

**INTERTEKSTUAALISUUS HUUMORIN ELEMENTTINÄ**  
***FINGERPORI-SARJAKUVASSA***

Pro gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopisto 2012  
Mikko Hakala  
Suomen kieli



avainsanoja: intertekstuaalisuus, interdiskursiivisuus, Fingerpori, sarjakuvastrippi, huumori, parodia.

## INTERTEKSTUAALISUUS HUUMORIN ELEMENTTINÄ *FINGERPORI-SARJAKUVASSA*

Suomenkielistä sarjakuvaa on tutkittu varsin vähän, vaikka suomalainen sarjakuva elää kukoistuskauttaan. Etenkin sarjakuvan intertekstuaalisuus on jäänyt tekstintutkimuksessa vähäiseksi. Intertekstuaalisuus – tekstienvälisyys – on tekstien tehokeino. Tekstit ovat ymmärrettävissä vain suhteessa muihin teksteihin. Parodiasarjakuvassa – kuten *Fingerpori* – intertekstuaalisuus on välttämätön ilmiö: kohdetta on mahdoton parodioida käsittelemättä itse kohdetta. *Fingerporissa* huumori rakentuu usein sen varaan, että lukija kykenee tunnistamaan sarjakuvasta tekstiosuuksia, henkilöitä tai muita ilmiöitä, jotka on lainattu muista yhteyksistä, esimerkiksi historiallisista tapahtumista tai muista sarjakuvista. Jotta tämä tunnistus olisi mahdollinen, kirjoittajalla ja lukijalla on oltava tarpeeksi yhteistä kulttuurista tietoa.

Ensimmäisen tutkimuskysymykseni avulla tutkin, millaisia huumoria toteuttavia intertekstuaalisuuden keinoja *Fingerporista* löytyy. Tuoko sarjakuvan luoja Pertti Jarla viittaukset esiin tekstin vai kuvan keinoin, ja ovatko viittaukset suoria vai epäsuoria? Toinen tutkimuskysymykseni etsii vastausta siihen, mitkä ovat *Fingerporin* viittausten kohteita.

Juha Herkmanin väitöskirja *Sarjakuvan kieli ja mieli* (1998) toimii tutkielmani teoreettisena pohjana. Herkman on tutkinut sarjakuvia ja muun muassa niiden intertekstuaalisuutta. Herkmanin väitöskirjan mallien pohjalta olen rakentanut oman luokittelumallini intertekstuaalisten viittausten käsittelyyn. Avoin intertekstuaalisuus yhdistää tekstejä näkyvällä, eksplisiittisellä tasolla, ja interdiskursiivisuus – tyylillinen intertekstuaalisuus – tyylin ja tekstilajien tasolla. Intertekstuaalisuuden lisäksi *konteksti* on olennainen käsite sarjakuvastrippin huumoria tutkittaessa: konteksti antaa vitsille sille tarkoitetun merkityksen, vaikka ilmauksen alkuperäinen merkitys olisi jokin aivan toinen.

Aineistonani olen käyttänyt kolmea *Fingerpori*-albumia: *Fingerpori* (2008), *Fingerpori 2* (2009) ja *Fingerpori III* (2010). Nämä kolme albumia sisältävät noin 450 strippiä, joten määrä on ollut riittävä tuomaan esiin intertekstuaalisten ainesten kirjon. Olen luokitellut intertekstuaaliset piirteet viittauskohteiden mukaan ja selvittänyt, onko viittaukset toteutettu tekstin avulla, kuvan avulla vai näiden yhteistyönä. Lisäksi olen erotellut suorat viittaukset epäsuorista ja selittänyt, miten sarjakuvastrippin huumori on riippuvainen intertekstuaalisista viittauksista.

*Fingerporissa* esiintyvät intertekstuaaliset viittaukset ovat hämmästyttävän monipuolisia ja viittauskohteet vaihtelevat suuresti. Vaikka ensinäkemältä *Fingerporin* huumorin päällimmäisenä aineksena on kielellinen monimerkityksisyys, on intertekstuaalisuudella yhtä iso rooli vitsien rakentajana. Ainakin *Fingerporin* perusteella intertekstuaalisuus on parodiasarjakuvan keskeinen tekijä, ja ilman intertekstuaalisuutta sarjakuvan huumori olisi huomattavasti yksipuolisempaa.



# SISÄLLYS

1 JOHDANTO	7
1.1 Tutkimusasettelu ja -kysymykset	7
1.2 Aikaisempia tutkimuksia	9
1.3 Aineisto ja <i>Fingerpori</i>	10
2 SARJAKUVA	12
2.1 Sarjakuva esittämisen muotona	12
2.2 Teksti	17
2.3 Kuva	18
2.4 Sarjakuvan kieli	20
2.5 Huumori	24
2.6 Sarjakuvan tulkinta	27
3 INTERTEKSTUAALISUUS	31
3.1 Määrittelyä	31
3.2 Avoin intertekstuaalisuus	36
3.3 Interdiskursiivisuus	39
3.4 Sarjakuvan intertekstuaalisuus	41
3.5 Tämän tutkimuksen rajauksia	43
4 ANALYYSI	46
4.1 Johdanto	46
4.2 Henkilöt	47
4.3 Tuotemerkit ja logot	54
4.4 Sanonnat	59
4.5 Instituutiot	66
4.6 Tapahtumat, paikat ja aikakaudet	70

4.7 Kulttuuri	74
4.7.1 Mustanaamio lentokoneessa	85
4.7.2 Taulupaneelit	87
4.8 Tyyli	89
4.9 Muut	92
5 PÄÄTÄNTÖ	96
LÄHTEET	99
LIITE 1	103
LIITE 2	111

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Tutkimusasettelu ja -kysymykset

Sarjakuva on varmasti meille kaikille tuttu kirjallisen esittämisen muoto. Lähes jokaisella on lapsuudessaan ollut jokin ”lempisarjis”, jota on luettu yksin, kavereiden kanssa tai vanhempien seurassa. Sarjakuva on ollut monelle arkielämään kiinteästi kuuluva osa. Sarjakuvat ovat toimineet viihdykkeenä ja ajankuluna. Sarjakuvien hyödyllisyydestä viestii esimerkiksi se, että monet suomalaiset kertovat oppineensa lukemaan *Aku Ankan* avulla (Elisa Rimaila 2011).

Sarjakuva juhli satavuotista taivaltaan 1996, ja vuonna 2011 vietettiin suomalaisen sarjakuvan epävirallista 100-vuotisjuhlaa. Pitkän historiansa aikana sarjakuvan status on Suomessa pikkuhiljaa parantunut, ja sarjakuva on saavuttanut oikeutetun asemansa yhtenä taiteenlajina muiden kirjallisuudenlajien ohessa. Jokapäiväisyydestään huolimatta sarjakuva on yhä pitkälti liitetty populaarikulttuuriin, mikä onkin antanut taiteenlajille negatiivisen leiman painotuotteena ja kirjallisuudenlajina. Toisin sanoen sarjakuva on jo aikoinaan leimattu massa- ja lastenkulttuuriksi ja sarjakuva on koettu television tavoin jopa lapselliseksi mediaksi (Juha Herkman 1998: 10–11). Lisäksi vanhempia sarjakuvanlukijoita ja sarjakuvaharrastusta yleensäkin saatetaan pitää lapsellisina.

Sarjakuvaa ei saisi ainakaan suosionsa perusteella ylenkatsoa, sillä Pertti Jarlan neljäs *Fingerpori*-albumi oli Mitä Suomi lukee -listalla kotimaisen kaunokirjallisuuden ostetuin tuote helmikuussa 2011. *Fingerpori* jätti taakseen muun muassa Sofi Oksasen maailmallakin tunnetuksi tulleen Finlandia-palkitun romaanin *Puhdistus*. (Soila Saroniemi 2011.) *Fingerpori*-sarja ilmestyy kaiken kaikkiaan yli 30 lehdessä, ja albumeja on myyty kolmessa vuodessa lähes 200 000. Myyntimäärä tekee Jarlasta yhden kaikkien aikojen menestyneimmistä sarjakuvantekijöistä Suomessa (Jouni Kemppainen 2011: 30). *Fingerporin* suosio näkyy myös kauppojen hyllyillä: oheistuotteita on kahvimukeista kalentereihin ja paidoista jopa omaan olueen. Sarjakuva elää muutoinkin kukoistuskauttaan, joka alkoi vuosituhaten vaihteen tienoilla. Muun muassa *Aku Ankoista* on tehty erityisiä murre- ja slangiversioita ja elokuvan puolella eritoten supersankarisarjakuvista on kuvattu useita filmatisointeja. Kaiken lisäksi nykyään on vaikea löytää sellaista lehteä – tai verkkolehteä –, jonka sivuja ei koristaisi ainakin yksi sarjakuva.

Perehdyn tutkimuksessani *Fingerporin* intertekstuaalisuuteen huumorin keinona. Termi

*intertekstuaalisuus* – tekstienvälisyys – tarkoittaa nimensä mukaisesti tekstien välisiä kytköksiä. Tutkin siis *Fingerpori*-sarjakuvasta aineksia, joilla viitataan henkilöihin, aikakausiin ja tapahtumiin sekä muihin tunnettuihin kulttuurisiin ilmiöihin. Kaikki ainekset voivat olla todellisia tai fiktiivisiä. Jotta tehtävä ei olisi täysin toivoton ja turhan laaja, rajaan tutkimukseeni mukaan ainoastaan sellaiset viittaukset, jotka toimivat stripeissä huumorin elementteinä.

*Fingerporin* huumori syntyy pääosin kahdesta aineksesta: Ensimmäkin Jarlan stripeissä on runsaasti sekä kuvallisia että tekstillisiä viittauksia muihin kulttuurisiin ilmiöihin sarjakuvista ja kirjallisuudesta aina historiallisiin henkilöihin ja tapahtumiin asti. Tällaisten viittausten huomaaminen antaa lukijalle löytämisen nautintoa, ja erilaiset viittaukset karrikoituine hahmoineen tekevät osaltaan *Fingerporista* nimenomaan huumorisarjakuvan. Toiseksi *Fingerporin* huumori rakentuu pitkälti sen varaan, että sen stripeissä on valtava määrä erilaisia kielellisen monitulkintaisuuden muotoja. Epäkonventionaalisessa käyttöympäristössään olevat sananmuodot aiheuttavat erikoisia ilmauksia, jotka *Fingerporissa* ovat lisäksi usein alatyylisiä.

Tutkimukseni tavoite on löytää ja tulkita *Fingerporista* ne intertekstuaaliset viittaukset, joille sarjakuvan huumori rakentuu, ja osoittaa, miten tavallinen ja toisaalta välttämätön ilmiö intertekstuaalisuus parodiasarjakuvassa on. Tavoitteeseen pääsemiseksi olen muotoillut tutkimuskysymyksiksi seuraavat:

1. Millaisilla intertekstuaalisuuden keinoilla *Fingerpori* toteuttaa huumorinsa?
2. Mihin asioihin ja ilmiöihin *Fingerporissa* viitataan?

Näiden kysymysten avulla etsin *Fingerpori*-stripeistä intentionaalisia viittauksia, joille on löydettävissä motiivi stripin rakenteen ja tekstin avulla. Motiivina toimii pääosin strippiin sisältyvä huumori, joka usein rakentuu nimenomaan intertekstuaalisten viittausten varaan. Usein koko stripin huumori perustuu siihen, että lukijan on kyettävä tunnistamaan oman yleistietonsa pohjalta reaali maailman ilmiöitä stripissä olevan tekstin, kuvan tai hahmojen piirteiden perusteella. Lukijan on siis kyettävä tunnistamaan sarjakuvasta lukuisia viittauksia, jotta stripin idea voisi tulla ymmärretyksi. Kuten Mikko Lehtonen (2004: 29) toteaa, on sarjakuvan tekijällä eli ”lähettäjällä” ja lukijalla eli ”vastaanottajalla” oltava yhteistä tietoa, joiden avulla he voivat ymmärtää toisiaan. Pekka Tammen (1991: 92) sanoin puolestaan tekstien välisten suhteiden havaitseminen asettaa lukijalle monenlaisia vaatimuksia. Yksi



näistä vaatimuksista on yhteinen kulttuurinen tietoisuus; neuvostoliittolaisen runoilijan Osip Mandelstamin (1891–1936) tiedetään sanoneen: ”Jos haluatte lukea minua, teidän on opittava minun kulttuurini.” (emt.). Samaten *Fingerporin* tulkitsijan pitäisi tuntea Pertti Jarla – tai hänen kulttuurinsa – ymmärtääkseen hänen stripeissään olevat vitsit; mikä Jarlasta on hauskaa ja mitä asioita hän parodioi. Koska en tunne Pertti Jarlaa tai hänen huumorintajuaan, täytyy tutkimukseni lähtökohtana olla sellaiset viittaukset, jotka ovat kiistatta osoitettavissa intentionaalisiksi.

## 1.2 Aikaisempia tutkimuksia

Vaikka sarjakuva on kerrontamuotona jo satoja vuosia vanha ja sarjakuvia löytyy nykyään joka makuun, on sarjakuvatutkimus eritoten Suomessa vielä vähäistä. Etenkin suomalaisen sanomalehtistripin intertekstuaalisuutta on tutkittu toistaiseksi varsin vähän. Pekka A. Mannisen *Vastarinnan välineistö – Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä* vuodelta 1995 on ensimmäinen suomalaisesta sarjakuvasta tehty väitöskirja. Sarjakuvan kasvava leviäminen ja kehitys on kuitenkin pikkuhiljaa nostattanut tarvetta sarjakuvakirjallisuuden tutkimukselle. Manninenkin (1995: 9) toteaa väitöskirjassaan, että sarjakuvan tutkiminen nimenomaan omana ilmaisumuotonaan on ollut vähäistä, ja sekin vähäinen teoreettinen pohdiskelu on kummunnut lähinnä sarjakuvien tekijöiden omista piireistä.

Sarjakuva on vähäisestä tutkimuksesta huolimatta – tai ehkä juuri siitä syystä – erinomainen tutkimuskohde. Sarjakuvan tutkimista puoltavat Herkmanin (1998) mukaankin useat seikat. Ensiksi sarjakuvan suuri suosio tekee siitä lähes mahdottoman sivuuttaa tieteellisessä tutkimuksessa. Vaikka sarjakuvaan on liitetty lapsellisuutta ja muita negatiivisia arvoja, sarjakuva on silti kaikkien tuntema ja useimpien lukema kirjallisuudentuote. Toiseksi sarjakuva on suhteellisen uusi tutkimusalue, joten siinä riittää työsarkaa useallekin tutkijalle, ja niin monikulttuurinen ilmiö, että tutkimuskenttä ei rajaudu vain yhteen lähestymistapaan. Kenties tärkein tekijä on kuitenkin se, että sarjakuva on oman aikakautensa peili, joka sisältää kulttuurin viimeisimmät tuulahdukset, koska sarjakuvat reagoivat nopeasti ajan muutoksiin. (Herkman 1998: 11–13.)

Suomessa sarjakuvatutkimus löi itsensä läpi akateemisissa piireissä viimein 1990-luvulla, ja sen jälkeen aiheesta onkin ilmestynyt useita väitöskirjoja ja pro gradu -tutkielmia. Mannisen jälkeen sarjakuvaa on tutkinut muun muassa Juha Herkman väitöskirjassaan *Sarjakuvan kieli ja mieli* (1998). Sittemmin sarjakuvasta on tullut suosikkiaihe myös monelle

maisteriopiskelijalle. Keväällä 2010 valmistui Anne Vileniukselta pro gradu -tutkielma *Minä sulle homonyymit näytän. Kielellinen leikittely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa*, joka perehtyi *Fingerporin* huumorille tyypilliseen kielen monitulkintaisuuteen. Vuotta aiemmin oli Essi Lähteenmäeltä ilmestynyt pro gradu -tutkielma, joka käsitteli intertekstuaalisuutta Mikko Lehtosen kolumneissa. Sarjakuvissa ilmenevää intertekstuaalisuutta on puolestaan tutkinut Ranja Ritvanen gradussaan *Kielellä leikittely sarjakuvassa Viivi ja Wagner*. Ritvanen keskittyy tutkimuksessaan pääosin kielellisiin seikkoihin, mutta käsittelee lyhyesti myös intertekstuaalisuutta. Oma tutkimukseni perehtyy intertekstuaalisiin kytkentöihin Pertti Jarlan *Fingerpori*-sarjakuvassa.

Herkmanin *Sarjakuvan kieli ja mieli* toimii tutkimukseni eräänlaisena pääohjenuorana. Olen rakentanut analyysin jaottelun hänen väitöskirjansa pohjalta. Samaten intertekstuaalisten piirteiden tulkinta nojautuu vahvasti Herkmanin tutkimukseen. Intertekstuaalisuuden määrittelyyn olen käyttänyt useita lähteitä, joista valtaosa on peräisin kirjallisuudentutkimuksesta. Tämä siksi, ettei sarjakuvalla genrenä ole vielä olemassa vankkaa tutkimuspohjaa nimenomaan kielitieteelliseltä saralta.

### 1.3 Aineisto ja *Fingerpori*

Aineistonkeruussa käytin hyväkseni kandidaatintyötäni, johon olin valinnut kaksi ensimmäistä *Fingerpori*-albumia: *Fingerpori* (2008), *Fingerpori 2* (2009). Pro gradu -tutkielmaani varten halusin hieman laajentaa aineistoa, joten otin mukaan vielä kolmannen albumin: *Fingerpori III* (2010). Lähes viisisataa strippiä antaa riittävän otoksen *Fingerporista* tutkimistani ilmiöistä. Kolmesta albumista koostuva aineistoni sisältää kaikkiaan 493 strippiä. *Fingerpori*-albumissa on 156, *Fingerpori 2:ssa* 157 ja *Fingerpori III:ssa* 180 strippiä. Stripit sisältävät 1–4 ruutua.

*Fingerpori* on sarjakuvapiirtäjä Pertti Jarlan piirtämä strippisarjakuva (lyhyt sarjakuva, yleensä n. 2–4 kuvaa), joka alkoi ilmestyä *Helsingin Sanomissa* vuonna 2007 ja myöhemmin lukuisissa muissakin suomalaisissa sanomalehdissä (Kemppainen 2011: 31). Sen edeltäjä oli *Karl-Barks-Stadt*, joka ilmestyi aluksi *Ilta-Sanomissa* vuonna 2006. Sarjakuvan miljöönä on kuvitteellinen suomalainen pikkukaupunki Fingerpori (ent. Karl-Barks-Stadt), jossa asuu arviolta 3 600 asukasta (Jarla 2008: 3). Päähenkilöiden (tutkija Heimo Vesa ja hänen vaimonsa, lentoemäntä Irma Kääriäinen) lisäksi kaupungissa asustaa monia mielenkiintoisia muista fiktiivisistä teoksista lainattuja hahmoja, kuten Mustanaamio ja Hämähäkkimies.

Fingerporissa esiintyy myös oikeita historiallisia henkilöitä, esimerkiksi Adolf Hitler, C. G. E. Mannerheim sekä Jeesus Kristus. Sarjakuvan stripit eivät pääosin ole juoneltaan toisiinsa sidottuja, vaan jokainen strippi sisältää oman lyhyen tarinansa. Tästä syystä *Fingerpori* sopii erinomaisesti sanomalehtiin, joissa julkaistaan yleensä yksi strippi yhdessä numerossa.

#### **4.5. julkaistu Fingerpori poistettiin, koska kävi ilmi, että sen sisältö loukkasi poikkeuksellisen monia lukijoita.**

Kuva 1: Sensuroitu strippi.

Jo Jarlan sarjakuvan alkuperäinen nimi sisältää intertekstuaalisia viittauksia sekä historiaan että kuuluisaan sarjakuvapiirtäjään: Nimestä löytyy yhdysvaltalainen sarjakuvataiteilija Carl Barks (1901–2000), joka tuli tunnetuksi etenkin *Aku Ankan* piirtäjänä ja käsikirjoittajana. Jarlan nimen *K*-kirjaimisesta asusta (Karl-Barks-Stadt) huolimatta viittaus on selvä ja kenties kunnianosoitus sarjakuvan mestarille. Toisekseen Saksassa sijaitseva Chemnitzin kaupunki oli vuosina 1953–1990 nimeltään Karl-Marx-Stadt saksalaisen filosofin ja yhteiskuntakriitikko Karl Marxin mukaan (Tietojätti 2004). Sarjakuvan nykyisestä nimestä puolestaan löytyy lounaisrannikon kaupunki, Pori, ja koko nimi on kenties ”suomennos” ruotsin kielen sanasta *fingerborg*, joka tarkoittaa sormustinta.

*Fingerporin* huumori jakaa lukijat varsin selvästi kahtia: sarjakuvaa pidetään joko nerokkaana ja hauskana tai sitten typeränä ja lapsellisena. Ainakin sarjakuva herättää mielipiteitä ja keskustelua, kuten ilmenee kuvasta 1: *Helsingin Sanomat* veti 4. toukokuuta 2010 nettisivuillaan julkaistun stripin pois lukuisten valitusten takia. Stripissä sotilas on sekatavarakaupassa Berliinissä ostamassa ”vapaan juutalaisen saippuaa” vuonna 1943. Stripin kohtalo viestii siitä, että vaikka moni ei olisikaan varta vasten lukenut kyseistä strippiä, *Fingerporin* lukijakunta on laaja ja sarjakuvan huumori kolkuttelee usein epäsovinnaisuuden ovia.

## 2 SARJAKUVA

### 2.1 Sarjakuva esittämisen muotona

Sarjakuva on esittämisen tapana vanhaa perua, eikä sille ole määriteltävissä selvää alkua tai alkupaikkaa. Sarjakuvan synnyn ajoittaminen puolestaan vaatisi tarkkaa sarjakuvan määritelmää, eikä sellaistaakaan ole pystytty tyhjentävästi esittämään nykyisen sarjakuvan yli satavuotisen historian aikana. Tästä paradoksaalisesta lähtökohdasta huolimatta sarjakuva-alan asiantuntijat määrittävät nykytyyppisen sarjakuvan syntymävuodeksi vuoden 1896, jolloin Yhdysvalloissa pilapiirroksiin tuli selkeästi sarjakuvallisia piirteitä (Kalervo Pulkkinen 1996: 149). Eräänlaisen populaarikulttuurituotoksen statuksesta huolimatta strippisarjakuvalla on Suomessakin pitkät ja vahvat juuret (Pulkkinen 1999: 32). Kemppaisen (2011: 27) mukaan suomalaisen sarjakuvan syntymävuotena pidetään vuotta 1911, jolloin ilmestyi ensimmäinen suomalainen sarjakuvakirja: Ilmari Vainion piirtämä *Professori Itikaisen tutkimusretki*. Vainion sarjakuvan julkaisupäivää 21.11.1911 vietetään epävirallisesti suomalaisen sarjakuvan juhlapäivänä.

Sarjakuva on oma tekstilajinsa ja sillä on omat erityispiirteensä. Kalervo Pulkkinen (1996: 149) kuvaa sarjakuvan olevan yleensä useamman kuin yhden kuvan muodostama kertova kuvasarja, joka välittää sisältönsä lähinnä tai pelkästään kuvan voimin. Sarjakuva ei ole puhdasta kuvataidetta tai kirjallisuutta, vaan kuvan käyttämistä hetkellisen tilanteen kuvaamiseen voisi verrata elokuvan tapaan kertoa tarinaa (Pulkkinen 1996: 149).

Yhden varhaisimmista sarjakuvan määritelmistä esitti englantilainen sarjakuvapiirtäjä Coulton Waugh vuonna 1947 kirjassaan *The Comics*. Herkmanin (1998: 21) mukaan Waughin määrittelemät sarjakuvan kolme keskeistä piirrettä ovat

1. kertomus, joka on kerrottu kuvasarjan avulla
2. pysyvä hahmogalleria
3. kuvan yhteyteen kytketty dialogi tai muu teksti.

Piirteistä ensimmäinen tiivistää sarjakuvan perimmäisen olemuksen, mutta kaksi seuraavaa eivät ole kovin sitovia. Sarjakuvassa pitää olla kuvia liitettyinä toisiinsa, jotta ne muodostaisivat kuvasarjan. Kuvasarjan avulla sarjakuvassa kerrotaan kertomus. Sen sijaan pysyvä hahmogalleria ei ole välttämätön sarjakuvan ominaisuus. Vaikka useimmissa sarjakuvissa onkin kiinteä vakiohahmojen joukko, saattaa hahmoissa silti olla vaihtuvuutta.

Vaihtumaton hahmogalleria on ollut tyypillistä sanomalehtisarjakuvalla, joka on ollut yleisin sarjakuvamuoto Waughin *The Comics* -kirjan ilmestymisen aikaan 1940-luvulla (Herkman 1998: 21). Myöskään kolmas Waughin esittämä piirre ei ole välttämätön. On olemassa monia sarjakuvia, jotka ovat täysin tekstittömiä. Toisaalta sarjakuvissa voi olla tekstiä esimerkiksi kerrontana, efekteinä ja erilaisina detaljiteksteinä, mutta niistä puuttuu dialogi. Olennaisin piirre sarjakuvan määrittelyssä vaikuttaisi olevan nimenomaan kerronnallisuus. Juuri kerronnallisuus erottaa sarjakuvat omaksi lajikseen muusta karikatyyrikuvien perinteestä, kuten pilakuvista (Herkman 1998: 22).

Waugh pyrki antamaan sarjakuvalla yleisen määritelmän ja erottamaan sarjakuvan ilmaisumuotona muista kirjallisuudenlajeista. Karikatyyrejä tutkinut Randall P. Harrison (1981: 18) puolestaan luokittelee sarjakuvan julkaisumuodoiksi kolme erilaista kertovaa kuvasarjaa:

1. sarjakuvastrippi
2. sarjakuvalehti
3. sarjakuvanovelli.

Näistä Harrisonin mainitsemista sarjakuvan julkaisumuodoista kaikki ovat kuvasarjan avulla tarinan kertovia sarjakuvia. Ero on lähinnä julkaisuiden pituudessa. Muutamasta ruudusta koostuva *sarjakuvastrippi* on vakiinnuttanut paikkansa useiden sanomalehtien sivuilla. Sanomalehtisarjakuva on klassisen sarjakuvan ensimmäinen perusmuoto (Pulkinen 1999: 3). Sarjakuvastripille tyypillisiä piirteitä ovat sen jatkumattomuus toisiin strippeihin (joskus stripit voivat olla lehden numerosta toiseen jatkuvia tarinoita) ja huumori. Suomessa suosittuja strippisarjakuvia ovat esimerkiksi Jussi ”Juba” Tuomolan *Viivi ja Wagner* sekä ensimmäisen kerran vuonna 1978 ilmestynyt Jim Davisin *Karvinen*. *Sarjakuvalehti* puolestaan on pienilevikkinen painotuote, joka julkaistaan omana lehtenään tavallisesti kerran viikossa tai kuukausittain, esimerkiksi viikoittain ilmestyvä *Aku Ankka*. Sarjakuvalehti sisältää useita lyhyitä tarinoita tai numerosta toiseen kulkevia jatkuvajuonisia tarinoita. Kolmas ryhmä on *sarjakuvanovelli*, joka on sarjakuvalehden juttuja laajempi itsenäinen kokonaisuus. Harrisonin luokitteluun voisi lisätä neljäntenä *sarjakuvaromaanin*, joka Pulkkisen (1996: 149) mukaan on pitkä, yhtenäinen, kokonaisen kirjan tai albumin mittaiseksi tehty sarjakuvateos.

Sarjakuva esittää tapahtumat liikkumattomien kuvien sarjana. Vaikka liikettä ei näy, hahmojen siirtyminen paikasta toiseen ruutujen välillä luo illuusion liikkeestä. Sarjakuvissa on lisäksi ”ääniraita”, joka mahdollistaa ääniefektien käytön ja elävöittää sarjakuvan

kerrontaa. Erilaisilla efekteillä, onomatopoeettisilla sanoilla (ääntä muistuttava tai jäljittelevä sana tai sanonta, esimerkiksi *kukkokiekuu* ja *loiskis*), viivoilla ja piirroksilla voidaan sarjakuvissa ilmaista monenlaisia asioita hahmojen mielenliikkeistä aina kirosanoihin ja ”oikeisiin” ääniin. Sarjakuvan maailmaan tällaiset efektit kuuluvat olennaisena osana, sillä painotuote ei voi välittää ääntä.

Rajaaminen on sarjakuvalla ominainen kerrontaa ohjaava asia. Rajauksen merkitystä ei pidä vähätellä, koska rajauksella kuvalliseen kerrontaan valitaan se, mikä näytetään lukijalle, ja toisaalta se, mikä jätetään kuvan ulkopuolelle lukijan mielikuvituksen täydennettäväksi (Herkman 1998: 27). Piirtäjä valitsee kuvan rajaamisella esitettäväksi yhden näkymän, joka on osa suurempaa kokonaisuutta. Altti Kuusamon (1986: 61) mukaan kuvan rajaaminen ja tarinaksi valittu fragmentti edustavat osaa kokonaisuuden puolesta, metonymiaa. Kuvassa 2 on osa ahvenanmaalaisen laivayhtiö Viking Linen mainoksesta, jossa on käytetty metonymiaa. Alku ja loppu yhtiön nimestä jäävät kuvan ulkopuolelle, mutta katsoja tunnistaa yhtiön pelkästä nimen osasta (VIKI)NG LI(NE). Pieni osa nimestä edustaa koko nimeä. Kuvattomassa kirjallisuudessa rajausta ei ole, joten lukija voi itse muodostaa tarinan tapahtumapaikoista, hahmoista ja tilanteista sellaisia kuin haluaa. Sen sijaan sarjakuvissa rajausta ja kuvakoon muuttelua käytetään kerronnan rytmittämiseen, korostamiseen ja tunnelman luomiseen.



Kuva 2: Viking Line.

Myös kuvakoko ja kuvakulma ovat merkittäviä tekijöitä sarjakuvakerronnassa. Sarjakuvapiirtäjät Keijo Ahlqvist ja Ari Kutila (1989: 50) ovat eritelleet sarjakuvista kuusi erilaista kuvakokoa, jotka heijastavat sarjakuvassa kuvatun maailman ja sarjakuvan lukijan välistä etäisyyttä. Käsite *kuvakoko* ei siis viittaa ruudun kokoon. *Laaja yleiskuva* esittää näkymän ikään kuin lukija katsoisi sitä kaukaa. Tämä luo kuvaan rauhallisuudentunnetta. Laajaa yleiskuvaa nimitetään joskus myös *kaukokuvaksi*. *Yleiskuva* kuvaa tapahtuman hieman lähempää ja tarkempaa kuin laaja yleiskuva. Yleiskuvaan on yleensä rajattu päähenkilö(itä) ja tapahtumapaikka. Kenties yleisin kuvakoko sarjakuvissa on kuitenkin *kokokuva*, jonka tehtävänä on esittää sarjakuvan päähenkilö tai muita henkilöitä. *Puolikuva* hahmo

esitetään usein puoliksi rajattuna niin, että hahmosta näkyy vain ylävartalo lantiosta tai polvista ylöspäin. Puolikuva on jo melko intensiivinen, ja siinä alkavat näkyä hahmojen ilmeet. Kokokuvassa ja puolikuvassakaan ei välttämättä vielä ole tarkkoja yksityiskohtia, jotka alkavat näkyä vasta, kun kuva muuttuu *lähikuvaksi*. Lähikuvassa hahmojen ilmeitä ja tunnetiloja on jo mahdollista esittää yksityiskohtaisesti. (Ahlqvist–Kutilla 1989: 50.) Pikkutarkkaa yksityiskohtien esittämistä varten käytetään kuitenkin *erikoislähikuvaa*, jolla voidaan kuvata erittäin tarkkoja piirteitä esimerkiksi hahmojen hygieniasta tai pienistä esineistä, kuten yhdysvaltalaisessa animaatio sarjassa *The Ren & Stimpy Show*. Normaalisti kuvakoot limittyvät sarjakuvissa, koska ruuduissa esiintyy usein monia hahmoja, joista toiset ovat perspektiivisesti lähempänä lukijaa kuin toiset.

Kuvakulman valinta tuo sarjakuvaan vaihtelua ja yhden tehokeinon lisää. Kuvakulmalla viitataan yleensä siihen horisontaaliseen tasoon, josta lukija katsoo kuvan maailmaa. Tavallisimmat perspektiivit ovat niin sanotut *sammakko-*, *lintu-* ja *normaaliperspektiivi*. (Herkman 1998: 29.) Sammakkoperspektiivi esittää tilanteen alhaaltapäin, aivan kuin katsoja olisi sammakon tavoin lähellä maanpintaa katsomassa tapahtumia alhaalta ylöspäin. Sammakkoperspektiivi herättää lukijassa pienuuden, voimattomuuden ja uhkan tunnetta. Lintuperspektiivi toimii sammakkoperspektiivin vastakohtana kuvaten tilanteen yli tai ohi lentävän linnun näkövinkkelistä. Tämä synnyttää vaikutelman hallitsemisesta ja turvallisuudesta, koska lukija voi samastua perspektiivin tuottamaan valta-asemaan. Normaaliperspektiivissä katsoja seuraa tilannetta ikään kuin samalta horisontaaliselta tasolta, mikä tasoittaa sarjakuvan tunnelmaa arkipäiväisemmäksi ja tavalliseksi. (Ahlqvist–Kutilla 1989: 45.) Normaaliperspektiivi on sarjakuvissa eniten käytetty kuvakulma, ja etenkin strippisarjakuvissa se onkin lähes yksinomaan käytetty kuvakulma. Erikoisempia kuvakulmia käytetään lähinnä toiminnallisemmissa sarjakuvissa, joissa halutaan korostaa tilanteiden vaarallisuutta ja vauhdintuntua. Sanomalehtien strippisarjakuvissa hahmot ovat vahvasti pelkistettyjä ja itse tarina (vitsi) pohjautuu usein sanailuun, kuvaan tai sanan ja kuvan yhteispeliin, jolloin tarvetta erikoisille kuvakulmille ei juuri ole.

Yksi sarjakuvan osasista on ruutu. Ruudussa esitetään tarinasta katkelma vangittuna yhteen kuvaan, toisin sanoen ruutu rajaa tapahtuman (Ahlqvist–Kutilla 1989: 51). Ruutu on tavallisesti viivalla rajattu suorakulmio, mutta sen muoto voi vaihdella vapaasti palstatilan niin salliessa. Myös ruutujen sijoittelu voi olla varsin vapaata, ja sijoittelulla saatetaan hakea erikoisia näkö- ja kuvakulmia. Varsinkin muiden ruutujen väliin jäävä ruutu voi olla kokonaan rajaamaton. (Pulkkinen 1996: 148.) Rajaamaton ruutu toimii yhtenä tehokeinona kiinnittämällä lukijan huomion ja rikkoen sarjakuvan rytmiiä ja asetelua. Usein rajaamaton

ruutu myös kuvaa jonkin tärkeän tai erikoisen tapahtuman tarinasta. Ruutu ei ole valokuvan tavoin pysäytetty hetki, vaan ruutuun voi mahduttaa kokonaisen tapahtumasarjan. Silti ruutujen välillä ei välttämättä kulu aikaa, vaan ruudussa voidaan esittää sama hetki useasta eri kuvakulmasta samalta ajanhetkeltä. (Ahlqvist–Kutilla 1989: 50–51.)

