneilmaisuuksiin, ja tein ensimmäiset päätelmäni ainoastaan kielelliseen ainekseen nojautuen, kun nimesin kielessä kuvatun tunteen kunkin analyysiyksikön kohdalla. Tämän jälkeen siirryin kuvan havainnointiin, ja määrittelin kuvassa näkyvän tunteen pelkän kuvan perusteella. Vasta sitten siirryin kuvan ja tekstin yhteistoinnin analysointiin. Tässä vaiheessa aineistosta nousi esiin tilanteita, joissa kielen ja kuvan kuvaamat tunnetilat eivät kohdanneet, mutta jotka kokonaisuuksina tuntuivat aivan loogisilta ja eheiltä. Loppujen lopuksi ristiriidat eivät siis välttämättä olleetkaan suoranaisia ristiriitoja, vaan perusteltuja tilanteita ja hyviä esimerkkejä siitä, kuinka teksti ja kuva rakentavat yhdessä merkityksiä sarjakuvamaailmassa.

Kolmas tutkimuskysymykseni fokusoitui nimenomaan kuvan ja tekstin väliseen suhteeseen sekä niiden tapaan toimia yhdessä tunneilmaisun näkökulmasta. Tässä käytin apunani Scott McCloudin keräämää luokittelua, jossa sarjakuvan tekstin ja kuvan yhdistymiselle on esitetty seitsemän erilaista suhdemallia. Omassa aineistossani oli esimerkkejä kuudesta erilaisesta suhteesta, eli vain montaasi jäi vaille esimerkkejä. Yleisin näistä McCloudin luokittelun malleista oli omassa tutkimusaineistossani toisistaan riippuvainen suhde. Tämä kyseinen suhde on myös yleisellä tasolla tyyppisin kielen ja kuvan tapa yhdistyä sarjakuvassa (McCloud 1994: 155). Noin 75 prosenttia tutkimukseni analyysiyksiköistä kuului tähän ryhmään. Määrä havainnollistaa hyvin sitä, kuinka tällainen suhde on sarjakuvissa yleinen. Tämä selittyy jo aiemmin esiin tulleella seikalla, että sarjakuvissa kieli ja kuva muodostavat kiinteän yhteistyöparin, joka välittää olennaisia viestejä ja merkityksiä lukijalle. Tunneilmaisun näkökulmasta tekstillä ja kuvalla oli molemmilla omat roolinsa, jotta lukija ymmärtäisi kuvatun tunnekokemuksen mahdollisimman laajasti ja kokonaisvaltaisesti. Useimmissa tapauksissa kuvan tehtävä oli havainnollistaa hahmon tunnetilaa yleisellä tasolla, eli esimerkiksi esittää, että hahmo kokee iloa. Kuvan avulla pystyi yleensä myös tekemään johtopäätöksiä tunteen intensiteetin

suhteen. Kielen ensisijaisena tehtävänä oli puolestaan usein taustoittaa, täsmentää tai perustella tunnekokemusta. Kielen perusteella tilanteeseen saatiin tuotua mukaan kuvanulkoisia asioita, kuten esimerkiksi menneisyyden tapahtumia tai syy-seuraussuhteita, jotka olivat olennaisia hahmon tunnekokemuksen syntymisen kannalta.

Aina tekstin ja kuvan välinen suhde ei kuitenkaan ollut näin tasavertainen. Omassa aineistossani esiintyi 32 kertaa sanapainotteinen suhde, jossa tekstillä oli suurempi vastuu tunnekokemuksen välittämisessä. Tällainen suhde nousi esiin erityisesti niissä tilanteissa, kun puhujaa ei näkynyt kuvassa ollenkaan tai hän näkyi vain osittain. Näin ollen visuaalisen puolen analysointi ei välttämättä ollut lainkaan mahdollista sisällöllisten elementtien osalta, ja nämä sisällölliset elementit olivat kuitenkin hyvin tärkeitä tunteiden visuaalisen ilmaisemisen kannalta. Vastaavasti kuvapainotteinen suhde, jossa visuaalisuus on tekstiä merkityksellisempää, oli omassa aineistossani melko harvinainen.

