

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Rantala, Oskari

Title: Metatekstuaalisuus sarjakuvassa : materiaalinen sarjakuvalehti ja The League of Extraordinary Gentlemen

Year: 2020

Version: Published version

Copyright: © 2020 tekijät ja Nykykulttuurin tutkimuskeskus

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Rantala, O. (2020). Metatekstuaalisuus sarjakuvassa : materiaalinen sarjakuvalehti ja The League of Extraordinary Gentlemen. In K. Ahvenjärvi, J. Joensuu, A. Helle, & S. Karkulehto (Eds.), Paperinen avaruus : näkökulmia kirja-esineen ja kirjallisuuden materiaalisuuksiin (pp. 121-153). Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 128.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8137-2>

➤ Oskari Rantala

METATEKSTUAALISUUS SARJAKUVASSA
Materiaalinen sarjakuvalehti ja
The League of Extraordinary Gentlemen

Länsimaisen nykysarjakuvan hallitsevina julkaisuformaatteina voidaan pitää lyhyttä sanomalehdistriippiä, omana niteenään julkaistavaa sarjakuvaromaania sekä internetissä ilmestyvää web-sarjakuvaa. Kaksi jälkimmäistä ovat kuitenkin varsin tuoreita ilmiöitä: web-sarjakuvaa ei luonnollisesti ollut olemassa ennen internetiä, mutta myös sarjakuvaromaanin (engl. *graphic novel*¹) yleistyminen alkoi vasta 1980-luvulla. Siihen saakka muutamaa ruutua pidempien sarjakuvatarinoiden julkaisumuoto oli sarjakuvalehti (engl. *comic book*²), joka hallitsi varsinkin angloamerikkalaista sarjakuvateollisuutta puolen vuosisadan ajan. Tässä artikkelissa tarkastelen erityisesti sarjakuvalehteä ja sen materiaalisuutta.

Niin nykyistä globaalia populaarikulttuuria hallitsevien supersankarien seikkailut, 1960- ja 1970-lukujen vastakulttuuriliikettä kytkeytyneet underground-sarjakuvat kuin tuoreemman vaihtoehtosarjakuvan ikoniset teokset Harvey Pekarin *American Splendorista* Joe Saccon *Palestineen* ovat ilmestyneet alun perin sarjakuvalehtinä. Usein sarjakuvan alkuperäinen julkaisuformaatti jää kuitenkin näkymättömiin, koska klassiset sarjakuvat ovat nykylukijoiden ulottuvilla ainoastaan laadukkaalle paperille painettuina, näyttävinä, kalliina ja kestävinä kirjoina. Usein tämä on kuitenkin niiden sisältämien sarjakuvien alkuperäisen julkaisuformaatin täydellinen vastakohta. Sarjakuvalehdet olivat halpoja ja helposti hajoavia käyttöesineitä, jotka tehtiin muutamaan kertaan luettaviksi ja sitten pois heitettäväksi. Esineinä sarjakuvalehdet ovat nykyään näkyvimmin esillä niiden ympärille kehittyneessä kommodifioituneessa keräilykulttuurissa, jonka piirissä vanhojen sarjakuvalehtien arvon määrittely on muuttunut omaksi tieteenalakseksi. Ensimmäisten suomalaisten 1950-luvulla julkaistujen *Aku Ankka* -lehtien arvo on nykyään tuhansia euroja, ja Teräsmiehen ensimmäisen seikkai-

lun sisältäneestä *Action Comics* -lehden numerosta vuodelta 1938 on maksettu miljoonia.

Vaikka sarjakuva median ei ole enää niin vahvasti sidoksissa sarjakuvalehtiformaattiin, se on kuitenkin vaikuttanut sarjakuvan evoluutioon ja sarjakuvakerronnan konventioihin merkittävästi. Sarjakuva on sarjallista taidetta (engl. *sequential art*, ks. Eisner 1985) paitsi siinä mielessä, että se muodostuu perättäisten kuvien sekvensseistä, myös siksi, että sen julkaisukonteksti on läpi median historian ollut sarjallinen. Sarjakuvakertomukset ovat ilmestyneet pieninä katkelmina lehti (tai sanomalehtrippi) kerrallaan, mikä asettaa teoksille ja niiden tekijöille erilaisia rajoituksia. Jokaisen julkaistavan jakson sivumäärä on tarkkaan rajattu, tapahtumia on taustoitettava niin, että tarinan seuraaminen on mahdollista myös uusille lukijoille, ja sarjakuvatarinan myöhempiä osia työstettäessä ei ole enää mahdollista tehdä muutoksia aiemmin julkaistuihin jaksoihin. Episodimaisessa julkaisulogiikassa on toisaalta mahdollisuuksia erilaisille kokeiluille ja sarjakuvalehteen sidoksissa oleville kulttuurisille käytännöille. Sarjallisesti julkaistut teokset voivat kommentoida omaa vastaanottoaan, muuttaa tarinan suuntaa lukijoiden palautteen perusteella ja hyödyntää osissa julkaistavan tarinan lukukokemukseen välttämättä kuuluvia katkoksia (Hatfield 2005, 152–163), joten pitkien sarjakuvatarinoiden lukeminen ainoastaan sarjakuvaromaaneina jättää erilaiset sarjallisuuteen liittyvät tekijät näkymättömiin. Sarjakuvalehdissä julkaistiin sarjakuvan ohella myös muun muassa lukijoiden kirjeitä, ja osin kirjepalstojen ympärille kehittyneet faniyhteisöt ovat vaikuttaneet keskeisesti sarjakuvamedian kehitykseen (Hatfield 2005, 21; Wright 2001 254–281).

Huolimatta siitä, että sarjakuvalehdellä on esineenä keskeinen asema sarjakuvamedian historiassa ja että monia angloamerikkalaisia sarjakuvia julkaistaan edelleenkin ensin sarjakuvalehtinä ja vasta sen jälkeen paksumpina sarjakuvaromaaneina, vain harvat sarjakuvat etualaistavat tätä julkaisuformaattia kerronnassaan. Kontrasti hallitsevampiin nykysarjakuvan julkaisuformaatteihin on selvä. Humoristisessa strippisarjakuvassa on varsin tavallista, että kerron-

taan sisältyy jonkinlaista metatason leikittelyä ja mediaalisen julkaisukontekstin tiedostamista. Henkilöhahmot voivat kiivetä ulos ruuduistaan, vierailta toisessa samalla sivulla julkaistavassa sarjakuvassa tai puhutella sanomalehden lukijaa. Kyse ei ole yksinomaan modernin sarjakuvan ilmiöstä, vaan esimerkkejä voi etsiä niin George Herrimanin 1900-luvun alun *Krazy Katista* kuin sata vuotta myöhemmästä *Viivistä ja Wagneristakin*. Myös monet niin sanottuina vaihtoehtosarjakuvina³ tunnetut sarjakuvaromaanit korostavat materiaalisuuttaan ja kirjamuotoisuuttaan. Sarjakuvakirja voi esineenä olla mukana kertomuksessa, ja teokset voivat kommentoida sen kulttuurista statusta vakavan (proosa)kirjallisuuden ja populaarikulttuurisen sarjakuvalehden välissä. Käsin tehty sarjakuvapiirros ja tekstausta sekä muut merkit tekijän ruumiillisuudesta voivat myös painottaa teoksen materiaalisuutta. Emma Tinker (2007, 1180) asettaakin vastakkain sarjakuvan paperisen ja digitaalisen version ja huomauttaa, että on hankalaa edes kuvitella fyysisyyttä korostavien sarjakuvaromaanien kuten Chris Waren *Jimmy Corriganin* tai Craig Thompsonin *Blanketsin* lukemista pelkästään sähköisessä muodossa. Vaihtoehtosarjakuvayhteisön piirissä juuri laadukas ja kestävä koodeksikirja on usein ”etu oikeutettu, autenttinen sarjakuvatekstin muoto” erotuksena paitsi teosten digitaalisista versioista myös ”vähemmän kestävästä ja kaupallisemmasta” sarjakuvalehdestä (Kashtan 2015, 105). Vastaavasti monet web-sarjakuvat hyödyntävät eri tavoin digitaalisuutensa tarjoamia keinoja, jotka erottavat ne paperille painetuista sarjakuvista. Ne voivat käyttää erilaisia animaatioita, ääniä, ruudusta toiseen johdattavia zoomauksia tai kamera-ajoja, interaktiivisuutta ja pelillisyyttä sekä erilaisia tapoja tematisoida käytössä oleva niin sanottu rajaton kangas (engl. *infinite canvas*, ks. McCloud 2000, 200–242). Siinä missä paperin reunat asettavat fyysiset rajat analogisen sarjakuvan ilmaisulle, on digitaalisessa muodossa oleva sarjakuva vapaa näistä rajoitteista.

Esimerkkejä omaa materiaalisuuttaan hyödyntävistä ja tematisoivista sarjakuvalehdistä tai sarjakuvalehtiä tästä näkökulmasta lähestyvistä tutkimuksesta on sen sijaan vaikeampi löytää. Materiaa-

lisuudella viittaa keskittymiseen konkreettiseen fyysiseen esineeseen, jollaisena teos on meidän ulottuvillamme ja johon liittyviin kulttuurisiin käytäntöihin teokset voivat metatekstuaalisesti viitata. Tällaiseen metatekstuaalisuuteen tai -referentiaalisuuteen kuuluu tietoisuus teoksen mediasta tai mediaalisesta olomuodosta (engl. *medium-awareness*, ks. Wolf 2009, 29).