Strippi on sarjakuvan ruuturivi. Yleisemmin stripillä tarkoitetaan kuitenkin päivittäin sanomalehdessä ilmestyvää yhden rivin mittaista sarjakuvaa. (Pulkkinen 1996: 149). Tavallisesti strippi sisältää 2–3 ruutua, mutta ruutuja voi olla useampiakin (*Fingerpori*-strippien ruutumäärä katso Taulukko 1). Humoristisen strippisarjakuvan perusruutumäärä on kolme, mutta ruutujen määrä voi kuitenkin vaihdella melkoisesti. Kuusamo (1986: 72) jaottelee 3-ruutuisen stripin seuraavasti: esittely – välike – lopputulos. Ensimmäinen ruutu toimii lyhyenä *esittelynä* stripin tapahtumiin. Siinä kuvataan ympäristö ja henkilöt. *Välike* toimii tapahtuman päänäyttämönä ja eräänlaisena siltana esittelystä lopputulokseen. *Lopputulos* sisältää ratkaisevan osan (eng. *punch line*, 'jutun huipentuma, kärki'), joka nivoo stripin tapahtumat yhdeksi eheäksi kokonaisuudeksi ja jonka kautta aiemmat ruudut ovat ymmärrettävissä. Stripin vitsi ikään kuin kiteytyy viimeiseen ruutuun, ja koko stripin idea jäisi kokonaan pois tai lukijalta ymmärtämättä, jos viimeinen ruutu poistettaisiin. Strippi voi olla myös yksiruutuinen, jolloin ruutu on yleensä koko sanomalehden palstan levyinen. Yksiruutuisissa stripeissä ei luonnollisesti ole selkeää esittely–välike–lopputulos-erottelua, vaan kaikki kolme esitetään samassa ruudussa samanaikaisesti.

Taulukko 1.

	1-ruutuiset (paneelit)	2-ruutuiset	3-ruutuiset	4-ruutuiset	yhteensä
Fingerpori	15	18	120	3	156
Fingerpori 2	22	16	115	4	157
Fingerpori III	24	30	122	4	180
yhteensä	61	64	357	11	493
	12,37 %	12,98 %	72,41 %	2,23 %	

Yksiruutuiset paneelit poikkeavat moniruutuisista siinä, että niissä voidaan esittää ainoastaan yksi hetki suuremmasta tapahtumasta. Yksiruutuinen sarjakuva lähestyy pilapiirroksia, vaikka toisaalta pilapiirrooksetkin voivat olla moniruutuisia (Kuusamo 1986: 70). Pilapiirrosten ruudut eivät silti useinkaan erottele ajallisia jatkumoa, vaan niissä



esitellään synkronisesti sama asia vaikkapa kahdesta eri näkökulmasta katsottuna. Erotuksena pilapiirroksista sarjakuvaan kuuluu ruutujen kronologisesti etenevä kerronta; seuraava ruutu esittelee tavallisesti edellisen ruudun jälkeisen tapahtumahetken, vaikka aikaa ruutujen välillä saattaa kulua paljonkin. Aina strippien kerronta ei kuitenkaan etene näin suoraviivaisesti, sillä joskus stripissä saatetaan myös palata ajassa taaksepäin ja kertoa jokin tarina menneisyydestä.

Sarjan ruutujen määrä ei suoranaisesti vaikuta kerronnan kulkuun, mutta ruutujen lisääntyessä kerronnan rytmi luonnollisesti muuttuu. Tapahtumien pilkkominen useisiin pienempiin ruutuihin kiihdyttää kerronnan tempoa. (Kuusamo 1986: 69–70.) Ruutujen kaventuessa kuvien rajaus muuttuu, ja henkilöt mahtuvat enää vain osittain ruutujen sisälle. Ahlqvist ja Kutila (1989: 51) toteavat, että ruudun kehys voi myös murtua siten, että hahmo tai esine tulee ikään kuin ruudusta ulos. Tavallisesti viimeinen kuva on edellisiä leveämpi, jotta loppukäänne tulisi selkeästi esille.

Vaikka strippisarjakuvan ilmaissukeinot ovat moninaiset, piirtäjän on sarjakuvissa pystyttävä pelkistämään hahmoja ja maisemia sekä luomaan selkeitä ja yksinkertaisia kuvia. Lukija puolestaan pystyy hahmottamaan melko pienistä viivanvedoista ja ääri viivoista suuria kokonaisuuksia, jolloin piirtäjän ei tarvitse kuvata metsän kaikkia lehtiä tai kivitalon seinän jokaista tiiltä. Etenkin humoristinen sarjakuva sallii – ja lähes vaatii – näkymien pelkistämistä ja karrikointia. (Ahlqvist–Kutila 1989: 37, 60.) Huumorisarjakuvissa karrikointi itse toimii jo omana vitsinä.

## 2.2 Teksti

Kielitieteellisessä tutkimuksessa tekstin määrittely on ollut varsin monialaista ja vaihtelevaa. Tekstistä voidaan puhua silloin, kun kyseessä on tavallinen kirjoitettu teksti, jota tämänkin gradu edustaa. Toisaalta teksti voi olla kirjoitettuna kauppalistaan tai postikorttiin. Myös puhuttu kieli voidaan nähdä tekstinä, onhan puhutulla kielellä oma kielioppikin.

Pirjo Hiidenmaa (2000: 165) kertoo tekstin määrittelyn olevan hankalaa, ja hän määrittelee tekstin materiaaliseksi kokonaisuudeksi, jolla on hahmo ja olomuoto. Teksti on sidoksissa paikkaan, aikaan, tilanteeseen ja henkilöihin. Toisin sanoen tekstin merkitys syntyy kontekstista. Hiidenmaa (2000: 165) jatkaa, että teksti voi olla kirjoitusta tai puhetta, vaikka tekstintutkimus on keskittynyt enemmän kirjoitetun kuin puhutun kielen tutkimiseen. Kielitieteessä termiä *teksti* käytetään nykyisin tarkoittamassa sekä kirjoitettua että puhuttua kieltä. Jotkut kielentutkijat erottavat kirjoitetun kielen puhutusta käyttämällä eri termejä

(Minna-Riitta Luukka 2000: 134). Tekstiajattelu voidaan tarvittaessa viedä niinkin pitkälle, että ajatuksetkin voivat olla tekstejä; niistä tosin on vaikea saada tietoa niiden tarkastelua varten (Hiidenmaa 2000: 165).

Tekstiä pidetään tavallisesti yksisuuntaisena ilmiönä, jonka joku vastaanottaa valmiilla merkityksillä ladattuna. Lehtonen (2004: 132) kuitenkin toteaa, ettei teksteissä ole valmiita merkityksiä, vaan niihin syntyvät merkitykset ovat tulosta tekstin ja lukijan välisestä kohtaamisesta ja neuvottelusta. Tekstien merkitys siis syntyy tekstin tuottajan ja sen vastaanottajan vuorovaikutuksessa, johon kumpikin osapuoli tuo mukanaan omat merkityksensä. Tämä näkemys selittää tekstien dialogista luonnetta ja ohjaa ajattelemaan tekstejä alati muuttuvina diskursiivisina kokonaisuuksina, joiden merkitys syntyy ja tarkentuu sitä mukaa kuin niiden lukeminen etenee.

Tekstillä voidaan katsoa olevan kaksi eri ulottuvuutta. Toisaalta teksti on olemassa fyysisenä materiaalina esiintyvänä merkkeinä, jotka koostuvat esimerkiksi paperilla painomusteesta tai tietokoneruudulla erivärisistä pikseleistä. Toisaalta teksti on myös semioottista materiaalia, joka voi ilmetä sanoina, väreinä tai kuvina. (Lehtonen 2004: 106.)

Sarjakuvissa teksteillä on omat tehtävänsä. Jotkin tekstit kertovat tarinaa (esimerkiksi puhekuplat) tai osallistuvat muulla tavoin tarinan kertomiseen (kerronta). Toiset taas värittävät sarjakuvan maisemaa nimeämällä yksityiskohtia. Tällaisina tekstipohjina voivat toimia esimerkiksi julisteet, kyltit, lehdet, hintalaput ja tuotenimet. Näitä yksityiskohtia nimeäviä tekstejä Pulkkinen (1981: 32) nimittää detaljiteksteiksi. Detaljiteksteillä on oma tärkeä tehtävänsä sarjakuvan maailman yksityiskohtien nimeämisessä, ja ne ovat usein olennaisia sarjakuvan vitsin kannalta.

## **2.3 Kuva**

Nykytietojen mukaan kuvan historia ulottuu kauemmaksi kuin tekstin historia. Etelä-Ranskasta löytyneet vanhemman kivikauden noin viisitoistatuhatta vuotta vanhat luolamaalaukset kertovat kuvien syntyneen jo kauan ennen kirjoitusmerkkejä. Kirjoitustaito puolestaan alkoi kehittyä kaupungistuvissa maanviljelykulttuureissa noin 5 000 vuotta ennen ajanlaskumme alkua (Risto Kunelius 2009: 32). Vaikka maalauksissa on kuvattu eläin- ja ihmisaiheita, esiintyy kuvien yhteydessä myös abstrakteja merkkejä ja symboleita. Nämä viivat, pistekuviot ja geometriset kuviot ovat voineet toimia numeroiden ja muiden tunnusmerkkien tavoin. Kuvien ja niiden ohessa esiintyvien symbolien tiiviistä yhteydestä

kertoo se, että jos symbolien merkitys saataisiin joskus selville, myös kuvien piirtäjän motiivit saattaisivat selkiytyä. (Kai Mikkonen 2005: 13.) Kuva on siis tekstin lailla semioottinen kokonaisuus, joka sisältää ja jolle katsoja ja lukija antavat merkityksiä.

”Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” on tunnettu lentävä lause. Siltä osin sanonta pitääkin paikkansa, että kuva voi hetkessä tarjota katsojalleen tulkittaviksi lukuisia merkityksillä ladattuja yksityiskohtia. Katsojan silmä muodostaa ensin kokonaiskuvan ja etenee sitten kohti pienempiä osasia, minkä jälkeen katsoja selvittää yksityiskohtia ja näkemiensä asioiden suhteita (Mikkonen 2005: 25). Näiden yksityiskohtien ja kuvan osasten suhteiden sanallinen kuvaaminen kestäisi tavattoman kauan, jos se olisi edes mahdollista, mutta kuva esittää ne silmänräpäyksessä.

Kuva ja sana esiintyvät vain harvoin ilman toisiaan. Sanomalehdissä kuvilla on kuvatekstit, elokuvissa on puhetta ja tekstitystä, ja internetlinkit yhdistävät kuvia sanoihin ja sanoja kuviin. Kuvaa ja sanaa yhdistävillä medioilla on lähes rajaton määrä keinoja käytettävinaan. (Mikkonen 2005: 13.)

Luonnollisten kielten pienimpiä rakennehiukkasia ovat morfeemit. Morfeemit ovat kielen pienimpiä merkityksen sisältäviä yksikköjä, joita ei voi jakaa edelleen. Morfeemeja yhdistämällä syntyy sanoja ja sanoista puolestaan muodostuu lauseita. Samalla tavalla kuva koostuu useista yksittäisistä palasista: viivoista syntyy muotoja, joista muotoutuu hahmoja. Silti kuvalle samanlaista pilkkomista ei voi tehdä, koska kuvan pienintä tunnistettavaa yksikköä ei voida määritellä (Kuusamo 1990: 53). Sanojen raaka-aineena toimivien kirjainten variaatio on rajattu, mutta kuvan muodostavia pisteitä tai viivoja ei voi luokitella sanan kaltaisiksi merkeiksi, koska ne voivat saada periaatteessa minkä muodon tahansa ja kuva voi sisältää lähes rajattoman määrän erilaisia merkkejä (Herkman 1998: 68–69).

Puhuttuja, kirjoitettuja ja visuaalisia tekstejä ei voida tutkia täsmälleen samoin metodein. Puhutun ja kirjoitetun kielen merkitsijän ja merkityn suhde on konventionaalinen eli sopimuksenvarainen. Kuvat puolestaan pystyvät merkitsemään jotakin jo pelkästään sen perusteella, että ne muistuttavat sitä, minkä merkkejä ne ovat. (Lehtonen 2004: 87.) Merkitsijä *pallo* ei kirjoitettuna kuvaa lainkaan matemaattista pyöreää kappaletta. On olemassa ainoastaan sopimus siitä, että sanalla *pallo* tarkoitetaan kolmiulotteista pyöreää esinettä. Kuva sen sijaan voi kuvata pallon yksinkertaisesti muistuttamalla palloa, vaikka kuvassa pallo on kaksiulotteinen merkitsijä ja merkittynä pallo on kolmiulotteinen kappale.

Luonnolliset kielet eroavat kuvista muillakin tavoilla. Ensinnäkin kuvat ovat *ikonisia* edellä esitetyn esimerkin mukaisesti eli ne muistuttavat jollakin tavalla kohdettaan. Ikoninen merkki edustaa kohdettaan muistuttamalla sitä tai omaamalla sen kanssa samanlaisia piirteitä.

(Lehtonen 2004: 87.) Valokuvat ovat tyypillinen esimerkki ikonisista merkeistä: ne ainoastaan muistuttavat kohdettaan – joskin hyvin tarkasti – mutta eivät ole kohteensa. Yhtä lailla sanalla *valokuva* viitataan kameralla otettuun otokseen, mutta itse sana ei ole valokuva. Toiseksi kuvat ovat *indeksisiä* merkkejä. Indeksisyydellä tarkoitetaan sitä, että merkki on konkreettisesti suhteessa referenttiinsä (Lehtonen 2004: 87). Toisin sanoen indeksinen merkki edellyttää jonkin sen aiheuttajan tai oikeuttajan olemassaoloa. Klassinen esimerkki indeksisyydestä on savu tulen merkinä; ei savua ilman tulta. Valokuva puolestaan esittää jäljen tapahtuneesta hetkestä ja toimii näin merkinä siitä, että kuvattu näkymä on joskus tapahtunut. Paikkaa osoittava opasnuoli on indeksinen, samoin erilaiset jäljet ja oireet.



Kuva 3: Iwo Jima (vas.) ja World Trade Center.

Kuvilla voidaan samalla tavoin kuin tekstilläkin viitata muihin tapahtumiin ja ilmiöihin. Esimerkiksi terrori-iskujen 11.9.2001 jälkeen palomiehet pystyttivät Yhdysvaltain lippua World Trade Centerin raunioille. Yhdysvaltalaisessa lehdessä ollut kuva lipunpystytyksestä tuo varmasti monelle mieleen kuuluisan kuvan lipun pystyttämisestä Iwo Jimalla toisen maailmansodan aikana, vaikka kuvien asetelmat eivät ole läheskään identtiset (Kuva 3). Risto Kunelius (2009: 45) käyttää tällaisesta kuvallisesta viittauksesta nimitystä kuvallinen sitaatti.

## 2.4 Sarjakuvan kieli

Kuva, sana ja efekti ovat Herkmanin (1998: 26) mukaan sarjakuvailmaisun kolme perustasoa eli merkkijärjestelmää, jotka limittyvät toisiinsa luoden kokonaisvaikutuksen sarjakuvan kielestä. Sarjakuvissa tehosteina käytetyt tekstit, *efektit*, sisältävät tekstille kuuluvien määritteiden lisäksi kuvalle kuuluvia elementtejä. Mutta miten kauas tekstin määrittely voi viedä meidät perinteisestä teksti-käsitteestä? Milloin voi alkaa puhua kuvasta, vai onko tekstillä ja kuvalla lainkaan selkeää rajapintaa, joka voidaan määrittää?

Tekniikan kehittyminen on tuonut ihmisten näkyville yhä monimuotoisempaa kuvamateriaalia, joka tulvii tajuntaamme tv-mainoksista, uutisista, videopeleistä, lehdistä ja elokuvista. Kuvat kuuluvat arkipäiväiseen elämäämme. Kuitenkaan kuvat eivät usein esiinny audiovisuaalisissa medioissa yksistään, vaan niihin liittyy lähes poikkeuksetta jokin sanallinen viesti, joka tukee kuvan antamaa informaatiota. Kuvaa ja sanaa yhdistävillä medioilla on lähes rajaton määrä keinoja käytettävinaan. (Herkman 1998: 48; Mikkonen 2005: 13.) Semiotiikan tutkija Altti Kuusamo (1990: 196) korostaa kuvan ja sanan liittyvän nykykulttuurissa yhä kiinteämmin toisiinsa, eikä voida puhua kuvan ylivallasta sanalliseen viestintään nähden. Sarjakuva on kuvan ja sanan erinomainen hybridi, jossa nämä kaksi merkkisysteemiä yhdistyy erittäin monitasoiseksi ilmaisumuodoksi (Herkman 1998: 48). Ahlqvist ja Kutila (1989: 57) tiivistävät, että ”sarjakuvassa kuva voi olla **merkki** ja kirjainmerkki voi olla **kuva**”. Tekstin ei tarvitse olla lainkaan kielellistä, vaan esimerkiksi kuva ja musiikkikappale voidaan myös käsittää tekstiksi samoin kuin lehdet kuvineen ja taulukkoineen. Tällöin voidaan puhua multisemioottisesta tekstistä, joka voi sisältää lähes mitä tahansa merkkeihin pohjautuvaa viestintää. Sarjakuvissa on kuvan lisäksi yleensä tekstiä ja merkkejä, jotka yhdessä muodostavat sarjakuvalla ominaisen kerrontatyylin – sarjakuvan kielen.

Sarjakuvissa tekstin ja kuvan yhteispeli toimii usein niin tiiviisti, ettei lukija kiinnitä siihen mitään huomiota. Vaikka teksti on perinteisesti käsitetty kertovaksi elementiksi, on nykyään alettu painottaa myös kuvan kerronnallista luonnetta. Sarjakuvissakaan ei välttämättä tarvita sanoja kertomaan tarinaa, vaan sarjakuva voi kertoa pitkänkin kertomuksen pelkkien kuvien avulla. Silti on vaikeaa löytää sellaista sarjakuvaa, jossa ei olisi tekstiä edes detaljitekstinä, efektinä tai tekijän nimimerkkinä (Herkman 1998: 49). Kuitenkin useimmissa sarjakuvissa teksti on kiinteässä vuorovaikutussuhteessa kuvien kanssa. Tällöin lukijan on vaikea – ellei mahdoton – ymmärtää stripin huumoria, jos hän ei pysty yhdistämään stripin kuvallista kerrontaa ja tekstuaalista puolta toisiinsa.

Sarjakuvien tunnusmerkki ovat puhekuplat (Ahlqvist–Kutila 1989: 55). Puhekuplat ovat sarjakuvissa konventionalistuneet ilmaisemaan mentaalisia ja verbaalisia prosesseja eli tunnetiloja ja dialogia (Elina Heikkilä 2006: 26). Lähes kaikissa sarjakuvissa on puhekuplia, ja lukija huomaa heti kuplat kuvien seasta. Puhekuplan merkittävin käyttötapa on kietoa sisäänsä hahmon tai hahmojen repliikki ja osoittaa, kenelle repliikki kuuluu. Puhekupla antaa repliikille hengen – äänen sävyn, voimakkuuden ja laadun (Herkman 1998: 44). Puhekuplia luetaan meidän kulttuurissamme kuten muutakin tekstiä: vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Myös erillisten puhekuplien lukemisjärjestys on yleensä sama. Puhekuplia on monenmuotoisia, ja niiden muodollakin on oma merkityksensä. Puhekuplan muoto sinänsä

voi ilmaista monia asioita: Katkoviivalla piirretty kupla voi imitoida kuiskausta, teräväsärmäinen ja voimakasrajainen kupla viestii huudosta tai vihasta. Alareunastaan valuviksi jääpuikoiksi piirretty kupla kertoo hahmon kylmyydestä toista kohtaan. Sahalaitaisella kuplalla taas viitataan elektronisesta laitteesta kuuluvaan ääneen, kuten radioon. Puhekuplan tyyllillä voi viestiä edellä mainittujen sarjakuvakerrontaan vakiintuneiden tapojen lisäksi lukuisia erilaisia vivahteita. Vain mielikuviutus on rajana. Hahmon repliikki voi toisaalta olla myös kuplatan. Repliikin mahduttaminen ruutuun voi osoittautua vaikeaksi, jos sanottavaa on paljon, ja toisaalta lukijan on hankala lukea täyteen ahdettuja kuplia. (Ahlqvist–Kutila 1989: 55–56.) Tästä syystä Joakim Pirinen (1987: 18) kehottaa käyttämään tiivistä tekstiä puhekuplissa. Sanottava tulisi ilmaista mahdollisimman ytimekkäästi ja vähän sanoja käyttäen. Vähäsanaiset kuplat ovat myös pienempiä, jolloin piirrokselle jää enemmän tilaa. (Pirinen emt.) Vähäsanaisuuden lisäksi puhekuplat voivat olla täysin sanattomia ja viestiä kuvallisin keinoin. Ahlqvist ja Kutila (1989: 56) pitävät tällaista tuttua sarjakuvanastoa vakiintuneena ilmaisukeinona, joka on tuttua kaikista sarjakuvista ja joka toimii samalla tavalla kaikissa sarjakuvissa.

Puheessa esiintyviä äänen korkeuden, painotusten, puhenopeuden ja voimakkuuden vaihteluita, joilla tuetaan merkitysten tuottamista, nimitetään prosodiaksi (Lehtonen 2004: 79). Myös kirjoitetulla tekstillä on oma prosodiansa, jota varsinkin sarjakuvissa käytetään runsaasti. Sarjakuvan kirjoitetussa tekstissä prosodiaa tuotetaan erilaisilla korostuksilla. Tavallisimpia keinoja ovat **lihavointi**, *kursivointi*, alleviivaus ja VERSALOINTI. Tekstin koolla voi ilmaista äänen voimakkuutta, lihavoinnilla painokkuutta ja tekstityyppien vaihtelulla voi luonnehtia puhujaa tai äänensävyä (Ahlqvist–Kutila 1989: 57). Näiden lisäksi äänenpainoja voi korostaa erilaisilla tekstaustyyyleillä. Tyylien vaihtelu tuo muutenkin vivahteikkautta sarjakuvan maailmaan. Sarjakuvan normaalista kirjasinlajista poikkeavalla fontilla voidaan ilmaista eri asioita. Yleensä sarjakuvien dialogit ovat kuitenkin käsin tekstattuja, sillä ladottu teksti on yksitoikkoisemman näköistä kuin käsin tehty (Ahlqvist–Kutila 1989: 57).

Sarjakuvien teksti- ja kuva-aineksen voi jakaa neljään luokkaan sen mukaan, miten ne yhdistyvät sarjakuvassa kerronnalliseksi kokonaisuudeksi (Herkman 1998: 59):

1. kuvapainotteisuus
2. tekstipainotteisuus
3. kuvan ja tekstin yhteistyö
4. kuvan ja tekstin yhteismitattomuus
  - a) metakertomus
  - b) paradoksi.

Sarjakuvissa kuva ja teksti eivät usein ole riippumattomia toisistaan, vaan ne pikemminkin tukevat toinen toistaan. Kielellisen ja kuvallisen viestinnän merkitykset voivat olla myös vastakkaiset, jolloin ilmaisujen ristiriitaisuus toimii esimerkiksi ironian keinona (Luukka 2000: 156). Sarjakuva on harvoin täysin kuva- tai tekstipainotteinen. Toisaalta myöskään kuvapainotteisuus ei tarkoita, että sarjakuva ei voisi sisältää tekstiä jossakin muodossa ja tehtävässä. Painotteisuudella Herkman (1998: 59) tarkoittaa kohdissa 1 ja 2 nimenomaan sitä, että sarjakuvan *kerronta* etenee *pääasiassa* joko kuvien tai tekstiaineksen avulla. Yhteistyötä tekevät teksti ja sana voivat täydentää tai tuhlata toisiaan, mutta ovat joka tapauksessa riippuvaisia toisistaan. Kuvapainotteisuus ja tekstipainotteisuus ovat sarjakuvan ilmaisukeinoina jonkinlaisia erityistapauksia, sillä useimmiten teksti ja kuva toimivat tasavertaisessa yhteistyössä keskenään. Kohdan 4 yhteismitattomuus on sarjakuvissa puolestaan melko harvoin käytetty tyylikeino. Yhteismitattomuus toteutuu kahdella eri tavalla: Tarinassa voi kulkea pääjuonen ohessa metakertomus (a), joka ei liity varsinaiseen kerrontaan, vaan tuo lisäarvoa sillä, että tarkkasilmäiset lukijat saavat iloa sen huomattessaan. Paradoksi (b) edustaa tapausta, jossa tekstin ja kuvan välittämä informaatio on ristiriitaista, mikä toimii usein hyvänä huumorin rakennusaineena. (Herkman 1998: 59.) Usein metakertomus kerrotaan sanoin kuvan viedessä juonta eteenpäin. Toisaalta metakertomuksena voi toimia myös kuvallinen ilmaisu, jolloin päähuomion vievä kuvakerronta kertoo tarinaa ja taustalla (tai ainakin pienemmäksi piirrettynä) tapahtuu jotakin päätarinan kerrontaan liittymätöntä. Hyvä esimerkki tästä on *Aku Ankassa* seikkailevan Pelle Pelottoman mekaaninen avustaja Pikku apulainen, joka usein touhuaa sivussa jotakin aivan muuta päähenkilöiden jatkaessa toimiaan. Pikku apulainen voi myös pienoiskoossa tuhlata tapahtuman, jossa muut sarjan henkilöt ovat. Tällöin taustalla oleva Pikku apulainen taistelee pienemmässä mittakaavassa samojen ongelmien kanssa kuin tarinan päähenkilöt. Tällaisesta kirjallisuudesta ja esimerkiksi maalaustaitteesta esiintyvistä metodeista, jossa kokonaiskuvio toistuu pienemmässä mittakaavassa suuremman kuvion sisällä, käytetään nimitystä *mise en abyme*, rotkoon heittäminen (KS).

Edellä mainittujen neljän luokan lisäksi sarjakuvissa on käytössä kuvallisen ja sanallisen ilmaisun yhteensulautunut muoto. Monet ääntä kuvaavat ja erilaiset onomatopoeettiset merkit ovat esimerkkejä tällaisista sarjakuvissa käytetyistä välimuotomerkeistä, joiden graafinen ulkoasu täydentää sanojen merkitystä. (Herkman 1998: 50.) Välimuotomerkit voivat olla niin tyyliteltyjä, että niiden tunnistaminen tekstiksi on vaikeaa. Esimerkiksi veteen putoamisesta syntyvää ääntä kuvaava onomatopoeettinen ilmaisu *loiskis* voisi olla tällainen välimuotomerkki. *Loiskis*-sanasta tehdään kuvamaisempi

tyylitelmällä sen kirjaimia enemmän ja enemmän vesipisaroiden muotoon. Mitä suurempi loiskaus, sitä enemmän kirjaimet muistuttavat pisaroita ja kirjainten ympärille lisätään vettä muistuttavia roiskeita luomaan illuusiota veden roiskumisesta. Lopulta kirjaimet saattavat muistuttaa paljon enemmän kuvia kuin kirjaimia. (Herkman 1998: 50.)

Tällaisten välimuotomerkkien lisäksi monet ääntä kuvaavat efektit pyrkivät hämärtämään kuvan ja sanan eroa. Autojen ja muiden kulkuneuvojen vauhdin kuvaamiseen käytetään vauhtiviivoja ja kuvan perspektiiviä: horisonttia päin tai sieltä pois päin kulkevan ajoneuvon liikettä kuvataan horisonttia kohti pienenevällä efektillä tai tekstillä. Tällainen teksti voisi olla onomatoppeettinen ”vroomm”. Vauhdintuntua voidaan tuoda sarjakuviin myös sijoittelulla: kun *Aku Ankka* -sarjakuvassa auto ajaa hurjaa vauhtia, menopeli on piirretty selvästi ilmaan irti tiestä. Tien ja renkaiden välistä voi nähdä vaikka auringonpaisteen. Vastaavasti pysäköitynä auto koskettaa tietä.

Piirtäjällä on suuri vapaus erilaisten välimuotomerkkien käyttämisessä. Kaikkien välimuotomerkkien merkitykset eivät ole vakiintuneita, joten niiden lukeminen ja tulkitseminen asettaa lukijan tarkkaavaisuudelle suuria vaatimuksia. Välimuotomerkit ovat kuitenkin tiiviitä ja kerronnan kannalta taloudellisia tapoja ilmaista monenlaisia ilmiöitä tunteen ja tajunnan tilasta aina liikkeen kuvaamiseen. (Marja-Liisa Lindman 1992: 41.)

Mikä sitten on kuvan ja sanan suhde? Kuva saattaa vastata sanaa jossakin mielessä, ja kuvassa esiintyvä jokin on aina lähempänä lausetta kuin yksittäistä sanaa. Paperille piirretty hevonen antaa useita verbaalisen toteutumisen mahdollisuuksia: esimerkiksi hevonen, polle, koni, ratsu ja ori. Vastaavasti kirjoitettu sana *hevonen* pitää sisällään ainoastaan merkityksen 'hevonen'. Kuvana hevonen voidaan purkaa osiin, jolloin syntyy verbaalisia toteutumia, kuten *kavio*, *harja* ja *turpa*, ja kuvallisia toteutumia *viiva* tai *piste* (Kuusamo 1990: 77.) Vastaavasti sana *hevonen* ei voida purkaa pienempiin osiin, jotka vielä merkitsisivät muuta kuin kirjainjoukkoa: *\*onen* ja *\*hev* eivät tarkoita enää mitään, ne edustavat ainoastaan kirjainryhmiä ja toki sitä kautta äännejoukkoa, mutta ne eivät ole kielellisesti merkittäviä yksiköitä.

## 2.5 Huumori

Vaikka erilaisia sarjakuvia on lyhyistä stripeistä aina sarjakuvaromaaneihin asti, on nimenomaan sanomalehdissä ilmestyvää strippisarjakuvaa pidetty eräänlaisena huumorisarjakuvan prototyypinä. Huumorisarjakuva on vain yksi yläkäsite vitsejä ja



sananelämyksiä sisältäville sarjakuville, vaikka termi sisältää paljon muutakin. Sarjakuvien huumorista on mahdotonta esittää tyhjentävää määritelmää, joka kattaisi kaikki huumorin keinot ja vivahteet, siksi monipuolisesta ilmiöstä on kyse (Tanja Rasila 1996: 61). Useissa huumorisarjakuvissa vitsaillaan tosielämän kammelluksille ja parodioidaan tuttuja henkilöitä julkisuudesta.

Huumori vitseissä testaa kuulijan kykyä tulkita. Vitsin ymmärtämiseksi kuulijalla on oltava pääsy yhteiseen tieto- ja arvomaailmaan, *kontekstiin*, josta vitsi ammentaa merkityksensä. (Guy Cook 2000: 72.) Vitsien aiheet ovat usein universaaleja, mutta vitsit voivat sisältää kulttuurisia sidoksia, joten vieraan kulttuurin vitsit saattavat olla täysin käsittämättömiä kuulijalle, jollei tämä tunne kulttuurisia koodeja (Delia Chiaro 1996: 7, 10).

Guy Cookin mukaan huumori syntyy epäsuhdasta, yhteensopimattomuuden havaitsemisesta (*perception of incongruity*). Yhteensopimattomuutta syntyy, kun ilmiöt ovat keskenään ristiriitaisia tai vitsiin tuodaan uusi ärsyke, joka on ristiriidassa aiemmin koetun kanssa. Toisin sanoen silloin, kun vitsiin tuodaan jotain uutta ja yllättävää, odottamatonta. Yhteensopimattomuuden ei tarvitse olla verbaalia, vaan se voi ilmetä muillakin ilmaisutavoilla – myös kuvallisesti, kuten sarjakuvissa. (Cook 2000: 72–74.) Vitsin huipentuman yllätyksellisyyttä kuvaa hyvin sen englanninkielinen termi *punch line*, joka vapaasti suomennettuna voisi tarkoittaa kutakuinkin *iskevää vuorosanaa* (katso sivu 16). Huumorisarjakuvassa epäjohdonmukaisuus ja ristiriita kuvan ja tekstin (kerronta, dialogi, efektit) välillä synnyttävät humoristisia aineksia (Herkman 1998: 57).

Sana *parodia* juontaa juurensa kreikan kielestä, jossa parodian sananmukainen merkitys on ”vieruslaulu”. Sanan alkuosan *para* merkitys on 'luona, vieressä' ja loppuosan *ode* 'juhlallinen laulu' eli oodi. Käytännössä parodia on alkuaan tarkoittanut ylevän laulun ivallista matkimista. (Veijo Meri 2004: 256; Kaisa Häkkinen 2005: 879.) Pertti Jarlan *Fingerpori* – kuten monet muutkin sarjakuvat – on parodioiva sarjakuva, jossa monet humoristiset ainekset perustuvat siihen, että ne on lainattu jostakin toisesta teoksesta ja muunnettu sitten ivalliseen tai humoristiseen muotoon. Intertekstuaalisuus on parodiassa väistämätön ilmiö, koska sarjakuva ei voi vääntää vitsiä ilmiöistä ja muista teksteistä viittaamatta näihin ilmiöihin ja teksteihin. Pekka Pesonen (1991: 51) sanoo, että ”parodia onkin yksi vieraan sanan käytön ja intertekstuaalisuuden keskeisimpiä keinoja”. Parodiassa rikotaan rajoja, asetetaan ilmiöitä rinnakkain ja murretaan normeja. Tästä syntyy kantaottavaa ja ”itsestään tietoisesta fiktiota”, mikä on yksi parodioivan intertekstuaalisuuden perusominaisuuksista. (Pesonen 1991: 51–52.) Kuvassa 4 on mainio esimerkki itsestään tietoisesta fiktiosta Juba Tuomolan sarjakuvassa *Viivi ja Wagner*. Sarjakuvan päähenkilöt ovat tietoisia siitä, että he ovat sarjakuvahahmoja,

joita joku muu piirtää ja joiden toilailuja lukijat seuraavat.



Kuva 4: Viivi ja Wagner piirtävät itseään.

Gérard Genette määrittelee parodiaksi vain sellaiset tapaukset, joissa jokin teksti on siirretty sanatarkasti alkuperäisestä esiintymisyhteydestään täysin vastakkaiseen kontekstiin, jolloin syntyy koominen vastakohtaefekti (Pirjo Lyytikäinen 1991: 157). Tällaiset tilanteet ovat kuitenkin niin teoreettisia, että määritelmää tulisi käyttää hieman löyhemmin.