Kuvan ja tekstin välisten suhdekategorioiden määrällinen vertailu ja erityisesti tulosten yleistäminen ei ole oman tutkimukseni kohdalla aivan ongelmatonta. Tähän vaikuttaa tekemäni rajaus, jonka mukaan olen painottanut kielellistä tunneilmaisua. Olen kerännyt analyysiyksiköt sillä edellytyksellä, että onnellisuus tai onnettomuus on näkynyt puheenvuorossa kielellisellä tasolla. Puhtaasti visuaaliseen ilmaisuun nojaavat tunteiden kuvaukset ovat siis jääneet kokonaan oman tutkimukseni ulkopuolelle. Mikäli nämä tilanteet olisivat sisältyneet omaan aineistooni, olisi kuvapainotteisen suhteen esiintymien määrä todennäköisesti korkeampi. Määrien luotettavuutta voi lähestyä myös siltä kannalta, että yksittäisten ruutujen luokitteluun McCloudin jaottelun mukaisesti ei ole helppoa, vaan kategorioiden rajat ovat tulkinnanvaraisia.

Vastaavia hankaluuksia voidaan nähdä myös muissa tutkimustuloksissani. Tutkimukseni aineistosta nousi esimerkiksi esiin negatiivisia tunteita huomattavasti enemmän kuin positiivisia. Tähän voi kuitenkin vaikuttaa eri tunteiden erottamisen vaikeus. Esimerkiksi vastenmielisyyteen sisältyvä vihan tunne on usein helposti tunnistettavissa, kun taas ilo ja tyytyväisyys ovat hyvin lähellä toisiaan. Tunteiden tulkitseminen on ylipäätään subjektiivista, sillä kattavista malleista ja aiemmista tutkimuksista kumpuavista esimerkeistä huolimatta tutkija joutuu ainakin joissain tapauksessa käyttämään enemmän tai vähemmän omaa harkintaansa tunnetilojen tunnistamisessa (Mäyrä 1999: 105; Siironen 2001).

Kaikesta huolimatta keskeisimmät tutkimustulokseni noudattelevat pääsääntöisesti samaa linjaa kuin aiempien tutkimuksien havainnot. Esimerkiksi interjektioiden käyttöä sarjakuvissa on tutkittu paljon, ja tutkimusten mukaan interjektioita voidaan käyttää kuvaamaan hyvinkin voimakkaita tunnekokemuksia (Pischedda 2017a: 593). Oman tutkimukseni aineistossa tämä sama ilmiö toistui, sillä kiintymystä lukuun ottamatta interjektioilla oli merkittävä rooli onnellisuuden ja onnettomuuden

ilmaisemisessa. Tekstin visuaalisuus on myös yleisesti ottaen yleinen keino kuvata tunteiden vaikutusta äänenkäyttöön (Herkman 1998: 42). Esimerkiksi kursiivi ja fonttikoko olivat omassa aineistossani melko harvoin käytettyjä tunneilmaisukeinoja, mutta joka tapauksessa niiden affektiivinen potentiaali otettiin käyttöön sopivissa tilanteissa. Lisäksi tunnepitoiseen kieleen kuuluva kiroilu (Siironen 2001: 13) toistui usein aineistossani vastenmielisyyttä kuvattaessa, joskin voimasanat oli korvattu symbolikielellä. Kielellisten tunneilmaisukeinojen vertailupohja ei ole kovin suuri, sillä oman tutkimukseni kaltaista työtä ei oikeastaan ole aiemmin tehty. Tämä avaa kuitenkin rutkasti jatkotutkimusmahdollisuuksia.