Tässä artikkelissa olen kiinnostunut metatekstuaalisuudesta rajatun ja materiaalisessa mielessä. Tarkastelen erityisesti sen ulottuvuuksia, jotka liittyvät median materiaaliseen puoleen ja julkaisuformaattiin, tässä tapauksessa sarjakuvalehteen. Media sinänsä on vain käsitteellinen konstruktio, jota emme voi koskea tai havaita: voimme lukea vain materiaalisia sarjakuvalehtiä tai kirjoja, jotka antavat medialle sen materiaalisen muodon. Englanniksi eri tutkijat ovat käyttäneet muun muassa termejä *form-based metareference* (Rajewsky 2009) ja *materiality-based metareference* (Starre 2011), jotka ymmärrän synonyymisiksi tässä artikkelissa käyttämäni materiaalisen metatekstuaalisuuden⁴ kanssa: kerronta viittaa omaan materiaaliseen olomuotoonsa (vrt. ”the reflexive recourse of a narrative text to its own material medium” (Starre (2011, 199))).

Vastaavia ilmiöitä on hahmotettu myös N. Katherine Haylesin teknotekstin käsitteen kautta. Hayles nimittää teknoteksteiksi tekstejä, jotka ”voimistavat, etualaistavat ja tematisoivat yhteyksiä materiaalisen artefaktiutensa ja semioottisten merkitsijöiden välillä”⁵ (2002, 25). Hayles tarkastelee käsitteen avulla ennen muuta kokeellista proosakirjallisuutta, mutta sitä on käytetty myös sarjakuvakerronnan analyysissä tarkasteltaessa kirjoitusteknologioiden representaatiota (Kashtan 2013), sarjakuvaa ja muita medioita yhdisteleviä transmediaalisia teoskokonaisuuksia (King & Page 2017, 184) sekä sarjakuvavivun ja kuvankäsittelytekniikan ulottuvuuksia (Saklofske 2008).

Aineistona hyödynnän tässä artikkelissa Alan Mooren käsikirjoittamaa ja Kevin O’Neillin piirtämää sarjakuvasarjaa *The League of Extraordinary Gentlemen*. Keskityn erityisesti sen osiin *Volume I* (1999–2000), *Volume II* (2002–2003) ja *Volume 4: The Tempest* (2018–2019)⁶, jotka ovat kukin kuudesta sarjakuvalehdestä koostu-

via minisarjoja. Niiden ohella sarjakuvasarjaan kuuluu myös laajempina albumeina tai sarjakuvaromaaneina julkaistuja osia, joissa sarjakuvalehtimuotoa keskeisempää on rajankäynti sarjakuvan ja muiden medioiden välillä. Esimerkiksi sarjakuvaromaani *Black Dossier* (2007) sisältää paitsi sarjakuvaa myös katkelmia sarjakuvan tarinamaailmaan kuuluvista fiktiivisistä kirjoista, lehtiartikkeleista ja asiapapereista sekä äänilevyn.

Volume 1–2: Pseudoviktoriaaninen metatekstuaalisuus

Nimellä *Kerrassaan merkillisten herrasmiesten liiga* suomennettu *The League of Extraordinary Gentlemen* sijoittuu ”viktoriaaniseen Englantiin, joka olisi ollut olemassa, jos kaikki viktoriaanisen ajan kirjallisuus olisi totta” (Meth 2014, 171). Teos yhdistelee henkilöitä ja tapahtumia 1800- ja 1900-lukujen taitteen kirjallisuudesta ja kokoaa *Dracula*-romaanin Wilhelmina Murraystä, Jules Vernen teosten kapteeni Nemosta ja muista fiktiivisistä henkilöihahmoista sankarijoukon puolustamaan Iso-Britanniaa. Sarjan myöhemmissä osissa Moore ja O’Neill laajentavat vaihtoehtohistoriaa pidemmälle tulevaisuuteen ja käyttävät lähdeteksteinään myös tuoreempia teoksia ja henkilöihahmoja Charlie Chaplinin elokuvista 1960-luvun science fictioniin ja James Bondista Harry Potteriin. Tarinamaailma laajenee viktoriaanisen ajan kirjallisuuden kuvitteellisesta Englannista lähes rajattomaksi: Mooren mukaan ”jokainen koskaan olemassa ollut fiktiivinen maailma ja fiktiivinen henkilöihahmo on – ainakin mahdollisesti – samanaikaisesti olemassa jossain *The League of Extraordinary Gentlemenin* maailmassa” (Amacker 2007).

Kahdenkymmenen vuoden ajan ilmestyneen sarjan juonikuvioiden inter- ja metatekstuaalisuus on jatkuvasti lisääntynyt ja muuttunut kompleksisemmäksi, mutta teos on alusta asti huomionnut oman materiaalisuutensa. Sarjan kaksi enimmäistä osaa julkaistiin sarjakuvalehtinä, ja ne nostavat tämän sarjallisen julkaisuformaatin monin tavoin esiin erityisesti sarjakuvaa kehystävissä paratekstuaalisissa⁷ materiaaleissa. Kevin O’Neillin groteskeja yksityiskohtia

korostava piirroscopyli on omaleimainen, mutta itse kerrontaratkaisuiltaan sarjakuva ei riko konventioita, ja piirrokset representoivat fiktiivistä maailmaa näennäisen objektiivisesti. Jokainen sarjakuvatarinan luku kuitenkin päättyy tekstilaatikossa esitettyyn, muuten näkymättömissä pysyttelevän toimittajan kommenttiin, joka nostaa esille kerronnan katkonaisuuden ja kuvitteellisen julkaisukontekstin. Esimerkiksi *Volume I:n* toisen jakson päättää seikkailun seuraavaa osaa markkinoiva toteamus:

Mukaansatempaava seikkailu jatkuu poikien kuvakertomuksemme seuraavassa osassa, jossa valtakunnan uljaimmat sankarit joutuvat vastakkain kierojen kiinalaisten kanssa. Tarinaa vauhdittavat taiteilijamme laatimat värikkäät piirrokset, jotka epäilemättä vetoavat nykypäivän miehekkäisiin, reipashenkisiin nuorukaisiin. (*KMHL1*, 48.)⁸

Pintatasolla nämä toimittajan välihuomiot houkuttelevat huvittavin sanankääntein – ”Epäilemättä vesseli kuin vesseli kittaisi kernaammin lipeää kuin jättäisi lukematta seikkailumme toisen verrattoman osan!” (*KMHL2*, 28) – lukijaa hankkimaan myös seuraavan lehden. 2000-luvun lukijan näkökulmasta on selvää, että ne myös ironisoivat viktoriaanisen ajan ilmiöitä, kuten rasismia sävyttämää englantilaista nationalismia, seksismiä ja tukahduttavaa seksuaalimoraalia. Toimittajan kommentit viittaavat jatkuvasti sarjakuvasarjaan erityisesti pojille suunnattuna kuvakertomuksena, joka voi olla ”herkille naislukijoille” (*KMHL1*, 24) liian jännittävä. Viktoriaanisessa Isossa-Britanniassa syntyivät ensin *penny dreadful* -nimellä tunnetut jatkokertomuksia sisältävät lukemistolehdet ja myöhemmin ideologialtaan konservatiivisemmat *story paper* -julkaisut, joista tunnettuja olivat muun muassa *Boys of England* ja *Boy's Own Paper* (Sabin 1996, 14). Edellä siteeratussa katkelmassa sarjakuvan suomennos puhuu vain ”poikien kuvakertomuksesta”, mutta alkuperäinen teksti – ”The next edition of our new *Boys' Picture Monthly* will continue this yarn” (*LOEGI*, #1, 24) – mainitsee kuvitteellisen lehden nimenkin, joka selvästi kytkeytyy juuri tähän perinteeseen.

The League of Extraordinary Gentlemenin sarjakuvatarina esitetään samankaltaisena kuin näiden lehtien kuvitetut jatkokertomukset, vaikka mitään modernia neliväristä sarjakuvaa muistutta-

vaakaan ei senaikaisella painotekniikalla ollut mahdollista tuottaa. Myöskään sarjakuvan ilmaisukieli ei ollut vielä kehittynyt niin pitkälle. Sarjakuvalehtiä oli vuosisadan vaihteessa olemassa jo useita, ja niistä ensimmäisenä pidetty *Ally Sloper's Half Holiday* alkoi ilmestyä jo 1884, mutta varhainen sarjakuvakerronta perustui vahvasti ruutujen alle sijoitettuihin kertoviin teksteihin (Sabin 1996, 15–19). *The League of Extraordinary Gentlemenin* muut pitkälle viedyt viktoriaanisen aikakauden julkaisujen jäljittelyn tavat kuitenkin häivyttävät tätä anakronistisuutta ja suostuttelevat lukijaa jättämään sen huomiotta.