*Ironia* riippuu tulkitsijan kyvystä huomata, ettei tuotetun tekstin merkitys ole sama kuin alkuperäisen tekstin. Esimerkiksi tästä käy lause ”onpa kaunis päivä piknikille”. Jos sitten piknikillä sataakin vettä ja on kylmä, lauseella ”onpa kaunis päivä piknikille” onkin ironinen sävy eikä sen merkitys ole sama kuin aiemmin sanotun alkuperäisen lauseen. Lauseesta on tullut ironinen, koska se sanotaan tilanteessa, johon se ei sovi ja jonka kanssa se on ristiriidassa. Lisäksi se viestii negatiivista asennetta alkuperäistä lausetta ja ehkä jopa sen lausujaa kohtaan. Ironinen lausahdus sisältää todennäköisesti vielä negatiivisuutta korostavaa prosodiaa, jolloin lauseen ivallisen sävy kasvaa. Perinteinen ironian määritelmä on ”sanoa toista, tarkoittaa jotakin muuta”. (Norman Fairclough 1992: 123.) Herkman (1998: 57) käyttää tällaisesta ”vastakohtaironiasta” nimitystä *klassinen ironia*.

Ironinen ilmaisutapa saattaa tuntua negatiiviselta ja ilkeältä, koska sillä tyypillisesti viestitään kielteistä suhtautumista, kritiikkiä tai eri mieltä olemista, kuten edellisessä esimerkissä. Sivistyssanakirjakin (SKSSK) määrittelee ironian olevan sanojen käyttöä päinvastaisen merkityksen ilmaisemiseen. Päinvastaisuudesta johtuen ironian käyttö on hallittua ja tarkoitettua, ja se tekee kielestä monipuolista ja vivahteikasta. Lisäksi ironian kätkeyty merkitys tekee siitä monitulkintaista; ironian ymmärtäminen oikein vaatii puhujalta ja kuulijalta yhteistä tilanteiden, sosiaalisten ja kulttuuristen asioiden ymmärtämistä. (Toini Rahtu 2004: 24–26.)

Toinen kielenkäytön erikoistapaus on *metafora*, joka on vertauksesta kehittynyt kielellinen ilmaisu, kielikuva (SKSSK; Tietojätti 2004). Toisin sanoen metaforalla

tarkoitetaan yhden asian selittämistä jonkin toisen, tunnetun asian kautta. Metaforan avulla kaksi täysin erilaista asiaa tai ilmiötä voidaan ikään kuin rinnastaa käyttämättä *kuin*-sanaa. Esimerkiksi sanonta *sademetsät ovat maapallon keuhkot* kuvaa sitä, kuinka sademetsät ”hengittävät” samaan tapaan kuin keuhkot, jotka nekin vaihtavat hiilidioksidia happeen.

Sananmuunnos on klassinen kielileikki, jossa vierekkäisten tai lähekkäisten sanojen alut tai ensitavut vaihtuvat keskenään. Sananmuunnokset ovat äänneopillisia ilmiöitä, ja niiden luonteeseen kuuluu, että ne ovat usein pikkutuhmia tai suorastaan rivoja. (Heikki Hurtta 2004.) Esimerkiksi *hiihtävä pappi* on sananmuunnos, jossa sanojen alut vaihtavat paikkaa. Useimmiten paikkaa vaihtava aines rajautuu ensimmäisen tavun vokaaliaineksen loppuun. Muuntuneet sanat mukautuvat suomen kielen rakenteeseen ja äänneoppiin, jolloin lopputuloksena on *paahtava hippi*. Vokaalisoinnun takia ensimmäinen sana muuttuu takavokaaliseksi, ja *pa* pitenee *paa*:ksi, koska sanan *hiihtävä* alussa on pitkä vokaali, ja vastaavasti *hii* lyhenee *hi*:ksi. Aina sanoissa ei tapahdu äänne muutoksia, vaan riittää, että sanojen alut vaihtavat paikkoja, kuten sananmuunnoksessa *pehmeä jänis*, joissa vaihtuva aines rajautuu ensimmäisen vokaaliaineksen loppuun.

## 2.6 Sarjakuvan tulkinta

Merkit – niin kielelliset kuin kuvaankin pohjautuvat – sisältävät erilaisia ”arvoja”, joita ne havainnoijille välittävät; merkit edustavat kohdettaan. Sana *kukka* tuo monelle mieleen prototyyppisen kuvan päivänkakkarasta, kielosta tai muunlaisesta kasvista, jolla on kukan ”perusominaisuudet”, kauniit terälehdet, vihreät lehdet ja tuoksu. Samaten *minä*-sanan merkitys (nimenomaan persoonapronominina) on kaikille selvä, mutta toisaalta käytettäessä kaikille myös henkilökohtainen. Jos minä puhun itsestäni ja viittaan itseeni sanalla *minä*, on sen merkitys aivan eri kuin jos joku muu puhuu itsestään viitaten itseensä samalla sanalla *minä*. Lewis Carrollin kirjassa *Alicen seikkailut ihmemaassa* (1906) on vastaavanlainen esimerkki hiiren ja sorsan dialogin muodossa:

”Siltä kuului!” virkkoi hiiri. ”Minä jatkan. Edvin ja Morcar, Mercian ja Northumbrian kreivit asettuivat hänen puolelleen, yksin Canterburyn arkkipiispakin Stigand, keksi sen!”

”Keksi minkä?” kysyi sorsa.

”Keksin<sup>1</sup> *sen*”, vastasi hiiri jotakuinkin äreästi. ”Kyllä kai sinä tiedät mitä se merkitsee.”

<sup>1</sup> *Keksiä*-verbi on kirjassa virheellisesti yksikön ensimmäisessä persoonassa, vaikka sen pitäisi olla indikatiivin imperfektin yksikön kolmannessa persoonassa *keksi*.

”Tiedän kyllä mitä *se* merkitsee, kun *minä* keksin jotain”, arveli sorsa. ”Se on tavallisesti mato tai sammakko. Mutta mitä arkkipiispa keksi?”

Sorsa ymmärtää, että tarinassa objektina toimivan *se*-pronominin merkitys riippuu kontekstista. Hiiri sen sijaan kuvittelee, että pronominin merkitys on sama kaikille joka tilanteessa. Pesonen (1991: 33) muistuttaa, että dialogisella sanalla ei ole kiinteää merkitystä, vaan merkitys määräytyy käyttötilanteesta. Samaten pronominit itsessään ovat tyhjiä merkkejä, jotka saavat merkityksensä vasta käyttöyhteydessään (Lehtonen 2004: 158). Sama pätee yhtä lailla muihinkin merkkeihin, myös kirjaimiin, niistä muodostuviin sanoihin, lauseisiin ja kuviin.



Kuva 5: Yksityiskohta.



Kuva 6: Kokokuva.

Esimerkissä (Kuvat 5 ja 6) vasemmassa kuvassa on merkki, joka näyttää erittäin karrikoidulta henkilöltä, joka on nostanut kätensä ilmaan. Oikeanpuoleisessa kuvassa merkki on asetettu takaisin alkuperäiseen käyttöyhteyteensä, jolloin sen merkitys tulee selvemmäksi. Mainoksen w-kirjaimeksi on valittu merkki, joka muistuttaa samalla innoissaan olevaan hahmoa tai henkilöä. Merkin intoilevaa henkilöä kuvaava olemus puolestaan asettuu omaan kontekstiinsa, kun kuulee, että seinävaate mainostaa uutta upeaa ostoskeskusta Slieman kaupungissa Maltassa: ihmisten on syytäkin olla innoissaan, kun näin upea ostoskeskus avataan tähän pian. Myös teksti *new look* (suom. *uusi ilme*) viestii jostakin mullistavasta ja hienosta.

Myös stripeissä konteksti määrää lopullisen, ”oikean” tulkintavaihtoehdon. Sarjakuva on ilmaisutraditiona niin tuttu, että kun lukija alkaa lukea sarjakuvaa, hänessä heräävät tietyt ennakko-odotukset siitä, mitä kokemus tulee sisältämään (Herkman 1998: 183). Sarjakuvissa on yleensä ainakin kuvia, puhekuplia, ruutuja ja seikkailevia hahmoja. Toisaalta tutun sarjakuvan avaaja tietää varsin pitkälle, mitä tuleman pitää. Esimerkiksi *Mustanaamiossa* on seikkailua ja tietynlainen, melko realistinen piirrostyylä. Vastaavasti *Fingerporin* lukija tietää

odottaa alatyylisiä vitsailua ja parodiaa.

Kontekstin vaikutuksesta tulkintaan on kysymys myös silloin, kun sarjakuvissa leikitellään kielen ainesten monitulkintaisuudella. Kuvassa 7 Heimo Vesa viettää päivää rannalla katsellen tyttöjen vesipalloa ”kivi pöksyissä”. Lauseke ”kivi pöksyissä” voisi normaalissa keskustelussa tarkoittaa sitä, että sanojalla todella on kivi pöksyissä samalla tavoin kuin voi olla kivi kengässä. Esimerkissäkin lausekkeen denotatiivinen merkitys on kirjaimellinen, koska Vesa itse sanoo, että ”sepeliä on mennyt uikkareihin!”. Kuitenkin *Fingerporin* lukija odottaa jotakin odottamatonta tai alatyylisiä, jolloin tulkintakin ”*Fingerpori*-sarjakuvakontekstin” ohjaamana kääntyy alatyyliseksi, jolloin lauseke *kivi pöksyissä* saa tekijän tarkoittaman metaforisen merkityksen 'minulla on erektio'. Hauskan tilanteesta tekee se ristiriita, että ei liene kovin sopivaa sanoa vaimolleen kiihottuneensa vieraiden naisten katselemisesta uimarannalla.



Kuva 7: Kivi pöksyissä.

Heimo Vesan uimarantatapauksessa on kontekstin tietoisella muokkauksella saatu aikaan sananmuotojen monitulkintaisuutta. Klaus Laalon (1990: 15) mukaan sopivasti valittu konteksti antaa lukijalle mahdollisuuden tehdä teksteistä aitoja väärinkäsityksiä. Tästä syystä oikean kontekstin ”löytäminen” on avainasemassa, koska vain kontekstin kautta monitulkintaiset sananmuodot ovat ymmärrettävissä oikein. Lisäksi eri kielenkäyttäjille eri muodot voivat edustaa harvinaista tai outoa ilmausta, jolloin he saattavat tulkita ilmauksen toisella tavalla kuin muut kielenkäyttäjät (Laalo 1990: 15).

*Fingerporissa* on paljon tarkoituksenmukaista monitulkintaisuutta, jonka tarkoituksena on antaa lukijalle pähkinä purtavaksi. Suomen kielen luonteesta johtuen monet sanat ovat samanmuotoisia homonymian takia. Esimerkiksi *tuon* voi olla demonstratiivipronominin *tuo* genetiivi tai verbin *tuoda* yksikön ensimmäisen persoonan indikatiivin preesens. Normaalissa kielenkäytössä emme tulisi tällaisia muotoja juuri ajatelleeksi, koska tekstiyhteys useimmiten ohjaa lukijan tulkitsemaan sanat ja lauseet oikein (Laalo 1990: 12). Kun kyseessä on

*Fingerporin* kaltainen parodiasarjakuva, lukija odottaa tekstiltä odotuksenvastaisia ja hauskoja elementtejä, etenkin jos kuvassa ei ole nähtävissä mitään erikoista tai huvittavaa. Sarjakuvassa teksti ja kuva ovat kuitenkin usein niin tiiviissä yhteistyössä, ettei vitsi toimisi, jos tekstin irrottaisi kuvan yhteydestä. Ilman kuvan suomaa kontekstia myös monitulkintaiset sananmuodot saattaisivat jäädä lukijalta kokonaan huomaamatta. Sarjakuvien lisäksi monitulkintaisia sananmuotoja hyödynnetään muun muassa mainosteksteissä (Laalo 1990: 13), joissa esimerkiksi myydään renkaita *kaikille teille*. *Teille* voidaan tulkita sekä *tie*-sanon monikon allatiiviksi tai *te*-pronominin allatiiviksi.

Edellisen esimerkin tapauksessa tekstiyhteys on jätetty hyvin lyhyeksi, mikä antaa mahdollisuuden useisiin tulkintoihin helpommin kuin laajempi yhteys. Laajempi konteksti yleensä poistaa muiden tulkintavaihtoehtojen huomaamisen tai mahdollisuuden: *talvirajoitukset tulivat voimaan kaikille teille*, missä lauseyhteys ohjaa *teille*-sanon tulkinnan mieluummin *tie*-sanon taivutusmuodoksi kuin pronominiksi. Lyhyen tekstiyhteyden valitseminen antaa ilmauksille neutraalin kontekstin, jolloin monitulkintaisuus saa paremmat liikkumavarat useille tulkinnoille. (Laalo 1990: 15.)

Normaalisti tekstiyhteys ohjaa lukijaa tulkitsemaan monitulkintaisia sananmuotoja niin huomaamattomasti, ettei muita tulkintavaihtoehtoja tule edes ajatelleeksi. Pelkkä syntaktinen konteksti, kuten kongruenssi, saattaa riittää sananmuodon oikeaan tulkintaan. Esimerkiksi tieto siitä, että jokainen täydellinen lause sisältää persoonamuotoisen verbin, voi ohjata oikeaan tulkintaan. Konteksti tarjoaa syntaktisen tuen lisäksi semanttista tukea monitulkintaisten sananmuotojen oikealle tulkinnalle. Semanttinen tuki kumpuaa usein yksittäisestä kielenkäyttötilanteesta: Lauseessa *ulkona sataa taas* alleviivattu sana tulkitaan lauseyhteyden perusteella persoonamuotoiseksi verbiksi, koska muut tulkinnat olisivat melko teoreettisia. Vastaavasti lauseessa *ei kannata esittää sataa esimerkkiä* sama sana on tulkittavissa nominiksi, koska lauseessa on jo persoonamuotoinen verbi *ei kannata*, jolla on objekti *esittää*, jonka objekti *sataa* puolestaan on. Etenkin sarjakuvissa oikean tulkinnan tekeminen jätetään lukijan vastuulle, mikä tuo sarjakuvan lukijalle myös eräänlaista löytämisen riemua. Lukijan pitää osata päätellä ”mikä esimerkiksi monitulkintaisen sananmuodon tai polyseemisen lekseemin erilaisista potentiaalisista tulkinnoista aktuaalistuu kussakin tilanteessa”. (Laalo 1990: 95, 102–104.)

## 3 INTERTEKSTUAALISUUS

### 3.1 Määrittelyä

Intertekstuaalisuudella tarkoitetaan teksteissä olevia viittauksia muihin teksteihin tai vastaaviin kulttuurin ilmentymiin. Suurin osa intertekstuaalisista viittauksista kohdistuu toisten tuotoksiin, mutta kirjailija voi viitata teksteissään myös omiin aiempiin teksteihinsä. (Petri Pietiläinen 1998: 126.) Intertekstuaalisuutta esiintyy kirjallisuuden ja sarjakuvien lisäksi muissakin populaarikulttuurin tuotteissa musiikista kuvataiteeseen. Käsitettä kuvaava termi saattaa tosin olla toinen, mutta samasta ilmiöstä on kyse: toiseen teokseen viittaamisesta. Viittaus voi olla kunnianosoitus, ivallinen tai yhdentekevä, mutta yhtä kaikki viittaus. Sanalla *intertekstuaalisuus* tarkoitetaan yksinkertaisesti sitä, että yksi teksti viittaa toiseen tai on läsnä toisessa tekstissä (Hans-Peter Mai 1991: 51). Vesa Heikkinen (2011) kiteyttää intertekstuaalisuuden seuraavasti: ”Intertekstuaalisuus tarkoittaa kaikenlaisia tekstien välisiä suhteita. Yksi teksti siteeraa toista, toinen teksti toimittaa samaa tehtävää kuin kolmas, kolmas teksti käsittelee yhteistä aihetta neljännen kanssa ja niin edelleen. Elävässä kielenkäytössä tekstit ketjuuntuvat ja verkottuvat.”

Termin *intertekstuaalisuus* otti ensimmäisenä käyttöön 1960-luvulla bulgarialais-ranskalainen tutkija Julia Kristeva esseessään, joka käsitteli kirjallisuudentutkija Mihail Bahtinia. Kristeva näkee ”kirjallisen sanan” tekstuaalisten pintojen kohtaauspaikkana, monien kirjoitusten dialogina. Tähän dialogiin ottavat osaa kirjoituksen tekijänä oleva subjekti, kirjoituksen vastaanottaja ja kulttuurikonteksti, jossa tekstin tulkinta tapahtuu. (Kristeva 1969/1980: 64–65.) Intertekstuaalisuus muuttaa mennyttä – siinä olevia konventioita ja aikaisempia tekstejä ja tekstilajeja – nykyisyyteen. Toisin sanoen jokainen lausuma (tai teksti) on osa kommunikaatiota tekstienvälisessä ketjussa, ja lausumat saavat merkityksiä ja luovat merkityksiä jo olemassa olevista ja myös tulevista teksteistä (Fairclough 1992: 102).

Kristevan jälkeen käsitettä ovat käyttäneet lukuisat kirjallisuuden- ja tekstintutkijat, jotka ovat muokanneet sitä aina omiin tarpeisiinsa. Käsitteenä intertekstuaalisuus, tekstienvälisyys, onkin monikäyttöinen ja sen vaikutusala laaja. Herkman (1998: 178) sanoo, että intertekstuaalisuuden määrittely ja koko intertekstuaalisuutta koskeva teoretisointi on ollut tutkimuskentässä kovin ristiriitaista. Yksinkertaisimmillaan intertekstuaalinen näkökulma kielenkäyttöön ja teksteihin tarkoittaa kuitenkin sitä, että tarkastelemme tekstejä suhteessa toisiinsa (Anna Solin 2006: 73).

Norman Fairclough (1992: 84) tiivistää intertekstuaalisuuden seuraavasti: intertekstuaalisuus on pohjimmiltaan sitä, että tekstit sisältävät toisista teksteistä palasia, jotka voivat olla eksplisiittisinä tekstin pinnassa tai implisiittisinä tekstiin upotettuna ja joiden kanssa teksti yhtenäistyy, on ristiriidassa tai esimerkiksi ironisessa vuorovaikutuksessa. Intertekstuaalisesti ”lainattu” osa voi olla joko suoraan näkyvässä esimerkiksi lainauksena tai sitten piilotettuna tyyllillisesti tekstin sekaan. Mikäli lainaus on merkitty vaikkapa lainausmerkein, on tekstuaalinen pinta ”rosainen”, koska siitä nousee selvästi esiin toisesta tekstistä lainattu osa. Mutta jos lainaus on upotettu tekstiin ja on tyyllillisesti huomaamaton, on kyseessä ”sileä” tekstuaalinen pinta. Toisen teksti ei tällöin riko oman tekstin pintaa. (Fairclough 1992: 102, 104.)

Tekstit rakentuvat ja ovat ymmärrettävissä ainoastaan toisten tekstien kautta. Muut – jo aiemmin kirjoitetut – tekstit luovat merkityksiä paitsi tulevaisuudessa syntyville teksteille myös teksteille, jotka ovat valmiiksi olleet olemassa. (Christoph Parry 1998: 82.) Barthes (1971) kiteyttää asian toisin: Hänen mukaansa kaikkiin teksteihin on kutoutunut sitaatteja, viitteitä, kaikuja toisista teksteistä. Tekstit sisältävät kulttuurisia vaikutteita menneestä ja nykyisestä ajasta. Sitaatit, joista tekstit rakentuvat, ovat anonyymeja, jäljittämättömiä ja silti jo luettuja: ne ovat sitaatteja vailla lainausmerkkejä. (emt.)

Pitkään vallalla ollut käsitys kirjailijan täydellisestä riippumattomuudesta suhteessa muihin teksteihin ja tekstien kanssa toimijoihin on nykypäivään mennessä saanut täysin uudenlaisen katsantotavan: Yksikään kirjailija tai kirjoittaja ei voi luoda mitään täysin uutta, vaan kaikki kirjailijan tuottama teksti on osa suurempaa diskurssia, johon osallistuvat kaikki muut tekstit ja niiden tekijät. Kirjoittaja ei ole itsenäinen toimija, vaan hän heijastelee muiden tekstien muotoa ja sisältöä. Tämän lisäksi kirjoittajaa rajoittavat kielelliset konventiot, omat ja lukijoiden asenteet, perinteet ja lukijoiden tai keskustelukumppanin odotukset. (Parry 1998: 82.)

Koska kaikki tekstit perustuvat muihin teksteihin ja saavat merkityksensä niiden kautta, on intertekstuaalisuus paitsi välttämätön myös väistämätön ilmiö tekstien maailmassa. Laurent Jenny (1976: 34) huomauttaa, että ilman intertekstuaalisuutta kirjallinen teos olisi yksinkertaisesti käsittämätön niin kuin kieli, jota ei ole vielä opittu. Tämä johtuu siitä, että jokainen lausuma on ymmärrettävissä vain suhteessa jo olemassa olevaan diskurssijoukkoon. ”Laajimmassa merkityksessään intertekstuaalisuus käsitetään siis kaiken kommunikaation ehdoksi. Intertekstuaalisuus ei kuulu vain kirjallisuuteen, vaan kulttuurin kenttään yleensä” (Anna Makkonen 1991: 19). Usein intertekstuaaliset viittaukset eivät kohdistu saman median tuotteisiin, vaan viittaukset ylittävät mediarajoja. Tällaisia viittaussuhteita Herkman (1998:



186) nimittää intermediaalisuudeksi. Vaikka Herkman käyttääkin termiä intermediaalisuus puhuessaan mediarajat ylittävistä genreluokitteluista, voidaan sama ilmiö nähdä itse sarjakuvissa. Sarjakuvissa viitataan paitsi toisiin sarjakuviin myös vaikkapa elokuvaan, kirjallisuuteen ja musiikkiin. *Fingerporikin* – ja muut huumorisarjakuvat – ammentaa huumoria muista populaarikulttuurin tuotoksista ja viljelee niihin kohdistuvia parodisia viittauksia.

Teksti on ymmärrettävissä vain sellaiselle lukijalle, joka on kykenevä tekstin ymmärtämään. Lukijan täytyy osata päätellä merkityksellisiä yhteyksiä, vaikka tekstissä ei ole eksplisiittisiä merkkejä toisen tekstin olemassaolosta. (Fairclough 1992: 84.) Usein eksplisiittiset merkit, kuten lainausmerkit, puuttuvat tekstistä, jolloin intertekstuaaliset kytkökset on ikään kuin piilotettu tekstin pintatasoa syvemmälle, ei tekstin muotoon vaan sen tyyliin. Lopulta on siis tulkitsijasta kiinni, kykeneekö tämä löytämään teksteistä yhtäläisyyksiä ja viittauksia toisiin teksteihin. Faircloughin (1997: 103) sanoin intertekstuaalinen tulkinta on nimenomaan tulkinnan taitoa, jossa korostuvat analyysin tekijän arvostelukyky ja kokemus. Tästä johtuen yhden intertekstuaalisuudentutkijan on lähes mahdotonta löytää kaikkia niitäkään viitteitä, jotka tekstin tekijä on tietoisesti tekstiinsä pannut. Kuitenkin intertekstuaalisessa analyysissä tutkijan täytyy tukeutua omaan kulttuuriseen ymmärtämykseensä, mikä voi vaikuttaa ongelmalliselta, jos tutkija pyrkii olemaan täysin objektiivinen (Fairclough 1997: 84–85). Vastaavasti Makkosen (1991: 22) mainitsema Michael Riffaterren määritelmä korostaa lukijan valtaa: ”Intertekstuaalisuus on lukijan tekemä huomio suhteista teoksen ja muiden teosten välillä, teosten, jotka ovat edeltäneet tai jotka seuraavat tätä teosta.” Toisaalta Herkman (1998: 180) muistuttaa, ettei mikään takaa sitä, että tulkitsija löytää tekijän tarkoittaman tekstien välisen suhteen (viittauksen), vaikka viittaus olisi merkitty näkyviin kuinka selvästi tahansa.

Christoph Parry (1998: 83) kertoo intertekstuaalisuuden käsitteen käytön liikkuvan kahden ääripään välillä. Ensinnäkin käsitteellä voidaan viitata universaaliin ilmiöön, jossa jokainen teksti on sidoksissa toisiin teksteihin ja tätä kautta toimii osana laajempaa diskurssia, jonka muodostavat kaikki jo olemassa olevat tekstit. Tekstien merkitys ei ole pysyvää, vaan se on aina nähtävä suhteessa muihin teksteihin. Tällöin teksteistä löytyvät intertekstuaaliset viittaussuhteet ovat riippumattomia tekijän aikeista. (Parry 1998: 83.) Perinteisesti intertekstuaalisuuden tutkijoilla etenkin kirjallisuudessa kiinnostuksen kohteena ei ole ollut kirjailijan intentio: ei ole pyritty selvittämään sitä, onko laina tahallinen vai tahaton, vaan lähtökohtana on ollut lukijan tekemä havainto tekstissä läsnä olevasta toisesta tekstistä tai teksteistä (Makkonen 1991: 16). Toisaalta teksteistä voidaan löytää myös intentionaalisia

viittauksia. Tämä tietysti vaatii sen, että intertekstuaalisuutta ei käsitellä universaalina ilmiönä, vaan tulkinnalliselle avoimuudelle asetetaan rajat.

Kuten Fairclough edellä totesi, intertekstuaalisten kytkeäntöjen tulkitseminen on aina haasteellista, ja etenkin rajanveto sille, mikä on intertekstuaalisuutta ja mikä ei, on todella hankalaa. Aiemmin mainittu osoitettavuus on yksi tulkitsijan tärkeimmistä kriteereistä; toisin sanoen tulkitsijan on pystyttävä paitsi löytämään vaikutussuhde tekstien välille myös kyettävä perustelemaan ne tahallisiksi. Yhtäläisyyden löytäminen kahden tekstin välille on Owen Millerin (1985: 26–27) mukaan ensimmäinen askel vaikutussuhteen tutkimisessa. Kun vaikutussuhde on havaittu, rajataan pois tapaukset, joissa samankaltaisuus johtuu genrestä, aiheesta tai muusta vastaavasta, ja luodaan teosten välille *välttämätön* suhde (Miller 1985: 26–27). Tällöin ei keskitytä eri genrejen tyylillisiin yhtenevyyksiin, vaan etsitään tekijän tarkoituksellista subtekstin käyttöä omassa tekstissään. Kiril Taranovski käyttää termiä *subteksti* tarkoittaessaan aiempaa tai edellistä tekstiä, joka motivoi toisen tekstin merkitysmailmaa ja on siten läsnä tekstissä (Herkman 1998: 180). Tammen (1991: 68) mukaan tekstin ja subtekstin suhde on nähtävissä myös metonymisena, sillä ”lukijan on osattava johtaa kokonaisten tekstien välillä vallitseva suhde tekstin osien välisten kytkeäntöjen kautta”.

Anna Makkonen (1991: 23) mainitsee artikkelissaan, että Riffaterre erottaa intertekstuaalisuuden kaksi puolta toisistaan: aleatorisen ja obligatorisen intertekstuaalisuuden. Aleatorinen intertekstuaalisuus tarkoittaa satunnaisia viittauksia, jotka lukija itse tuo tulkintaan ja joiden olemassaololle ei löydy muita perusteita. Obligatoriseen intertekstuaalisuuteen sisältyy monia rajoituksia, jotka koskevat subtekstin valintaa: Tarve löytää subteksti syntyy silloin, kun lukija joutuu tulkinnallisen ongelman eteen: lukijan huomio kiinnittyy tekstuaalisiin poikkeamiin, joihin konteksti ei anna selitystä ja joiden merkitys ei löydy sanakirjasta. Nämä ovat subtekstin jälkiä, joihin lukijan pitää hakea selitystä etsimällä subteksti, josta tulkinnallisen ongelman vastaus löytyisi. Subtekstin etsiminen on tekstistä ohjautuvaa; teksti ohjaa lukijaa kohti oikeaa tulkintaa. (Makkonen 1991: 23–24). Vaikka on tapauksia, joissa edes konteksti ei tarjoa selitystä tai apua viittauskohteen eli subtekstin löytymiselle, on tilanne parodiasarjakuvissa harvoin tämänkaltainen. Parodia elää viittauskohteestaan, koska kohde perustelee parodian olemassaolon. Parodinen sarjakuva – tai muu tuote – on *indeksi* viittauskohteen olemassaolosta (katso sivu 20). Olisi mahdotonta tehdä ivallinen versio jostakin tai jostakusta, jota ei ole olemassakaan.



Kuva 8: Lokissa.

Subtekstin jälkeen voidaan pitää myös tekstuaalista monitulkintaisuutta. Sarjakuvissa monitulkintaisuudet on tietoisesti valittu siten, että tekijän niille antama merkitys yhdistyy johonkin toiseen, usein sarjakuvan ulkopuoliseen asiaan. Lukija osaa strippikontekstissa odottaa ilmaisuilta jotakin muuta kuin niiden denotatiivista merkitystä, mikä johdattaa lukijaa etsimään tarkoitettua merkityksen tekstissä olevien jälkien avulla. Jäljet ovat kaikuja muista (lause)yhteyksistä, joissa lukija tietää sanoja käytetyn. Sarjakuvan konteksti ja lukijan mielikuvitus yhdessä auttavat lukijaa löytämään monitulkintaisista sanoista ja sananmuodoista ”oikean” vaihtoehdon. Usein jo pelkkä sarjakuva itse riittää lukijalle vihjeeksi oikean merkityksen löytämiseksi, kuten kuvan 8 esimerkissä, jossa stripin kuvaus johtanee oikean subtekstin äärelle. Subtekstinä toimivat merenkulkuun liittyvät käytännöt ja sana *lokikirja*.

Vaikka jokaista tekstiä voidaan tarkastella osana suurempaa tekstien valtaisa ketjua, käytännön tasolla tekstien tulkinnassa on olennaista nimenomaan ”osoitettava” intertekstuaalisuus. ”Osoitettavuudella” tarkoitetaan keskittymistä niihin viittaussuhteisiin, jotka ovat teksteistä suoranaisesti toteen näytettävissä. Tällöin toteen näytettävissä olevat viittaussuhteet erotetaan satunnaisista lukijoiden mukanaan tuomista assosiaatioista. Tämän eron tekemisellä pyritään välttämään tekstien turhaa ylitulkintamista ja väärintulkintamista. Lisäksi kun intertekstuaalisuuteen liitetään vaatimukset tarkoituksenmukaisuudesta ja mielekkyydestä, on mahdollista keskustella tulkinnan rajoista. (Pietiläinen 1998: 128–129.) Tulkinnallisten rajojen vetäminen on haastava tehtävä tutkijoille, koska intertekstuaalisuutta voidaan käsitellä ja lähestyä niin monelta eri kantilta. Petri Pietiläinen (1998: 129) pitää välttämättömänä sitä, että intertekstuaalisuuden yhtenä pääkriteerinä pidetään nimenomaan viittausten intentionaalisuutta.

Tammi (1991: 90–91) kuvaa sitä, miten tärkeää on löytää tekijän intention osuus subteksteistä puhuttaessa. Toisin sanoen, kuinka tietoinen tekijä on ollut alkuperäisestä tekstistä, vai onko alkuperäinen teksti tekijälle kenties täysin tuntematon. Tammi kertoo, että tulkinnassa tärkeää on ainoastaan tekijän aikomat kytkennät toisiin teksteihin, jolloin

analyysissa pyritään erottamaan tietoiset lainaukset ja tahattomat tai sattumanvaraiset yhtäläisyydet tarkasteltavien tekstien välillä. Tammi mainitsee kirjallisuudentutkija Kai Laitisen esittäneen esimerkkinä ”näennäisesti kiistattoman” säännön, jonka mukaan kirjoittaja ei voi tietoisesti viitata johonkin runoon, ellei hän ole sitä lukenut tai kuullut. (Tammi 1991: 90–91.)

Tammi jakaa intertekstuaaliset viittaukset karkeasti kolmeen tyyppiin: 1) suora nimeäminen 2) muun osan lainaaminen ja 3) tyyllilliset keinot. Suora nimeäminen on näistä selkein tapaus. Siinä on eksplisiittisesti mainittu teoksen- tai henkilön nimi tai siteerattu nimeä muulla tavoin. Muun osan lainaaminen tarkoittaa, että lainattu osuus on jokin muu osa toisen tekstin diskurssista. Tyyllillinen keino puolestaan on lainata ilmaisutapaa, joka on niin vahvasti yksilöllinen, että sen avulla aktivoituu jokin toinen teksti. Tällöin kyseessä on tyyllillinen subteksti. (Tammi 1991: 76–86.) Tammen tyypeistä etenkin kaksi ensimmäistä voivat toimia metonymisesti esittäen ainoastaan osan subtekstistä aktivoiden kuitenkin koko teoksen fokustekstin tulkinnassa (kuten Viking Line -esimerkki sivulla 14).

### 3.2 Avoin intertekstuaalisuus

Avoimella intertekstuaalisuudella tarkoitetaan sitä, että tekstien pinnassa on näkyviä merkkejä muiden tekstien vaikutuksesta. Selkeimpiä tapoja merkitä toisen tekstin läsnäolo ovat lainausmerkit, mutta avoimena intertekstuaalisuutena voidaan pitää myös alluusiota kulttuurisesti tuttuihin fraaseihin tai lentäviin lauseisiin (Solin 2006: 83). Alluusiolla tarkoitetaan kaikkia niitä viittauksia, joilla viitataan johonkin asiayhteyden ulkopuoliseen, tunnettuun asiaan. Fairclough (1992: 117–118) erottaa tekstin pinnassa olevan intertekstuaalisuuden syvemmillä tekstissä olevasta tyyllillisestä viittauksesta. Tällaisesta näkyvästä intertekstuaalisuudesta hän käyttää nimitystä avoin intertekstuaalisuus (*manifest intertextuality*). (emt.) Myös Pietiläisen (1998: 126) mukaan ”tekstien alluusioiden, suorat lainaukset, pastissit, parodiat jne. ovat tärkeitä tekijöitä intertekstuaalisuuden rakentumisessa”.

Genetten (1982: 8) mukaan intertekstuaalisuuden selvimmät tapaukset ovat *plagiaatti* ja *sitaatti*. Plagiaatti on yksi intertekstuaalisuuden ääriesimerkeistä: puhdasta toisen tekstin lainaamista omaksi siten, ettei alkuperäistä tekijää ilmaista. Sitaaatti eroaa plagiaatista siten, että siinä alkuperäisen tekstin laatija on pantu näkyviin tai ainakin sitaatti on erotettu omasta tekstistä lainausmerkeillä tai muulla tavalla. Myös Tammen edellä esitetyt suora nimeäminen

ja muun osan lainaaminen ovat esimerkkejä avoimesta eli suorasta intertekstuaalisuudesta (Tammi 1991: 76–82). Tammen kaksi tyyppiä asettuvat plagiaatin ja sitaatin väliin, koska niissä lainattu teksti on nähtävissä sellaisenaan tai lähes alkuperäisessä muodossa.