Siinä missä sarjakuvien kielelliseen tunneilmaisuuksiin ei ole keskitytty kovin paljoa, on tunteiden visuaalista puolta tutkittu melko paljon. Myös tästä näkökulmasta katsottuna omat tulokseni mukailivat aiempaa tutkimusta. Tunteita kuvattaessa kasvojen ilmeitä liioitellaan hyvin usein yleisellä tasolla (Ma, Forlizzi & Dow: 5). Samaan havaintoon pääsin omassa työssäni, sillä visuaalisista muodoista ilmeet osallistuivat eniten tunteiden ilmaisemiseen, ja lisäksi useat kasvoilla näkyvät merkit loivat yhdessä toimiessaan usein vaikutelman voimakkaasta intensiteetistä. Tiettyä tunnetta kuvaavat ilmeet ovat yleensä kontekstista riippumatta samat, mutta kehonkieli mukautuu tilanteeseen, eli esimerkiksi tunteen synnyttäneeseen ärsykkeeseen (McCloud 2006: 103). Tämä näkyi omassa työssäni muun muassa siten, että iloisen hahmon ilme pysyi usein samana, mutta tilanteesta riippuen hahmo saattoi esimerkiksi koskettaa tunteen aiheuttanutta ärsykettä tai hyppiä sisäisen riemun voimasta. Aineistossani oli myös monia esimerkkejä symbolien käytöstä tunneilmaisun yhteydessä, mutta erityisesti piikkien funktio jäi epäselväksi, vaikka ne olivat toistuva elementti sekä onnellisuuden että onnettomuuden kuvaamisessa. Tomi Setälä (2016) on omassa maisterintutkielmassaan puhunut siitä, kuinka piikit ovat emotionaalisesti latautuneiden tilanteiden lisäksi esiintyneet myös muissa yhteyksissä. Myös symboleiksi laskettavien hikihelmien tarkoituksena sen sijaan on helposti ymmärrettävissä, sillä niillä voidaan nähdä fysiologinen alkuperä hikoilun kuvaajina. (Setälä 2016: 52.) Hikihelmet olivatkin omassa työssäni selkeästi tulkittavissa. Piikkien vaihtelevat esiintymiskontekstit kaisivat ehkä vielä lisätutkimusta, jotta niiden luonnetta ja käyttöä voitaisiin ymmärtää paremmin.

Tutkimukseni tavoitteena oli luoda yleiskatsaus sarjakuvissa käytettyihin tunnekeinoihin, ei niinkään fokuksittua esimerkiksi kielen rakenteen tasolla näkyvään tai johonkin tiettyyn visuaaliseen moodiin nojautuvaan tunneilmaisukeinoon. Tämän aiheen tutkimista voisi tulevaisuudessa jatkaa rajaamalla tutkittavat tunneilmaisukeinot tarkemmin. Interjektioita on tähän mennessä tutkittu paljon, mutta esimerkiksi syntaksin tasolla näkyvä tunneilmaisuuksiin kaipaa lisää perehtymistä. Mielenkiintoista voisi olla paneutua myös konnotaatioihin, jotka oman työni perusteella vaikuttavat merkittävästi sarjakuvien tunneilmaisuuksiin. Oma tutkimustani voisi pitää pohjatyönä erityisesti sarjakuvan kielellisen tunneilmaisun näkökulmasta, mutta lisätutkimukselle on vielä paljon tilaa.