Sarjakuvan lisäksi *League of Extraordinary Gentlemen* -lehdet sisältävät proosamuotoisen jatkokertomuksen, jota kuvittavat O'Neillin mustavalkoiset piirrokset samaan tapaan kuin historiallisten lukemistolehtienkin tarinoita. Ensimmäisen minisarjan lehtien viimeisillä sivuilla julkaistiin Mooren kirjoittama ”Allan and the Sundered Veil” -jatkokertomus, jonka päähenkilönä on H. Rider Haggardin romaanien siirtomaaseikkailija Allan Quatermain. Kertomuksessa hallusinaatioita aiheuttava huumetrippi kuljettaa Quatermainin tulevaisuuteen, jossa hän tapaa kauhukirjailija H. P. Lovecraftin tarinoiden, Edgar Rice Burroughsin teosten sekä H. G. Wellsin *Aikakone*-romaanin henkilöhahmoja ja hirviömäisiä olennoita. Mooren proosatekstin tyyliä voi kuvailla tarkoitukselliseksi vuosisadan vaihteen dekadenssista ammentaneiden Robert Chambersin, Arthur Machenin tai M. P. Shielin kirjoitustyyliä muistuttavaksi – ”kuin joku heistä olisi kirjoittanut poikien seikkailulukemistoon Allan Quatermain -tarinan” (Nevins 2003, 99). *The League of Extraordinary Gentlemenin* voikin nähdä projektina, joka fuusioi ohjelmallisesti aineksia sekä populaari- että korkeakulttuurisista lähteistä ja pyrkii kaatamaan niiden välisiä raja-aitoja (Thoss 2015, p11). Toisen minisarjan lehdissä puolestaan julkaistiin katkelmia kuvitteellisesta *The New Traveller's Almanac* -matkaopas-kirjasesta, joka esittelee intertekstuaalisen sarjakuvamaailman eri kolkkia. Robert E. Howardin luoman Conan-barbaarin kotimaan Cimmerian kerrotaan sijaitsevan Ruotsin alueella, kun taas Suomesta mainitaan H. C. Andersenin Lumikuningattaren linnan rau-

niot ja Tove Janssonin Muumi-tarinoiden Muumilaakso, Yksinvaltiaan valtakunta sekä Yksinäinen saari, jonne kokoontuvien hattivattien matkaopas kertoo olevan keitettyinä ravitsevia ”kuin suuret makaroninuudelit” (LOEG2, #2, 31).

Ensimmäisessä minisarjassa julkaistiin kolmannesta numerosta alkaen myös lukijoiden kirjeitä ja lehden ”toimittajan” viktoriaanista puheenpartta mukailevia vastauksia niihin. Myös lukijat omaksuivat nopeasti tämän rekisterin, ja kirjeissä vitsaillaan Mooren ja O’Neillin laudanumin käytöstä ja moititaan lehden lapsille sopimatonta sisältöä. Tyyli on vahvasti ironinen, ja vastauksissa kerrotaan absurdeja yksityiskohtia sarjakuvan luomisprosessista. Esimerkiksi lukijalle, joka huomattaa, että sarjakuvassa käytetyt kiinalaiset kirjoitusmerkit eivät olleet käytössä vielä vuosisadan vaihteessa, vastataan, että O’Neill teki käännöstä aasialaisen ravintolan ruokalistan avulla:

[H]uomautamme, että tekstin, jonka Tohtori kaivertaa Ho Lingin ihoon, ei ollut alun perin tarkoitus kuulua käännettynä ”Mies ilman kevätrullaa on kuin palvelumaksu ei sisälly hintaan”. Tämä oli virhe, ja se korjataan tulevissa kovakantisissa painoksissa.⁹ (LOEG1, #4, 32).

Muilla sarjakuvakertomukselta ja proosateksteiltä yli jääneillä sivuilla julkaistiin mainoksia, joista suuri osa oli kopioita todellisista 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun lehdistä. Ne markkinoivat nykynäkökulmasta hullunkurisia tuotteita, kuten miesten korsetteja (LOEG1, #3, 33), impotenssia ja muita vaivoja hoitavia, sähköä johtavia vöitä (LOEG2, #4, 33) tai persoonallisuuden piirteitä kalonmuodoista tulkitsevan frenologin palveluksia (LOEG2, #5, 33). Yhteyksiä erilaisiin viktoriaanisen ajan julkaisuihin painottaa myös jokaisen lehden etukannen sisäpuoli, jossa hyödynnetään niin ikään historiallisista lehdistä kopioitua materiaalia. Tällä sivulla ilmoitettavat lehden tekijöiden ja toimittajien tiedot on upotettu osaksi erilaisia viktoriaanisten kuva-ainesten kollaaseja. Esimerkiksi ensimmäisen minisarjan viidennessä lehdessä tekijät hyödynsivät *The National Police Gazette* -lehden logoa ja sadan vuoden takaisista julkaisuista lainattua grafiikkaa (Kuva 1.).

THE NATIONAL

POLICE GAZETTE

THE LEADING ILLUSTRATED SPORTING JOURNAL OF THE WORLD.

The "Police Gazette" is the World's Sporting Authority.



THE OLD MAN SPOILED THE FUN

WRITER MOORE AND ARTIST O'NEILL SPEND THEIR ROYALTIES. EDITOR DUNBIER, LEFT, CRIES "WHY, YOU POPPINJAYS! WHERE, I SAY, IS ISSUE SIX?"

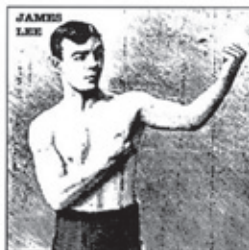


BENEDICT DIMAGMALIW
KEEPS AHEAD OF THOSE CONFOUNDED COLORING DEADLINES.



JOHN NEE

MR. JOHN NEE DEMONSTRATES HOW SIGNING CHEQUES AS A VICE PRESIDENT HAS PERMANENTLY PARALYSED HIS ARM.



JAMES LEE

"MINE IS FAR WORSE", EXCLAIMS PUBLISHER JAMES LEE.



WILLIAM OAKLEY

MR. WILLIAM OAKLEY DEMONSTRATES THE "BISMARCK" SOUND-EFFECT LETTERING BRUSH.

Kuva 1. *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume I, #5*, sisäkansi.

Ensimmäisen kuvan Mooreksi ja O’Neilliksi nimettyjen hattupäisten herrojen ilmoitetaan käyttävän sarjakuvasta saamansa palkkiot naisten kanssa flirttailuun, kun toimittaja Scott Dunbier katsoo paheksuvasti nurkan takaa. Värittäjä Ben Dimagmaliw tempuillee polkupyörällä, ja tekstaaja Bill Oakleyn heiluttaman moukarin väitetään olevan äänitehosteiden (joita *The League of Extraordinary Gentlemenissä* ei käytetä) piirtämistä varten. Nyrkkeilyasennossa poseeraavien julkaisijoiden kerrotaan puolestaan vertailevan pelkän shekkien kirjoittamisen surkastuttamia vasempia käsiään.

The League of Extraordinary Gentlemen -sarjakuvalehdet siis imitoivat erilaisia viktoriaanisen ajan lehtien piirteitä. Ne nostavat esiin vuosisadan vaihteen julkaisuihin kuuluvia elementtejä, jopa yksittäisten lehtien nimiä ja logoja, sekä leikittelevät sarjakuvalehtiformaattilla ja sen tarjoamalla mahdollisuuksilla sisällyttää sarjakuvan yhteyteen erilaista paratekstuaalista materiaalia. Koko sarjakuvalehti esitetään johonkin toiseen aikaan kuuluvana esineenä, ja lukijoita rohkaistaan lukemaan sitä tähän kontekstiin eläytyen. Kun minisarjat julkaistiin myöhemmin sarjakuvaromaaneina, jätettiin suuri osa näistä sarjakuvalehteen kytkeytyvistä yksityiskohdista pois. Mukana ei ole sisäkansien kollaaseja eikä kirjepalstoja, ja myös suurin osa mainoksista puuttuu¹⁰. Suomenkielisistä käännöksistä on jätetty pois jopa proosakatkelmat¹¹. Voidaan siis sanoa, että sarjakuvasarjan lukeminen alkuperäisessä muodossaan sarjakuvalehtinä on erilainen kokemus, jossa painottuvat voimakkaammin mediaalinen leikki, kerronnan episodimaisuus ja itse sarjakuvaesineen ulottuvuuksien hyödyntäminen. Kuten N. Katherine Hayles (2002, 25) huomauttaa, kirjaesineen fyysinen olomuoto vaikuttaa aina teoksen tulkintaan ja merkityksiin. Julkaisuformaatin muuttuessa teosta luetaan toisin, ja *The League of Extraordinary Gentlemen* -lehtien voi nähdä vastustavan formaatista luopumista samalla tavoin kuin jotkut sarjakuvaromaanit vastustavat koodeksikirjasta digitaaliseen muotoon siirtymistä. Ensimmäisten *The League of Extraordinary Gentlemen* -minisarjojen lehdet esittävät olevansa jotain muuta kuin vuosituhannen vaihteen sarjakuvalehtiä, joskin esitys on jatkuvan ironisen asenteen sävyttämä. Vielä selvem-

min sarjakuvasarjan materiaallinen metatekstuaalisuus ja teknotekstiluonne korostuvat kuitenkin sarjakuvasarjan neljännessä osassa *The Tempest*.

The Tempest: Vaihtuvien visuaalisten rekisterien materiaalisuus

Shakespeareen näytelmän mukaan nimetyn minisarjan *The Tempest* tapahtumat sijoittuvat 2000-luvulle, jolloin alkuperäisen herrasmiesliigan jäsenistä elossa on enää Wilhelmina Murray. Muita keskeisiä protagonisteja minisarjassa ovat Virginia Woolfin *Orlando*-romaanin (1928) vaihtuvasukupuolinen nimihenkilö sekä brittitelevisiosarjan *The Avengers* (1961–1969) agentti Emma Night, joka johti sarjakuvasarjan aiemmissä osissa Iso-Britannian salaista palvelua eli MI5:tä. Nightin seuraajaksi nousee Ian Flemingin luoma agentti James Bond, joka kuvataan vastenmielisenä ja misogynistisenä hahmona – Mooren mukaan sarjakuvan agentti 007 on autenttisempi ja uskollisempi alkuperäisten romaanien henkilöahmelle kuin elokuvasovitukset (Nevins 2008, 196). Sarjakuvan keskeiset henkilöt ovat erittäin vanhoja, koska heidän ikänsä määräytyvät heidän alkuteostensa perusteella, mutta he pysyvät nuorina kylvettyään Haggardin seikkailuromaanien maagisessa lähteessä.