Intertekstuaalisuudessa on usein kyse siitä, kenen ääni tekstissä puhuu. Toisen puhe (puhe voidaan ymmärtää tekstiksi) voi olla esitettyä joko suorasti tai epäsuorasti. Kuka esimerkiksi puhuu sitaatissa ”opiskelijat sanovat, että he pitävät kurssien valinnan joustavuudesta ja monipuolisesta tarjonnasta”? Ovatko opiskelijat todella ilmaisseet asian mainitulla lausumalla ”me pidämme kurssien valinnan joustavuudesta ja monipuolisesta tarjonnasta”, vai onko se jutun kirjoittajan oma tulkinta ja sanamuoto? (Fairclough 1992: 105.) Seuraavassa esimerkissä on esitelty suoran lainauksen ja epäsuoran lainauksen eroja:

#### Suora lainaus

Ministeri sanoi: ”En tule sietämään tällaista.”

#### Epäsuora lainaus

Ministeri sanoi, ettei tulisi sietämään tällaista.

Suoran lainauksen erottaa usein lainausmerkeistä; epäsuora lainaus ei sisällä lainausmerkkejä. Suorassa lainauksessa ero puhujan (ministeri) ja raportoijan (reportteri) välillä on selvä. Kaksoispiste ja lainausmerkit erottavat reportterin johtolauseen selvästi ministerin puheesta, jolloin on täysin selvää, kuka mitään on sanonut. Epäsuora lainaus taas ei sisällä tarkkaa informaatiota tapahtuneesta. Voi olla niinkin, ettei ministeri edes käyttänyt mainittuja sanoja, vaan sanoi esimerkiksi ”tämä ei voi jatkua näin” ja reportteri on keksinyt omasta mielestään nasevemmän ilmaisun. Epäsuorassa lainauksessa ajatus yleensä säilyy, mutta raportoija voi itse valita, miten ajatuksen ilmaisee tehokkaimmin. Suorassa lainauksessa puheesta otettu sitaatti on juuri sellaisena kuin ministeri on asian sanonut, jolloin raportoija ei voi tuoda tekstiin omia mieltymyksiään tai arvojaan, vaan sanottu on ikään kuin paljasta, jolloin viittausten tekstuaalinen pinta on rosoinen. Tekstuaaliset viittaukset voivat olla suoria tai epäsuoria, mutta kuvallinen viittaus on useimmiten suora (esimerkiksi Mustanaamio Fingerporin maisemissa). Kuvallinen viittaus voi olla epäsuora, mutta silloin se viittaa sarjakuvailmaisun traditioon tai jonkin sarjakuvan tyyliin piirtää hahmoja (näistä enemmän luvuissa 3.3 ja 3.4). Kuvallisen viittauksen suoruuus johtuu yksinkertaisesti siitä, että kuva jo lähtökohtaisesti muistuttaa kohdettaan (s. 19).

Makkonen (1991: 23) painottaa, että intertekstuaalinen kytkentä vaatii prioriteettiasettelua, jonka mukaan yksi teksti on valittava fokustekstiksi ja toinen tai toiset

tekstit taas subteksteiksi. Toisin sanoen valitaan jokin tutkittava ja tulkittava teksti fokukseksi, jota verrataan toisiin, aikaisempiin teksteihin, subteksteihin. Kiril Taranovski (Tammi 1991: 60) käyttää käsitettä *subteksti* korostaessaan geneettisen intertekstuaalisuuden merkitystä. Hänen määritelmänsä mukaan subteksti on aiempi ja edeltävä teksti, joka näkyy tekstissä ja motivoi siten tekstin merkitysmailmaa (emt.). Subteksti on se teksti tai tuotos, johon tutkittavaa kohdetta verrataan. Esimerkiksi tunnettu suomalainen poppyhtye Dingo lauloi 1980-luvulla kappaleessaan *Autiotalo* seuraavasti:

Dingo: ”ja Eput laulaa: 'Älä mene njet njet', menet tai et, silti sydämeni viet”

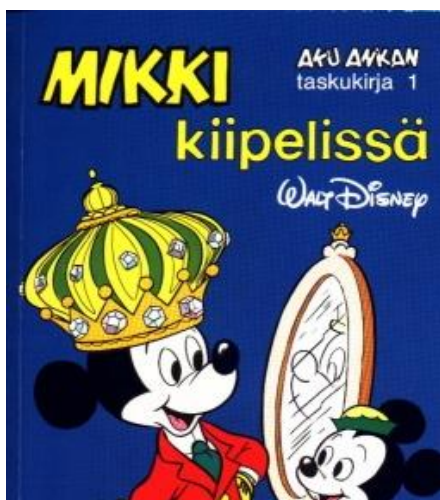
Eppu Normaali: ”älä mene, njet, njet, mennessäsi sydämeni viet.”

Laulussaan yhtye viittaa suoraan toiseen suosittuun yhtyeeseen Eppu Normaaliin, jolla on kappale *Njet, njet*. Eppu Normaalin laulun kertosäe kuuluu ”älä mene, njet, njet, mennessäsi sydämeni viet”. Viittauksessa on paitsi lainattu Eppu Normaalin sanoitusta myös mainittu suoraan, kenen laulusta lainaus on ”ja Eput laulaa”. Fokuksena eli varsinaisen tarkastelun kohteena on Dingon myöhempi teksti, jota verrataan subtekstiin eli Eppu Normaalin aikaisempaan tekstiin. Dingon viittaus on suora ja viittauksen tekstuaalinen pinta rosoinen, koska Eppujen alkuperäinen teksti erottuu selvästi Dingon sanoituksesta.

Anna Solin kuvaa intertekstuaalisuuden tarkastelun jakautuvan tekstintutkimuksessa pääasiassa kahteen näkökulmaan: toisaalta on tutkittu sitä, miten teksteissä tuodaan esiin toisia tekstejä ja miten näitä esiintuomisia merkitään, toisaalta sitä, miten tekstit ja niiden tulkitseminen nojaavat yhteisössä vallitseviin konventioihin (Solin 2006: 73). Oma tutkimukseni keskittyy pääosin ensin mainittuun näkökulmaan eli siihen, miten Pertti Jarla tuo stripeissään esiin toisia tekstejä ja millaisin keinoin esiin tuominen on toteutettu. Solinin (2006: 73) mukaan intertekstuaalinen näkökulma korostaa vuorovaikutusta myös yksittäistä tekstiä tarkasteltaessa. Edellä olevassa esimerkissä Dingon teksti on tulkittavissa ainoastaan Eppu Normaalin fokustekstin kautta, jolloin tekstit asettuvat vahvaan vuorovaikutussuhteeseen toistensa kanssa. Dingon tekstiä ei voisi olla edes olemassa ilman Eppu Normaalin alkuperäistä sanoitusta, josta Dingo on pätkän lainannut. Lisäksi Dingon tekstiin olisi mahdoton saada minkäänlaista järjellistä merkitystä, ellei tuntisi sen lainauksen kohteena olevaa subtekstiä eli Eppu Normaalin laulua ja itse yhtyettä. Tammen (1991: 63) sanoin muutoin käsittämätön tekstuaalinen yksityiskohta voi tulla motivoitukseksi vasta, kun sen yhteydet toisiin teksteihin paljastetaan.

### 3.3 Interdiskursiivisuus

Avoimen intertekstuaalisuuden lisäksi on olemassa intertekstuaalisuuden muoto, jossa lainattu aines on upotettu syvemmälle tekstiin. Tällaista intertekstuaalisuutta edustavat esimerkiksi tyyllilliset keinot. Fairclough nimittää tällaista intertekstuaalisuuden muotoa interdiskursiivisuudeksi (*interdiscursivity* tai *constitutive intertextuality*). (Fairclough 1992: 102, 104.) Interdiskursiivisuus on tekstien koostumista eri diskursseista ja tekstilajeista, jolloin toisen tekstin läsnä oleminen ei ole havaittavissa suoraan tekstin pinnasta; ei havaittavissa siitä, *mitä* on sanottu. Tällöin tarkastelun kohteeksi otetaan esimerkiksi kirjoitustapa tai muu vastaava piirre ja keskitytään siihen, *miten* asia on sanottu. Tyyllillisten viittausten lisäksi interdiskursiivisuutta on myös erilaisten merkkijärjestelmien, esimerkiksi fontti, lainaaminen.



Kuva 9: Aku Ankan taskukirja.



Kuva 10: Disney-fontti.

Interdiskursiivisuus ei ole havaittavissa tekstistä leksikaalisin keinoin, vaan sen löytäminen vaatii tarkasteltavana olevan subtekstin laajempaa tuntemista. Interdiskursiivisuus jättää tekstin pinnan sileäksi, joten sen läsnäolon huomaaminen on vaikeampaa kuin avoimen intertekstuaalisuuden. Interdiskursiivisuutta edustaa kielenkäyttötapa tai esimerkiksi jollekulle kirjailijalle tutun fraasin tai maneerin käyttäminen siten, että sillä viestitään kyseisen kirjailijan läsnäolo omassa tekstissä. Yksi keino puolestaan on erilaisten merkkijärjestelmien lainaaminen. Kuvassa 9 on osa *Aku Ankan taskukirjan* nro 1:n kansikuvasta vuodelta 1970, jossa näkyy Mikki Hiiren luojan nimi Walt Disney. *Disney* kirjoitettu omalla fontillaan, jotta se erottuisi muusta kannessa olevasta tekstistä ja olisi toisaalta helposti tunnistettava tavaramerkki. Oikeanpuoleisessa kuvassa erään kuljetusyhtiön nimi on kirjoitettu

samankaltaisella Disney-fontilla, kenties siksi, että se jäisi helpommin ihmisten mieleen (Kuva 10).

Suorien lainausten, sitaattien ja muiden tekstin pinnassa näkyvien tapojen ohella viittaus voi tapahtua myös tyyllillisesti. Tyyllillisesti siteerattava aines ei ole lainkaan tunnistettavissa leksikaalisten vihjeiden perusteella. Tällöin itse lainattavan aineksen tyylikeinojen on oltava niin yksilöllisiä, että niiden avulla toinen yksittäinen teksti voi aktivoitua. (Tammi 1991: 82.)



Kuva 11: КАПТЕЕНИ.

Kuvassa 11 on esimerkki interdiskursiivisuudesta, jossa lainauksen kohteena on merkkijärjestelmä ja jossa viitataan myös kulttuurisiin seikkoihin. Jere Karalahti on valittu Suomen miesten jääkiekkomaajoukkueen kapteeniksi Moskovassa pelattavaan turnaukseen. *Iltalehden* urheiluosion etusivulla lukee isoilla kirjaimilla otsikko КАПТЕЕНИ. Kyrillisillä aakkosilla kirjoitettu sana lainaa kirjaimia toisesta merkkijärjestelmästä ja vihjaa lukijalle samalla, että turnaus pelataan Venäjällä. Vaikka merkkijärjestelmä on suomalaisille pääosin vieras, pystyvät useimmat varmasti tulkitsemaan sanan КАПТЕЕНИ suomen kielen sanaksi KAPTEENI viimeistään lehtijutun perusteella. Vieraan merkkijärjestelmän käyttämisen tarkoitus on tuoda silmiinpistävään otsikkoon muunlaista lisäarvoa, jota pelkkä sana *kapteeni* ei voisi lukijalle antaa.

Vastaavaa interdiskursiivisuutta esiintyy esimerkiksi tarinassa *Asterix ja suuri*



*merimatka*, jossa skandinavialaiset viikingit puhuvat siten, että heidän puhekuplissaan käytetään tanskan ja norjan kielestä tuttuja aakkosia: ”Ålenkå løytøretkeilijå vai enkø åle?”. Asterix ja hänen ystävänsä eivät kieltä ymmärrä, koska siinä on heidän kielelleen vieraita merkkejä. Samaten egyptiläiset ”puhuvat hieroglyfein” eli puhekuplassa on Egyptistä löytyneistä arkeologisista aarteista tuttuja merkkejä, kuten silmä, kotkanpää ja pyramidi. Tällaisilla pienillä kytköksillä voidaan toteuttaa sarjakuvan linkittäminen kulttuurisiin ilmiöihin ja esimerkiksi identifioida henkilöitä tietyn kansan edustajiksi.

### 3.4 Sarjakuvan intertekstuaalisuus

Strippisarjakuva tekstilajina lukeutuu genreen, jolle on tyypillistä tietyt ominaisuudet. Esimerkiksi koko kuvitus on usein vahvasti karrikoitu, yksinkertaistettu ja stripin sisältö yleensä humoristinen. Lisäksi strippisarjakuva ilmestyy pääosin lehden eri numeroissa yksi tarina kerrallaan. Tyypillinen strippisarjakuva on humoristinen, ja se koostuu kolmesta ruudusta. Vaikka perusruutumäärä on kolme, voi ruutujen määrä kuitenkin vaihdella melkoisesti. *Fingerporissakin* kolmen ruudun strippejä on valtaosa, yli 72 prosenttia (katso Taulukko 1 sivulla 16). Ruuduista kaksi ensimmäistä taustoittaa ja kertoo lyhyen tarinan, joka kolmannessa ruudussa saa humoristisen luonteensa, usein jonkin yllättävän käänteiden avulla. Kolmas – tai useampiruutuisissa viimeinen – ruutu toimii ikään kuin vitsin avaajana ja paketoijana; vitsi on usein ymmärrettävissä ainoastaan viimeisen ruudun avulla. Tällainen tyypillinen strippisarjakuva siis noudattaa genrensä konventioita, joten strippisarjakuva on aina intertekstuaalisessa suhteessa muihin strippisarjakuviin (Herkman 1998: 184).

Herkman (1998: 181) on jaotellut sarjakuvissa ilmenevät intertekstuaalisuuden eri alueet kuudeksi ryhmäksi, jotka ainakin ovat tunnistettavissa useista sarjakuvista. Ryhmät ovat

1. sarjakuvailmaisun traditio
2. tyyli
3. generiset konventiot
4. viittaukset henkilöihin
5. viittaukset asioihin
6. lainaaminen.

1. Sarjakuvailmaisun traditio: Sarjakuva on omanlaisensa tapa esittää asioita kuvineen, puhekuplineen ja efekteineen (katso luku 2.4). Kaikki sarjakuvassa esiintyvät ilmaisumuodot

toimivat nimenomaan sarjakuvakerronnan raaka-aineena, eikä vastaavia ilmaisun keinoja käytetä muissa medioissa. Tämä liittyy sarjakuvan intertekstuaalisesti sarjakuvakerronnan perinteeseen. Tämän lisäksi sarjakuvilla on omat kustantajansa ja levityskanavansa, jotka toimivat juuri sarjakuvan ehdoilla toimittaakseen lukijoille nimenomaan sarjakuvia. (Herkman 1998: 182–183.)

2. Tyyli: Sarjakuville ominaisen tyylin huomaa heti sarjakuvan käteen saadessaan. Sarjakuvista voidaan erottaa erilaisia tyyliä käyttäviä viivaa, värejä, muotoja, kuvakulmia, ruutujakoa sekä kuvan ja sanan suhdetta. Useilla sarjakuvilla on omanlaisensa piirrostyylit, esimerkiksi underground-sarjakuvat poikkeavat muusta sarjakuvatuotannosta sisältönsä, julkaisukanaviensa ja ennen kaikkea piirrostyylinsä suhteen. (Herkman 1998: 183–184.)

3. Geneeriset konventiot: Sarjakuvia luokitellaan erilaisiin lajityyppeihin, genreihin, joista keskenään samaan genreen kuuluvat sarjakuvat ovat toistensa kaltaisia, jolloin kuluttajan on helppo erottaa erityyppisiä sarjakuvia toisistaan ja toisaalta liittää samantyyppisiä sarjakuvia yhteen. (Herkman 1998: 182–184.) Jo nämä kolme ensimmäistä intertekstuaalisuuden aluetta limittyvät tehokkaasti, ja niitä on vaikea vedenpitävästi erottaa toisistaan. Toisaalta alueiden limittyminen vahvistaa sitä, miten vaikea intertekstuaalisia havaintoja on ylipäättään asettaa selkeisiin luokkiin, koska luokat yhdessä muodostavat erilaisia intertekstuaalisia verkostoja. Kolme seuraavaa luokkaa ovat hieman helpommin erotettavissa toisistaan.

4. Viittaukset henkilöihin: Sarjakuvissa viitataan usein nimiin, kun halutaan korostaa tekstien luomia yhteyksiä todellisiin tai fiktiivisiin hahmoihin. Viittaukset voidaan toteuttaa joko kielellisesti tai kuvalla tai molemmilla. (Herkman 1998: 187.) Kielelliset viittaukset voivat olla suoria tai erilaisia sananmuunnoksia, jolloin nimi on jollakin tapaa alkuperäisen kaltainen. Usein nimi muistuttaa äänneasultaan alkuperäistä muotoa, jolloin nimi on eräänlainen onomatopoeettinen versio todellisesta nimestä. Esimerkiksi *Aku Ankasta* löytyy monia esimerkkejä tällaisista väännösnimistä, kuten Møykkäel Jaksonen (popmuusikko Michael Jackson) ja Laardi (suomalainen rockyhtye Lordi). *Fingerporin* henkilökaartiin kuuluu rikollinen nimeltä Pahani Julmu, joka epäilemättä on sananmuunnos todellisesta henkilöstä, Juhani Palmusta. Toisaalta viittaus voi olla kuvallinen, jolloin hahmo on usein suuresti karrikoitu ja tämän piirteitä tai toimintatapoja suuresti liioiteltu.

5. Viittaukset asioihin: Henkilöiden lisäksi sarjakuvissa saatetaan viitata yleisesti tunnettuihin asioihin, jotka voivat nekin olla todellisia tai fiktiivisiä. Myös asioihin viittaaminen voi tapahtua kuvallisesti, kielellisesti tai molempia käyttäen. Esimerkiksi jokin tapahtuma voidaan linkittää todelliseen paikkaan näyttämällä kuvassa jokin paikalle

tunnusomainen piirre (esimerkiksi Eiffel-torni kuvaamassa, että tapahtumapaikkana on Pariisi) tai mainitsemalla se kielellisesti (esimerkiksi stripin kerrontateksti kertoo, mihin stripin tapahtumat sijoittuvat, tai se sanotaan puhekuplassa). Kuvalliset ilmaukset toimivat usein myös metonymisesti edustamalla jotakin tiettyä asiaa, esimerkiksi Eiffel-torni voi viitata paitsi tapahtumapaikkaan myös ranskalaiseen kulttuuriin yleensä ja siihen, millaisia konnotaatioita ajatus ranskalaisuudesta lukijassa herättää. (Herkman 1998: 188.)

6. Lainaaminen: Viimeinen kohta liittyy kahden edellisen kohdan, henkilöihin ja asioihin viittaamisen kanssa, mutta on silti hahmotettavissa omaksi ryhmäkseen. Lainaaminen on erityinen viittaamisen tapa, jolla teksti liitetään sisällön tasolla johonkin toiseen tekstiin, subtekstiin. Suora sitaatti on lainaamisen näkyvin esimerkki. Myös lainaaminen voi olla toteutettu sanojen lisäksi kuvien avulla. Sarjakuvissa saattaa olla kokonaisia katkelmia muista sarjakuvista, tunnettuja kuvia elokuvista, maalauksista ja sanomalehdistä. Kuten viittaukset henkilöihin, lainaaminenkin tapahtuu siten, että lainattu istutetaan sarjakuvailmaisun piiriin muokkaamalla niitä ilman, että niiden tunnistettavuus kärsii. (Herkman 1998: 189.)

### 3.5 Tämän tutkimuksen rajauksia

Olen määritellyt intertekstuaalisuuden tekstienvälisiksi sidoksiksi tai lainauksiksi, jotka ilmenevät teksteissä joko suorina, eksplisiittisinä viittauksina, tai epäsuorina, implisiittisinä viittauksina. Viittaukset voivat olla sisällöllisiä tai muotoon perustuvia sekä kuvallisia että tekstin keinoin toteutettuja. Karkeasti yleistäen voisi sanoa, että intertekstuaalisuutta on sarjakuvassa kaikki, mikä ei ole kirjoittajan itsensä keksimää. Toisin sanoen kaikki sellainen aines, jonka Pertti Jarla on lainannut jostakin muualta, on *Fingerporissa* intertekstuaalisuutta. Ihan näin suoria johtopäätöksiä ei kuitenkaan pidä tehdä, sillä sarjakuvaan genrenä kuuluu paljon sellaista ainesta, joka ei ole luokiteltavissa intertekstuaalisuudeksi mutta ei myöskään tekijän keksimäksi. Tekstit kuitenkin kytkeytyvät aina toisiinsa, eikä mikään teksti ole olemassa omana kokonaisuutenaan erillään muista (Herkman 1998: 178). Toisin sanoen Jarlakin luo huumoria *Fingerporiinsa* linkittämällä tietoisesti muita teoksia – niin taiteen, kirjallisuuden kuin elokuvankin puolelta – omiin sarjakuviinsa, ja näitä viittauksia lukijat joutuvat etsimään, jos mielivät löytää Jarlan stripeistä huumorin ydintä.

Intertekstuaalisuutta on 1960-luvulta lähtien tutkittu lähinnä kirjallisuudessa ja runoudessa. Tällöin termillä on tarkoitettu tekstienvälisiä yhtenevyyksiä, joissa jokin aikaisempi teksti on näkyvissä uudemmassa tekstissä. Käsissäsi oleva gradukin on

intertekstuaalinen tuote: se sijoittuu tekstinä opinnäytetöiden joukkoon ja mukailee genrensä konventioita, traditioita ja sääntöjä. Toisaalta graduissa viitataan toisten tekemiin tutkimuksiin ja niistä saatuihin tuloksiin. Omia näkemyksiä vahvistetaan toisten tekemin kuvin, taulukoin ja tilastoin. Graduissa – ja muissa opinnäytetöissä – oleva intertekstuaalisuus on suoraa ja epäsuoraa. Suoraa siltä osin, että toisilta tutkijoilta lainataan tekstejä ja otetaan sitaatteja, jotka merkitään selvästi näkyviin omaan tekstiin. Muutoin tuloksena olisi plagiaatti, mikä ei olisi gradulle kovinkaan eduksi. Epäsuoraa intertekstuaalisuutta gradu edustaa siten, että lainattu tieto pyritään kertomaan omin sanoin ja upottamaan omaan tekstiin, jotta tekstuaalinen pinta säilyisi sileänä ja teksti etenisi mahdollisimman jouheasti.

Käytän tässä tutkimuksessani termiä intertekstuaalisuus hyvin laveasti käsittämään kaikkia viittauksia – niin tekstillisiä kuin kuvallisiakin –, jotka sitovat *Fingerporin* maailmaa omaan ympäröivään todellisuuteemme. Intertekstuaaliset viittaukset voivat kohdistua henkilöihin, ilmiöihin, tapahtumiin ja kaikkiin kulttuurin ilmentymiin. Kaikki viittausten kohteet voivat olla todellisia tai fiktiivisiä ja lähes kaikki viittaukset kuvan ja tekstin keinoin toteutettuja.

Tutkimukseni aineiston jaotteluun ei löytynyt varsinaisesti mitään valmista mallia, vaan rakensin oman ryhmittelyni Herkmanin edellä mainitun kuusiosaisen jaottelun pohjalta. Muokkasin joitakin ryhmiä ja lisäsin muutaman uuden, jotta sain kaikki aineiston viittaukset omiin ryhmiinsä. Esimerkiksi Herkmanin jaottelun ryhmä 5, viittaukset asioihin, on hieman laaja käsite, joten ryhmää piti pilkkoa pienemmiksi palasiksi. Pyrin tekemään luokittelusta sellaisen, että kategoriat muodostaisivat yhtenäisen kokonaisuuden. Eri kategorioiden raja on välillä hyvinkin häilyvä, ja varmaa luokittelua tiettyyn ryhmään on usein erittäin vaikea tehdä. Monet stripit saattavat sisältää aineksia useista eri kategorioista, ja toisaalta moni viittaus sopisi useampaan eri ryhmään. Tällöin olen luokitellut stripin sen piirteen perusteella, mikä mielestäni on stripin huumorin kannalta olennaisin. Kategorioiden määräksi asetui näin lopulta kahdeksan. Muut-kategoriaan panin sellaiset ainekset, joissa oli intertekstuaalisia viittauksia mutta joita en osannut varmasti luokitella mihinkään muuhun seitsemästä ryhmästä.

Monissa tapauksissa rajanveto siihen, onko viittaus todellista intertekstuaalisuutta vai ainoastaan tutkijan tekemää ylitulkintaa, on erittäin vaikea tehdä. Olen päätenyt tutkimusasettelussani siihen, että otan huomioon vain sellaiset viittaukset, jotka ovat olennaisia stripin huumorin välittymisen kannalta. Toisin sanoen en ole ottanut analyysissäni huomioon kaikkia niitä lukemattomia kuvallisia viittauksia, jotka eivät ole ratkaisevassa asemassa stripin huumoria luodessa. Tällaisia viittauksia ovat esimerkiksi stripin miljöötä

kuvaavat merkit, kuten hakaristit, vahvistamassa lukijan käsitystä siitä, että kyseessä on natsi-Saksan aikaan sijoittuva tapahtuma, tai erilaiset muut merkit, kuten bussipysäkkimerkki. Monilla tällaisilla merkeillä ja kertomusta kuljettavilla selostavilla teksteillä on tärkeä tehtävä stripin maailmaa kuvaavina aineksina, mutta niillä ei ole merkitystä stripin hauskuuden kannalta kuin korkeintaan välillisesti. Toisaalta stripeistä löytyy myös tekstillisiä viittauksia, jotka eivät luo huumoria sarjakuvaan.

Käytän analyysiosiossani kaikista yksiruutuisista stripeistä nimitystä *paneeli*. *Ruutu* puolestaan tarkoittaa stripin yhtä ruutua. Käsitteellä *teksti* tarkoitan nimenomaan kirjaimilla tai muilla vastaavilla merkeillä kirjoitettua tekstiä, ja *kuva* tarkoittaa piirrosta eli sarjakuvan kuvaa. Stripeissä olevia kielellisiä monitulkintaisuuksia selitän vain sen verran, mitä intertekstuaalisten piirteiden selvittäminen vaatii. Toisaalta monitulkintaisuus itsessään ei riitä intertekstuaaliseksi viittaukseksi, vaan mukana pitää olla muita elementtejä.

## 4 ANALYYSI

### 4.1 Johdanto

Aineistostani löytyi kaiken kaikkiaan 385 erilaista viittausta, jotka olen tulkinut intertekstuaalisiksi. Luku on suuri, mikä johtuu siitä, että kymmenissä aineistoni stripeissä esiintyi rinnan useita eri viittauksia – joissakin stripeissä jopa viisi kuusi viittausta. Tämä luonnollisesti laskee rajusti viittauksia sisältävien strippien määrää. Suuri päällekkäisten viittausten määrä vastaavasti johtuu siitä, että Jarla on käyttänyt strippien miljöön luomiseen useita erilaisia viittauksia, jotka ovat jakautuneet aineistoni eri ryhmiin. Kaikki käytetyt viittaukset vahvistavat stripeissä näkyviä ilmiöitä ajanjaksoista aina tapahtumapaikkoihin.



Kuva 12: Natsimiljö.

Kuvassa 12 natsi-Saksan aikaista näkymää on luomassa kerrontatekstin lisäksi joukko hakaristejä, natsi-Saksan kotkatunnus ja sotilaiden aseet ja univormut. Kaikki tällaiset erilaiset viittauselementit ovat päätyneet analyysiini, mikä selittää osaltaan viittausten valtaisaa kokonaisuutta. Kaiken kaikkiaan aineistossani oli 493 strippiä, joista 251 sisälsi humoristisen intertekstuaalisen viittauksen eli noin joka toinen strippi (50,9 %). (Taulukko 2.)

Taulukko 2.

	Fingerpori	Fingerpori 2	Fingerpori III	yhteensä
aineiston kaikki stripit	156	157	180	493
intertekstuaalisia aineksia sisältävät stripit	68	86	97	251
kaikki tapaukset	113	115	157	385
kuinka suuri osa aineiston stripeistä sisälsi intertekstuaalisuutta	43,6 %	54,8 %	53,9 %	50,9 %

*Fingerporin* viittaukset ja viittaustavat ovat erittäin monipuolisia; sarjakuvasta löytyy viittauksia niin kirjallisuuteen, runouteen, sarjakuviin kuin moniin muihinkin ilmiöihin, joihin saatamme törmätä arkipäiväisessä toiminnassamme. Esitän kustakin ryhmästä kuvapainotteisia, tekstipainotteisia, kuvan ja tekstin yhteistyötä sekä kuvan ja tekstin yhteismitattomuutta ilmentäviä esimerkkejä, sikäli kuin niitä aineistossa on.

Jaottelin aineistostani löytyneet viittaukset kahdeksaan ryhmään:

1. henkilöt
2. tuotemerkit ja logot
3. sanonnat
4. instituutiot
5. tapahtumat, paikat ja aikakaudet
6. kulttuuri
7. tyyli
8. muut.

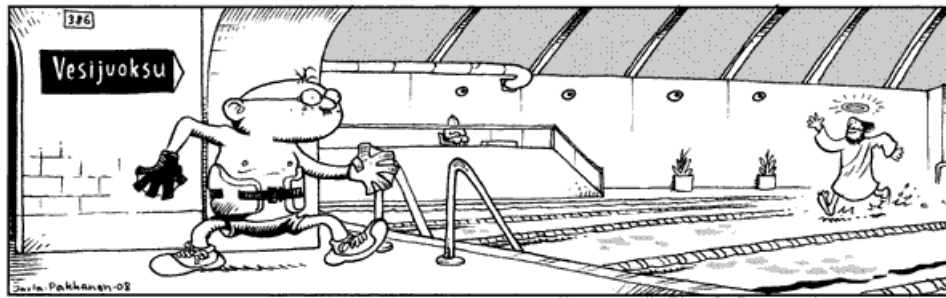
Analyysiosuudessa esitellyt stripit jakautuvat omaan ryhmäänsä sen viittauksen mukaan, johon stripin huumori nojaa. Jaoin analyysiosuuden ryhmät sen perusteella, mihin niissä viitataan, enkä esimerkiksi kuvallisten ja tekstillisten tekijöiden mukaan, koska tällä tavoin jaottelu on helpompi hallita ja tuloksista saa paremman kokonaiskuvan. Olen pyrkinyt valitsemaan kustakin ryhmästä esimerkkejä, jotka kuvaavat *Fingerporin* viittaustapoja kattavasti ja monipuolisesti. Esimerkkejä tukevat stripit, jotka olen sijoittanut tekstin sekaan enkä pelkästään liitteiksi, koska stripistä on helpompi tehdä havaintoja, kun se on nähtävissä analyysin yhteydessä. Kaikki aineiston viittaukset löytyvät omiin ryhmiinsä jaoteltuina liitteistä (LIITE 1).

Luvuissa 4.2–4.9 esittelen yhteensä 56 *Fingerporin* strippiä, mikä kattaa koko aineiston intertekstuaalisia aineksia sisältävistä stripeistä reilun viidesosan. Analyysissä käytetyt stripit on suurimmaksi osaksi otettu *Helsingin Sanomien* internetsivuilta. Ne, joita ei ole julkaistu *Helsingin Sanomien* sivuilla, olen ottanut *Fingerpori*-albumeista.

## 4.2 Henkilöt

Kenties selkeärajaisin ryhmä tässä tutkimuksessa on henkilöihin viittaavat ainekset. Aineistostani löytyi kaikkiaan 39 tapausta, joissa viitattiin henkilöihin – joko todellisiin tai fiktiivisiin. Henkilöitä on lainattu aina politiikasta uskontoon ja sarjakuvista kirjallisuuteen saakka. Mukaan mahtuu julkkiksia urheilun ja elokuvan saralta ja muita tärkeitä henkilöitä,

jotka historia on tehnyt tunnetuiksi. Viittaukset voivat olla sekä kuvallisia että tekstillisiä. Henkilöt on piirretty fingerporimaiseen tapaan liioitellun karrikoidusti kuitenkin niin, että henkilöiden tunnusmaisimpia piirteitä on korostettu tunnistusta helpottamaan. Tällöin lukijan ei tarvitse kauan miettiä, mikä henkilöahmo on kyseessä, vaan stripin vitsi aukeaa melko nopeasti.



Esimerkki 1: Vesijuoksu.

Esimerkki 1 on yksiruutuinen strippi, paneeli, jossa vitsi on lähes kokonaan toteutettu kuvan keinoin. Strippi on Herkmanin (1998: 59) sanoin kuvapainotteinen eli stripin kerronta etenee kuvan antamien vihjeiden avulla. Vaikka detaljitekstinä seinässä lukeva ”Vesijuoksu” puuttuisi kuvasta, kuvan sisältö Heimo Vesan yllä olevine varusteineen ja uimahallimiljöineen vihjaisi lukijalle, että kyseessä on vesijuoksuharrastus. Paneelissa kerronta ilmaisee ainoastaan yhden ohikiitävän hetken ilman vitsiin valmistavia esittelyjä ja välitteitä (katso sivu 16), jolloin koko strippi on nopeasti tajuttavissa.

Veden päällä juokseva hahmo on tunnistettavissa Jeesukseksi vaatepartensa, pitkien hiustensa ja partansa perusteella. Lisäksi hänellä on yllään yksinkertainen kangasriepu ja jalassaan sandaalit; suurin piirtein tällaiseksi Jeesuksen ulkonäkö on muovautunut länsimaisessa kulttuurissa. Lisäksi Jeesuksella on päänsä yllä leijuva sädekehä, joka on uskonnossa pyhyiden ja jumalallisuuden tunnusmerkki. Paneelissa on haluttu korostaa lukijalle hahmon yhteyttä historialliseen, *Raamatussa* mainittuun henkilöön, koska juuri hänen kerrotaan kävelleen vetten päällä.

Neljännän yövartion aikaan Jeesus tuli opetuslapsia kohti kävelleen vettä pitkin. Kun he näkivät hänen kävelevän järven aalloilla, he säikähtivät ja huusivat pelosta, sillä he luulivat nähneensä aaveen.

(Raamattu, Matt. 14: 25–26)

Hän näki, että opetuslapsilla oli täysi työ soutaa vastatuuleen. Neljännän yövartion vaiheilla hän tuli vettä pitkin kävelleen heitä kohti ja aikoi mennä



heidän ohitse. Kun he näkivät hänen kävelevän vettä pitkin, he luulivat häntä aaveeksi ja rupesivat huutamaan.

(Raamattu, Mark. 6: 48–49)

Stripissä on kuvallinen viittaus kahteen *Raamatun* kohtaan. Sekä Matteuksen että Markuksen evankeliumissa kerrotaan sama tarina, jossa Jeesus kävelee vetten päällä opetuslastensa veneen luo, kun nämä taistelevat soutaen vastatuulta vastaan. Paneelissa Jeesuksen raamatullinen vettenpäälläkävely on rinnastettu arkiseen vesijuoksuun, jossa harrastajat normaalisti ovat vedessä kellukkeineen ja räpylämäisine hanskoineen. Paneelin tapahtuma on siten lainattu lähes kahden tuhannen vuoden takaa ja istutettu uuteen, nykyaikaiseen kontekstiin. Näin paneeli toteuttaa Genetten käsitystä parodian luonteesta: saman tekstin esittämistä uudessa, täysin erilaisessa esiintymisyhteydessä.