## LÄHTEET

- Andrae, Thomas 2006: *Carl Barks and the Disney Comic Book. Unmasking the Myth of Modernity*. Jackson: University Press of Mississippi.
- 2009: The Garden in the Machine. – Jeet Heer & Kent Worcester (toim.), *A Comics Studies Reader* s. 270–287. Jackson: University Press of Mississippi.
- Bateman, John, Wildfeuer, Janina & Hiippala, Tuomo 2017: *Multimodality: foundations, research and analysis*. Berlin: De Gruyter Mouton 2017.
- Cohn, Neil 2012: Comics, linguistics and visual language: The past and future of a field. – F. Bramlett. (toim.), *Linguistics and the Study of Comics* s. 1–25. New York: Palgrave MacMillan.
- 2005: Un-defining “comics”. – *International Journal of Comic Art* 7 (2) s. 236–248.
- Dingemanse, Mark 2012: Advances in the cross-linguistic studies of ideophones. – *Language and Linguistics Compass* 2012 (6/10) s. 654–672.
- Dorfman, Ariel & Mattelart, Armand 1980: *Kuinaka Aku Ankaa luetaan. Imperialistinen ideologia Disneyn sarjakuvissa*. Vaasa: Love kirjat.
- Dufva, Hannele & Nikula, Tarja 2010: Mitä kieli on? – *Kieli, koulutus ja yhteiskunta* 1 (5). – <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-syyskuu-2010/mita-kieli-on> Viitattu 23.4.2020.
- Duncan, Randy & Smith, Matthew J. 2009: *The Power of Comics. History, Form and Culture*. London: The Continuum International Publishing Group.
- Ek, Alina 2017: ”Saanhän olla sinun rinnallasi, rakas oma sulhaseni” : puhuttelumuodot ja affektiivisuus sota-ajan henkilökohtaisissa kirjeissä. Maisterintutkielma. Turun yliopisto: kieli- ja käännöstieteiden laitos.
- Foolen, Ad 2015: Word valence and its effects. – Ulrike M. Lüdtke (toim.), *Emotion in Language* s. 241–256. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Forster, Iris, Borgwaldt, Susanne R. & Neef, Martin 2012: Form follows function: Interjections and onomatopoeica in comics. – *Writing Systems Research* 4 (2) s. 122–139.
- Haikarainen, Meri 2004: *Kielimuodot Tarmo Koiviston sarjakuvassa Mämmilä*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopisto: kielten laitos.
- Hall, Edward 1966: *The hidden dimension*. New York: Doubleday.
- Halliday, M. A. K. 1985: *An introduction to functional grammar*. 2. painos. London: Edward Arnold.
- Heiskanen, Tuija 2013: *Yksilöllinen kieli arvoyhteisössä : tunteiden ja arvottamisen ilmaiseminen henkilökohtaisissa kirjoituksissa*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopisto: kielten laitos.
- Helle, Anna & Hollsten, Anna 2016: Tunnetko kirjallisuutta? Johdatus suomalaisen kirjallisuuden tutkimukseen tunteiden ja tuntemusten näkökulmasta. – Anna Helle & Anna Hollsten (toim.), *Tunteita ja tuntemuksia suomalaisessa kirjallisuudessa* s. 7–33. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Herkman, Juha 1996: Sarjakuvatutkimuksen linjauksia. – Juha Herkman (toim.), *Ruutujen välissä* s. 24–42. Vammala: Tampere University Press.
- 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Kaindl, Klaus 2012: Multimodality in the translation of humour in comics. – Eija Ventola, Cassily Charles & Martin Kaltenbacher (toim.), *Perspectives on multimodality* s. 173–192-. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Kainulainen, Siru 2016: Lukemisen tuntutiloja. Harry Salmenniemen, Vilja-Tuulia Huotarisen ja Saira Susiluodon runojen vastaanotosta. – Anna Helle & Anna Hollsten (toim.), *Tunteita ja tuntemuksia suomalaisessa kirjallisuudessa* s. 131–153. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Karilainen, Sanna 2007: ”Etkö sä saatana tajua” : tunteet kahdessa kotimaisessa nykyromaanissa. Maisterintutkielma. Helsingin yliopisto: suomen kielen ja kotimaisen kirjallisuuden laitos.
- Kielikello 2006: Yhdysmerkki. – *Kielikello* 2006 (2). – <https://www.kielikello.fi/-/yhdysmerkki> Viitattu 29.4.2020.
- Klann-Delius, Gisela 2015: Emotion in language. – Ulrike M. Lüdtke (toim.), *Emotion in Language* s. 135–156. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- KMT 2018. *Lukijamäärät ja kokonaistavoittavuudet*. <http://mediaauditfinland.fi/wp-content/uploads/2019/06/KMT-2018-lukijam%C3%A4%C3%A4r%C3%A4t.pdf> Viitattu 14.3.2020.
- Kontturi, Katja 2014: *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasia*. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto: taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.
- Kosonen, Maire 2004: *Semantiikka ja pragmatiikka Asterixin suomennoksessa ja ruotsinnoksessa*. Maisterintutkielma. Vaasan yliopisto: Nykysuomen ja kääntämisen laitos.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo 2006: *Reading images*. 2. painos. London: Routledge.
- KS = Kielitoimiston sanakirja. Kotimaisten kielten keskuksen julkaisuja 166. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone 2012. – <http://www.kielitoimistonanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80>