Sarjakuvasarjan liikkeellepanevana voimana on päähenkilöiden kamppailu MI5:n komentoonsa ottanutta Bondia vastaan, joskin myöhemmin selviää, että vielä suurempi uhka ovat mielikuvitusolentojen vastaiskua ihmisten rationaalista maailmaa vastaan suunnittelevat keijukuningatar Gloriana ja velho Prospero Edmund Spenserin ja William Shakespearen teoksista. Tarinassa seurataan myös entisiä supersankareita, jotka haluavat estää tulossa olevan ”interplanetaarisen katastrofin” (*LOEG4*, #4, 5). Marsman, Satin Astro ja muut varhaisista britannialaisista sarjakuvista lainatut henkilöahmot ovat *The League of Extraordinary Gentlemenin* vaihtoehtohistoriassa toimineet supersankariryhmässä nimeltä Seven Stars 1960-luvulla. Ensimmäisistä minisarjoista poiketen *The Tem-*

pest ei sisällä proosakertomuksia, vaan lehtien lopussa on muutama sivun mittaisia sarjakuvakatkelmia tämän *Seven Stars* -ryhmän seikkailusta. Sen sivut eroavat visuaalisesti sarjakuvalehden muusta sisällöstä: piirrokset ovat mustavalkoisia ja haaleanvalkeaa taustaväri jäljittelee varhaisten sarjakuvalehtien rakeisempaa paperilaatua.

Kun *The Tempestin* pääasiallisesta tarinasta siirrytään ensimmäisen kerran lukemaan tätä sarjakuvalehden sisäistä sarjakuvalehteä, lukijalle esitetään ensin omina sivuinaan *Seven Stars* -lehden kansikuva ja tekaistuja mainoksia sisältävä sisäkansi (*LOEG4*, #1, 25–26) ennen kuin varsinainen supersankaritarina alkaa. Tämä fiktiivinen sarjakuvalehti on itse asiassa myös teoksen tarinamailmaan kuuluva artefakti, jonka Marsman ja Satin Astro näkevät vieraillessaan vanhassa päämajassaan. He kommentoivat itsestään tehtyä sarjakuvaa huvittuneina: ”Onko tuon tarkoitus olla minä?” Marsman kysyy, ja Satin Astro arvelee kuvan esittävän häntä parikymmentä kiloa laihempana (*LOEG4*, #1, 7, ks. Kuva 2.). Sarjakuvalehden kansi on mukaelma vuonna 1960 julkaistun *The Brave and the Bold* -sarjakuvalehden kannesta, jossa Justice League of



Kuva 2. *The Tempest* #1, [7], ruudut 3 ja 4.

America -supersankariryhmä taistelee isolta meritähdeltä näyttävää avaruusolentoa vastaan (ks. Kuva 4.). Tämä oli supersankariryhmän ensiesiintyminen, joten lehti on merkkiteos angloamerikkalaisen valtavirtasarjakuvan historiassa. Mooren ja O’Neillin mukaelmassa Wonder Woman, Flash, Green Lantern ja muut ikoniset supersankarit on korvattu britannialaisilla 1960-luvun hahmoilla, kun taas avaruusolennon tilalla on *The Quatermass Experiment* -televisiosarjan (1953) hirviö, joka uhkaa tuhota Lontoon (ks. Kuva 3, viittauksista tarkemmin ks. Nevins 2018 ja Linton 2019a).

Sarjakuvalehden sisällä oleva fiktiivinen sarjakuvalehti, joka on samaan aikaan tarinamaailmaan kuuluva esine, nostaa esiin materiaalsen metatekstuaalisuuden tai teknotekstin näkökulman. Toisaalta *Seven Stars* -sarjakuva korostaa omaa keinotekoisuuttaan ja parodisen leikittelyn eksplisiittisyyttä. *The Tempest* -sarjakuvalehtien takasisäkannet esittävät *Seven Stars* -lehden kirjepalstaa, ja useissa ”Alin ja Kevin” vastauksissa huomautetaan, että julkaistut lukijakirjeet eivät ole oikeasti lukijoiden kirjoittamia. Kirjeeseen, jossa kysytään, että ovathan *Seven Stars* -sankarit oikeasti olemassa, vastataan: ”Mikäli sinulla on vähäisintäkään ymmärrystä julkaisuaikatauluista ja siitä että kolmen ensimmäisen lehden kirjepalstat koottiin ainakin kuukautta ennen kuin ensimmäinen lehti oli myynnissä, ymmärrät, että sinä itse olet päivän selvästi mielikuvituksen tuotetta”¹² (*LOEG4*, #3, 33).

The Tempestin historialliset tyylipastissit eivät rajoitu vain tähän lehden lopussa olevaan sarjakuvaan, vaan myös sen ensisijaisessa tarinassa tapahtuu mielenkiintoisia visuaalisen rekisterin eli piirrostyylin ja sivusommittelun vaihdoksia, jotka liittyvät sarjakuvan historiaan sekä erilaisiin julkaisukonteksteihin ja formaatteihin. Esimerkiksi sarjakuvan jakso, jossa James Bond ottaa MI5:n komentoonsa, on kuvattu sanomalehtistrippeinä. Ne on painettu sarjakuvalehden sivulle vertikaalisesti siten, että lukijan on käännettävä lehti poikittain, joten myös lukukokemuksessa tapahtuu poikkeuksellinen katkos. Jokainen strippi sisältää muutama ruudun, joista ensimmäisessä muistutetaan lyhyesti, mihin tarina edellisessä stripissä jäi, ja viimeisessä kehoitetaan lukemaan



ENGLAND'S
BRAND NEW SUPER-CLUB!

MONTHLY

SEVEN STARS

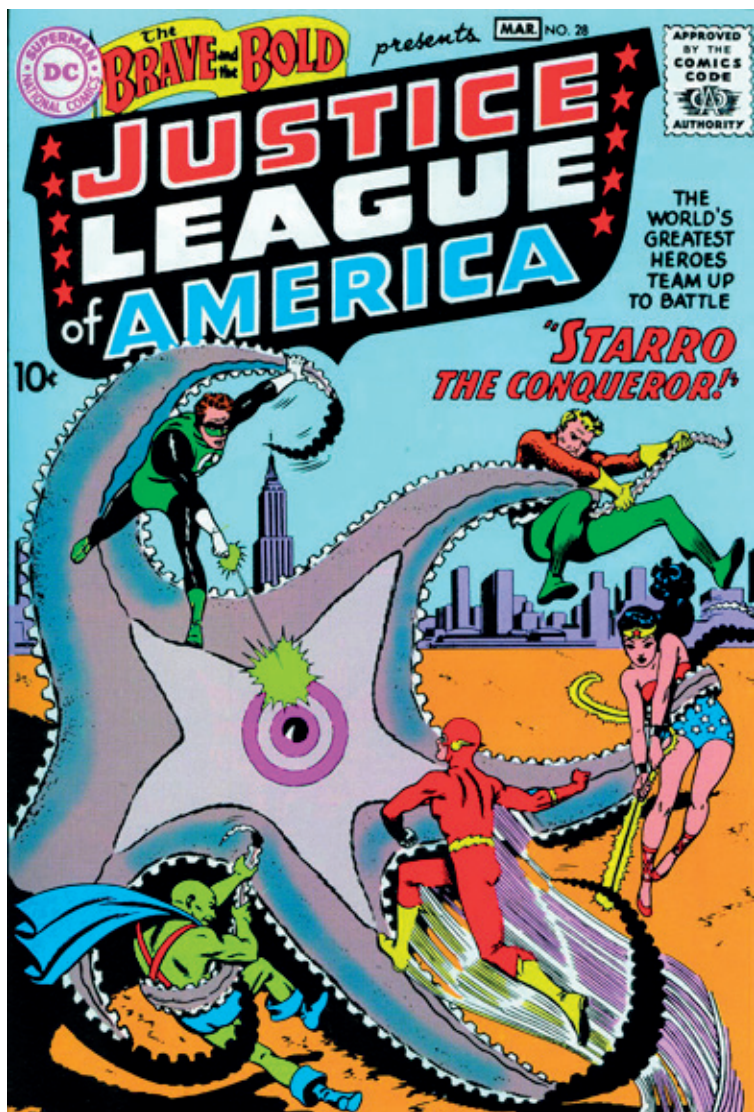
NO 1

1/4



TOGETHER FOR
THE FIRST TIME:

CAPTAIN UNIVERSE · MARSMAN · SATIN ASTRO
VULL · FLASH AVENGER · ZOM · ELECTRO GIRL



Kuvat 3–4. *The Tempest* #1, 25, koko sivu. *The Brave and the Bold* #28 (1960), kansi.

tarinan jatko seuraavan päivän sanomalehdestä. Muoto jäljittelee sanomalehtien jatkotarinoita ja viittaa tietenkin erityisesti yli kahden vuosikymmenen ajan ilmestyneeseen James Bond -strippisarjaan. Strippitarinan nimi ”Farewells aren’t forever” mukailee todellista Bond-tarinaa *Diamonds Are Forever*, joka on ilmestynyt niin kirjana (1956), elokuvana (1971) kuin sanomalehtisarjakuvanakin (1959–1960).