Esimerkki 2: Karvasädekehä.

Esimerkissä 2 on toinen tekstitön, kuvapainotteinen strippi, jossa Jeesus on pääosassa. Stripissä ei tarvita detaljitekstejä kuvailemaan maisemaa tai nimeämään henkilöitä. Jeesus on *Fingerporin* stripeissä usein esiintyvä hahmo, joka on aina helposti tunnistettavissa vaatteistaan, parrastaan ja pään päällä leijuvasta sädekehästään.

Esittelyruudussa Vapahtaja on lähdössä ulos, mutta huomaa ulko-ovella, että taivaalta alkaa sataa lunta. Välikeruuduissa (2. ja 3. ruutu, joissa varsinainen toiminta tapahtuu) Kristus menee takaisin sisälle ja palaa hetken päästä lopputulosruudussa ulkoilmaan päänsä päällä sädekehän turkisversio. Edellisen esimerkin tapaan Jeesus on tässäkin pantu uuteen ympäristöön, mutta strippi ei muutoin täytä vastaavan parodian ehtoja. Stripin huumori syntyy siitä arkisesta tosiasiasta, että ulkovaatetuksen tulisi olla säätilan mukainen; talvella käytetään lämpimämpiä vaatteita ja jopa turkiksia. Tavalliset ihmiset laittaisivat päällensä paksumman takin, villalapaset ja myssyn. Mutta tällainen arkitodellisuus ei olisi lainkaan hauskaa. Jos stripissä seikkailisi vaikkapa Heimo Vesa kääntyen ovelta takaisin sisälle pukeutumaan paksumpiin vaatteisiin, ei stripissä olisi mitään normaalista poikkeavaa, toisin sanoen

humoristista. Mutta kun henkilö, johon stripissä viitataan, onkin Jumalan poika, jonka sädekehä ei muutu luonnonolojen vaihtuessa eikä Jeesusta muutenkaan yleensä nähdä kovin arkisissa tilanteissa, tulee asetelmaan jotain yllättävyyttä: Ihmisten kuninkaankin on pukeuduttava lämpimämpiin vaatteisiin kylmän yllättäessä. Turkissädekehän lisäksi Jeesus ei viimeisessä ruudussa ole varustautunut sen kummemmilla talvivaatteilla, mikä muodostaa pienen ristiriidan stripin muiden tapahtumien kanssa.



Esimerkki 3: Hitler ja Wagner.

Esimerkissä 3 kuva ja teksti tekevät yhteistyötä stripin huumorin eteen. Stripin kahdessa ensimmäisessä ruudussa Heimo Vesa ja hänen vaimonsa Irma keskustelevat kävellessään Adolf Hitleristä (1889–1945), jonka tiedetään olleen säveltäjä Richard Wagnerin (1813–1883) musiikin suuri ihailija ja saaneen jopa inspiraatiota Wagnerin sävellyksistä (kuten Heimon katsoma dokumenttikin kertoi). Viimeinen ruutu rikkoo perinteisen sarjakuvakerrontatyylin palaten ajassa taaksepäin paljastaen, että Wagner, jota Hitler ihaili, ei ollutkaan saksalainen säveltäjä, vaan sarjakuvahahmo Wagner. Wagner on Juba Tuomolan kirjoittaman sarjakuvan *Viivi ja Wagner* urospuolinen päähahmo, joka asuu avoliitossa Viivin kanssa. Wagner on kirjaimellisestikin sika ja joutuu usein tukkanuottasille puolisonsa kanssa, kuten lienee käynyt Hitlerin lukemassa jaksossakin, sillä Hitler huudahtaa Wagneria kannustaen ”HA HA! NÄYTÄ SILLE EUKOLLE!”

*Viivi ja Wagner* on Suomessa suosittu sarjakuva, ja se ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1992. Kuten kerrontatekstistä käy ilmi, stripin viimeisen ruudun tapahtumat sijoittuvat kuitenkin toisen maailmansodan alkuaikoihin vuoteen 1939, jolloin *Viivi ja Wagner* -sarjakuvaa ei tietenkään ollut olemassa, mikä lisää stripin vitsikkyyttä. Yksityiskohtana on saksankielinen kirjoitusasu sarjakuvan nimelle, jossa suomen kielen konjunktio *ja* on korvattu saksan vastaavalla sanalla *und*: Viivi und Wagner.

Stripissä on useita henkilöviittauksia, joita ilman sarjakuvan henki olisi toinen. Natsi-Saksan johtaja Adolf Hitler ja saksalainen säveltäjä Richard Wagner ovat molemmat todellisia

henkilöitä. *Viivin ja Wagnerin* Wagner puolestaan on fiktiivinen hahmo, johon viitataan stripissä sekä sanallisesti että kuvallisesti. Myös Hitleriin viitataan kuvalla ja tekstillä. Ainoastaan säveltäjä Wagner on mainittu pelkästään tekstissä. Stripin huumorin aiheuttaa nimen Wagner moniviitteisyys. Esimerkiksi ennen vuotta 1992, jolloin *Viivi ja Wagner* ilmestyi ensimmäisen kerran, strippi ei olisi toiminut lainkaan, koska Wagneria ei olisi voinut sekoittaa kahteen eri viittaukseen.



Esimerkki 4: Stephen Hawking.



Kuva 13: Juhani Palmu.

Esimerkki 4: Pahani Julmu on *Fingerporissa* seikkaileva rikollinen, jonka nimi on sananmuunnos taiteilija Juhani Palmusta. Etu- ja sukunimen alkuosat ovat vaihtuneet keskenään. Julmu esiintyy aineistossani kolmessa eri stripissä. Julmun nimi ei välttämättä muilla tavoin kuin sananmuunnoksena liity esikuvaansa, vaikka taiteilija Palmun esiintyminen julkisuudessa ei olekaan Julmun tavoin ollut pelkästään positiivista. Palmua on pidetty yliarvostettuna ammattinsa harjoittajana, mutta silti olennaisin seikka sananmuunnosnimessä lienee rikolliselta kuulostava nimi Pahani Julmu. Tosin myös Julmun ja Palmun ulkonäössä on havaittavissa joitakin yhtäläisyyksiä (vrt. kuva 13).

Julmu aikoo osallistua fyysikkojen kansainväliseen kokoukseen aikomuksenaan kenties varastaa sieltä tavaroita tai ideoita, ja tätä varten hän käskee apulaistaan anastamaan kulkukortin kokoukseen kutsutulta Hawkingilta. Julmu saapuu kokoukseen Hawkingin

kulkukortti rintapielessään. Ilmeisesti Julmu ei tiedä, että Stephen Hawking sairastui jo nuorena ALS-tautiin, mikä lopulta vei hänen liikkumiskykynsä kokonaan. Hawking ei pysty puhumaankaan kuin ainoastaan puhesyntetisaattorin avulla. Tätä taustaa vasten Julmun valeasu ei ole kovinkaan täydellinen hänen marssiessaan ylväästi sisään, koska muut fyysikot varmasti ihmettelisivät Hawkingin käsittämätöntä kykyä kävellä.

Stripissä Pahani Julmun nimi ei sinänsä ole olennainen osa stripin huumoria, vaan huumorin kannalta olennaista on toinen, todellinen henkilö, englantilainen matemaatikko ja fyysikko Stephen Hawking (syntynyt 1942). Hawkingiin itseensä viitataan stripissä ainoastaan sanallisesti, mutta strippi on silti kuvan ja tekstin yhteistyön tulosta. Pelkkä sanallinen viittaus Hawkingiin ei riitä, vaan lukijalla pitää olla tietoa matemaatikon fyysisestä tilasta. Julmun asteleminen Hawkingina konferenssiin asettuu tätä tietoa vasten ristiriitaan todellisuuden kanssa; Hawking ei voi kävellä, mitä muutkin konferenssivieraat tuntuvat kovasti ihmettelevän.



Esimerkki 5: Saukki ja oravat.

Esimerkki 5: Niilo Sauvo Pellervo Puhtila (s. 1928) on tunnettu suomalainen sanoittaja, säveltäjä ja radiotoimittaja, joka tunnetaan paremmin nimellä Saukki. Saukin tunnetuimpia tuotoksia on levy *Saukki & Oravat* (tai Saukki ja Pikkuoravat), joilla muusikko esiintyy korkealla äänellä laulavien ”oravien” kanssa. Oravien korkea, kimittävä ääni saatiin aikaan laulamalla oravien osuudet hitaasti ja sitten nopeuttamalla nauhaa. Oravien osuudet lauloi muusikko Eino Virtanen (1925–1999).

Kaksi vankia joutuu tuomioistuimen päätöksellä kastroitavaksi eli kuohittavaksi. Toimenpiteessä miehen sukupuolirauhaset poistetaan leikkauksella. 1600- ja 1700-luvuilla eläneiltä kastraattilaulajilta poistettiin molemmat kivekset, joiden sukupuolihormonit aiheuttavat murrosiässä äänen madaltumisen. Ennen murrosikää suoritettu toimenpide estää äänenmurroksen kokonaan jättäen miesten äänen korkeaksi pojan ääneksi. Kastraattilaulajat olivat suosittuja ja nauttivat suurta arvostusta eurooppalaisissa musiikkipiireissä.

Strippi tuo yhteen kahden eri kauden musiikilliset piirteet, 1600–1700-lukujen kastroattilaulajat ja 1900-luvun Saukin oravat. Stripissä leikitään ajatuksella, että vankien ääni muuttuisi kastroation myötä korkeaksi, jolloin he voisivat esiintyä Pikkuoravina Saukin levyllä. Stripin huumorin ymmärtääkseen lukijalla pitää olla tietoa kastroattilaulajista ja Saukin musiikista. Viittaus Saukkiin on suora ja näkyvä, mutta viittaus kastroattilaulajiin on todella epäsuora. Stripin huumoriin pitää osata yhdistää nämä kaksi subtekstiä, jotta jutun ydin aukeaisi. Jos tieto jommastakummasta puuttuu, vitsi ei voi aueta ainakaan samalla tavalla. Saukki on mainittu oraviensa kera viimeisessä ruudussa, ja viimeisen ruudun rusettikaulainen hymyilevä herra lienee Saukki itse.



Esimerkki 6: Marskin ryyppy.

Esimerkki 6: Suomen marsalkka Carl Gustav Emil Mannerheim (1867–1951) toimi Suomen sodissa (1939–1944) puolustusvoimain ylipäällikkönä ja myöhemmin Suomen tasavallan presidenttinä. Marsalkka Mannerheim oli tunnettu kulinaristi, ja hänen mukaansa on nimetty alkoholijuomakin: Marskin ryyppy. Vuoteen 1943 sijoittuva strippi esittää tilaisuutta, jossa Mannerheim pitää puhetta. Puheen lopuksi hän kohottaa maljan ryyppyn ottamisen merkiksi. Puhetta kuulemassa ollut henkilö – joka ulkonäöstä päätellen on jotakin sukua Heimo Vesalle – syöksyy nappaamaan Mannerheimin snapsin, koska hänen ystävänsä neuvoo ”juomaan Mannerheimin snapsin”. Ystävä tosin tarkoitti Marskin ryyppyä geneerisellä tasolla viitaten, että kaikkien tulisi juoda oma snapsinsa eikä suinkaan Mannerheimin kädessä olevaa.

Stripissä teksti ja kuva yhdistävät voimansa huumoria synnyttääkseen. Mannerheim viiksineen ja sotilasunivormuineen on melko helposti tunnistettava todellinen henkilö, johon stripissä viitataan. Tämän lisäksi stripissä mainitaan tuote Mannerheimin snapsi = Marskin ryyppy. Pelkällä tekstillisellä tai kuvallisella aineksella stripissä ei olisi mitään hauskaa, mutta kun lukija tunnistaa Mannerheimin kuvallisten ja tekstillisten vihjeiden perusteella, toiminta sarjakuvassa muuttuu loppuruudussa huvittavaksi ja erikoiseksi. Esittely- ja välikeruuduissa

on tekstiä selostamassa tilannetta, mutta lopputulos kerrotaan pelkästään kuvallisin keinoin. Mannerheimin ja neuvoja antaneen miehen hämmästyneet ilmeet vahvistavat vaikutelmaa Vesan oletetun esi-isän käytöksen sopimattomuudesta.

### 4.3 Tuotemerkit ja logot

*Fingerporissa* vilahtelee lukuisia eri tuotemerkkejä ja muita tunnistettavia nimikkeitä, jotka ovat tuttuja jokapäiväisestä elämästämme ja joihin törmäämme kadulla liikkuessamme. Tuotemerkit ja logot -ryhmä sisältää monenlaisia tuttuja tuotemerkkejä, yhtiöiden ja yhteisöjen tunnuksia, joista suurin osa on tuttuja meille kaikille. Tuotemerkit ja logot -kategoria kasvaa melko suureksi, koska olen laskenut mukaan myös esimerkiksi liikennemerkit, jos ne kytkeytyvät stripin huumoriin. Kuitenkaan pelkästään miljöötä kuvaavia merkkejä en ole laskenut, jollei niiden läsnäolo ja merkitys muuta stripin luonnetta. Tuotemerkkejä ja logoja löytyi aineistosta 61.

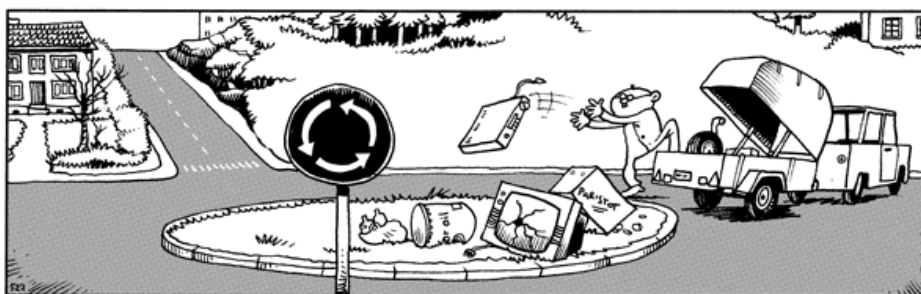


Esimerkki 7: Facebook.

Esimerkki 7 on ajankohtainen sen takia, että internetissä toimiva yhteisöpalvelu Facebook (suora suomennos *Naamakirja*) on tuttu lähes meille kaikille. Nekin, joilla ei omaa profiilia Facebookissa ole, tietävät, millainen palvelu on ja mihin sitä käytetään. Facebook on levinnyt valtavaa vauhtia, ja sillä on maailmanlaajuisesti satoja miljoonia käyttäjiä. Facebook tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden luoda oman kuvallisen profiilinsa ja pitää yhteyttä muihin palveluun liittyneisiin ihmisiin ja saada tietoa tulevista tapahtumista ja paljon muuta. Kuvallinen profiili auttaa muita käyttäjiä tunnistamaan oikean henkilön, mikäli samannimisiä on useampia. Stripissä Facebook on mainittu ainoastaan kahden ensimmäisen ruudun puhekuplissa, ja huumori aukeaa niille, jotka kyseisen yhteisöpalvelun tuntevat. Naisen ja miehen keskinäinen väärinkäsitys vahvistaa stripin vitsikkyyttä, kun nainen puhuu aidasta ja mies aidanseipästä.

Stripissä epäilyttävän näköinen mies (jonka lopputulosruutu kertoo olevan poliisin vanha tuttu Teuvo Emil Kostiainen) ei ilmeisesti satojen miljoonien ihmisten tavoin ole tietoinen Facebookista saati liittynyt siihen. Naisen selittäessä Facebookin olevan ”NAAMAKIRJA” mies tajuaa, mistä on kysymys, ja myöntää profiilinsa löytyvän kyseisestä palvelusta. Mies tosin luulee kyseessä olevan jonkinlainen poliisin kirja etsintäkuulutetuista, jota Kostiaisen naama on päässyt koristamaan. Teuvo Emil Kostiaisesta on kuvallinen profiili olemassa, mutta ei suinkaan Facebookissa vaan poliisin tiedostoissa.

Facebook on pelkkä tekstillinen viittaus, eikä palvelua käsitellä stripissä sen enempää. Huumori syntyy miehen ja naisen ristiriitaisista käsityksistä sen suhteen, mikä Facebook oikein on. Yhteisöpalvelun nimi (*Facebook*) saa naisen suomennoksen (*Naamakirja*) ja viimeisen ruudun takia kokonaan uuden kontekstin, jolloin stripin teksti puhuu yhtä ja kuva kertoo toista asiaa.



Esimerkki 8: Kierrätysajoliittymä.

Esimerkki 8 on tekstitön paneeli, jossa Heimo Vesa viskoo käytettyjä ja tarpeettomia romuja kiertoliittymän keskelle luullen aluetta ilmeisesti kierrätyspaikaksi. Vesan toimintaa voi ymmärtää sillä perusteella, että kiertoliittymän merkki Suomen liikenteessä on hieman samankaltainen kuin kierrätysmerkki: kummassakin kolme nuolta kiertää muodostaen eräänlaisen ympyrän (Kuvat 14 ja 15).



Kuva 14: Kiertoliittymämerkki.



Kuva 15: Kierrätysmerkki.

Merkkien nuolet kulkevat eri suuntiin ja merkit ovat muutenkin huomattavan erinäköiset, mutta ilmeisesti Heimo Vesa ei tätä eroavaisuutta huomaa tai siitä piittaa, vaan kumoo romunsa kiertoliittymään.

Herkmanin (1998: 188–189) mukaan paneeli on viittaus asioihin: merkki on suora viittaus kiertoliittymämerkkiin, joka muistuttaa yhtä kierrätysmerkkiä, ja koko paneeli sitä kautta viittaa kierrätykseen ilmiönä. Kierrätyksen yhä yleistyessä paneelin kuvallinen viittaus kiertoliittymämerkkiin ja Heimo Vesan toiminta yhdistyvät lukijan mielessä kierrätyksen tärkeyteen ja yleiseen siisteyteen, joita kumpaakin kohtaan Vesa toimii huonoa esimerkkiä näyttäen. Paneelin ymmärtäminen vaatii lukijalta kykyä yhdistää kaksi nuolimerkkiä ja huomata, että Vesa ei merkkien erilaisuutta tajua.



Esimerkki 9: Moottoriajoneuvolla ajo kielletty.

Vastaavanlainen tekstitön liikenneaiheinen paneeli on esimerkissä 9. Moottoriajoneuvolla ajo kielletty -liikennemerkissä on kuvattuna kaksi moottoriajoneuvoa päällekkäin. Jarlan paneelissa hurjastelevat kuskit ovat ymmärtäneet liikennemerkkin jokseenkin väärin ja ottavat merkistä mallia yrittäessään ajaa päällekkäin. Tielle hyppyriksi kasatut lavat auttavat autoa hyppäämään moottoripyörän yli, jotta liikennemerkkin esittämä asetelma saataisiin toteutettua. Tilanne saattaa olla tahaton tai tahallinen, millä ei kuitenkaan ole suurta merkitystä.

Kyseessä on suora kuvallinen viittaus subtekstinä toimivaan liikennemerkkiin. Paneelissa viittauskohteena oleva liikennemerkki on esitetty sellaisena kuin se todellisuudessa on, kuva on ikoninen ja tarkka kopio oikeasta merkistä. Juuri tästä syystä sen voi katsoa edustavan suoraa nimeämistä, vaikka viittaus on kuvallinen<sup>2</sup> (Tammi 1991: 76). Autoa ajava hahmo näyttäisi huomaavan merkin ja olevan huolissaan siitä, ettei auto saisi olla moottoripyörän yläpuolella, kuten merkin kuva kieltää. Erikoisen paneelista tekee se, että

2 Tammi käsittelee artikkelissaan ainoastaan tekstillisiä viittauksia, mutta tämä tutkimus asettaa kuvan ja tekstin samalle viivalle yhdistämällä ne multisemioottiseksi tekstiksi.



siinä ikään kuin tuplataan liikennemerkkin välittämä informaatio. Toisaalta koko paneeli olisi järjetön, jollei siinä olisi lainkaan liikennemerkkiä – ja juuri kyseistä liikennemerkkiä. Kyseessä on eräänlainen *mise en abyme* -ilmiö, missä pienempi kuva toistaa identtisesti tai lähes identtisesti suuremman kokonaisuuden asetelman (katso sivu 23).



Esimerkki 10: Tumma presidentti.

Esimerkki 10: Kahvila Aromissa istuva asiakas tilaa kahvilatyöntekijä Rivo-Riitalta suodatinkahvin. Nainen hakee työpaikkaa Washingtonista, Yhdysvalloista, ja Rivo-Riitta kuulee tämän ja kysyy: ”HALUATKO SÄ TUMMAA PRESIDENTTIÄ?” Presidentti on kahvimerkki, ja sitä on saatavilla vaaleaa ja tummaa vaihtoehtoa (oik. Presidentti Tumma Paahto). Rivo-Riitan kysymys voisi siis viitata asiakkaan ensimmäisessä ruudussa esittämään tilaukseen. Toisaalta naisen hakema työpaikka sijaitsee Washingtonissa, joka on Yhdysvaltain pääkaupunki ja samalla maan presidentin pääpaikka. (Washington voisi tarkoittaa myös Yhdysvaltain luoteisosan osavaltiota, mutta pääkaupunki Washington D.C. on perustellumpi.) Yhdysvaltain 44:nneksi presidentiksi vuonna 2008 valittu Barack Obama on puoliksi tummaihoisen. Täten Rivo-Riitan kysymys voisikin tarkoittaa, haluaako asiakas presidentti Barack Obamaa. Rivo-Riitan hahmon tuntien hän todennäköisesti tarkoittaa jälkimmäistä eli kutakuinkin 'haluaisitko harrastaa seksiä tumman presidentti Obaman kanssa'.

Stripissä on löydettävissä viittauksia Yhdysvaltain presidentti Barack Obamaan, Washingtonin kaupunkiin, joka oletettavasti sijaitsee Yhdysvalloissa, ja kahvimerkkiin Tumma presidentti. Stripissä ei mainita Yhdysvaltain presidenttiä nimeltä, joten kyseessä on epäsuora viittaus. Itse asiassa lukijan pääteltäväksi jää kokonaan, kenestä stripissä puhutaan, strippi ainoastaan antaa lukijalle kaksi vihjettä, joiden avulla hänen pitää ”yhdistää pisteet toisiinsa”.

Strippi on tekstipainotteinen ja toimisi melkein samoin ilman kuvan antamaa lisäinformaatiota. Samaten viittaukset käyvät ilmi tekstistä. Ainoa, mitä kuva tuo strippiin, on Rivo-Riitta-hahmo, jonka olemassaolo antaa lukijalle aihetta etsiä tekstistä kaksimielisyyksiä,

koska Rivo-Riitan puhetyyli on yleensä rivoa ja hahmon esiintyminen herättää eräänlaisia geneerisiä konventioita *Fingerporin* kerronnassa. Rivo-Riitan esiintyminen voitaisiin siis tulkita Herkmanin jaottelun mukaan jonkinlaiseksi tyylin ja geneerisen konvention yhdistelmäksi (Herkman 1998: 183–187).



Esimerkki 11: Super Sweeper.

Esimerkki 11: Televisiossa on nykyään valtava määrä erilaisia ostoskanavia, joilla esitellään milloin mitäkin hilavitkuttimia, joita ihmisten tulisi omistaa. Ostoskanavilla kaupitellaan muun muassa kuntoiluvälineitä ja siivoustarvikkeita. Tavallista on, että myytävillä tuotteilla luvataan ominaisuuksia ja mullistavia tehoja, joita ne eivät pysty täyttämään. Tällainen on esimerkiksi siivousväline ”SUPER SWEEPER®-LAKAISIN”. Ostos-TV:n mainoksessa lakaisimen mahtuvuutta pienimpäänkin rakoon mainostetaan sanomalla, että laitteella pääsee mihin vain. *Fingerporin* stripissä vinoillaan television ihmetuotteille ja niiden ylivoimaiselle suorituskyvylle. Heimo Vesa keksii keinon, jolla päästä pelastamaan yli kymmenen kilometrin syvyyteen kiikkiin jäänyttä sukellusvenettä. Vesa on tainnut katsoa Ostoskanavaa liikaa, koska hän tuo mukanaan SUPER SWEEPER®-lakaisimen ja ehdottaa, että sen avulla pääsee sukellusveneeseen luo, koska sillä pääsee joka paikkaan.

Tämä strippi voisi oikeastaan olla myös sanonnat-ryhmässä, koska mainoslauseena toimiva ”laitteella pääsee mihin vain” on tuttu Ostos-TV:n mainoksista. Luokittelin stripin kuitenkin tähän ryhmään, koska SUPER SWEEPER® on selkeä tavaramerkki, jota vieläpä vahvistaa ®-merkki (eng. *registered trademark*) tuotteen nimen perässä. SUPER SWEEPER® on suora tekstillinen viittaus todelliseen tuotteeseen, jota televisiossa on mainostettu. Lisäksi SUPER SWEEPER® toimii metonymisena viittauksena edustamaan kokonaista mediahaaraa, television ostoskanavia ja mainoksia, joissa tuotteille luvataan ominaisuuksia ja tehoja, joita ne eivät voi täyttää. Tähän liittyy Vesan kommentti ”SUPER SWEEPER®-LAKAISIMELLA PÄÄSEE MIHIN VAIN”. Stripissäkin sanat ”mihin vain” on vielä

lihavoitu korostamaan tuotteen liioiteltua kaikkivoipaisuutta. Ilmeisesti ostoskanavillakin tuotteita on myyty samojen mainossanojen saattelemana.

#### 4.4 Sanonnat

*Fingerporista* löytyy paljon sellaisia strippejä, joiden huumorin ymmärtämiseksi lukijan pitää tuntea erilaisia sananparsia, sananlaskuja, fraaseja ja mainoslauseita. A. V. Koskimies (KSKS 1906: 1) kiteyttää alkulauseessaan, että ”sananlasku on mielevä ja ytimekäs lauselma, joka elää kansan suussa”. Toisin sanoen sananlaskun tulee olla laajalle levinnyt ja suuren joukon tuntuma. Fraasit ja sananparret ovat samoin mieleenpainuvia kielen elementtejä, joilla avulla rikotaan lauseen tasaisuutta; fraasit ovat sanomisen suola (SFS 1981: 5). Sananparret ovat toistuvaa kielen välineistöä, ja ne ovat muodoltaan vakiintuneita ja kiteytyneitä, ja niissä on usein mukana kuvaannollisuutta (SL 1984: V; Matti Punttila 2004). Kun joku ”vetelee hirsii”, tiedämme heti, ettei henkilö varmaankaan ole tukkitöissä vaan nukkumassa. Kaikenlaiset sanaleikit ja metaforien viljeleminen tekstissä tuovat ilmaisuun värikkyyttä ja mieleenpainuvuutta. Sananparsia on totuttu pitämään yleisesti hyväksytyinä totuuksina, mutta niidenkään merkitys ei aina ole aivan yksitulkintainen (Punttila 2004).

Koska sananlaskujen, fraasien ja sananparsien kiistaton erottaminen toisistaan ei ole tässä tutkimuksessa tarpeellista, käytän tämänytyypisistä aineksista yleistä termiä *sanonta*. Sanontojen tunteminen ei sinänsä riitä, vaan ne pitää osata nähdä uudessa kontekstissaan, jotta niiden huumori pääsee esille. *Fingerporissa* sanonnoilla leikitellään niiden normaalista esiintymisympäristöstä poikkeavalla käytöllä ja epäkonventionaalisilla merkityksillä. Usein niiden merkitys poikkeaa alkuperäisestä ja niiden sanoma on ivallinen, metaforinen tai sarkastinen. Yksikään tämän ryhmän poimintoista ei kontekstistaan irrotettuna ole sinällään hauska, mutta kuvan tuki muokkaa tekstin sanomaa ja tulkittavuutta sekä ohjaa lukijan ajattelemaan jotakin sanonnalle epäkonventionaalista. Sanontoja voidaan pitää avoimena intertekstuaalisuutena silloin, kun sanonnat ovat kulttuurissa yleisesti tunnettuja (Solin 2006: 83).

Tähän ryhmään olen ottanut vain sellaiset sanonnat, jotka mielestäni ovat yleisessä tiedossa suomalaisessa kulttuurissa tai esimerkiksi televisiossa niin usein esiintyneitä, että sanonnat ovat muuttuneet fraasimaisiksi. Kaikkia sanontoja ja fraaseja ei todennäköisesti löydy sanakirjoista tai fraasisanakirjoista, mutta tällaisilla fraaseilla on oltava selvä yksilöllinen merkitys, kuten fraasilla ”nukkua kalojen kanssa”. Sanonnat esiintyvät pääosin

tekstillisinä, mutta kuva useimmiten tukee tekstin välittävää sanontaa ja esittää sanonnan uudessa valossa. Aineistossa esiintyi 39 erilaista sanontaa.



Esimerkki 12: Tämä syö miestä.

Esimerkissä 12 esiintyy kolme erilaista sanontaa, joiden ”normaali” merkitys stripissä on jotain aivan muuta kuin tavallisesti. Kaksi ensimmäistä tarkoittaa samaa eli niissä 'testataan miehen kyvykkyys' ja kolmas tarkoittaa, että 'miestä vituttaa, harmittaa'. Stripissä sanonnat on asetettu tilanteisiin, joissa niiden merkitys ei enää ole niiden ”normaali” merkitys, vaan varsin abstraktia merkitystään konkreettisempi ja läpinäkyvämpi: miehestä kirjaimellisesti *otetaan mittaa*, mies todella *punnitaan* ja jokin mato selvästi *syö miestä*. Stripissä sanonnat on irrotettu normaalista yhteydestään ja asetettu uuteen ympäristöön, jonka kanssa ne ovat ristiriidassa. Strippi pääsee lähelle Genetten näkemystä parodiasta (katso sivu 26), jonka mukaan vastakohtaefekti alkuperäisen ja uuden esiintymisyhteyden välillä synnyttää huumoria.



Kuva 13: Nopeammin kuin ehdit kissaa sanoa.

Esimerkin 13: Strippi toimii pelkän tekstin avulla. Stripin vitsi on tekstipainotteinen, ja vitsi toimii, vaikkei kuva olisikaan lukijan nähtävissä.

Irma: LIISA JA TIMO TULEVAT...  
Irma: MUISTA, ETTÄ TIMO ON VÄHÄN ARKA PUHEVIASTAAN

Timo: V-V-VOISITKO VÄHÄN SIIRTÄÄ AU-AU-AU-AUTOA P-P-PIHATIELTÄ?  
 Heimo: TOTTAKAI!  
 Heimo: NOPEAMMIN KUIN EHDIT KISSAA SANOA

Keskustelun alussa Irma ilmoittaa ystäviensä tulevan käymään samalla varoitellen miestänsä Timon änkytyksestä. Heimo ei ole kovinkaan hienotunteinen käyttäessään sanontaa ”nopeammin kuin ehdit kissaa sanoa” puhuessaan änkyttävän henkilön kanssa. Sanonnan merkitys on 'hyvin nopeasti', ja sillä tarkoitetaan, että jokin asia on hoidettu, ennen kuin toinen ehtii sanoa lyhyen ja tutun sanan *kissa*. Sanonnan valinta tähän strippiin on osuva, koska monet muut sanonnat, joilla tarkoitetaan jonkin asian tulevan hoidetuksi pikaisesti, eivät loisi samanlaista ristiriitaa hyvien tapojen kanssa: änkyttäjälle – tässä tapauksessa Timo – ei ole soveliasta mennä huomauttamaan puheviasta päin naamaa.

Heimo Vesan kommentti on niin sanottu *freudilainen lipsahdus*, kielellinen lapsus, jossa tulee vahingossa möläyttäneeksi jotain, mitä ei ole sopivaa sanoa. Tällaisten lipsahdusten vastaanottaja, tässä tapauksessa lukija, pitää lipsahdusta huvittavana, mutta ei naura lipsahduksen kohteelle (Timo), vaan henkilölle, joka sekoaa sanoissaan (Heimo Vesa). (Chiaro 1996: 17–18.)



Esimerkki 14: Minut hukka perii.

Esimerkki 14: Susi on monissa sanonnoissa esiintyvä eläin, joka usein tuo jonkin negatiivisen sävyn sanonnan merkitykseen: ”susi lammasten vaatteissa” tarkoittaa 'salakavalaa ihmistä' ja toisaalta pelkkä ”susi” tarkoittaa 'viallista, pilalle mennyttä' (SFS: 325). Sutta tarkoittava *hukka* esiintyy myös sanonnoissa, kuten ”mennä hukkaan”. Esimerkissä 14 on käytössä toinen tuttu sanonta, jossa *hukka*-sana esiintyy.

”Minut hukka perii” tarkoittaa, että sanonnan objektia kohtaa jokin epämiellyttävä tapahtuma. Esimerkkitaapauksessa vanhaa miestä odottaa kuolema, koska hänellä olevaa sairautta ei voida poistaa leikkaamalla ja kyseinen tauti on muulla tavoin kuolemaksi. Sanontaa ei kuitenkaan yleensä käytetä kirjaimellisessa merkityksessään, vaan nimenomaan

korostamaan sanonnan kohteen surkeita tulevaisuudennäkymiä. Stripissä vanha mies on testamentannut koko omaisuutensa sudelle, hukalle, joka perii vanhuksen maalliset mammonat. Edellisestä esimerkistä poiketen tämä strippi ei toimisi ilman kuvan antamaa tukea. Lopputulosruutuun piirretty hukka kiteyttää stripin vitsin näyttämällä, että vanhus todella testamenttasi omaisuutensa sudelle. Stripissä teksti ja kuva tekevät yhteistyötä vitsin muodostamiseksi. Stripin vitsi perustuu juuri siihen, että merkitykseltään abstraktia sanontaa on käytetty täysin kirjaimellisesti ja siksi yllättävästi.



Esimerkki 15: Sus siunakkoon.