- Kurikka, Kaisa 2016: Kolmen pisteen tunteet. Irmari Rantamalan Harhama ja eksessin affektit. – Anna Helle & Anna Hollsten (toim.), *Tunteita ja tuntemuksia suomalaisessa kirjallisuudessa* s. 85–107. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Käkelä-Puumala, Tiina 1999: Keskipäivän demoni eli kirjallisuudesta ja tunteista. Avauspuheenvuoro. – Outi Alanko & Juhani Sipilä (toim.), *Kirjallisuus, tunteet ja keskipäivän demoni* s. 103–105. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Kääntä, Liisa 2010: Tiedon ja tunteen liitto – tunnesanoja ja –ikoneita yliopisto-opiskelijoiden verkkokeskusteluissa. – VAKKI:n julkaisut (37) s. 153–164.
- Lüdtke, Ulrike M. & Polzin, Chantal 2015: Research on the relationship between language and emotion: A descriptive overview – Ulrike M. Lüdtke (toim.), *Emotion in Language* s. 211–240. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Luukka, Minna-Riitta 2002: M.A.K. Halliday ja systeemifunktionaalinen kielitiede. – Hannele Dufva & Mika Lähteenmäki (toim.), *Kielentutkimuksen klassikoita* s. 89–123. Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Ma, Xiaojuan, Forlizzi, Jodi & Dow, Steven 2012: Guidelines for depicting emotions in storyboard scenarios. – *Out of Control, Proceedings of 8<sup>th</sup> International Design and Emotion Conference London 2012* s. 1–12.
- Manninen, Pekka 1996: Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. – Juha Herkman (toim.), *Ruutujen välissä* s. 45–60. Vammala: Tampere University Press.
- Martin, J.R. & Rose, David 2003: *Working with Discourse. Meaning Beyond the Clause*. Lontoo: Continuum.
- Martin, J.R. & White, P.R.R. 2005: *The Language of Evaluation. Appraisal in English*. New York: Palgrave Macmillan.
- McCloud, Scott 2006: *Making Comics*. New York: Harper Collins.
- 1994: *Sarjakuva – näkymätön taide*. Helsinki: The Good Fellows Ky.
- Mediakortit.fi. [www.mediakortit.fi/mediakortit/aku-ankka/72/#kmt-profiles](http://www.mediakortit.fi/mediakortit/aku-ankka/72/#kmt-profiles) Viitattu 20.11.2018.
- Merke, Saija 2012: Kielen opiskelu ja tunteet. Affekti jäsentämässä opiskelijoiden aloittamia kysymysseksenssejä vieraan kielen oppitunneilla. – *Virittäjä* 116 (2) s. 198–230.
- Mikkonen, Kai 2012: Multimodaalisuus ja laji. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja* s. 131–157. Kotimaisten kielten keskuksen julkaisuja 169. Helsinki: Gaudeamus.
- 1996: Kuvan ja sanan vuorovaikutus ja sarjakuva psykoanalyysin viitekehyksessä. – Juha Herkman (toim.), *Ruutujen välissä* s. 81–117. Vammala: Tampere University Press.
- Moula, Evangelia 2012: Introducing comics in the classroom: A Trojan horse to literary, linguistic performance and creative writing. – *Frontiers of Language and Teaching* 2012 (3) s. 174–182.
- Mäyrä, Ilkka 1999: Tunteet(on) kirjallisuudentutkimus? – Outi Alanko & Juhani Sipilä (toim.), *Kirjallisuus, tunteet ja keskipäivän demoni* s. 105–110. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Ojutkangas, Krista, Larjavaara, Meri, Miestamo, Matti & Ylikoski, Jussi 2009: *Johdatus kielitieteeseen*. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Perusopetuksen opetussuunnitelma (= POPS)* 2014. Helsinki: Opetushallinto. – [https://www.oph.fi/download/163777\\_perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf) Viitattu 31.10.2018.
- Pesola, Marjo 2016: *Affektiiviset kielenpiirteet Aino Suholan teoksessa Yksi näistä*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopisto: kielten laitos.
- Pesonen, Hanna-Kaisa 2007: *Joku mäkitupalaiskäpy ja hänen koinsyömä kotikarhunsu eivät kyllä estä Roope Ankaa pääsemästä kultakätkölleen! : Aku Anka –sarjakuvalehden kielen luettavuus ja ymmärrettävyys lapsilukijan näkökulmasta*. Maisterintutkielma. Tampereen yliopisto: Kieli- ja käänntieteen laitos.
- Pischedda, Pier Simone 2017a: Anglophonic influence in the use of sound symbolism in Italian Disney comics: A corpus-based analysis. – *Open Linguistics* 3 (1) s. 591–612.
- 2017b: The linguistic rebel: Semantic and syntactic peculiarity in the use of sound symbolic forms in Italian Disney comics. – *The Language Scholar* 2017 (2) s. 1–21.
- Pulkkinen, Kalervo 1981: Sarjakuvan kieli. 1. osa. *Sarjainfo* 1981 (2). s. 32–34.
- Ritvanen, Ranja 2009: *Kielellä leikkittely sarjakuvassa Viivi ja Wagner*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopisto: kielten laitos.
- Ronkainen, Timo 2000a: Carl Barks. – *Ankkalinnan Pamaus* 2000 (1) s. 3–7.
- 2000b: Kärtyisistä kitupiikistä säästäväiseksi vanhukseksi – Uncle Scrooge –hahmon kehitys. – *Ankkalinnan Pamaus* 2000 (1) s. 17–27.
- 2000c: Film noir, sarjakuva ja Carl Barks. – *Ankkalinnan Pamaus* 2000 (1) s. 8–14.
- 2001: Haastattelussa Don Rosa. – *Ankkalinnan Pamaus* 4 (3) s. 3–6.
- 2005: Ankkologian paluu. – *Ankkalinnan Pamaus* 6 (2) s. 10–14.
- Ruponen, Heikki 2007: *”Tunteetonko sika?” : sarjakuvahahmon tunteiden analysointia Aristoteleen tunneteorian pohjalta*. Maisterintutkielma. Vaasan yliopisto: viestintätieteiden laitos.
- Saarto, Kai 2005: Don Rosa tutkimuskohteena. – *Ankkalinnan Pamaus* 6 (2) s. 6–7.