Sanomalehtisarjakuvan lisäksi strippikatkelmat leikittelevät myös elokuvan mediaalisilla piirteillä: alkuperäisen James Bondin lähimpinä apureina toimivat J-sarjan agentit, jotka O’Neill on piirtänyt jäljitellen agentti 007:ää eri Bond-elokuvissa näytelleitä näyttelijöitä. He näkyvät kuvan 5 viimeisessä ruudussa Sean Connerystä ja Roger Mooresta vasemmalta viimeisimpään Bond-näyttelijä Daniel Craigiin äärimmäisenä oikealla. Myöhemmin sarjassa tekee lyhyen esiintymisen myös J-sarjaan jonkinlaisena varahenkilönä kuuluva Woody Allenilta näyttävä hahmo – Allen näytteli James Bondin veljenpoikaa vuoden 1969 *Casino Royale* -komediasa. Sanomalehtistrippijakson päätteeksi epävarma vara-agentti auttaa alkuperäisen Bondin kylpemään tämän nuoruuden palauttavassa maagisessa lähteessä, minkä jälkeen Bond ampuu auttajansa salatakseen lähteen sijainnin. Samanlaisia muutaman sivun mittaisia sarjakuvahistoriallisia tyyliä käyttäviä sarjakuvakerrontoja on jokaisessa *The Tempestin* sarjakuvalehdessä. Ne eivät keskeytä tarinan etenemistä, vaan se jatkuu kuvakerronnan muutoksesta huolimatta, ja kohtauksen päättyessä sarjakuvakerronta palaa O’Neillin tavanomaiseen sarjakuvailmaisuun ja piirrostyylisiin.

Jokainen *The Tempestin* lehdistä alkaa sisäkanteen sijoitetulla sivun mittaisella esipuheella, joka esittelee jonkun vanhemman polven isobritannialaisen sarjakuvantekijän. Leo Baxendalen, Marie Duvalin ja muiden sarjakuvataiteilijoiden elämäkerrat keskittyvät paitsi taiteilijoiden tuotantoon myös tekijöiden heikkoon asemaan varhaisessa sarjakuvateollisuudessa. Monet kaupallisestikin menestyneiden sarjakuvien tekijät elivät köyhyudessa ja usein menettivät oikeudet sarjakuviinsa. Tätä alleviivat tekijäesittelyt sisältävä palsta on varustettu allitteroivalla otsikolla ”Cheated Cham-



Kuva 5. *The Tempest* #1, 10, ruudut 1–3.

pions of Your Childhood”. Jokaisen tekstin ohessa on siinä esitellyn piirtäjän tyyliä mukaillen piirretyt tunnistettavasti Moorea ja O’Neillia esittävät kuvat, ja tekstit myös viittaavat sarjakuvan teki-jöihin niiden kirjoittajina, joten *The Tempest* -sarjakuvalehdet teke-vät oman materiaalsen metatekstuaalisuutensa selväksi eri tavalla kuin ensimmäiset minisarjat. Esimerkiksi *Tempest* #1:n esipuhees-sa Moore ja O’Neill selvittävät lukijalle hyvin eksplisiittisesti, että he vain esiintyvät sarjakuvalehden toimittajina ja yrittävät imitoi-da lennokasta tyyliä, jolla 1960-luvun sarjakuvalehdet puhuttelivat lukijoitaan, ja että tällainen huumori elähdyttää todennäköisesti lä-hinnä keski-ikäisiä sarjakuvaharrastajamiehiä:

[- -] Tässä Al ja Kev, jotka uskottelevat olevansa kaksi varsin hämmen-tyntyytä britannialaisten 1960-luvun lasten sarjakuvalehtien toimittajaa, jotka puolestaan uskottelevat olevansa Stan Leen ja Jack Kirbyn epä-uskottavat englantilaiset versiot syistä, joita he eivät itsekään täysin ta-jua. Niinpä koko asetelma on ymmärrettävä vain vanhoille valkoisil-le miehille, jotka eivät pääse yli lapsuudestaan [- -]¹³ (*LOEG4*, #1, 0).

Jokainen lehdistä on oma löyhästi yhtenäinen sarjakuvahistorial-linen kokonaisuutensa, ja usein ”Al ja Kev” mainitsevat, minkä-laisia tyyliä pastisseja he ovat milloinkin päättäneet hyödyntää. Esi-merkiksi kolmannen lehden kerrotaan mukailevan isobritannialai-sia tytöille suunnattuja lehtiä: ”Cartoon commissars Al and Kev here with a third serving of your textually tripped-out TEMPEST, which for some reason we’ve decided is an extinct British girls’ picture

weekly this issue”¹⁴ (LOEG4, #3, 0). Se sisältää muun muassa aukeaman mittaisen kohtauksen, joka esittää Wilhelmina Murrayn ja alkuperäisen kapteeni Nemon lapsenlapsenlapsen Jack Nemon dialogia. Koko kohtaus on tehty valokuvasarjakuvana, jollaisia brittiläisissä tytöille suunnatuissa lehdissä julkaistiin. Sarjakuvan ruutuina toimivat sopivissa asennoissa poseeraavista näyttelijöistä otetut valokuvat, joihin on tekstattu päälle puhekuplia.

James Bond -stripit, valokuvasarjakuva ja muut pastissit aiheuttavat oikosulun sarjakuvan representaatiologiikkaan ja kyseenalaistavat kuvakerronnan objektiivisuuden illuusion. Kerronnassa etualaistuvat sarjakuvan materiaalisuus – piirrostyylit, sivusommitelu, visuaalisen ilme ja muut pintatason merkitsijät, jotka pysyvät tavallisesti samankaltaisina läpi teoksen eivätkä siksi kiinnitä huomiota itseensä. *The Tempestin* kerronta kuitenkin esittää tarinamaailman ja henkilöhahmot eri kohtauksissa hyvin perustavalla tavalla toisin, mikä alleviivaa piirtämällä toteutetun sarjakuvakerronnan keinotekoisuutta. Sarjakuvan ruudut eivät ole neutraaleja, läpinäkyviä ikkunoita tarinamaailmaan. Vertailukohtaa voi hakea elokuvasta ja valokuvasta, jotka esittävät kohteensa sellaisina kuin ne tietynlaisen linssin kautta kuvattuna ja tietynlaista teknologiaa käyttäen tallennettuna näyttävät – tämä on tietenkin yksinkertaistus ja kameran tuottaman kuvan todenmukaisuus monimutkainen kysymys, mutta tallentamalla ja piirtämällä tuotettujen kuvien välillä on kuitenkin perustavaa laatua oleva ero. Piirros on itsestään selvemmin representaatio, ja piirroksen ja sen esittämän kohteen välinen suhde kompleksisempi. Mitä vähemmän fotorealistisesti kuva on piirretty, sitä selvempää on, että piirrostyylit toimii jonkinlaisena vääristävänä suodattimena piirroksen katsojan ja sen kuvaaman maailman välillä. Piirros edellyttää pelkistämistä, liioittelua ja tyyliä, ja piirrostyylit, värit, graafinen ulkoasu, ruutujen asettelu ja julkaisukontekstin konventiot määrittävät sen visuaalisen rekisterin, joka puolestaan vaikuttaa luentaan ja sarjakuvan synnyttämiin merkityksiin. Tämän *The Tempestin* visuaalisen rekisterin vaihdokset tekevät mielenkiintoisella tavalla näkyväksi.

Tarinamaailma pysyy muuttumattomana, mutta sen esittämisen tapa vaihtuu, joten voidaan sanoa, että tyyli­pastis­seissa on kysymys nimenomaan merkitsijöiden tason leikkittelystä. Hayles puhuu teknotekstin määritelmässään juuri semioottisten merkitsijöiden ja taide­teosesineen materiaalisuuden välisten yhteyksien etualaistamisesta. Haylesille (2002, 130) inskriptio tai kirjoituksen materiaali­suus ja kuvattu fiktiivinen maailma limittyvät – *The League of Extraordinary Gentlemenin* kaltainen, monessa mielessä teknotekstu­aalinen sarjakuva houkuttelee käsittämään inskription kirjoittamis­ta laajemmin niin, että se pitää sisällään myös piirroksen materiaa­lisuuden.

Esimerkki monimutkaisemmasta katkoksesta on nähtävissä *The Tempestin* neljännessä numerossa, jossa ei ole enää samalla taval­la selvää, että tyyli­pastissi rajoittuu merkitsijöihin. Tässä lehdessä Moore ja O’Neill käyttävät hyväkseen erityisesti huumorisarjakuvan perinnettä, ja esipuheessa mainitaan sen esikuvina muun muassa isobritannialaiset huumorisarjakuvalehdet *Wham!*, *Smash!* ja *Pow!*. Niiden onomatopoeettisuutta mukaillen jo lehden nimi sen kannes­sa esitetään muodossa ”TEMPEST! INCORPORATING THUD! GURGLE! and WHIMPER!” Humoristinen aines johtaa katkoksiin piirrostyylin lisäksi myös kerronnan tyyli­lajissa. Lehden ensimmäi­nen sivu esittää humoristisen kohtauksen, jossa MI5:ssä työskente­levä, alun perin 1960- ja 1970-luvun televisiosarjoista peräisin ole­va agenttihahmo Jason King yrittää murhata Bondin erilaisilla mie­likuvituksellisilla tavoilla. Hän kokeilee ensin myrkytettyä teeku­pillista, mutta pahaksi onneksi Bond on antanut sen kissansa juo­tavaksi, ja King kauhistuu nähdessään kuolleen kissan Bondin työ­pöydän vieressä (ks. Kuva 6). Hän onnistuu kuitenkin seuraavassa ruudussa hävittämään ruumiin silppuamalla sen suikaleiksi paperi­silppurilla ilman, että lukemiseen syventynyt Bond huomaa mitään epätavallista. Sivun mittaisessa huumorikatkelmassa King kokei­lee yhtä huonolla menestyksellä räjähtävää drone-lennokkia ja säh­köistettyä ovenkahvaa ennen kuin päättää ampua Bondin.