Esimerkki 15: Sus siunakkoon on toinen susiaiheinen strippi. ”Sus siunakkoon” on eräänlainen vanhankansan miedohko sadattelu, jolla voidaan päivitellä erilaisia epätoivottuja tapahtumia. *Sus* on Meren (2004) mukaan lyhennys Jeesus-nimestä, ja tuttu lähinnä stripissä käytetystä sanonnasta. *Siunakkoon* on murteellinen asu imperatiivista *siunatkoon*. Toisaalta huudahduksen *sus* voisi olla loppuheitollinen muoto nominista *susi*. Joka tapauksessa sanonnan merkitys on kutakuinkin se, ettei ole hyvä asia, jos susi siunaa jonkin asian (vertaa edellisen esimerkin ”susi lammasten vaatteissa”). Tässä sadateltavana on se tosiasia, ettei pappia näy, vaikka lapsi pitäisi kastaa. Edellisen esimerkin tavoin tässäkin viimeisessä ruudussa paljastuu stripin vitsiksi se tosiseikka, että aiemmin sanonnassa mainittu susi on todella olemassa. Vanhan rouvan – ehkäpä kastettavan lapsen isoäiti – sadattelu on tulkittavissa normaalin imperatiivin tavoin suoraksi käskyksi lapsen vanhemmille eikä vain päivittelyksi, joten susi on tuotu lasta siunaamaan. Mikä tahansa sadattelu ei sopisi stripin vitsiin: esimerkiksi ”no voihan hemmetti” tai ”perkele” ei sisällä sellaista informaatiota, jolla stripissä voisi perustella viimeisen ruudun suden. Kuva ja teksti tekevät tässä stripissä yhteistyötä, ja lisäksi kuvalla ja tekstillä voidaan sanoa olevan välttämätön suhde, koska kumpikaan ei selittyisi ilman toisen läsnäoloa. Edellisen esimerkin tavoin tämäkin strippi edustaa tietynlaista parodiaa, jossa sanonnan tavallinen merkitys on häivytetty ja uusi konkreettinen merkitys on puettu kuvalliseen asuun.



Esimerkki 16: Nukkuu kalojen kanssa.

Mafiaelokuvista tuttu sanonta ”nukkuu kalojen kanssa” muodostaa stripin vitsin ytimen esimerkissä 16. Sanonta tarkoittaa, että joku on kuollut tai pikemminkin tapettu. *Kummisetä*-trilogian ensimmäisessä osassa<sup>3</sup> vuodelta 1972 yksi rikollispomo Michael Corleonen apureista, Luca Brasi, on murhattu, ja Corleonen joukkio saa tapahtuneesta viestin. Viesti on paketti, jonka sisällä on Brasin luotiliiviin kääritty kala. Viestin saapuminen aiheuttaa seuraavan keskustelun:

Michaelin veli Sonny: ”Mitä helvettiä tämä kala tarkoittaa?”

Peter Clemenza: ”Se on sisilialainen viesti. Se tarkoittaa, että Luca Brasi nukkuu kalojen kanssa.”

Stripissä toisessa ja kolmannessa ruudussa oleva herra saa mafiamieheltä puhelun, jossa kerrotaan hänen vävynsä nukkuvan kalojen kanssa. Mies kuitenkin tulkitsee viestin hieman väärin olettaen, että nukkua tarkoittaa seksuaalista kanssakäymistä, ja vieläpä kalojen kanssa. Englannin kielessä nukkua-verbillä (eng. *sleep*) voi puhekielessä olla tällainenkin merkitys. Esimerkiksi lauseessa ”we are sleeping together” (suom. *me nukumme yhdessä; me harrastamme seksiä keskenämme*) nukkuminen tarkoittaa yleisemmin seksin harrastamista kuin todella nukkumista. Stripin esittelyruutu satamakuvineen ja tummine hahmoineen luo vaikutelmaa hämärästä rikollismaailmasta. Kalojen kanssa nukkumista vahvistaa ruudun tapahtumien sijoittuminen satamaan veden äärelle. *Kummisetä*-elokuvassa Luca Brasi ei tosin joutunut hukutetuksi, vaan hänet kuristettiin hengiltä baaritiskin luona.

Esimerkki 17: ”Uusi lumi on vanhan surma” on varmasti useimmalle suomalaiselle tuttu sanonta, jota käytetään aina keväisin lumien pikkuhiljaa sulaessa. Sanontaa perustuu oletukseen, että keväällä satava räntäinen lumi sulattaa jo entuudestaan maassa olevaa lunta

<sup>3</sup> *Kummisetä* on alun perin Mario Puzon vuonna 1969 ilmestynyt kirja, johon *Kummisetä*-elokuvat perustuvat. Puzo vastasi myös elokuvan käsikirjoituksesta.

nopeasti. Sanonnan totuudellisuudesta en tiedä, mutta ainakin esimerkissä 17 sanonta pitää paikkansa. Stripissä on suora viittaus tunnettuun lentävään lauseeseen, mitä voidaan pitää intertekstuaalisuutena (Solin 2006: 83). Lisäksi ruutujen tapahtumat antavat sanonnalle lisäpontta toteuttamalla saman graafisesti, jolloin kuva ja teksti tekevät yhteistyötä ollen silti riippuvaisia toisistaan (Herkman 1998: 59). Teksti tai kuva yksistään ei riittäisi kertomaan samaa tarinaa kuin kumpikin yhdessä. Strippi on eräänlaista itsestään tietoista fiktiota (katso sivut 25–26), mikä ilmenee kolmannessa ruudussa, jossa Heimo Vesa ikään kuin ”katsoo kameraan” ja puhuu suoraan lukijalle. Lukija voi olettaa Vesan olevan tietoinen omasta statuksestaan sarjakuvahahmona.



Esimerkki 17: Uusi lumi on vanhan surma.

Stripin tapahtumat sijoittuvat arvatenkin kevääseen tai kevättalveen, ja taivaalta sataa koko ajan uutta lunta vanhan päälle. Satava uusi lumi liukastaa tien, ja kävelyllä ollut vanhus liukastuu ja loukkaa itsensä. Stripin huumori – sikäli kuin vanhuksen kaatuminen jäisellä tiellä voi olla hauskaa – perustuu sanonnan monitulkintaisuuteen. Jos sanonta olisi muodossa ”uusi lumi on vanhan *lumen* surma”, ei siitä saisi samanlaista vitsiä aikaiseksi. Tässä muodossa sanonta voi konkretisoitua viimeisessä ruudussa eri tavalla kuin jos sanonta olisi täydessä muodossaan. Toisaalta strippi saattaa olla myös muistutus siitä, että Suomessa talviaikaan etenkin vanhusten liukastuminen on vakava asia, ja ihmisiä kuolee vuosittain useita liukastumisen seurauksena ja vielä useampi loukkaantuu.

Esimerkki 18: Heimo Vesa on ostanut tuliterät Nike-merkkiset lenkkikengät, joista on pohja jo irronnut. Sanonta ”pane lapsi asialle, tee itse perässä” tarkoittaa, ettei lasta voi lähettää hoitamaan kovin tärkeitä asioita, koska ne on kuitenkin tehtävä itse uudelleen kunnolla. Sanonta saa stripissä hieman uuden sävyn Heimon korjaillessa lenkkareitaan liimalla. Strippi viittaa kenties Kaukoidän halpatuotantomaihin, joissa suuri osa Nikenkin tuotteista valmistettaneen. Kaukoidän tuotantolaitokset herättävät monissa mielikuvia tehtaissa työskentelevistä lapsista, jotka on laitettu pakkotyöhön tai joille maksetaan työstä



naurettavan vähän. Vesan käyttämä sanonta saattaa siis osua valitettavan oikeaan, ja kengät voivat todella olla jonkun lapsen halvalla valmistavat.



Esimerkki 18: Pane lapsi asialle, tee itse perässä.

Tässä stripissä kuva ei kerro mitään sanonnasta, vaan sanonta on pelkän tekstin varassa. Kuva kuitenkin jollakin tavalla tukee tekstin informaatiota, ja Vesan toteamus heti hajoavista kengistä kertoo, etteivät kengät ole kovin laadukkaat, vaan halvalla valmistetut. Strippi on lievästi tekstipainotteinen, muttei ehkä tulisi ymmärretyksi ilman kuvaa. ”Pane lapsi asialle, tee itse perässä” toimii tässä eräänlaisena metonymisena viittauksena koko piraattituotantoon, jossa tunnetuista merkeistä valmistetaan halpoja ja heikkolaatuisia kopioita – usein juuri pienten lasten halpatyöllä.



Esimerkki 19: En nähnyt metsää puilta.

Esimerkki 19 on paneeli, jossa Heimo Vesa on ajanut tieltä ulos ja rysäyttänyt autollaan päin puuta. Kolarin jälkeen Vesa toteaa lukijalle: ”EN NÄHNYT METSÄÄ PUILTA” Sanonta on roomalaiselta runoilija Ovidiukselta (43 eKr. – 18 jKr.) peräisin oleva sananparsa, joka fraasisanakirjan (SFS: 1981) mukaan tarkoittaa, että yksityiskohdat tai pikkuasiat estävät pääasian näkemisen. Wunderbaum (suom. *ihmepuu*) puolestaan on puunmuotoinen raikastin, joita näkee usein roikkuvan nuorison autojen taustapeilissä. Heimo Vesa on käyttänyt raikastimia hieman liikaa, sillä ne ovat peittäneet näkyvyyden kokonaan eikä Vesa ole huomannut tiessä olevaa mutkaa. Nippu puunmuotoisia Wunderbaum-raikastimia edustaa

sanonnan ”puita”, jotka estivät Vesaa näkemästä eteensä, joten hän ajoi ”metsään” eli törmäsi puuhun. Subtekstinä toimiva Ovidiuksen sananlasku saa hieman uuden merkityksen, vaikka stripissäkin pienet asiat ovat estäneet Vesaa näkemästä pääasiaa. Yksityiskohtana ovat Wunderbaum-puut ja pääasiana tiellä pysyminen.

Esimerkin 17 tavoin tässäkin Heimo Vesa kohdistaa puhekuplansa suoraan lukijalle napaten tämän mukaan tapahtumiin. Lukijalle syntyy vaikutelma, että hän on lähellä hahmoa, mitä korostaa myös paneelin perspektiivi, jossa auto on ajettu päin puuta suoraan lukijan eteen.

## 4.5 Instituutiot

Instituutio on yhteiskunnallinen, kirkollinen tai muu laitos tai vakiintunut yhteiskunnallinen tapa, tapajärjestelmä (SKSSK). Instituutiot ovat sosiaalisen yhteiskuntajärjestelmän rakenteita, jotka ohjaavat yksilön käyttäytymistä. Erilaisten organisaatioiden lisäksi termiä *instituutio* käytetään kuvaamaan yhteiskunnalle tärkeitä tapoja ja toimintamalleja.

Instituutiot-ryhmään olen kerännyt ainekset, joissa viitataan yhteiskunnallisiin ja uskonnollisiin laitoksiin, uskontoon yleensä sekä erilaisiin instituutioksi määriteltäviin yhteisöihin, kuten Nimettömät Alkoholistit. Viittauksia instituutioihin aineistossa on 48.



Esimerkki 20: Ku Klux Klan.

Esimerkki 20: Ku Klux Klan on 1865 perustettu amerikkalainen salainen seura, jonka tavoitteena oli pitää yllä valkoisten mahtia etelävaltioissa Amerikan sisällissodan jälkeisissä oloissa (Tietojätti 2004). Yöllisissä menoissaan seuran jäsenet pukeutuivat valkeisiin kaapuihin ja huppuihin. Ku Klux Klan lakkautettiin 1871, mutta perustettiin 1915 uudelleen muukalaisvihamielisenä ja juutalaisvastaisena järjestönä (Tietojätti 2004). Ku Klux Klanin tunnuksena on miesten rinnassa oleva veripisararisti (*Mystic Insignia of a Klansman*), joka stripissäkin näkyy kolmikön rintapielissä. Stripissä klaanikaapuihin pukeutuneet kolme

hahmoa tanssivat tunnetun lastenlaulun *Piiri pieni pyörii* tahdissa, jonka ensimmäisen säkeistön he myös laulavat. Säkeistö päättyy lauseeseen ”kengänkannat ko-ko-ko”. Ääntöasultaan säkeistön loppua muistuttava kolme *ko*-tavua voisi yhtä hyvin kirjoittaa muotoon *K-K-K*, joka on Ku Klux Klanin lyhenne.

Strippi yhdistää vanhan salaseuran suomalaiseen lastenlauluun. Nämä kaksi subtekstiä yhdistävä tekijä on laulun säkeistön loppu ”ko-ko-ko”, johon tiivistyy koko stripin vitsi. Lukijan on tunnettava Ku Klux Klanin historiaa ja tunnistettava lastenlaulu, jotta strippiin pääsisi syntymään Jarlan tarkoittama ristiriita verisen salaseuran ja viattoman lastenlaulun kohtaamisesta.



Esimerkki 21: Ikoni.

Uskonnollisia viittauksia *Fingerporissa* on runsaasti. Esimerkissä 21 Heimo Vesa on esittely- ja välikeruudussa ystävänsä Allan Kurman kanssa tietokoneen ääressä, ja he yrittävät käynnistää tietokoneohjelmaa. Näin ainakin stripin kaksi ensimmäistä ruutua uskottelee lukijalle. Ensimmäisessä ruudussa Kurma napsauttaa ikonia ja toisessa ruudussa tuplaklikkaa samaa ikonia. Ikoni on ATK-kielessä käyttöjärjestelmien perusyksikkö – kuvasymboli, jonka avulla hallitaan ohjelmia ja tiedostoja. Ikoni on myös ortodoksisen kirkon taiteessa kuva, joka esittää Kristusta, neitsyt Mariaa tai pyhimyksiä (SKSSK: 1994). Lopputulosruudussa poikien taakse ilmestyvä ortodoksipappi ja stripin kuvakoon muutos laajempaan paljastavat kuitenkin, ettei kyseessä ole tietokone. Sen sijaan pojat ovat ortodoksikirkossa ja yrittävät pyhimystä esittävää kuvaa tuplaklikkamalla saada ”ohjelmansa” käynnistymään.

Stripin esittely- ja välikeruudussa rakennetaan yllätystä lukijalle viimeistä ruutua varten. Kahdessa ensimmäisessä ruudussa käytetyllä puolikuvalla on rajattu ulos kaikki aines, mikä voisi pilata lopputuloksen yllätyksen, kuten pöydällä oleva kynttilä ja poikien napsauttama ikoni. Viimeiseen ruutuun vaihtuva kokokuva paljastaa lukijalle enemmän informaatiota, jolloin stripin vitsi alkaa aueta. Allan Kurman tökkimä ATK-ikoni onkin todellisuudessa ortodoksien ikoni, mitä Vesan taakse ilmestynyt – tai siellä koko ajan ollut ja vasta

kuvakulman muutoksen paljastama – ortodoksipappi paheksuu.



Esimerkki 22: Lapsikeräys.

Esimerkki 22: Kierrätysajoliittymäpaneelin tavoin tässäkin paneelissa keskitytään kierrätykseen. Kierrätys on nykypäivänä tärkeä asia, ja sitä korostetaan aina enemmän. Ympäristöstä huolehtiminen voi olla tavallista talousjätteiden lajittelua esimerkiksi ongelmajätteisiin ja lasiesineisiin. Toisaalta vaatteita kierrätetään keräämällä niitä ja lahjoittamalla vähäosaisille. Samaten erilaisia keräyksiä järjestetään köyhien hyväksi etenkin joulun aikaan, kun kaduille ilmestyvät muun muassa Pelastusarmeijan joulupadat.

Paneelissa on kuvattuna kierrätyspiste, jossa on keräysastioita erilaisille jätteille. Lisäksi paikalta löytyy vaatekeräyslaatikko, johon voi jättää vaatekaapista yli jääneitä asusteita, ja Irma Kääriäinen kerää rahaa lapsien auttamista varten. Ruudun oikeasta reunasta lähestyvä rouvashenkilö lienee aikonut jättää sylissään kantamansa lapset keräykseen lahjoitettaviksi jollekulle muulle. Lapsikeräyksessä tosin kerätään lapsia varten, ei itse lapsia.

Paneeli voisi olla jonkinlainen viittaus lapsikauppaan, mutta todennäköisemmin paneelin ajatuksena on nimenomaan termin *lapsikeräys* väärin ymmärtäminen: *vaatekeräyksessä* kerätään vaatteita, mutta analogia ei päde *lapsikeräyksessä*, jossa ei siis kerätä *lapsia*. Vaikka lapset saattavat muiden ihmisten tavoin olla välillä rasittavia, ei ihmisiä silti voi viedä kierrätykseen tai keräykseen.

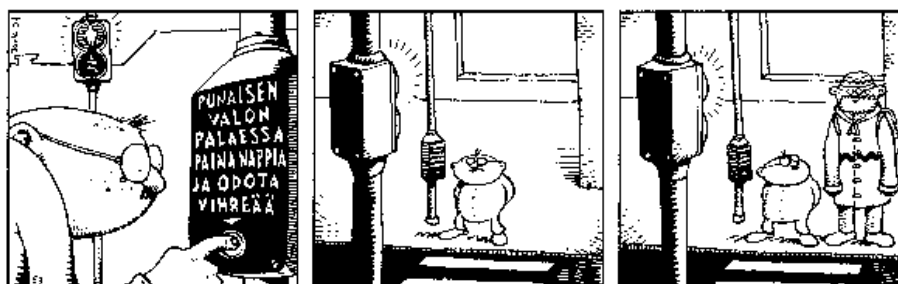
Kokousprotokollaan viitataan esimerkissä 23. Virallisten kokousten alussa suoritetaan kokouksen järjestäytyminen, jossa todetaan kokouksen päätösvaltaisuus ja valitaan kokoukselle puheenjohtaja, sihteeri sekä ääntenlaskijat ja pöytäkirjantarkastajat. Puheenjohtaja valitaan ensin, minkä jälkeen valitaan sihteeri kirjaamaan ylös kokouksessa käsiteltävät asiat. Sihteerin – kuten muidenkin valittavien toimihenkilöiden – valinta tapahtuu siten, että kokousväkeä pyydetään esittämään paikalla olevista ehdokkaita tehtävää hoitamaan. Esittäminen ei tarkoita 'jonkun imitoimista', kuten stripin tapauksessa on käynyt. Toisessa ruudussa puhuva herra esittää sihteeriksi johtaja Lankelaista, mutta kolmannessa

ruudussa käy ilmi, että herran esittäminen tarkoittaakin 'näyttelemistä, matkimista'.



Esimerkki 23: Kokousprotokollaa.

Stripissä oleva suora tekstillinen viittaus ”ESITÄN JOHTAJA LANKELAISTA” kohdistuu kokouskäyttäytymiseen, ja stripin huumoriaines syntyy *esittää*-verbin monimerkityksisyydestä. Kolmannen ruudun humoristinen osuus on puolestaan toteutettu kuvallisesti. Stripissä teksti ja kuva tekevät tiiviisti yhteistyötä, eikä vitsi toimisi ilman molempien panosta. Kokouskäytäntöjen tunteminen on olennaista stripin ymmärtämiseksi. Intertekstuaaliset viittaukset ovat suuren tekstiketjun pieniä osasia, jotka saavat merkityksensä muista ketjun osasista. Yleensä tekstit saavat merkityksensä jo olemassa olevista teksteistä ja ovat selitettävissä niiden kautta. Tässä *esittää*-verbillä on toisessa ruudussa yksi merkitys 'ehdottaa', joka muuttuu kolmannen ruudun kuvallisen ilmaisun kautta toiseksi, jolloin verbin merkitykseksi asettuu lopulta 'matkia'. Verbi saa lopullisen merkityksensä ikään kuin takautuvasti, tulevien tapahtumien avulla.



Esimerkki 24: Paina vihreää.

Esimerkissä 24 on viittaus ”vihreyteen”, ja strippi sisältää myös selviä metonymisia piirteitä. Heimo Vesa seisoo jalankulkuvaloissa odottaen valojen vaihtumista vihreiksi. Esittelyruudussa Vesa painaa nappia tekstin ”PUNAISEN VALON PALAESSA PAINA NAPPIA JA ODOTA VIHREÄÄ” alla ja jää odottamaan. Välikeruudussa ei tapahdu näennäisesti mitään, vaan

Vesa vain odottaa, että valo vaihtuisi vihreäksi. Efektivivat ilmentävät ylemmän, punaisen valon palavan edelleen. Lopputulosruudussa valo ei vielääkään vaihdu, vaan Vesan viereen ilmestyy mies. Mies vaikuttaa ulkonäkönsä perusteella poliitikko Osmo Soininvaaralta, joka toimi Suomen peruspalveluministerinä vuosina 2000–2002. Soininvaara oli Vihreän liiton kansanedustaja ja toimi puolueen puheenjohtajana kaksi kautta vuosina 2001–2005.

Kuvan hahmo viittaa kenties paitsi Osmo Soininvaaraan myös hänen poliittisen historiansa kautta metonymisesti koko vihreyteen. Vaikka Soininvaara ei ministerinä ollessaan pukeutunutkaan kuvan hahmon tavoin, hahmon vaatteet reppuineen piirtävät silti stereotyyppisen näkymän luonnonystävistä. Monet muistavat yhä Soininvaaran Vihreäpuolueesta, mikä taas yhdistyy luontevasti vihreyteen elämäntapana. Sana *vihreä* on adjektiivi, mutta voi nykyään toimia myös substantiivin tavoin viitatessaan ihmisiin, joiden elämäntapana vihreys on.

#### 4.6 Tapahtumat, paikat ja aikakaudet

Erilaisiin tapahtumiin, paikkoihin ja historiallisiin aikakausiin liittyvät stripit ovat *Fingerporissa* tavallisia. Sarjakuvassa viitataan niin esihistoriaan kuin keskiaikaankin, ja stripeissä kuvataan aikakausille tyypillisiä ilmiöitä, kuten viikinkiaikaa ja Jeesuksen elämään sijoittuvia tapahtumia. Tapahtumat, paikat ja aikakaudet -ryhmässä on paikan- ja maannimiä, sotiin ja historiaan liittyviä tapahtumia sekä erilaisia urheilu- ja muita tapahtumia. Tähän ryhmään kuuluu 81 tapausta.



Esimerkki 25: Viking Lotto.

Esimerkki 25: VIKING LOTTO -paneeli on kuvaus viikinkien ryöstöretkistä Fingerporiin vuonna 1008. Viikinkien valloitusretket ovat ilmeisesti yltäneet viime vuosituhannen alussa Fingerporiin saakka, ja Viking Lotto on jo tuolloin ollut veikkauspelinä, vaikka todellisuudessa peliä on pelattu vuodesta 1993 lähtien. Nykyään Viking Lottoa

voidaan pelata kaikissa Pohjoismaissa ja Baltian maissa.

Paneeli yhdistää kaksi ilmiötä, jotka eivät ole koskaan olleet yhtäaikaisia. Viikinkiaika päättyi keskiajan lopulla, ja Viking Lotto syntyi pohjoiseurooppalaisena yhteistyönä vasta lähes tuhat vuotta myöhemmin. Paneeli on kuvallinen viittaus aikaan, jolloin viikingit tekivät ryöstöretkiään ympäri Pohjois-Eurooppaa tuhoten kaupunkeja ja kyliä. Viikingit mainitaan myös tekstinä kupongissa, jota paneelin oikeassa reunassa oleva mies pitelee hyppysissään. Kupongissa lukee ”VIKING LOTTO”, joka on suora viittaus rahapeliin.



Esimerkki 26: Kampaamo-opisto.

Esimerkki 26 on toinen paneeli, joka kuvaa Fingerporin tapahtumia uuden ajan alkupuolelta vuodelta 1557. Tuolloin kuolemaan tuomitut joutuivat Fingerporissa pyövelin mestattaviksi, ja päänsä menettäneiden uhrien päät kuljetettiin paikalliseen Kampaamo-opistoon, jossa oppilaat saivat harjoitella päiden avulla kampausten tekemistä. Nykyään kampaamokoulut eivät saa opetusmateriaalikseen vartaloistaan irrotettuja päitä, vaan oppilaat harjoittelevat kampaamista usein vapaaehtoisten suosiollisella avustuksella. Strippi kuvaa yksinkertaisella tavalla menneen ajan julmiakin tapahtumia ja kiteyttää vitsinsä lähes ilman tekstiä. Kerrontatekstiä ”FINGERPORI 1557” ei välttämättä kuvassa tarvitsisi edes olla, koska viittaus menneeseen aikaan käy ilmi jo rakennuksista ja kyläläisten vaatuksesta. Kyltissä lukeva detaljiteksti ”KAMPAAMO-OPISTO” puolestaan on tärkeämpi, koska juuri se synnyttää viittauksen nykyajan parturikouluihin, mikä herättää konnotaation leikattaviin päihin. Lisäksi Kampaamo-opiston ikkunasta voimme nähdä parturioppilaan harjoittelemassa hiustenleikkuuta. Oikeastaan detaljitekstejä ei paneelissa tarvittaisi lainkaan, koska ikkunasta näkyvä tilanne todennäköisesti riittäisi lukijalle luomaan yhteyden parturikoulun ja mestattujen päiden välille.

Esimerkissä 27 viitataan aikoihin, jolloin luonnonmullistukset tai naapurivallat aiheuttivat sotimisella nälänhätää ja kurjuutta kansalle. Tuolloin elintarvikkeita ei ollut saatavilla kaikille eivätkä pellot tuottaneet tarpeeksi viljaa ruokkiakseen ihmiset. Ihmisten piti

uhrata ruoaksi jopa omat kotieläimensä, jotka olivat tärkeitä talouksien ylläpidossa ja raskaissa töissä, kuten pelloilla ja tukkisavotoilla. Heimo Vesan isoäidin nuoruudessa talon hevoset piti syödä, koska muuta ruokaa ei ollut saatavilla. Humoristisen stripistä tekee se, että Heimo Vesa puhuu shakkipelistä, kun taas vanha rouva muodostaa analogian shakkipelin nappuloiden ja pula-aikana syötyjen hevosten välille (*hevoset oli pakko syödä pula-aikana*). Strippi ei kerro, syötiinkö rouvan nuoruudessa talon hevoset vai pelkästään shakkipelistä puuttuvat hevoset.



Esimerkki 27: Pula-aika.

Esimerkki 28: Suomen sisällissodassa tammi–toukokuussa 1918 Suomen tasavallan senaatin johtamat ”valkoiset” taistelivat Suomen kansanvaltuuskunnan joukkoja, ”punaisia”, vastaan. Sodassa ja sen jälkeen molemmat osapuolet syyllistyivät terrorismiin ja raakuuksiin, joissa kuoli tuhansia ihmisiä. Fridolf Vesa vartioi seurojentaloa valkoisille tunnusomainen valkoinen nauha käsivarressaan. Punaisen vihollisen lähestyessä Vesa naamioi valkoisen nauhan JÄRJESTYSMIES-tekstillä, jotta vihaiset punaiset eivät tunnista häntä viholliseksi. Nykyäänkin erilaisissa joukkotilaisuuksissa ja ravintoloiden naulakoissa on järjestysmiehiä ja portsareita, joilla on jonkinlainen tunnus vaatteissaan. Järjestysmiehillä pitää joukkotilaisuuksissa olla järjestysmiesliivi tai pelkkä teksti ”JÄRJESTYSMIES” esimerkiksi takkinsa rintamuksessa tai käsivarressaan, kuten stripin tapauksessa.



Esimerkki 28: Punaiset tulevat.



Stripin esittelyruudussa esitellään lyhyesti tilanne: punaiset tulevat. Välikkeessä Vesa piirtää hätääntyneenä naamiointia asuunsa samalla kun punaiset lähestyvät taivaanrannasta. Kiireestä ja hätääntyneisyydestä kertovat Vesan ilme ja sarjakuville ominaiset lentävät hikipisarat. Lopputuloksena on, että Fridolf Vesa on naamioitunut portsariksi välttyäkseen lynkkaukselta tai vangituksi tulemiselta ja pyytää punaisia jättämään takkinsa naulakkoon sisään astuessaan.



Esimerkki 29: Penkkariajelu.

Esimerkki 29: Suomalaisille lukiolaisille tärkeä tapahtuma penkkarit, penkinpainajaiset, niihin liittyvine penkkariajeluineen on jokavuotinen ilmiö kaupunkien kaduilla. Lukiolaiset juhlistavat lukion varsinaisen kouluopetuksen päättymistä, mitä seuraa ”lukuloma” ylioppilaskirjoituksia varten. Perinteisellä penkkariajelulla lukiolaiset pukeutuvat usein erikoisiin vaatteisiin, ja heitä kuljetetaan kuorma-autojen lavoilla pitkin kaupungin katuja. Autojen kyydistä opiskelijat heittävät tapahtumaa seuraaville ihmisille makeisia ja laulavat usein opinahoajaan ylistäviä lauluja ja näyttävät erilaisia iskulauseita sisältäviä banderolleja.

Stripissä Asko Vilenius on ollut seuraamassa Fingerporin lukion penkkariajelua ja saanut opiskelijoilta makeisia. Viimeisessä ruudussa Vilenius toteaa lukijalle ”VAIHTEEKSI NÄIN PÄIN”. Vilenius on *Fingerporissa* tunnettu epäsideveellisestä käyttäytymisestään, ja hän on muun muassa vilautellut ihmisille, tirkistellyt ja ilmeisesti leikkinyt myös namusetää eli tarjonnut makeisia nuorille tai lapsille. Namusetä tarkoittaa mieshenkilöä, joka houkuttelee lapsia ja nuoria mukaansa namusilla ja usein käyttää lapsia seksuaalisesti hyväkseen.

Stripissä osat ovat vaihtuneet, ja nuoret ovat tarjonneet Vileniukselle karamelleja. Viittaus penkkareihin on kuvan ja tekstin yhteistyötä, missä teksti itse asiassa paljastaa, mistä tapahtumasta on kyse. Rekka-auton perässä liuhuva lakana ja Vileniuksen ensimmäisen ruudun puhekupla kertovat tapahtuman luonteen, ja toinen ruutu asettaa normaalin penkkaritapahtuman makeistenjakelun päinvastaiseen kontekstiin: on normaalia, että nuoret heittävät ihmisille makeisia rekan lavalta, mutta että aikuiset tarjoavat makeisia nuorille, on

tietyissä kontekstissa melko epäilyttävää. Epäilyttävän kontekstin asettaa nimenomaan Asko Vileniuksen esiintyminen stripin päähahmona, koska hän on tunnettu perverssi. Esimerkiksi Heimo Vesan tai Allan Kurman esiintyminen stripissä ei herättäisi samanlaista asetelmaa, koska he eivät ole *Fingerporissa* tunnettuja seksuaalisesta poikkeavuudestaan.

## 4.7 Kulttuuri

Kulttuuri on käsitteenä niin suunnattoman laaja, etten sitä yritäkään tässä kovin perusteellisesti selittää. Lyhyesti kulttuurilla tarkoitetaan kaikkea sivistyksen ja (inhimillisen) toiminnan yhteiskunnallisia ilmentymiä, yhteisön henkisten ja aineellisten saavutusten kokonaisuutta. Käytän tästä ryhmästä nimeä Kulttuuri, koska termi *taide* tai *kirjallisuus* ei olisi kattanut kaikkia kuvallisen ja kirjallisen esittämisen tapoja, jotka tähän ryhmään lokeroituivat.

Kulttuuri-ryhmään olen valikoinut kaikki sellaiset intertekstuaaliset ainekset, jotka viittaavat sarjakuviin, kirjallisuuteen, kuva- tai muuhun taiteeseen, elokuvaan tai televisio-ohjelmiin. Vaikka kulttuuri sisältää monia muitakin ilmiöitä yhteiskunnassa, olen rajannut tähän ryhmään edellä mainitut, koska ne muodostavat oman, melko selkeän itsenäisen kokonaisuutensa. Kulttuurin laajuus käsitteenä heijastuu myös *Fingerporissa*: kulttuuri-ryhmä on suurin ryhmä kattaen aineistosta reilun viidesosan, 21,56 %. Kulttuuri-ryhmään laskettavia viittauksia on 83.

Tässä luvussa esitän esimerkkejä viittauksista, jotka kattavat laaja-alaisesti *Fingerporissa* esiintyvien kulttuuristen ilmiöiden kirjon, ja alaluvuissa 4.7.1 ja 4.7.2 käsittelen kaksi erikoistapausta, jotka on syytä nostaa esiin muiden kulttuuriviittausten joukosta.

Esimerkissä 30 Pertti Jarla on lainannut useita kirjallisuuden teoksia. Stripissä Mooses<sup>4</sup> yrittää keksiä, miten aloittaa *Vanhassa testamentissa* oleva luomiskertomus napakasti ja mukaansatempaavasti. Ensimmäisessä ruudussa Mooses kokeilee aloittaa tekeleensä kliseisenkin tutulla fraasilla ”oli synkkä ja myrskyinen yö”, mutta ei ole tyytyväinen lauseeseen. ”Oli synkkä ja myrskyinen yö” on kuuluisa aloituslause, jolla alkaa Edward Bulwer-Lyttonin romaani *Paul Clifford* vuodelta 1830. Sittenmin aloitus on esiintynyt muun muassa *Aku Ankassa* ja useissa muissa kirjallisissa teoksissa. Toinen yritys on viittaus Väinö

---

4 Mies on tulkittavissa Moosekseksi kuvallisten ja tekstillisten vihjeiden avulla. Mies on vanha ja parrakas paimen, joka kirjoittaa jotakin kivitaluun nähtävästi vuorella istuessaan. Ensimmäisen ja toisen ruudun pettyneet ähinät sekä kolmannen ruudun onnistumisenilmaisu ja teksti ”Alussa loi” vihjaavat, että mies on kirjoittamassa luomiskertomusta, joka on osa Mooseksen ensimmäistä kirjaa *Vanhassa testamentissa*.

Linnan romaanitrilogiaan *Täällä Pohjantähden alla* vuosilta 1959–1962. Mooses aloittaa fraasilla ”alussa oli suo, kuokka ja”. Vaikka kirjoitusasu Linnan romaanin alussa onkin hieman toisenlainen, on viittaus selvä ja varmasti useiden lukijoiden tunnistama (*Täällä Pohjantähden alla* alkaa ”Alussa olivat suo, kuokka – ja Jussi”). Viimeisessä ruudussa Mooses keksii viimein sopivan lauseen, ”Alussa loi”, joka sopii hänen mielestään aloittamaan *Vanhassa testamentissa* olevan Mooseksen 1. kirjan. Osa stripin huumorista syntyy siitä, että ensimmäisen ja toisen ruudun aloituslauseet esiintyvät romaaneissa vasta tuhansia vuosia Mooseksen oletetun elämän jälkeen. Lienevätkö Bulwer-Lytton ja Linna siis kopioineet Moosesista teoksissaan?



Esimerkki 30: Mooses.

Lukijan on hyvä tuntea subteksteinä toimivat romaanien *Täällä Pohjantähden alla* ja *Paul Clifford* alkulauseet, jotta strippiin syntyisi järkeä. Jollei lukija tunnista fraaseja, ei stripin idea avaudu, vaan lukija tuijottaa ainoastaan merkityksettömiä lauseita, jotka eivät johda minkään intertekstuaalisen äärelle, koska niistä puuttuu kontekstin tuoma merkitys. Toisaalta riittää, että lukija tunnistaa tekstipätkät kuuluisiksi aloituksiksi, ei ole välttämätöntä tuntea kaikkia kolmea teosta tai niiden tapahtumia.