- Scollon, Ron & LeVine, Philip 2004: Multimodal discourse analysis as the confluence of discourse and technology. – Philip LeVine & Ron Scollon (toim.), *Discourse and technology : Multimodal discourse analysis* s. 1–6. Washington D.C.: Georgetown University Press.
- Seppi, Ari 1999: Taskukirjojen lumoissa – Fantastisen jännittäviä fantasiahiiriä ja pelottavan hempeitä ankoja. – *Ankkalinnan Pamaus* 1999 (2) s. 28–29.
- Setälä, Tomi 2016: *Conceptual metaphor theory and pictorial representations of emotions. Anger, fear and pride in the comic serial The Life and times of Scrooge McDuck*. Maisterintutkielma. Helsingin yliopisto: Nykykielten laitos.
- Siironen, Mari 2001: *Kuka pelkää, ketä pelottaa. Nykysuomen tunneverbien kielioppia ja semantiikkaa*. Väitöskirja. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Soikkeli, Markku 1996: Yön ritari kohtaa Auschwitzin hiiret. – Juha Herkman (toim.) *Ruutujen välissä* s. 121–141. Vammala: Tampere University Press.
- 1999: Viisi tapaa lähestyä kirjallisuutta ja tunnetta – Outi Alanko & Juhani Sipilä (toim.), *Kirjallisuus, tunteet ja keskipäivän demoni* s. 110–112. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Tuovila, Seija 2005: *Kun on tunteet. Suomen kielen tunnesanojen semantiikkaa*. Väitöskirja. Oulun yliopisto: Suomen kielen, informaatiotutkimuksen ja logopedian laitos.
- Vilenius, Maijastiina 2010: *Minä sulle homonyymit näytän : kielellinen leikkely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa*. Maisterintutkielma. Turun yliopisto: kieli- ja käännöstieteiden laitos.
- Virtakangas, Hanna 2019: Kodin monet määritelmät. – *Kotus-blogi*. [https://www.kotus.fi/nyt/kotus-blogi/satunnaisesti\\_kirjoittava\\_kotuslainen/kodin\\_monet\\_maaritelmät.31505.blog](https://www.kotus.fi/nyt/kotus-blogi/satunnaisesti_kirjoittava_kotuslainen/kodin_monet_maaritelmät.31505.blog) Viitattu 28.4.2020.
- VISK = Auli Hakulinen, Marja Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho 2004: *Iso suomen kielioppi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. <http://scripta.kotus.fi/visk>

## Aineistolähteet

- Rosa, Don 2016: *Roope Ankan elämä ja teot*. 9. painos (uusittu laitos). Porvoo: Bookwell Oy.