Muutos kerronnan tyyli­lajissa tai moodissa on silmiinpistävä. Bondin murhayritys, jota edellisessä lehdessä suunniteltiin vakavan



Kuva 6. The Tempest #4, 1, ruudut 1-7.

agentiseikkailun juonenkäänteenä, on muuttunut farssiksi täynnä yliampuvia yksityiskohtia alkaen top secret -kyltistä ja kissanluukusta MI5:n johtajan työhuoneen ovesta. Sarjakuvan representatiologiikassa syntyvä oikosulku on nyt aiempia esimerkkejä suurempi. Niissä sarjakuvakerronnan esittämät tapahtumat olivat visuaalisen rekisterin vaihtumisesta huolimatta *The League of Extraordinary Gentlemen* -sarjan kehyksessä uskottavia, eikä sarjakuva antanut syytä epäillä, etteivätkö esimerkiksi sanomalehdistripit tai valokuvasarjakuva kuvaisi tarinamaailman todellisuutta: Bond todella murhaa Woody Allenia muistuttavan agentin ja Murray ja Nemo käyvät valokuvasarjakuvakatelmissa esitetyn keskustelun. Nyt kerronnan ja kuvattujen tapahtumien välinen kytkös kuitenkin kyseenalaistuu voimakkaammin, kun sivun kääntäminen vaihtaa sarjakuvakerronnan rekisterin humoristisesta realistiseksi tai toisinpäin.

Kerronta jättää avoimeksi, missä määrin tapahtumat ovat paikansapitavia ja yrittääkö King todella murhata Bondin mielikuvituksellisilla tavoilla tämän huomaamatta. Myöhemmin lehdessä esitettävät samanlaiset huumorisarjakuvakatkelmat vievät juonta eteenpäin, joten mikään kerronnan mekaniikassa ei viittaa siihen, että esitetyt tapahtumat olisivat jollain lailla kontrafaktuaalisia. Lukijan on jollain tasolla hyväksyttävä, että joillain sivuilla esimerkiksi Bond-agentit ovat pikkupoikia, jotka käyvät hupsua kamppailua Murrayn, Orlandon ja Nightin muodostamaa tyttökoplaa vastaan (ks. *LOEG4*, #4, 11).

Kaikki lehden tyylipastissit eivät jäljittele *Wham!:*n ja muiden huumorilehtien koomisia kohtauksia. Esimerkiksi aukeama, jolla Jason King lopulta koettaa ampua Bondin, imitoi urheilusarjakuvia. King ampuu kohti Bondia, kun tämä ja muut agentit ovat kerääntyneet päämajaansa suunnittelemaan seuraavaa siirtoaan, mutta Bond onnistuu pelastautumaan kiskaisemalla Sean Conneryä muistuttavan agentti J-1:n tulilinjalle. Siinä missä aiempi kohtaus yhdisteli toiminta- ja huumorisarjakuvan elementtejä, tämä fuusioi toimintasarjakuvaan urheilukuvastoa ja -kieltä. Agentit käyttävät verryttelypukuja muistuttavia asuja, joiden selässä lukee isolla kunkin agentin järjestysnumero kuten urheilijoiden pelipaidoissa. Tekstissä viitataan Bondiin ”tähtihyökkääjänä” ja J-sarjan agentteihin ”hänen vaihtopelaajinaan”, ja kun nämä istuvat pöydän ääressä suunnittelemassa strategiaansa, heillä on käsissään papereita, jotka on otsikoitu teksteillä ”League table” ja ”League ladder” (*LOEG4*, #4, 14). Sarjakuvan nimen liiga yhdistyy siis urheilumaailmasta tuttuun liigaan, liigataulukoihin ja pudotuspeleihin. Myös sarjakuvasisivun dialogi leikittelee urheiluterminologialla, ja myttyyn menneen murhayrityksen jälkeen Bond julistaa, että hän saa pian vihollisensa kukistettua: ”all we need to relegate her and anyone helping her is one final game away” (*LOEG4*, #4, 15) – Nightin pudottaminen alemmalle sarjatasolle on vain yhden ottelun päässä.

Visuaalisen rekisterin lisäksi sarjakuvahistoriallinen pastissi ottaa jossain mielessä hallintaansa sarjakuvasisivulla näkyvän kertovan tekstin ja henkilöahmot. Tarinamaailma muuttuu mielenkiin-

toisella tavalla epävakaaksi: ajoittain kyltissä MI5:n päämajan katolla lukee ”ei tytöille” (*LOEG4*, #4, 11), kun taas toisinaan siihen ilmestyy kaiverrettuna Bond-agenttien jalkapallojoukkueen nimi (*LOEG4*, #4, 15). Nämä yksityiskohtat muuttuvat kohtauksesta toiseen, kun visuaalisen esittämisen logiikka ja kerronnan moodi vaihtuvat. Lukijan on tarkasteltava kerronnan yksityiskohtia sen visuaalista rekisteriä vasten tai – kuten Hayles (2002, 25) asian ilmaisee – luettava sitä teknotekstinä, joka ”laittaa liikkeelle refleksiivisiä luuppeja imaginaarisen maailman ja sille fyysisen muodon antavan materiaalisien aparaatin välillä”¹⁵.

Sarjakuvalehden ja sarjakuvaromaanin kamppailevat materiaalisuudet

The League of Extraordinary Gentlemenin piirrostyylin muutokset vetävät eri tavoin huomion sen kerronnan metatekstuaalisuuteen, sarjakuvan materiaalisuuteen ja kuvallisen kerronnan konventioihin. Sarjakuvalehdet eivät ole vain esimerkkejä sarjakuvamuotoisesta teknotekstistä, vaan ne ovat hyvin korostetusti sarjakuvalehtiä, jotka sisältävät sarjakuvan ohella monenlaisia paratekstuaalisia elementtejä. Sekä ensimmäisten minisarjojen että *The Tempestin* kerronta ja paratekstuaaliset materiaalit viittaavat erilaisiin enemmän tai vähemmän sarjakuvalehteä muistuttaviin sarjallisiin julkaisuihin. Sarjakuvasarjan voi nähdä rakentavan suurta kirjallisuushistoriallista kaarta 1800-luvun populaarifiktio ja seuraavalla vuosisadalla syntyvän modernin valtavirtasarjakuvan välille (Baetens & Frey 2015, 212).

Mielenkiintoista on myös *The League of Extraordinary Gentlemen* -sarjan liike sarjakuvalehden ja sarjakuvaromaanin välillä. Se aloitti ilmestymisen sarjakuvalehtenä, joka hyödyntää ja tematisoi julkaisuformaattiaan, mutta tällä hetkellä ensimmäiset minisarjat ovat saatavina vain kirjoina, joista on karsittu huomattavasti sarjakuvalehteen ja sen materiaalisuuteen sidoksissa olevaa sisältöä. Sarjakuvat on julkaistu myös suurikokoisina ja kovakantisina

kirjoina, joissa ovat mukana erillisenä niteenä Mooren alkuperäiset käsikirjoitukset. Nämä kalliit ja näyttävät kirjaesineet ovat jälleen uusi askel kauemmas sarjakuvalehden materiaalisuudesta. Toisaalta paradoksaalisesti kaikista kallein *The League of Extraordinary Gentlemen* -sarjassa julkaistuista teoksista lienee nykyään ensimmäisen minisarjan viidennen lehden alkuperäisversio. Se sisältää reproduktion viktoriaaniselta ajalta peräisin olevasta mainoksesta, jossa mainostetaan Marvel-merkkistä emättimenhuuhteluvälinettä. *The League of Extraordinary Gentlemenin* julkaisija piti kilpailevan Marvel-kustantamon mainitsemista tällaisessa yhteydessä ongelmallisena ja veti takaisin jo valmiiksi painetun lehden kaikki kappaleet (Parkin 2013, 317). Myyntiin tullessa versiossa sana on korvattu, ja harvoista säilyneistä alkuperäislehdistä on tullut rariteetteja. Keräilyharvinaisuus ei syntynyt tietoisien sarjakuvalehden materiaalisuuteen ja autenttisuuteen kytkeytyvän performanssin tuloksena vaan sattumalta, mutta yli tuhannen euron arvoiseksi muutunut lehti kiinnittää yhtä kaikki huomion julkaisuformaattiin ja sen ulottuvuuksiin. Tapahtumaketju tekee näkyviksi myös reunaehdot, joiden puitteissa sarjakuvia julkaistaan.