Mooseksen kolmas yritys tuottaa toivotun tuloksen ”Alussa loi”. Vaikka luomiskertomus alkaakin tarkasti sanoilla ”Alussa Jumala loi taivaan ja maan”, on stripin viittaus subtekstiin – kuten kaksi muutakin viittausta – lähes suora ja helposti tunnistettava. Viittaukset edustavat Tammen (1991: 78) mukaan osaa toisen teoksesta, eivätkä siis nimeä subtekstinä toimivia romaaneja suoraan. Kolmen teoksen alkuun kohdistuvat viittaukset ovat metonymisia, ja niiden avulla lukijan pitää voida tunnistaa kuuluisat teokset. Oikeastaan riittää, että lukija tunnistaa viittaukset kuuluisiksi kirjallisiksi avauksiksi.



Esimerkki 31: Kalliit on laulujen lunnaat.

Esimerkissä 31 on esimerkki melko suorasta – ei kuitenkaan sitaattilainasta – toisen teoksen käytöstä. Viimeisessä ruudussa Heimo Vesan laulama laulu viittaa vahvasti Eino Leinon (6.7.1878–10.1.1926) kuuluisaan runoon *Elegia*. Elegian neljäs säe kuuluu

Upposi mereen unteni kukkivat kunnaat.  
 Mies olen köyhä: kalliit on laulujen lunnaat.  
 Kaikkeni annoin, hetken ma heilua jaksoin,  
 haavehen kullat mieleni murheella maksoin.

(Leino 1976: *Elegia*, 4. säe)

KALLIIT ON OLLEET LAULUJENI LUNNAAT

(Heimo Vesa)

Lainattu aines ei ole suora lainaus, vaan mukailtu versio Leinon tekstistä. Tammen mukaan lainaus voisi olla jonkinlainen suoran nimeämisen ja tyylillisen viittauksen rajatapaus (1991: 78, 82), koska viittaus ei ole suora, mutta kuitenkin tyylillisesti tunnistettavissa.

Leinon *Elegiassa* (kreikk. *valituslaulu*) runon minä on epätoivoinen ja henkisesti täysin maahanlyöty. ”Kalliit on laulujen lunnaat” on metaforinen ilmaus tästä epätoivosta, jossa runon minältä on viety kaikki, mutta sekään ei ole tuonut tyydytystä. Stripissä piirtäjä on kenties halunnut tehostaa Heimo Vesan laulaman laulun minää ja lunnaiden konkreettisuutta: nimenomaan minun lauluni maksoivat paljon ja vieläpä todellista rahaa. Stripin kaksi ensimmäistä ruutua rakentavat miljööllään ja kuvakoollaan jännittävää gangsterielokuvatyylistä tunnelmaa, jonka viimeinen ruutu rikkoo varsin tylästi. Lukijan on tunnettava Leinon runon säe, jotta lukija löytäisi subtekstin äärelle ja viittaus voisi aktualistua toivotulla tavalla.

Esimerkki 32 on paneeli, jossa on muutama paperiarkki ja teksti ”Pickwick-kerhon jälkeenjääneet paperit”. Teksti viittaa Charles Dickensin (1812–1870) ensimmäiseen romaaniin, *Pickwick-kerhon jälkeenjääneet paperit*, joka julkaistiin jatkokertomuksena 1836–

1837. Jarlan stripissä papereiden jälkeenjääneisyys tosin tarkoittaa, että paperit ovat hulluja, henkisesti jälkeenjääneitä, kuten papereiden sekopäiset ilmeet kertovat. Dickensin romaani sen sijaan kertoo nelihenkisen seurueen seikkailuista ympäri Englantia. Seurueeseen kuuluvat päähenkilö herra Samuel Pickwick, hänen ovela palvelijansa, palvelijan isä sekä herra Jingle.



Esimerkki 32: Pickwick-kerhon jälkeenjääneet paperit.

Paneelin teksti on kirjoitettu vanhahtavalla fontilla, ja paneelin reunoissa on koristekuvioita, jotka voisivat tuoda mieleen 1800-luvun teosten kansilehden tai jotka tavoittelevat vanhahtavaa tyyliä. Viittaus on suora lainaus Dickensin romaaniin ja erityisesti tämän nimeen, koska paneeli muutoin ei kerro romaanista eikä viittaa siihen. Viittauksessa on Tammen (1991: 76) mukaan kyse suorasta nimeämisestä, sillä paneelissa mainitaan suoraan toisen teoksen nimi. Jollei lukija tunne Dickensin teoksen nimeä, ei paneeli juuri herätä humoristisia tuntemuksia. Pelkät sekopäisiltä näyttävät paperit voivat olla hauskoja, muttei niissä ole mitään intertekstuaalisuutta, ennen kuin lukija pystyy yhdistämään paneelin Dickensin tuotantoon.



Esimerkki 33: Bambi.

Esimerkki 33 on kuvapainotteinen strippi, joka toimii täysin ilman tekstiä. Stripin toisessa ruudussa olevia efektejäkään ei tarvittaisi tarinan vitsin kertomiseen, ne tuovat oman lisämausteensa tilannekerrontaan. Stripin aiheena on kohtaus Disney-yhtiön

animaatioelokuvasta *Bambi* vuodelta 1942. Kohtauksessa Bambi ja tämän paras ystävä Rumpali-kaniini leikkivät jäätyneellä lammella. Rumpali (eng. *Thumper*) on saanut nimensä siitä, että se rummuttaa maata jalallaan aina, kun jotain jännää tapahtuu. Rumpali yrittää auttaa Bambia seisomaan liukkaalla jäällä, mutta leikki päättyy lopulta lumihankeen. Stripissä tilanne etenee hieman eri tavalla: innostunut Rumpali rummuttaa jäätä jalallaan ja painuu lopulta jäädä läpi Bambin ihmetellessä vieressä.

Stripin miljöö ja hahmot on helppo tunnistaa elokuvan kohtauksesta tutuiksi heti ensimmäisestä ruudusta. Välikeruudussa Rumpalin rummutus efekteineen muistuttaa elokuvan kohtausta, jossa Rumpali todistelee Bambille jään olevan kestävä. Tosin elokuvassa Bambi seuraa tilannetta tässä vaiheessa vielä rannalta. Mutta kuten kolmannesta ruudusta käy ilmi – toisin kuin elokuvassa –, stripissä jää ei kestäkään, ja Rumpali saa kylmän kylvyn. Huumorin synnyttää ristiriita alkuperäisen elokuvakohtauksen ja Jarlan stripin välillä, jossa kohtaus saa yllättäen melko ikävän lopun. Elokuvakohtauksesta poikkeavasta lopusta huolimatta strippi on selkeä parodia *Bambista* ja näin ollen suora intertekstuaalinen viittaus Disney-klassikkoon, jonka useimmat varmasti tunnistavat.



Esimerkki 34: Tähtien sota.

Esimerkki 34 on edellisen kaltainen viittaus elokuvaan. Stripin aihe ja henkilöt on *Bambin* tavoin kokonaan lainattu elokuvasta. *Tähtien sota* -trilogia<sup>5</sup> ja sen hahmot ovat tämän stripin subtekstinä. *Tähtien sota* -aiheisessa stripissä seikkailee elokuvan päähenkilö Luke Skywalker. Elokuvan päävihollinen Darth Vader on suojannut tukikohtansa koodilukolla, jota Luke ei osaa avata. Välikeruudussa esiintyvä ruskeaviittainen hahmo on Obi-Wan Kenobi, joka on *Tähtien sota* -elokuvassa Luken kouluttaja. ”Voima” (eng. *force*) on elokuvassa eräänlainen henkinen kyky, joka jedisotureilla on. ”Voima” auttaa sotureita muun muassa hallitsemaan ja liikuttamaan esineitä sekä manipuloimaan eläviä olentoja ja vaikuttamaan

5 George Lucasin *Tähtien sota* -sarjan kolme ensimmäistä elokuvaa *Tähtien sota*, *Imperiumin vastaisku* ja *Jedin paluu* muodostivat *Tähtien sota* -trilogian, johon Lucas pari vuosikymmentä myöhemmin teki kolme jatko-osaa, jotka kerronnallisesti edeltävät alkuperäisen trilogian tapahtumia.

näiden toimintaan. Elokuvasarjassa Obi-Wan Kenobi kuolee ja näyttäytyy Lukelle stripissä esitetyn kaltaisessa näyssä. Kenobi kehottaa Lukea käyttämään ”voimaa” avaamaan lukon. Ilmeisesti *Fingerpori*-stripeissä ”voima” ei elokuvatrilogian tavoin toimi, joten Lukee alkaa sen sijaan käyttää raakaa fyysistä voimaa murtaakseen oven.

Stripin kaksi ensimmäistä ruutua antaa lukijalle vaikutelman, että kyseessä on elokuvan kaltainen kohtaus, jossa ”voiman” käytöllä ratkaistaan monia ongelmia; Luke Skywalkerin jedikouluttaja Yoda nostaa elokuvassa ”voiman” avulla jopa kokonaisen avaruusaluksen suosta koskematta alukseen lainkaan. Viimeinen ruutu kuitenkin rikkoo *Tähtien sota* -illuusion, kun Luke alkaa toivottoman tuntuisena potkia ovea. Strippi voisi toimia jopa ilman tekstiä ainakin niille, jotka ovat perehtyneet elokuvasarjaan. Kumpikin hahmo muistuttaa elokuvan henkilöitä ulkoisen olemuksensa ja vaatetuksensa puolesta. Sitä vastoin elokuvaa tuntemattomalle stripin vitsi ei varmasti aukeaisi lainkaan, mikäli stripin kuva ja teksti eivät toimisi yhteistyössä. Lukijan pitää tuntea ainakin *Tähtien sodan* ”voima”, jotta stripissä sanan monitulkintaisuus aukeaa odotetulla tavalla.



Esimerkki 35: Musta ori.

Esimerkki 35: Yhdysvaltalaisen Walter Farleyn (1915–1989) vuonna 1941 ilmestynyt nuorisoromaani *Musta ori* (*The Black Stallion*) on ollut innoittajana stripissä, jossa nuori Heimo Vesa on lähdössä elokuviin. *Mustasta orista* julkaistiin 1979 myös romaanin nimeä kantava elokuva. Elokuva kertoo nuoren pojan, Alec, ja arabialaisen villihevosien ystävydestä. Sen sijaan elokuva, jota nuori Heimo on menossa katsomaan, kertoo jostakin aivan muusta, vaikka elokuvan nimi onkin sama. Vesan isä ilmeisesti luulee kyseessä olevan Farleyn romaaniin perustuva elokuva, koska antaa pojalleen luvan mennä katsomaan. Lupaa ei ehkä olisi herunut, jos isä olisi arvannut elokuvan olevan samanniminen aikuisviihde-elokuva. Stripin viimeisessä ruudussa näkyy elokuvan juliste, jossa on tummaihoisen, afrohiuksinen mies sydänkaulaketju kaulassaan ja miehen yllä teksti ”MUSTA ORI”. ”Ori” viitannee kuvan miehen – tai elokuvan muiden miesten – suureen seksuaaliseen

kyvykkyyteen tai varusteluun sukuelinosastolla.

Musta ori -stripissä viittaus on suora nimeäminen, mutta pelkkä Farleyn romaaniin perustuvan elokuvan tunteminen ei auta tekemään stripistä humoristista. Lukijan on tunnettava aikuisviihdestereotyyppioita ”suurikokoisista” tummista miehistä sekä *ori*-sanasta kumpuavia konnotaatioita. Stripissä oleva juliste tosin auttaa lukijaa kohti Heimo Vesan elokuvakokemusta. Mikäli kyseessä olisi Farleyn *Musta ori*, julisteessa näkyisi ehkäpä hevonen ja poika.



Esimerkki 36: Saturday NICHT fever.

Esimerkki 36 sisältää viittauksia televisio-ohjelman lisäksi ainakin uskontoon ja elintarvikkeisiin. Poliisin kuulusteltavana oleva Allan Kurma kertoo, missä hän on ollut lauantain vastaisena yönä. ”Lauantai vastainen yö” ei tässä stripissä tarkoita perjantain ja lauantain välistä yötä, vaan yötä, jolloin vastustetaan lauantaita useissa sen eri ilmenemismuodoissa.

Mellakkajoukkojen kantamat banderollit ”LAUANTAI ON SYNTIÄ” ja ”PAKANALLISET PYHÄPÄIVÄT POISTETTAVA” viittaavat ylimalkaisesti uskontoon. Synti ja pakanallisuus ovat uskonnosta kumpuavia konnotaatioita: synti on Jumalan tahtoa vastaan suoritettu teko ja pakanallisuus epäuskonnollisuutta. Roviassa roihuava Lauantai-makkara puolestaan on tuttu elintarvike, joka nimensä takia on joutunut lauantaita vastustavien ihmisten vainon kohteeksi. Kolmannen banderollin teksti ”Saturday NICHT fever” viittaa suosittuun yhdysvaltalaiseen viihdeohjelmaan Saturday night fever (suom. *Lauantai-illan kuume*). Banderollia kantaa natsien hakaristillä varustettu mies, mistä syystä banderollin tekstikin on muokattu osin saksankieliseen muotoon. Banderollin saksankielinen sana *NICHT* ja televisio-ohjelman *night* muodostavat minimiparin, ja ohjelman nimestä on väännetty lauantaita vastustava versio. ”Saturday NICHT fever” voitaisiin suomentaa lauantaita vastustavaan muotoon ”EI lauantaikuumetta”. Hakaristillä varustettu mies voi tuoda monelle mieleen myös kirjanpolttoroviot, joita muun muassa natsit järjestivät toisen



maailmansodan aikaan.



Esimerkki 37: Histamiini.

Esimerkki 37: Histamiini-stripissä on suora sekä tekstuaalinen että kuvallinen viittaus. Histamiini on 1980-luvulla television lastenohjelmista tuttu pieni hevonen. Histamiinia liikuteltiin marionettien tavoin narujen avulla. Heimo Vesa ja hänen vaimonsa Irma ihmettelevät vanhoja lastenohjelmia katsellessaan, mihin Histamiini oikein katosi. Stripin viimeinen ruutu antaa surullisen aavistuksen siitä, mitä Histamiinille tapahtui.

Histamiini on paitsi hevoshahmo myös hermoimpulssinvälittäjäaine, joka vaikuttaa allergisten reaktioiden syntymiseen (Tietojätti 2004). Antihistamiinin etuliite *anti* tarkoittaa 'jonkin vastaista', ja näin ollen antihistamiini toimii stripissä Histamiinia vastaan. Kolmannessa ruudussa Histamiini on törmännyt antihistamiinipurkkiin, jonka sisältö ilmeisesti on estänyt Histamiinin toimintaa. Histamiinin esiintyminen on siis tyssännyt vuoteen 1986, kuten ruudun kerrontatekstistä käy ilmi, eikä Histamiinia ole sen koommin näkynyt.

Suorien viittausten avulla lukijan on helppo tunnistaa Histamiini-hevonen, mutta histamiini-välittäjäaineen ja antihistamiinin yhdistäminen ei ole välttämättä yhtä yksinkertaista. Strippi esittelee aluksi kontekstin: lastenohjelmat. Välikkeessä muistellaan lastenohjelmien Histamiini-hevosta, ja lopputulos näyttää takautuvasti, mitä Histamiinille oikeastaan tapahtui.

Esimerkki 38: Karaoke on suomalaisissakin ravintoloissa yleinen viihdyke, jossa asiakkaat voivat esittää laulutoiveitaan karaoke-emännälle tai -isännälle. Pipopäinen Asko Arimo Vilenius on karaokebaarissa, ja esittää toiveensa karaoke-emännälle antamalla tälle lapun, jossa on toiveena ”TAHDON RAKASTELLA SINUA”. Vilenius on *Fingerporissa* tunnetusti perverssi hahmo, joka tirkistelee naisia, paljastaa näille itsensä ja esiintyy muutenkin seksuaalisesti arveluttavissa tilanteissa (katso myös esimerkki 29). Vileniuksen ihmettelevä kommentti viimeisessä ruudussa paljastaa, ettei hänen toiveensa suinkaan ollut esittää Pelle

Miljoonan kappaletta *Tahdon rakastella sinua*. Sen sijaan Vilenius antoi lapun karaoke-emännälle toiveenaan rakastella häntä. Lappu oli vain naiselle tarkoitettu suora pyyntö tai ehdotus eikä suinkaan laulutoive.



Esimerkki 38: Tahdon rakastella sinua.

Tässäkin stripissä *Tahdon rakastella sinua* on suoraa nimeämistä, toisen teoksennimen eksplisiittistä lainaamista (Tammi 1991: 76). Lukijan on olennaista tuntea Pelle Miljoonan laulu tai ainakin sen nimi, jolloin strippiin syntyy monitulkintaisuus kappaleen nimestä. Vileniuksen tapojen tunteminen puolestaan auttaa havainnoimaan, ettei ”pipopäinen herra” kenties halunnutkaan laulaa. Samaa tulkintaa perustelee Arimon ihmettelevä olemus lopputulosruudussa. *Fingerporia* lukeneille pelkkä Vileniuksen esiintyminen synnyttää kontekstin, jossa lukija odottaa jotain seksuaaliviritteistä stripiltä.

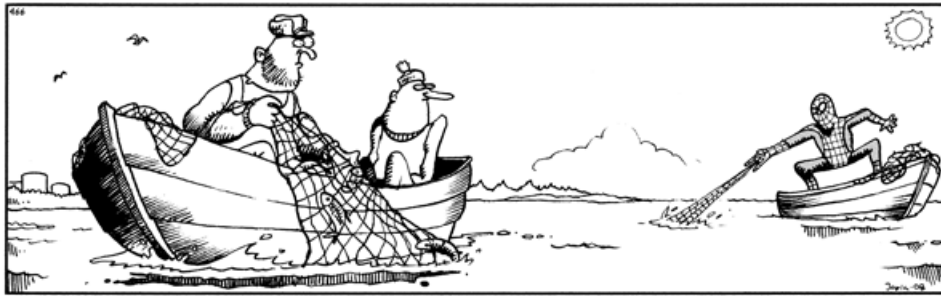


Esimerkki 39: Mustanaamio ja Devil.

Esimerkki 39: Myös supersankareista *Fingerpori* on ammentanut strippejä, jotka toimivat ilman tekstitystä pelkän kuvan voimalla. Kaksiruutuisessa stripissä Mustanaamio ajaa hevosensa Heron ja vuoristosutensa Devilin kanssa takaa rikollista. Takaa-ajo kuitenkin tyrehtyy siihen, että Mustanaamion on pysähdyttävä korjaamaan Devilin jätökset pussiin. Stripin huumori perustuu kulttuurisiin seikkoihin: nykyinen laki vaatii Suomessa, että koiran jätöksiä ei saa jättää ympäristöön taajamien hoidetuilla alueilla, vaan ne on kerättävä pois.

Mustanaamio toimii siis lakia noudattaen jättäen takaa-ajon kesken Devilin jätösten korjaamisen ajaksi, mitä rosma jää pilkkaamaan.

Stripissä on muiden supersankaristriippien tavoin suora kuvallinen viittaus toisiin sarjakuviin. Olennaista tässä stripissä on kuitenkin tietää, että koirien jätökset on korjattava pois. Osa stripin motiivista saattaa löytyä siitä, että *Fingerporin* luoja Pertti Jarla on kissanomistaja ja siksi irvailee koiranomistajille. Kissoja kun ei tarvitse käyttää ulkona tarpeillaan. *Mustanaamio*-sarjakuvista poiketen Vaeltava aave nähdään tässä varsin arkisissa askareissa, mikä lisää stripin humoristisuutta.



Esimerkki 40: Hämähäkkimies verkoilla.

Toinen supersankareista inspiraationsa saanut strippi on tekstitön paneeli (esimerkki 40), jossa Hämähäkkimies on lähtenyt veneellä järvelle kalastamaan. Paneelissa on suora kuvallinen viittaus fiktiiviseen hahmoon toisesta sarjakuvasta. Hämähäkkimiehellä on varusteinaan muun muassa seittisingot, jotka ovat ranteisiin kiinnitettävät, seittisäikeitä ampuvat laitteet. Seittisingot vapauttavat ohutta ja kestävää kuitua, jotka muodostavat hämähäkinseittä muistuttavia kuvioita. Seitin avulla Hämähäkkimies voi ottaa kiinni vihollisiaan tai esimerkiksi liikkua rakennuksesta toiseen käyttäen seittiä eräänlaisena liianina.

Tässä paneelissa Hämähäkkimies ei kuitenkaan käytä seittisinkojaan rikollisuutta vastaan taistellakseen vaan saadakseen kalaa seitillä, joka muistuttaa myös kalaverkkoa. Viereisessä veneessä olevat miehet kokevat verkkojaan vedestä, kun Hämähäkkimies yrittää myös saada saalista. Seitillään kalastava supersankari vaikuttaa absurdilta jo senkin takia, ettei supersankareita yleensä nähdä tällaisten arkisten askareitten parissa – ainakaan sankaripuku ja -varusteet yllään –, vaan nimenomaan rikollisuuden vastaisissa puuhissa jahtaamassa roistoja.

Supersankarit seikkailevat *Fingerporissa* joskus myös ryhmissä joko taistellen toisiaan vastaan tai sitten sopuisammassa tunnelmissa, kuten esimerkissä 41. Supersankareilla on

tyypillisesti jonkinlainen supersankariasu, josta hahmot on helppo tunnistaa ja jotka saattavat pitää sisällään erilaisia teknisiä vempaimia, jotka auttavat sankareita taistelemaan hyvän puolella pahaa vastaan.



Esimerkki 41: Supersankarit.

Edellisen esimerkin tapaan tässäkin on suora kuvallinen viittaus, joskin kolmeen eri sarjakuvaan. Stripissä esiintyville supersankareille (Batman tai Lepakkomies, Mustanaamio ja Teräsmies) heidän asusteissaan yhteistä on ainakin se, että kaikilla on jalassaan jonkinlaiset alushousuja ulkoisesti muistuttavat vaatekappaleet. Alushousuja pidetään normaalisti – aivan kuten Heimo Vesakin pitää – muiden vaatteiden alla, mutta stripin supersankareilla tyyli pukeutua on toisenlainen. Stripissä asiat ovat tietyllä tavalla kääntyneet pääläelleen, koska supersankarit hihittelevät ohi kulkevalle Heimo Vesalle tämän pukeutumistavasta. Heidän mielestään normaalia on pitää alushousuja nimenomaan vaatteiden päällä. Strippi irvailee käänteisesti supersankarisarjakuvien päähenkilöiden vaatetukselle – ainakin niille, joiden alusasut ovat näkyvissä.

Esimerkissä 42 on viittauksia useisiin eri aihealueisiin. Viittauskohteina toimivat *Mikki Hiiri* -sarjakuvat, uskonto ja tyyli. Samaten viittautapoja on kolme: kuvallinen, tekstillinen ja tyyllinen. Mikki Hiiri -sarjakuvista strippiin ovat päässeet Mikki Hiiri, hänen ystävänsä poliisimestari Simo Sisu sekä Mustakaapu, Mikki Hiiren perivihollinen. Uskontoa stripissä edustaa kolmannen ruudun nainen, joka on pukeutunut kaapuun ja kasvot peittävään burkhaan, jotka ovat eräänlaisia – ainakin stereotypisia – tunnusmerkkejä islaminuskoisille naisille. Tyyllistä intertekstuaalisuutta stripissä on puhekuplien teksti. Vuorosanat on kirjoitettu *Fingerporista* poikkeavalla tavalla tekstaten, samalla tavalla kuin *Mikki Hiiressäkin*. Ylivoimaisesti suurin osa *Fingerporin* puhekuplista on kirjoitettu käsin kapitaalikirjaimin, mutta tässä stripissä tekijä on halunnut korostaa yhteyttä subtekstinä toimivaan *Mikki Hiireen*; puhekuplien viittaus ei ole leksikaalista, vaan perustuu tyylikeinoihin (Tammi 1991: 82).



Esimerkki 42: Mikki Hiiri, Simo Sisu ja Mustakaapu.

Viittaustavat jakautuvat myös kolmeen: Kuvallista viittaustapaa edustavat kadulla kulkeva Mikki Hiiri ja hänen ystävänsä poliisimestari Simo Sisu. Mikki Hiiri on selvästi tunnistettavissa kuvista, vaikka hahmon ulkonäkö poikkeakin selvästi alkuperäisestä esikuvastaan isoine kenkineen, pitkine käsineen ja pienine korvineen. Tekstillinen viittaus kohdistuu Mikin arkkiviholliseen, Mustakaapuun, mutta itse hahmo ei stripissä esiinny muuten kuin Mikin kuvitelmissa. Mustakaapu-viittaus on suora nimeäminen, mutta strippi edustaa samalla koko Mikin ja Mustakaavun sankari–perivihollinen-asetelmaa, joten viittaus voi edustaa kokonaista *Mikki Hiiri* -tematiikkaa (Tammi 1991: 78). *Mikki Hiiri* -sarjakuvista tuttu tekstaus puhekuplien kirjasinlajina toimii stripissä tyyllillisenä viittauksena (Fairclough 1992: 102, 104).

#### 4.7.1 Mustanaamio lentokoneessa

Monet sanomalehtisarjakuvat esittävät jatkuvaa tarinaa, jossa sama juoni jatkuu useiden päivien eri numeroissa. Tällaisia sarjakuvia ovat etenkin realistisesti piirretyt toimintasarjakuvat, kuten *Mustanaamio* ja *Rip Kirby*. *Fingerporissa* – kuten pääosin muissakin huumorisarjakuvissa – lyhyt vitsillinen tarina on pakattu yhteen strippiin, eikä strippien välillä ole varsinaista juonellista jatkumoa. Aineistossani oli kuitenkin yksi strippipari, jossa edellinen strippi selittyy osittain seuraavan stripin avulla (esimerkit 43 ja 44). (Albumissakin stripit ovat peräkkäin, joten ne luetaan samassa järjestyksessä.)

Ylemmästä stripistä ei käy ilmi, että vihreätakkinen lentomatrustaja on Mustanaamio, eikä tämän henkilöllisyyttä voisi päätellä ulkoisten seikkojen perusteella. Stripissä ei näy Mustanaamion sinisiä trikoita tai mustavalkoista naamioita eikä muutenkaan Mustanaamion ominaisia tunnuspiirteitä. Vasta alemmassa stripissä paljastuu ylemmän stripin matkustajan olevan Mustanaamio, kun koira (Mustanaamion vuoristosusi Devil) identifioi matkustajan Vaeltavaksi aaveeksi. Molempien kuvien yhteinen miljöö – lentokoneen matkustamo

lentoemäntineen – ja striippien huumorin samankaltaisuus vihjaa lukijalle, että kyse on samanlaisista tilanteista: striippien asetelmakin on lähes identtinen, ja ainoastaan osa hahmoista ja tapahtumahetki ovat erilaiset (tapahtumahetkistä sarjakuvissa luvussa 2.1). Toisaalta myöskään Devil ei ole tunnistettavissa stripistä, ellei lukija tunne *Mustanaamio*-sarjakuvia tai ainakin Jarlan muita strippejä, joissa Mustanaamio seikkailee apurinsa kanssa.



Esimerkki 43: Mustanaamio lentokoneessa.



Esimerkki 44: Mustanaamio lentokoneessa.

Stripit ovat vahvassa intertekstuaalisessa suhteessa toisiinsa ja muihin *Fingerporin* Mustanaamio-strippeihin, toisin kuin *Fingerporin* stripit yleensä lukuun ottamatta sellaisia miellelyhtymiä, joita esimerkiksi jonkin hahmon toiminnan ja tapojen tunteminen herättää. Ylemmässä stripissä oleva matkustaja ei ole lukijan tunnistettavissa Mustanaamioksi kuin vasta alemman stripin avulla. Toisaalta se, että matkustaja on juuri Mustanaamio, ei välttämättä tuo strippeihin mitään lisäarvoa. Samaten Devil on tunnistettavissa ainoastaan muiden Mustanaamio-striippien kautta. Kuitenkin jälkimmäisessä stripissä käytävä keskustelu vaikuttaisi melko järjettömältä, ellei ensimmäinen olisi sitä selittämässä. Selittävänä tekijänä on keskustelun rakenteen samankaltaisuus: lentoemäntä sanoo jotakin, ja siihen vastataan kummassakin stripissä samanrakenteisella virkkeellä. Alemmassa stripissä lentoemännän puheenvuoro on kohdistettu Mustanaamiolle, mutta tämän sijaan siihen vastaa Devil.

Vuoristosusi ei osaa puhua, mikä tuo strippiin sarjakuvamaisen järjettömän käänteeseen.

#### 4.7.2 Taulupaneelit

Selkeästi omaksi pieneksi ryhmäkseen hahmottuvan kokonaisuuden muodostavat neljä (4) eri suomalaisiin tunnettuihin maalauksiin perustuvaa paneelia. Kaikki neljä paneelia löytyvät *Fingerpori 2* -albumista. Maalaukset ovat helposti tunnistettavia, vaikka niihin jokaiseen on ujutettu *Fingerporista* tuttuja hahmoja antamaan stripille oma fingerporimainen mausteensa. Liitteessä 2 on kaikki neljä taulua alkuperäisessä muodossaan ja niiden ohessa Jarlan paneelit. Neljä tunnettua maalausta ovat

1. *Sarjasta Piru ja kuolema: Resignaatio* (Kalervo Palsa vuodelta, 1971)
2. *Kullervon kirous* (Akseli Gallen-Kallela, vuodelta 1899)
3. *Lemminkäisen äiti* (Akseli Gallen-Kallela, vuodelta 1897)
4. *Haavoittunut enkeli* (Hugo Simberg, vuodelta 1903).

1. Maalauksista kolme viimeistä Pertti Jarla on kokonaisuutenaan siirtänyt omaan strippimaailmaansa, mutta Kalervo Palsan (12.3.1947–3.10.1987) *Resignaatio sarjasta Piru ja kuolema* on osa koko taulua. ”Taiteilija on kuvannut neliruutuisena sarjakuvana tilanteen, jossa seurue on kokoontunut huoneeseen nauttimaan alkoholia. *Resignaatio*-maalauksessa pappi, paholainen, kuolema ja narri (tai juoppo) ovat sananmukaisesti alistuneet, tyytyneet kohtaloonsa ja mukautuneet olosuhteisiin – – ” (Valtion taidemuseo – Taidekokoelmat). Alkoholia nauttivien hahmojen keskuudessa kiertää pullo, joka kussakin kuvassa on eri hahmon kädessä, ja muut katsovat vierestä. Jarlan stripissä on teoksesta kaksi alinta kuvaa, joissa pullo on ensin papilla ja sitten narrilla. Huomionarvoista stripissä on, että narrilla on alkuperäisestä stripistä poiketen paitansa etumukuksessa musta tähti ja ohimoillaan huomattavat pulisongit. Nämä kaksi piirrettä identifioivat narrin *Fingerporin* hahmoon Allan Kurma, joka on päähahmo Heimo Vesan ystävä. Allan Kurmalla on useimmiten yllään yksivärinen paita, jonka rinnassa on tähti, ja päässään pulisongit. Allan Kurman hahmo sopii taideteokseen muutenkin hyvin, koska hän on hieman viinaanmenevä poikamies.

2. Akseli Gallen-Kallelan (26.4.1865–7.3.1931) teos *Kullervon kirous* kuvaa *Kalevalasta* kohtauksen, jossa Kullervo manaa Ilmarisen vaimon tämän leivottua Kullervon eväsleivän sisään kiven, johon Kullervo katkaisee isänsä perintöpuukon. Mies kiroaa kostoksi:

”Malta, malta, hiien huora!  
 Jos itken isoni veistä,  
 Vielä itkenet itseki,  
 Itket lypsylehmiäsi.”

(*Kalevala* 33:125–128)

Strippi on lähes identtinen mallinnos maalauksesta *Kullervon kirous*. Ainoa todella merkittävä ero on, että alkuperäinen teos on pystykuva, jonka Jarla on kääntänyt vaakakuvaksi hieman litistäen maisemaa ja jatkaen sitä kuvan reunoilta. Näin maalauksen kopio on paremmin saatu sopimaan strippialbumiin. Stripin keskushahmona Kullervon tilalla on *Fingerporin* päähenkilö Heimo Vesa, jonka jaloissa pyörii kivistä eväsleipää haistelemassa kissa koiran asemesta. Kullervon koiran virkaa hoitaa stripissä kissa, oletettavasti siksi, että Heimo Vesalla on lemmikkikissa. Toisaalta myös taiteilija Pertti Jarla on kissaihmissiä. Kullervon takana kiven päällä on tuohikontti, joka stripissä on korvattu fingerporilaiseen tyyliin (pussikalja)repulla, jossa lukee olutmerkki KARHU.

3. Toinenkin Gallen-Kallelan *Kalevala*-aiheinen teos on päässyt Jarlan strippeihin. *Lemminkäisen äiti* esittää Lemminkäistä ja hänen äitiään. Ennen kuvaan vangittua hetkeä Lemminkäinen on tapettu, silvottu ja heitetty Tuonelan virtaan, josta Lemminkäisen äiti on kerännyt poikansa palaset ja ommellut hänet taas kokonaiseksi. Äiti odottaa maalauksessa mehiläistä, joka auringonsäteiden saattamana tuo hunajaa, joka herättäisi Lemminkäisen henkiin. Maalauksen synkeä sävy on säilytetty stripissä, ja stripin miljöö on alkuperäisestä nykyaikaistettu versio. Stripissä Heimo Vesa istuu Lemminkäisen tavoin kokoon parsitun ruumiin vierellä (frankensteinmaisella hahmolla näkyy ompeleita ihossaan, ja jonkinlaiset sähköjohdot menevät tämän päähän) katse ylöspäin suunnattuna. Vesa ei katsele mehiläistä, vaan valon – tai lämmön – säteet tulevat lampusta. Tuonelan virtaa rajoittavat verestä punaisiksi värjäytyneet kivet ovat vaihtuneet elektronisiksi laitteiksi, ja Vesan selässäkin lukee ”TIEDEKESKUS FINGERPOLI”, joka lienee Fingerporin vastine Tiedekeskus Heurekaalle. Vesan ja toisen hahmon ympärillä ei ole kalman kukkia, vaan kukkien tilalla on petrimaljoja, koeputkia ja muita laboratoriovälineitä. Tuonelan virrassa uiva kuoleman vertauskuva Tuonelan joutsen on stripissä vaihtunut keltaiseksi, kylpyankkaa muistuttavaksi linnuksi.

4. Hugo Simbergin (24.6.1873–12.7.1917) öljyvärimaalauksessa *Haavoittunut enkeli* esittää kahta poikaa, jotka kantavat paareilla istuvaa enkeliä tietä pitkin läpi kolkon, karun maiseman. Enkelillä on side silmillään ja toinen siipi hieman (verestä?) punainen. Taempi enkeliä kantava poika katsoo kohti lukijaa. Jarlan stripissä on kolme supersankaria, Hämähäkkimies, Teräsmies ja Mustanaamio. Hämähäkkimies ja Mustanaamio kantavat side



silmillään olevaa Teräsmiestä paareilla läpi kolkon maiseman. Taempana kantajana toimiva Mustanaamio katsoo kohti lukijaa, aivan kuten taulussa. Lieneekö sattumaa, että paareilla istuu näistä kolmesta juuri Teräsmies – ainoa kolmikosta, joka enkelin tapaan voi lentää.