Akateemisessakin keskustelussa on vakiintunut käsitys *The League of Extraordinary Gentlemenistä* esimerkkinä nimenomaan sarjakuvaromaanista. Jeff Thoss (2015) yhdistää sen korkeakirjallisen ja romaanimuotoisen historiografisen metafiktion perinteeseen ja huomauttaa, että se saavutti menestystä lukijakunnan parissa, joka oli tottunut ostamaan enemmän kirjoja kirjakaupasta kuin metsästäämään käsiinsä yksittäisiä sarjakuvalehtiä. *The League of Extraordinary Gentlemen* on myös yksi Jan Baetensin ja Hugo Freyn esimerkkiteksteistä heidän teoksessaan *Graphic Novel: An Introduction* (2015), jossa he pyrkivät määrittelemään sarjakuvaromaanin uudeksi varhaisemmasta sarjakuvasta erottautuvaksi mediaksi korostamalla erityisesti sen eroa sarjakuvalehtiin. Toisin kuin lehdet, sarjakuvaromaani on muodoltaan kunnianhimoisempi ja rikkoo konventioita, sen sisältö on vakavaa ja aikuisille suunnattua, se välttää kaupallisuutta sekä siihen linkittyvää sarjamuotoisuutta ja se on syntynyt mieluiten erillään suurista sarjakuvakus-

tantamoista ja niiden yksittäisten tekijöiden omaleimaisen ilmaisun alleen peittävästä tuotantologiikasta (Baetens & Frey 2015, 7–19). Problemaattinen määritelmä on altis kritiikille erityisesti siitä näkökulmasta, että se muuttaa median neutraalista välineestä jonkinlaiseksi riittävän vakavien, älyllisten ja korkeakirjallisten teosten kaanoniksi. Kuten Thoss (2015, 23) huomauttaa, on vaikea välttyä ajattelemasta paradoksia, joka liittyy siihen, että kalliit ja kirjaksi sidotut *The League of Extraordinary Gentlemen* -kokoelmat ylistävät halpoja lehtiä, jotka painettiin aikanaan niin hauralle paperille, että ne hajosivat käytännössä itsestään.

The League of Extraordinary Gentlemenin käsittäminen ainoastaan sarjakuvaromaaniksi sulkee näkyvistä monia seikkoja, joita olen tarkastellut tässä artikkelissa. Sarjakuvalehtiformaattiin kuuluu myös sen väliaikaisuus tai efemeraalisuus. Ne ovat saata- vissa vain lyhyen aikaa ennen katoamistaan ja muuttumistaan keräilyharvinaisuuksiksi. Väliaikaisuus ja epävakaisuus heijastuvat myös tämän artikkelin kirjoittamiseen, sillä *The Tempest* -minisarja oli artikkelia kirjoittaessani kesken, enkä vielä tiennyt, miten se päättyy. Viidennen lehden lopussa Murray ja muut keskushenkilöt ovat oikeissa paeta hirviöiden valtaamalta maapallolta Jack Nemon avaruusaluksella, kun taas Seven Stars -jatkotarinassa 1960-luvun supersankarit pohtivat, onko heidän uhrattava Lontoo, että he saavat irti riistäytyneen avaruusolion tuhottua. Koska sekä Alan Moore että Kevin O’Neill olivat ilmoittaneet päättävänsä 1970-luvulla alkaneet uransa *The Tempestin* viimeiseen numeroon (Gustines 2017), siihen kohdistui paljon mielenkiintoa ja odotuksia. Nyt artikkelia viimeistellessäni tiedän, että viimeisessä lehdessä sankarit pakenevat maapallolta, todistavat *2000AD*-lehden tietetarinoita jäljitteleviä avaruustaisteluita ja piiloutuvat aurinkokunnan lait- tamilla olevaan Oortin pilveen seuraaviksi vuosisadoiksi. Sarjakuva loppuu Seven Stars -tarinan Captain Universen ja Electro Gir- lin häihin, joihin yrittävät päästä ilman kutsua mukaan myös Alan Mooren ja Kevin O’Neillin hahmot, mutta heidät heitetään ilmalu- kosta ulos avaruuteen. Kohtaus mukailee sekä klassista Marvel-ta- rinaa, jossa Stan Leen ja Jack Kirbyn hahmoja ei päästetä Ihmene-

losten Sue Stormin ja Reed Richardsin häihin (Linton 2019b), että Shakespearen *Myrskyn* loppua. Myös näytelmän päätteeksi vieteään häitä, kaikki poistuvat saarelta ja Prospero ilmoittaa luopuvansa taikavoimistaan – samoin kuin Moore ja O’Neill laskeutuvat sarjakuvataiteen näyttämöltä. Sarjakuvasarjan mittaan sen tekijät siirtyvät sisäkannen kollaaseista ensin puheenaiheiksi kirjepalstalle, myöhemmin erilaisten paratekstuaalisten tekstien eksplisiittisiksi kirjoittajiksi ja lopulta parateksteistä itse sarjakuvatekstiin.

Sarjakuvalehtien lukukokemukseen liittyvä katkonaisuus ja odotusten muodostuminen ja täyttyminen ovat erityisesti sarjalliseen julkaisuun ja sarjakuvalehtiin kuuluvia ulottuvuuksia. Aika, jonka sarjakuvasarjan lukija joutuu odottamaan tarinan jatkoa, voi joskus olla pitkäkin, ja esimerkiksi jotkut ensimmäisten *The League of Extraordinary Gentlemen* -minisarjojen lehdistä ilmestyivät vasta kuusi kuukautta edellisen osan jälkeen. Koko sarjan koostuvan sarjakuvaromaanin lukijalle tarinan jatko on sen sijaan heti saatavissa sivua kääntämällä. Kuten Henry John Pratt (2013, 267) huomauttaa, ”sarjallisen kertomuksen kyky säilyttää jännitys latisuu, kun se valmistuu ja tulee yleisön saataville kokonaisuudessaan. [- -] Valmis kertomus ei enää täysin hyödynnä sarjallisen formaatin mahdollisuuksia, jotka juontuvat tauoista episodien välillä.”¹⁶

Vaikka sarjakuvasarja on nyt ilmestynyt kokonaisuudessaan, vielä ei ole tietoa siitä, minkälainen *The Tempest* -sarjakuvaromaanista tulee, kun minisarjan lehdet lopulta kootaan yksiin kansiin. Onkin mielenkiintoista nähdä, ovatko siinä mukana esimerkiksi kirjepalsta ja sarjakuvalehtien sisältöä kontekstoivat esipuheet – jos eivät, voi myös tätä sarjakuvaromaania hyvällä syyllä pitää varsin erilaisena lukukokemuksena kuin saman sarjakuvan sarjakuvalehtimuodossa julkaistua alkuperäisversiota.¹⁷ Nämä paratekstuaaliset materiaalit paikantavat joitain sarjakuvan viittauskohteita, mutta ehkä merkittävämpää on se, että ne kehystävät luentaa ja johdattavat lukijaa suhtautumaan sarjakuvaan parodisena, itseironisena sekä genreään, mediaansa ja julkaisuformaattiaan etualaistavana metatekstuaalisena tekstinä, joka laittaa liikkeelle tarinamaailman ja materiaalisen esineen välisiä refleksiivisiä luoppeja.

VIITTEET

¹ Huolimatta siitä, että termi on epätarkka ja jossain määrin kiistelty (ks. esim. Chute 2008, 453), se on kuitenkin laajasti käytössä viitattaessa kirjamuotoiseen tai ohutta lehteä paksumpaan sarjakuvajulkaisuun riippumatta siitä, olisiko loogisempi termi esimerkiksi nonfikttiivinen sarjakuva tai sarjakuvanovellikokoelma (Hatfield 2005, 152–163; Gravett 2007, 8–9; Sabin 1993, 235–248).

² Ilmaisun graphic novel (ks. viite 1) ohella myös tämä englanninkielinen termi on harhaanjohtava, koska kyse nimenomaan ei ole kirjasta. Sarjakuvalehden tavanomainen sivukoko on $6 \frac{5}{8} \times 10 \frac{1}{4}$ tuumaa ja laajuus joitain kymmeniä sivuja. (Meyer 2013, 271.)

³ Vaihtoehtosarjakuvaksi nimetään usein populaareista toiminta-, supersankari-, fantasia- ja science fiction -genreistä erottautuvat teokset. Paradoksaalisesti genrepiirteiden puuttumisen kautta määrittävistä genreistä ks. tarkemmin Hatfield 2005, ix–xiii; Wolk 2007, 27–28.

⁴ Termi metareference, jota mm. Werner Wolf (2009) käyttää yläkäsitteenä meta-ilmiöille eri medioissa, ei toimi suomen kielellä yhtä ymmärrettävästi, ja erityisesti ongelmia aiheuttavat sen referential- ja referentiality-johdannaiset. Niinpä käytän ”metaviittauksellisuuden” vastineena Wolfin (2009, 16) mainitsemaa synonyymistä mutta sivumerkityksiltään joissain tapauksissa problemaattista termiä metatekstuaalisuus. Nähdäkseni tämä terminologinen valinta ei ole ongelmallinen sarjakuvan yhteydessä: sarjakuva voidaan käsittää visuaaliseksi tai multimodaaliseksi tekstiksi ja sen konkreettista olomuotoa tai merkittäjiä painottavia ilmiöitä lähestyä tekstuaalisuuden käsitteen kautta.

⁵ Käännös Joensuu 2012, 31.

⁶ Viitteissä LOEG1, LOEG2 ja LOEG4.

⁷ Viittaa varsinaisen sarjakuvamuotoisen kertomuksen ulkopuolisiin elementteihin, kuten teksti- ja mainossivuihin, paratekstuaalisina elementteinä Gérard Genetten (1997) terminologiaa seuraten. Jätän tässä

huomiotta hienojakoisemman jaottelun epi- ja periteksteihin (ks. Genette 1997, 1–15).

⁸ Volume I:n ja Volume II:n sarjakuvakatkelmien suomenkieliset lainaukset ovat peräisin Jouko Ruokosenmäen kääntämistä albumeista Kerrassaan merkillisten herrasmiesten liiga (2003, viitteissä KMHL1) ja Kerrassaan merkillisten herrasmiesten liiga II (2004, viitteissä KMHL2). Sekä alkuperäisten sarjakuvalehtien että suomenkielisten laitosten sivut ovat numeroimattomia. Viitataan sivuihin numeroinnilla, joka alkaa ensimmäiseltä sarjakuvasisivulta, eli en laske etukantta tai sen kääntöpuolta mukaan sivumäärään, jotta numerointilogiikka on sama kuin kommentaarikirjallisuudessa (Nevins 2018; Linton 2019a ja 2019b) käytetty. Kaikki alkuperäiset sarjakuvalehdet ovat 32-sivuisia, ja viitataan etu- ja takasisäkansiin sivunumeroilla 0 ja 33.

⁹ “[W]e should point out that the lines etched by the Doctor on the flesh of Ho Ling were not originally intended to translate as ‘A man without spring roll is like a service charge not included’. This was an error, and will be corrected in future bound volumes.”

¹⁰ Toisaalta sarjakuvavaroaneihin on liitetty uusia, aiemmin julkaisemattomia materiaaleja, kuten esimerkiksi värityskuvia (LOEG1, [187] ja lautapeli (KMHL2, [158–159]).

¹¹ ”Allan and the Sundered Veil” -tarinan käännös ilmestyi lopulta Volume I:n toisessa suomenkielisessä laitoksessa, joka julkaistiin 2013.

¹² ”If you have even the most superficial understanding of publishing lead-times, with these first three letters-pages compiled at least a month before the first issue is available, you will realise that you yourself are obviously made up”.

¹³ “[–] Al and Kev here, pretending to be two frankly baffled editorial employees working for British juvenile weeklies in the 1960s, who are themselves pretending to be unlikely English versions of Stan Lee and Jack Kirby for reasons they don’t entirely understand, with the whole

conceit of thus being only comprehensible to elderly indigenous men who can't get over their childhoods [- -].”

¹⁴ Alkukielinen sitaatti, joka ei käänny ongelmattomasti suomeksi, antaa hyvän esimerkin Stan Leen varhaisten Marvel-lehtien kirjepalstoilla käyttämän alkusointuja viljelevän kirjoitustyylin imitaatiosta.

¹⁵ ”[- -] it mobilizes reflexive loops between its imaginative world and the material apparatus embodying that creation as a physical presence”. Käännös Joensuu (2012, 31).

¹⁶ ”The ability of a serial to sustain suspense is blunted when it has been completed and is available to an audience in its entirety. [- -] A completed narrative no longer fully exploits the potentialities of the serial format that stems from the delay between episodes.”

¹⁷ Käsillä olevan kirjan lähtiessä painoon myös *The Tempest* -sarjakuvavaroaani on vihdoinkin ilmestynyt, ja – toisin kuin aiemmissa kokoelmissa – tällä kertaa myös kaikki paratekstuaaliset materiaalit on säilytetty.

LÄHTEET

Sarjakuvat

- KMHL1*: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2003) *Kerrassaan merkillisten herrasmiesten liiga*. Alkuteos *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume I* (2000), suom. Jouko Ruokosenmäki. Tampere: Egmont Kustannus.
- KMHL2*: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2004) *Kerrassaan merkillisten herrasmiesten liiga II*. Alkuteos *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume II* (2003), suom. Jouko Ruokosenmäki. Tampere: Egmont Kustannus.
- LOEG1*: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2000) *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*. New York, NY: DC Comics.
- LOEG1*, #1: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (1999) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*, #1. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG1*, #3: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (1999) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*, #3. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG1*, #4: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2000) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*, #4. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG1*, #5: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2000) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*, #5. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG1*, #6: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2000) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*, #6. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG2*, #2: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2002) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume II*, #2. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG2*, #4: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2003) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume II*, #4. La Jolla, CA: America's Best Comics.
- LOEG2*, #5: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2003) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume II*, #5. La Jolla, CA: America's Best Comics.

- LOEG4*, #1: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2018) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume 4: The Tempest*, #1. Marietta, GA: Top Shelf Production & London: Knockabout Comics.
- LOEG4*, #3: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2018) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume 4: The Tempest*, #3. Marietta, GA: Top Shelf Production & London: Knockabout Comics.
- LOEG4*, #4: Moore, Alan & O'Neill, Kevin (2018) *League of Extraordinary Gentlemen, Volume 4: The Tempest*, #4. Marietta, GA: Top Shelf Production & London: Knockabout Comics.

Muut lähteet

- Amacker, Kurt (2007) Opening the *Black Dossier*: The Alan Moore interview, part two. *Mania* 14.11.2007. Ei saatavissa internetissä, luettu Internet Archiven kautta: <http://web.archive.org/web/20071115084607/http://www.mania.com/56632.html>. (Luettu 10.4.2019.)
- Baetens, Jan & Frey, Hugo (2015) *The graphic novel: An introduction*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Chute, Hillary (2008) Comics as literature? Reading graphic narrative. *PMLA* 123:2, 452–465.
- Eisner, Will (1985) *Comics and sequential art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Garrity, Shaenon (2011) The history of webcomics. *The Comics Journal* 15.7.2011. <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics>. (Luettu 10.4.2019.)
- Genette, Gérard (1997) *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Kääntäjä Jane E. Lewin. Cambridge & New York, NY: Cambridge University Press.
- Gravett, Paul (2007) *Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämääsi*. Alkuteos *Graphic novels: Stories to change your life* (2005), suom. Lotta Sonninen. Helsinki: Otava.

- Gustines, George Gene (2017) Alan Moore Is Preparing a Six-Part Finale for Extraordinary Gentlemen. *New York Times* 20.7.2017. <http://www.nytimes.com/2017/07/20/books/alan-moore-league-extraordinary-gentlemen.html>. (Luettu 10.4.2019.)
- Hatfield, Charles (2005) *Alternative comics: An emerging literature*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Hayles, N. Katherine (2002) *Writing machines*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Joensuu, Juri (2012) *Menetelmät, kokeet, koneet. Proseduraalisuus poetiikassa, kirjallisuushistoriassa ja suomalaisessa kokeellisessa kirjallisuudessa*. Helsinki: Poesia.
- Kashtan, Aaron (2013) My mother was a typewriter: *Fun home* and the importance of materiality in comics studies. *Journal of Graphic Novels and Comics* 4:1. 92–116.
- King, Edward & Page, Joanna (2017) *Posthumanism and the graphic novel in Latin America*. London: UCL Press.
- Linton, Joe (2019a) *LoEG The Tempest* 1 annotations <http://panelwise-blog.wordpress.com/annotations-index/loeg-the-tempest-1-annotations>. (Luettu 10.4.2019.)
- Linton, Joe (2019b) *LoEG The Tempest* 6 annotations <https://panelwiseblog.wordpress.com/annotations-index/loeg-the-tempest-6-annotations>. (Luettu 20.10.2019.)
- McCloud (2000) *Reinventing comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York, NY: HarperCollins.
- Meth, Clifford (2014) *Comic book Babylon*. Rockaway, NJ: Aardwolf Publishing.
- Meyer, Christina (2013) Un/taming the beast, or graphic novels (re)considered. Teoksessa Jan-Noël Thon & Daniel Stein (toim.) *From comic strips to graphic novels*. Berlin: De Gruyter, 271–299.
- Nevins, Jess (2003) *Heroes & monsters: The unofficial companion to The league of extraordinary gentlemen*. Austin, TX: MonkeyBrain Books.

- Nevins, Jess (2018) Annotations to *League of Extraordinary Gentlemen: The Tempest* #1. Ei päiväystä. <http://www.jessnevins.com/annotations/tempestannotations.html>. (Luettu 10.4.2019.)
- Parkin, Lance (2013) *Magic words: The extraordinary life of Alan Moore*. London: Aurum Press.
- Pratt, Henry John (2013) Why serials are killer. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71:3. 266–270.
- Rajewsky, Irina O. (2009) Beyond “metanarration”: Form-based metareference as a transgeneric and transmedial phenomenon. Kääntäjä Katharina Bantleon. Teoksessa Werner Wolf (toim.) *Metareference across media: Theory and case studies*. Amsterdam & New York: Rodopi, 135–168.
- Sabin, Roger (1996) *Comics, comix and graphic novels. A history of comic art*. London & New York, NY: Phaidon Press.
- Sabin, Roger (1993) *Adult comics: An introduction*. New York & London: Routledge.
- Saklofske, Jon 2008. 'Tales Worked in Blood and Bone': Words and Images as Scalpel and Suture in Graphic Narratives, *ImageText* 4:1. http://image-text.english.ufl.edu/archives/v4_1/saklofske. (Luettu 10.4.2019.)
- Starre, Alexander (2011) The materiality of books and TV: *House of Leaves* and *The Sopranos* in a world of formless content and media competition. Teoksessa Werner Wolf (toim.) *The metareferential turn in contemporary arts and media*. Amsterdam & New York: Rodopi, 195–215.
- Tinker, Emma (2007) Manuscript in print: The materiality of alternative comics. *Literature Compass* 4:4, 1169–1182.
- Thoss, Jeff (2015) From Penny Dreadful to Graphic Novel: Alan Moore and Kevin O’Neill’s Genealogy of Comics in *The League of Extraordinary Gentlemen*. *Belphegor: Littératures populaires et culture médiatique* 13:1. <http://journals.openedition.org/belphegor/624>. (Luettu 10.4.2019.)
- Wolf, Werner (2009) Metareference across media. The concept, its transmedial potentials and problems. Main forms and functions. Teoksessa

sa Werner Wolf (toim.) *Metareference across media: Theory and case studies*. Amsterdam & New York: Rodopi, 1–85.

Wolk, Douglas (2007) *Reading comics: How graphic novels work and what they mean*. Boston, MA: Da Capo Press.

Wright, Bradford W. (2001) *Comic book nation: The transformation of youth culture in America*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.