Näistä neljästä stripistä vähiten maalaukseksi tunnistettava lienee juuri Simbergin *Haavoittunut enkeli*, koska siinä on ainoastaan kolme hahmoa, joiden perusteella tunnistamisen on tapahduttava. Karu tausta ei anna paljon apua, sillä sarjakuvissa taustat ovat muutenkin usein pelkistettyjä ja yksinkertaisia. Gallen-Kallelan maalauksista tehdyissä stripeissä on paljon muitakin yksityiskohtia, joista maalaus on helppo tunnistaa, niissä olevan päähahmon lisäksi. Samaten Palsan *Resignaatio* on niin paljon alkuperäisen kaltainen siinä olevia hahmoja ja näiden asentoja myöten, että tunnistaminen on todella helppoa, mikäli vain tuntee Palsan tuotantoa. Palsan *Resignaatiossa* huomattavaa on, että se on ainoa taideteos, joka on stripissä esitetty metonymisesti eli siitä on Jarlan paneeliin päässyt ainoastaan puolet.

Taideteospaneelit ovat suoria viittauksia, joissa ainoastaan päähahmot ovat vaihtuneet *Fingerporin* hahmoiksi ja monet yksityiskohdat on muutettu fingerporimaisiksi. Muutoin paneelit ovat indeksejä taideteosten olemassaolosta mutta myös ikoneja tauluista, koska ne on suoraan tehty muistuttamaan kohteitaan. Muiden suorien kuvallisten viittausten tavoin kyseessä on kuvallinen sitaatti, jossa alkuperäinen teos on lainattu sellaisenaan tai lähes sellaisenaan toiseen tekstiin (Kunelius 2009: 45). Taideteospaneelit löytyvät liitteestä 2.

## 4.8 Tyyli

Yhden ryhmän intertekstuaalisia viittauksia muodostavat tyyllilliset keinot. Herkmanin jaottelussa (katso sivut 41–43) tyyli tarkoittaa erilaisia tapoja käyttää kuvakulmia, muotoja, värejä ja kuvan ja sanan suhdetta. Tyyli voi olla esimerkiksi samanlaisen kirjasinlajin (fontti) käyttöä kuin subtekstissä tai mitä tahansa muuta, mistä viittauksen kohde on tunnistettavissa. Tällaiset viittaukset poikkeavat *Fingerporin* muusta intertekstuaalisuudesta siinä, että niillä viitataan pikemminkin koko sarjakuvatraditioon kuin yksittäisiin tuotoksiin. Tyyllillisille viittauksille ei yleensä löydy selvää subtekstiä, vaan viittaus kohdistuu tapaan tehdä jokin asia. Tämän ryhmän esimerkeissä viitataan sarjakuvan piirtämisen traditioon, tyyliin piirtää sarjakuvaa ja käyttää sarjakuvailmaisun tehokeinoja. Tyyllilliset ilmaukset ovat tyyppillistä interdiskursiivisuutta (Fairclough 1992: 102, 104).

Tyyllilliset viittaukset eivät ole kovin suuri ryhmä *Fingerporissa* verrattuna muihin ryhmiin, mutta silti tyyllillistenkin viittausten kirjo on melko laaja. Tyyli-ryhmään olen

ottanut vain ne, joissa tyylilliset viittaus on olennaisin humoristinen elementti. Tällaisia viittauksia aineistossa oli 22.



Esimerkki 45: Kiroilua Marsissa.

Esimerkki 45: Sarjakuville tyypillinen tapa sadatella on tehdä se sensuroidusti. Erilaiset erikoismerkit jonossa satunnaisessa järjestyksessä edustavat kiroilua, jossa ei tarvitse käyttää itse kirosanoja. Lehdessä julkaistavat strippisarjakuvat sisältävät vähän varsinaisia kirosanoja, kun taas jotkin – esimerkiksi underground-sarjakuvat – saattavat olla hyvinkin suorasanaisia. Kirosanojen vältteleminen on sikäli perusteltua, että lapsetkin näkevät lehdissä olevat stripit, mutta underground-sarjakuvat ovat huomattavasti pienemmän ja valikoituneemman kohdeyleisön suosikkeja. Piilokiroilussa käytetään kaikenlaisia kirjoitusmerkkejä huutomerkeistä prosenttimerkkeihin, ja usein seassa on myös muita piirroksia, kuten pieniä pääkalloja ja salamoita, jotka kuvastavat kiroajan mielentilaa. Piilokiroilu on tavallista esimerkiksi *Aku Ankassa* ja muissa sarjakuvissa, jotka on ensisijaisesti suunnattu lapsille tai nuorille. *Fingerporin* stripeissä esiintyy varsinaista kiroiluakin, mutta piilokiroilulla piirtäjä saattaa saada luotua vielä ytimekkäämpää sadattelua kuin kirosanoilla, koska kukin lukija voi itse kuvitella merkkien tilalle pahimmat kirosanansa. Kirosanojen sensurointi edustaa interdiskursiivisuutta, jossa käytössä on tyypillinen tapa osoittaa kiroilu ikään kuin toisenlaisen merkkijärjestelmän kautta (katso luku 3.3).

*Fingerporissa* ja monissa muissakin sarjakuvissa käytetään kerrontatekstiä kuvaamaan vaikkapa kirjeen lukemista tai kirjoittamista. Tällaisissa tapauksissa kirjeen teksti on lähes aina kirjoitettu normaalista tekstistä poikkeavalla fontilla, esimerkiksi kaunokirjoituksella. Hahmon lukema tai kirjoittama kirje tai muu vastaava teksti näytetään lukijalle, jotta hahmon ei tarvitsisi sitä sanoa puhekuplassa. Näin hahmo voi sanoa tai ajatella samalla muuta, eikä teksti vie silti kaikkea tilaa ruudusta. Kirjeen teksti on usein kirjoitettu erilaisella fontilla kuin sarjakuva normaalisti, jotta se eroaisi muusta tekstistä ja toisi samalla intiimimpää otetta kirjeeseen. Monissa sarjakuvissa käytetään kaunokirjoitusta kirje-efektin saavuttamiseksi.

*Fingerporin* normaali fontti on käsin tehty ”tikkukirjoitus”, joka on pelkistetty ja selkeä ja sopii siksi hyvin sarjakuvaan. Kaunokirjoitettu tai tekstattu kirjeteksti tuo arvokkuutta, ja sen erottaa heti puhe- ja ajatuskuplista.



Esimerkki 46: Kirjetekstiä.

Esimerkin 46 kaltainen ”kirjeteksti” (tekstiä voidaan paraikaa olla kirjoittamassa tai lukemassa) on viittaus sarjakuvan ilmaisutyyliin (Herkman 1998: 183–184). Tapa on yleinen useissa strippisarjakuvissa, joissa ei ole tilaa tai aikaa näyttää kirjettä lukijalle. Kirjetekstin fontti eroaa yleensä stripin muun tekstin fontista, ja kirjetekstillä voidaan kuvata ”ajan henkeä” tai muuta seikkaa, kuten elektronista tekstiä. Esimerkissä 46 nainen kirjoittaa päiväkirjaansa vanhalla kaunokirjoituksella, joka osaltaan kuvastaa sitä, että eletään 1900-luvun alkupuolta ja ehkä sitäkin, että tekstin kirjoittaja on nainen (miehen kirjoittama teksti olisi kenties suttuisempaa tai ainakin vähemmän hienosti kirjoitettua). Sittenkin kaunokirjoitus on muuttunut enemmän tekstatun kaltaiseksi eikä enää ole noin siroa.



Esimerkki 47: Hämähäkkimiehen haiseva huppu.

Esimerkki 47: Tekstittömässä kuvapainotteisessa stripissä viitataan sarjakuvan kerrontatapaan. Efektit ovat sarjakuvalla ominainen tapa kuvata ääntä ja liikettä ja muita vastaavia yksityiskohtia, jotka kuuluvat esimerkiksi elokuvan kerrontaan olennaisena osana. Strippi kuvaa Hämähäkkimiehen vauhdikasta liikettä ensimmäisessä ruudussa efekteillä

osoittaen samalla liikkeen suuntaa: viivat näyttävät, mistä päin Hämähäkkimies on tulossa. Toisessa ja kolmannessa ruudussa Hämähäkkimiehen pään ympärillä sinkoilevat efektiviivat puolestaan ilmaisevat toisenlaisia ulottuvuuksia, joita elokuva ei voi välittää. Mannisen (1995: 38) mukaan efektit toimivat lähinnä liikkeen ja tunnetilojen kuvaamisen apuvälineinä, mutta tässä niiden tehtävä on toinen. Toisen ruudun siksakviivat saattaisivat merkitä, että sankari on kuumissaan seitillä liikkumisen jäljiltä tai tuhtunut, koska ei ole saanut roistoja kiikkiin. Kuitenkin myös efektejä voi ymmärtää useammalla tavalla, ja tässäkin tapauksessa kolmannen ruudun puhekupla asettaa efektit eri kontekstiin. Vesan kommentti paljastaa lukijalle, että viivat eivät ole suuttumuksen tai lämpösäteilyn aiheuttamia, vaan Hämähäkkimiehen likaisesta hupusta lehahtavia hajuraitoja. Välikeruutuna toimiva toinen ruutu antaa kenties olettaa, että viivat kuvaavat nimenomaan tunnetilaa, mutta kolmas ruutu ”muuttaa” efektien merkitystä ja esittää lukijalle hieman toisenlaisen tulkinnan.

Efektien käyttö monitulkintaisena elementtinä voidaan tulkita sarjakuvailmaisun traditioon viittaavaksi intertekstuaaliseksi, sillä stripissä käytetään efektejä kerronnan raaka-aineena (Herkman 1998: 82). Efekteillä ei viitata mihinkään tiettyyn sarjakuvaan tai muuhun kirjalliseen tuotokseen, vaan nimenomaan sarjakuvaan tekstilajina, jolla on omat erityiset ilmaisutapansa. Genetten parodian määrittelyn mukaan (s. 25) alkuperäinen teksti siirretään vastakohtaiseen kontekstiin, jotta tilanteesta tulisi hauska. Hämähäkkimies-stripissä on kyse eräänlaisesta Genetten parodiasta, joka toteutuu tässä kuvallisessa muodossa. Toisen ruudun efektit on siirretty sellaisenaan kolmanteen ruutuun. Kolmannessa ruudussa Heimo Vesan puhekupla asettaa efektit aivan toisenlaiseen kontekstiin: ne eivät enää kuvaa tunnetilaa vaan hajua.

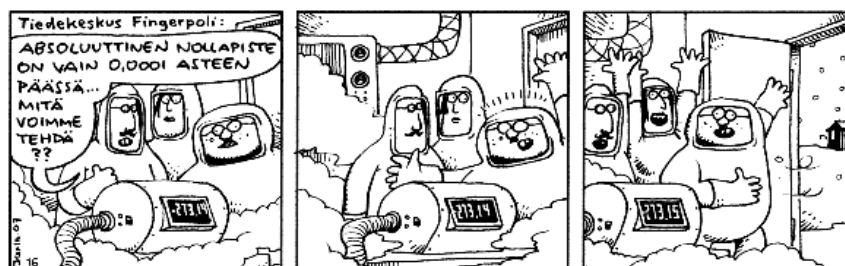
## 4.9 Muut

Tähän ryhmään jäivät kaikki ainekset, jotka eivät sopineet mihinkään muuhun ryhmään. Ryhmässä on viittauksia muun muassa fysiikkaan, astronomiaan ja kulttuurisiin tapoihin, kuten kuppaukseen. Ryhmä on verrattavissa Herkmanin jaottelun kohtaan viittaukset asioihin, sillä tämä sekalainen ryhmä sisältää viittauksia kaikenlaisiin ilmiöihin ja yleisesti tunnettuihin asioihin, jotka voivat kaikki olla fiktiivisiä tai todellisia. Viittaukset voivat muiden viittausten tapaan olla kuvallisia, tekstillisiä tai molempia. Muut-ryhmään lokeroitui 12 viittausta.



Esimerkki 48: Mars ja Saturnus.

Viittauksia tähtitieteeseen ja taivaankappaleisiin löytyy esimerkistä 48. Entisaikoina luultiin Maan punaisella naapuriplaneetalla Marsissa olevan elämää pienien vihreiden miesten muodossa. Sitten nämä näkemykset on kumottu, mutta *Fingerpolin* todellisuudessa Marsissa todella asustaa vihreitä olentoja. Olennot ovat lisäksi levittäytyneet aurinkokunnassamme ainakin Saturnus-planeetalle, josta toinen stripin olennoista saa kirjeen siskoltaan. Olennon sisko pyytää lähettämään Saturnukselle paljon terveyssiteitä, koska Saturnusta kiertää yli 60 kuuta. Naisten kuukautiskierto kulkee suunnilleen samassa rytmissä Maata kiertävän Kuun kanssa, mistä sana *kuukautiset* on lähtöisin. Maalla on kuitenkin vain yksi kuu, kun taas Saturnuksella niitä on kymmeniä, mistä johtuen kuukautisten määräkin lienee huomattavasti suurempi jättiläisplaneetalla.



Esimerkki 49: Absoluuttinen nollapiste.

Esimerkki 49: Fysikaaliset ilmiöt ovat joissakin stripeissä huumorin rakennusaineina. Tiedekeskus Fingerpolin tiedemiehet Heimo Vesan johdolla yrittävät saavuttaa absoluuttista nollapistettä, joka on matalin mahdollinen lämpötila ja samalla mahdoton saavuttaa. Absoluuttinen nollapiste on 0 Kelviniä eli  $-273,15$  celsiusastetta (Tietojätti 2004). Fingerpolin tiedemiehet ovat päässeet jo 0,0001 asteen päähän tavoitteestaan, mutta kylmeneminen näyttää pysähtyneen siihen. Koska tiedemiehet eivät sisätiloissa pääse absoluuttiseen nollapisteeseen, he avaavat ulko-oven ja antavat Suomen talven kylmyyden hoitaa loput.

Strippi vitsailee pohjoisen Suomen kylmille oloille, joita etenkin vierasmaalaiset saattavat pitää suorastaan arktisina. Jotkut luulevat täällä elävän jopa jääkarhuja. Tässä stripissä huumori syntyy liioittelusta; ei Suomessakaan ihan noin kylmä ole, vaikka monelle meistä talven pakkaset tuntuvatkin olevan liikaa.



Esimerkki 50: Kuppausta.

Esimerkissä 50 viitataan kuvallisesti todelliseen tunnettuun asiaan (Herkman 1998: 188). Kuppaus on vanha kansanparannuskeino, jossa ”pahaa tai huonoa” verta poistetaan elimistöstä tätä tarkoitusta varten tehtyjen imukuppien tai vastaavien imukupujen avulla. Stripissä Heimo Vesa on kuppauchoidossa ainakin ensimmäisen ruudun perusteella. Toinen ruutu kuitenkin paljastaa, että Vesa on viettänyt raisua iltaa ja kompuroinut alasti ravintolapöydän päälle, ja pöydällä olleet viinilasit ovat tarttuneet Vesan selkään. Strippi antaa esittelyruudussa aluksi olettaa, että kyseessä on perinteinen kuppauchoito, vaikka lopputulosruudussa hoitaja- tai lääkärinainen kertoo, että kyse onkin lopputulos humalaisesta hölmöilystä ravitsemusliikkeessä. Koska kuppauchoito ei mainita stripissä kertaakaan, jää toimenpiteen tunnistaminen kuvasta kokonaan lukijan vastuulle.



Esimerkki 51: Fakkiutunut työhönsä.

Esimerkissä 51 pääosassa on ympäri maapallon tuttu nonverbaalisen viestinnän sormimerkki: keskisormen näyttäminen. Heimo Vesa näyttää töissään kaikille keskisormea

merkityksessä 'painukaa vittuun; en aio totella'. Viimeisessä ruudussa Vesa päivittelee kotona vaimolleen olevansa fakkiutunut työhönsä (SKSSK 1994: fakkiutua 'rajoittua; juuttua omalle alalleen'). Lisäksi Vesan käyttämä sana *fakkiutua* viitanee tässä yhteydessä jonkinlaiseen onomatopoeettiseen väännökseen englannin kielen ilmauksesta *fuck you* 'painu vittuun; mene helvettiin'. Lauseketta *fuck you* tehostetaan usein keskisormen näyttämällä, vaikka stripissä Vesa ei kahdessa ensimmäisessä ruudussa mitään sanokaan.



Esimerkki 52: Lämmönjakohuone.

Useiden rakennusten kellarista löytyy lämmönjakohuone, josta löytyvät talon lämmitystä hoitavat koneet ja laitteistot tai ainakin niiden hallintalaitteet. Esimerkin 52 stripissäkin LÄMMÖN-JAKO-HUONEEN oven vasemmassa yläreunassa symbolina olevat kolme salamaa kertovat, ettei huone ole tavallinen tila. Lämmönjakohuoneeseen menevä Heimo Vesa yllättyy, kun oven takana on mies, joka tervehtii häntä erittäin lämpimästi. Stripissä lämmönjakohuone paitsi huolehtii rakennuksen lämmityksestä myös jakaa huoneeseen tuleville henkilöille inhimillistä lämpöä ystävällisen miehen muodossa.

## 5 PÄÄTÄNTÖ

Tämän tutkimuksen tavoitteena on ollut osoittaa, kuinka laajasti parodiasarjakuva on kytköksissä kulttuurisiin ilmiöihin ja miten monella tavalla yhteenkytkeytymiset voivat toteutua. Sarjakuva ei suinkaan ole oma irrallinen tekstilajinsa, joka ikään kuin toimii erillään muista teksteistä, vaan päinvastoin muiden tekstien luonnollinen jatkumo, joka ammentaa merkityksensä noista lukuisista muista teksteistä. Intertekstuaalisuus on välttämätön ilmiö kirjallisen sanan käytössä yleensä mutta erityisesti parodioivassa sarjakuvassa, joka motivoituu ainoastaan subtekstinsä kautta. Sarjakuvan lukijalla pitää olla valtava määrä tietoa yhteiskunnallisista tapahtumista ja ymmärrystä kielellisistä ilmiöistä, jotta hän voi ymmärtää *Fingerporissa* olevan huumorin. Nämä seikat ovat lukijalle usein itsestäänselvyyksiä, eikä niitä tule ajatelleeksi, koska aivot hakevat näitä yhteyksiä käsittämättömällä nopeudella. Vasta kun eteen sattuu strippi, jota ei heti tajua, ihminen joutuu tietoisesti etsimään yhteyttä stripin ja jonkin asian välille, joka selittäisi stripin sisällön.

Pelkkä intertekstuaalisuuden rajaaminen siitä laajasta kentästä, jossa termiä on 1960-luvulta lähtien käytetty etenkin kirjallisuudentutkimuksessa, on haastava tehtävä. Määrittelyn jälkeen termi ilmiöineen pitää vielä istuttaa sarjakuvagenreen, joka on multisemioottinen esittämisen muoto toisin kuin puhdas kirjallisuus. Vaativin tehtävä tutkijalle on tehdä rajaus, mikä on intertekstuaalisuutta ja mikä ei ole. Rajanvetoon ei ole käytettävissä mitään mittaria tai kaaviota, jonka mukaan tapaukset voisi luokitella jännöksettömästi, vaan jokainen tapaus on käsiteltävä erikseen. Kuten Herkman (1998: 180) on todennut, mikään ei takaa sitä, että lukija tai tutkija havaitsee intertekstuaalisen viittauksen tai että hän tulkitsee sen oikein, olipa viittaus miten selvä tahansa. Tähän kytkeytyy kirjallisuudentutkija Laitisen sääntö, jonka mukaan kirjailijan on tunnettava teos, johon hän viittaa (Tammi 1991: 90–91). Toisaalta tämä tarkoittaa myös sitä, että ellei tutkija tunne subtekstiä, viittaus jää huomaamatta.

Oleennaista tässä tutkimuksessa on ollut löytää nimenomaan osoitettava eli tahallinen intertekstuaalisuus ja tehdä ero niihin viittauksiin, jotka saattavat syntyä kunkin lukijan mielikuvituksessa tai tutkijan ylitulkinnasta. Lopulta on tutkijasta kiinni, mitkä ainekset hän tulkitsee intertekstuaalisuudeksi; joku toinen tutkija saisi aineistostani varmasti hieman erilaiset tulokset kuin minä olen tässä gradussa saanut.

Esimerkiksi useissa kuvallisissa tapauksissa tutkijan on itse tehtävä päätös, mikä juuri ”hänen mielestään” on intertekstuaalinen viittaus. Kuinka paljon jonkin hahmon pitää muistuttaa vaikkapa todellista henkilöä, jotta viittauksen voi sanoa olevan perusteltu,



osoitettu? Sama koskee tietysti tekstillisiä viittauksia: kuinka suora lainauksen on oltava, jotta voi sanoa, että se on lainattu jostakin muualta, tai miten tunnettu lentävän lauseen tulee olla, että voi väittää sen olevan yleisesti tiedossa? Kaikki tällaiset tulkinnalliset seikat varjostavat tämän tutkimuksen tuloksia. Kvalitatiiviseen tutkimukseen tietenkin sisältyy aina tulkinnanvaraa ja *tulkinnanvaaraa*, joten johonkin on raja tässäkin vedettävä.

Voi olla, että tämän tutkimuksen intertekstuaalisuuden raja on veteen piirretty viiva ja ylitulkinnan vaara on ilmeinen, joten jaottelusta on saattanut jäädä pois olennaisia asioita ja sinne on voinut sujahtaa epäolennaisuuksia. Omassa jaottelussani ainakin viimeinen muutyhmä häilyy monin tapauksin niin hämärillä intertekstuaalisen tulkinnan rajamailla, että näkemyksistä pitääkin olla eri mieltä. Jaottelussa olisi ollut paljon helpompaa ottaa mukaan ainoastaan tekstuaalinen aines ja rajata kaikki muu ulkopuolelle, mutta mielestäni se olisi ollut lähestymistapana tylsä. Lisäksi koska kyseessä on nimenomaan *sarjakuvatutkimus*, olisi ollut perusteetonta jättää kuva-aines tarkastelusta pois, sillä kuva on sarjakuvassa vähintään yhtä tärkeä tekijä kuin teksti.

Tutkimusaiheesta erittäin haastavan tekee se, että tutkimus ei pyöri puhtaasti tekstin tasolla, vaan tarkasteltavana on paljon laajempi alue, jonka sisäinen määrittely on jo hyvin vaikeaselkoista. Tutkimus ei ole puhdasta tekstin- tai murteentutkimusta, vaan eri tieteiden rajalla häilyvää multisemioottista tutkimusta, johon nivoutuu muun muassa kuvan- ja kirjallisuudentutkimusta, mikä asettaa tekijälle suuria haasteita tutkimusasetteluissaan, rajauksissaan ja tulkinnoissaan. Intertekstuaalisuus ei ole vain tekstissä oleva yksisuuntainen ilmiö, vaan paljon monimutkaisempi ja suuremmalle alalle levittyvä kuin ensituumimalta luulisi. Tämä tutkimus on vain intertekstuaalisuuden pintaraapaisu, ja tutkimusta sarjakuvan tekstienvälisistä ilmiöistä voisi tehdä paljon ja monelta eri kantilta. Intertekstuaalisuuden tutkimisen syventämisen lisäksi *Fingerporista* voisi tutkia monia puhtaasti tekstintutkimuksen piiriin sijoittuvia osa-alueita, kuten Vilenius omassa gradussaan. Toisaalta intertekstuaalisuuden tarkastelua voisi myös laajentaa muihin sarjakuviin, jotta nähtäisiin, miten laajasta ja tavallisesta ilmiöstä on kysymys.

*Fingerporin* huumorin kaksi pääelementtiä ovat kielellinen leikittely ja intertekstuaalisuus. Kuvaavaa on, että *Fingerporin* intertekstuaalisista viittauksista tekstillisiä on yli puolet ja kuvallisia ainoastaan hieman yli neljännes. Vaikka sarjakuvassa vilisee hahmoja supersankarisarjakuvista ja fiktiiviset ja todelliset henkilöt ovat alati läsnä, nimenomaan tekstillinen viittaustapa on hallitseva (Taulukko 3). Tähän tosin vaikuttaa se, että esimerkiksi sanonnat-ryhmissä kaikki viittaukset ovat tekstillisiä, koska sanontoja on hankala selkotajuisesti kuvittaa. *Fingerporin* intertekstuaalisuus on tekstipainotteista, kuvapainotteista

sekä kuvan ja tekstin yhteistyötä. Kuvan ja tekstin yhteismitattomuutta ei aineistossa esiintynyt.

Taulukko 3.

tekstipainotteinen	210
kuvapainotteinen	101
kuvan ja tekstin yhteistyö	74
yhteensä	385

Tutkimukseni osoittaa, että vaikka *Fingerpori* mielletään helposti sarjakuvaksi, jonka huumori pohjautuu sanoilla leikittelyyn, on intertekstuaalisuus vähintään yhtä tärkeä tekijä sarjakuvan hauskuuden luomisessa. Olen esitellyt analyysiosiossani vain pienen osan *Fingerporin* kaikenkattavasta intertekstuaalisuudesta, koska kaikkien aineistossa olevien viittausten esitleminen vaatisi vähintään toisen gradun verran tilaa. Olen valinnut esiteltäväksi laajan kattauksen viittaustapoja ja -kohteita kustakin ryhmästä ja selittänyt niissä ilmeneviä piirteitä teorian pohjalta. Esittelemättä jääneet tapaukset löytyvät esiteltyjen kanssa liitteistä, joita katselemalla voi kukin huomata intertekstuaalisuuden laajuuden aineistossani.

Ennen kaikkea tämän tutkimuksen tarkoitus on avata latuja intertekstuaalisuuden tutkimisen umpihankeen ja sarjakuvan tutkimiseen yleensä. Sarjakuva on niin laajalle levinnyt ja suosittu genre, ja siinä on niin paljon tutkittavaa, että sarjakuva ansaitsisi vieläkin enemmän huomiota tekstin- ja muunkin tutkimuksen saralla. Jos tämä tutkimus herättää lukijassaan ajatuksia sarjakuvan monenkirjavista kytkennöistä kulttuuri-ilmiöihin ja siitä, miten monentasoista strippisarjakuvan huumori voi olla, olen mielestäni silloin onnistunut.

# LÄHTEET

## AINESLÄHTEET

JARLA, PERTTI 2008: *Fingerpori*. Helsinki: Arktinen Banaani.

——— 2009: *Fingerpori 2*. Helsinki: Arktinen Banaani.

——— 2010: *Fingerpori III*. Helsinki: Arktinen Banaani.

## LÄHTEET

AHLQVIST, KARI – KUTILA, ARI 1989: *Piirrä sarjakuvaa! 2*. painos. Sarjakuvakeskus: Sarjakuvakeskuksen julkaisuja n:o 2. Kemi.

BARTHES, ROLAND 1971: From Work to Text. – <http://evans-experientialism.freewebspace.com/barthes05.htm> (17.7.2012).

BLOOM, HAROLD 1973: *The Anxiety of influence. A Theory of poetry*. Oxford: University Press.

CARROLL, LEWIS 1906: *Alicen seikkailut ihmemaassa*. (3. painos.) Englanninkielinen alkuteos *Alice's Adventures in Wonderland* vuodelta 1865. (Anni Swanin suomennos.) Porvoo: WS Bookwell Oy.

CHIARO, DELIA 1996: *The Language of jokes. Analysing verbal play*. (1. painos 1992). Great Britain: Routledge.

COOK, GUY, 2000: *Language play, language learning*. 2. painos (1. painos 2000). Oxford University Press.

FAIRCLOUGH, NORMAN 1992: *Discourse and social change*. Cambridge: Polity Press.

——— 1997: *Miten media puhuu*. Tampere: Vastapaino.

——— 1999: *Critical discourse analysis: the critical study of language*. 4. painos (1. painos 1995). Malaysia: Longman Group Limited 1995.

——— 2003: *Analysing discourse. Textual analysis for social research*. Great Britain: Routledge.

GENETTE, GÉRARD 1982: *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Seuil.

HARRISON, RANDALL P. 1981: *The Cartoon. Communication of the Quick*. Sage Publications, Beverly Hills & London.

HEIKKILÄ, ELINA 2006: *Kuvan ja tekstin välissä. Kuvateksti uutiskuvan ja lehtijutun elementtinä*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1065. Helsinki. Hakapaino Oy.

HEIKKINEN, VESA 2011: Lakien laki. Kielijuttu. – *Keskisuomalainen* 17.5.2011 s. 19.

HERKMAN, JUHA 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.

HIETALA, VEIJO 1996: *Ruudun hurma. Johdatus tv-kulttuuriin*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

HIIDENMAA, PIRJO 2000: Lingvistinen tekstitutkimus. – Minna-Riitta Luukka & Kari Sajavaara (toim.), *Kieli, diskurssi & yhteisö. Soveltavan kielentutkimuksen teorioita käytännössä*. s. 161–190. Jyväskylän yliopistopaino: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.

- HURTTA, HEIKKI 2004: Anagrammi, palindromi ja sananmuunnos. – *Kielikello*. (2) s. 32–33.
- HÄKKINEN, KAISA 2004: *Nyky-suomen etymologinen sanakirja*. Kalevi Koukkunen & Vuokko Hosia (toim.). 3. painos. Juva: Kaisa Häkkinen ja WSOY.
- ISK = *Iso suomen kielioppi*. 3. painos. Toimittanut Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen & Irja Alho. 2005. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 950. Helsinki: Suomalaisuuden Kirjallisuuden Seura.
- JENNY, LAURENT 1982: The Strategy of form. – Tzvetan Todorov (toim.), *French literary theory today* s. 34–63. Bath: Cambridge University Press.
- KALEVALA 1924: Elias Lönnrot (toim.), 16. painos. (1. painos 1835) Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia.
- KEMPPAINEN, JOUNI K. 2011: Kuviensa näköinen mies. – *Helsingin Sanomat*. *Kuukausiliite*/3, Maaliskuu 2011, N:o 467. s. 27–31.
- KRISTEVA, JULIA 1969/1980: Word, dialogue, and novel. – Leon S. Roudiez (toim.), *Desire in language. A Semiotic approach to literature and art* s. 64–91. New York: Columbia University Press.
- KS = *Kirjallisuuden sanakirja 2003*. Toimittanut Yrjö Hosiaisuoma. Juva: WSOY.
- KSKS = *Kokoelma Suomen kansan sananlaskuja 1906*. Koskimies, A. V. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KUNELIUS, RISTO 2009: *Viestinnän vallassa. Johdatus joukkoviestinnän kysymyksiin*. Helsinki: WSOYpro Oy.
- KUUSAMO, ALTTI 1986: Lyhyen päivälehtisarjan semiotiikkaa. – Erkki Huhtamo (toim.), *Puhekuplia. Kirjoituksia sarjakuvasta* s. 59–75. Kemi: Kemin kulttuurilautakunta.
- 1990: *Kuvien edessä. Esseitä kuvan semiotiikasta*. Helsinki: Gaudeamus.
- LAALO, KLAUS 1990: *Säikeistä patoihin. Suomen kielen monitulkintaiset sananmuodot*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- LEHTONEN, MIKKO 2004: *Merkitysten maailma*. 5. painos (1. painos 1996) Tampere: Vastapaino.
- LEINO, EINO 1976: *Eino Leino: Elämän koreus. Valikoima Runoja*. – Hannu Mäkelä (toim.). Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- LINDMAN, MARJA-LIISA – MANNINEN, PEKKA A. – KROOK, ARJA 1992: Marja-Liisa Lindman (toim.), *Sukellus sarjakuvaan*. Helsinki: Opetushallitus ja Sanomalehtien Liitto.
- LUUKKA, MINNA-RIITTA 2000: Näkökulma luo kohteen: diskurssintutkimuksen taustaoletukset. – Minna-Riitta Luukka & Kari Sajavaara (toim.), *Kieli, diskurssi & yhteisö. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa käytännössä* s. 133–160. Jyväskylän yliopistopaino: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- LYYTIKÄINEN, PIRJO 1991: Palimpsestit ja kynnystekstit. – Auli Viikari (toim.), *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia* s. 145–179. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- LÄHTEENMÄKI, ESSI: 2009: *Intertekstuaalisuuden ja ironian lajit ja ilmaisukeinot Mikko Lehtosen kolumneissa*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.
- MAI, HANS-PETER 1991: Bypassing intertextuality. Hermeneutics, textual practice, hypertext. – Heinrich F. Plett (toim.), *Intertextuality. Research in text theory* s. 30–59. Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- MAKKONEN, ANNA 1991: Onko intertekstuaalisuudella mitään rajaa? – Auli Viikari (toim.), *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia* s. 9–30. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

- MANNINEN, PEKKA A. 1995: *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampereen yliopisto.
- MERI, VEIJO 2004: *Sanojen synty*. 6. painos. Jyväskylä: Gummerus.
- MIKKONEN, KAI 2005: *Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Helsinki: Gaudeamus. Painopaikka Tampere: Tammer-Paino Oy.
- MILLER, OWEN 1985: Intertextual identity. – Mario J. Valdés and Owen Miller (toim.), *Identity of the literary text*. s. 19–40. University of Toronto Press.
- PARRY, CHRISTOPH 1998: ”Nimi Osip tulee sinua vastaan” Paul Celanin *Niemandrose* tekstien ja runoilijoiden kohtaustapaikkana. – Liisa Saariluoma & Marja-Leena Hakkarainen (toim.), *Interteksti ja konteksti* s. 82–104. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- PESONEN, PEKKA 1991: Dialogi ja tekstit. Bahtinin, Lotmanin ja Mintsin virikkeitä intertekstuaalisuuden tutkimiseen. – Auli Viikari (toim.), *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia* s. 31–58. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- PIETILÄINEN, PETRI 1998: Mikä kummittelee John Banvillen *Aaveissa*? Intertekstuaalisuus ja kulttuurinen konteksti. – Liisa Saariluoma & Marja-Leena Hakkarainen (toim.), *Interteksti ja konteksti* s. 126–148. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- PIRINEN, JOAKIM 1987: Sarjakuvan graafinen olemus. – Heikki Ansa (toim.), *Puhekuplia 2. Kirjoituksia sarjakuvasta*. Kemin kulttuurilautakunta.
- PULKKINEN, KALERVO 1996: *Suomalaisen sarjakuvan ensyklopedia*. – Heikki Jokinen & Kalervo Pulkkinen (toim.), Tampere: Kemin sarjakuvakeskus.
- 1999: *Sanomalehtisarjakuvat. Strippar i norden*. Vesa Anttonen & Kalervo Pulkkinen (toim.), Helsinki: Arktinen banaani.
- PUNTTILA, MATTI 2004: Sananparsien uusiokäyttöä. – *Kielikello* (2) s. 38.
- RAAMATTU 1993: Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. 2. painos. Glasgow. Suomen piipiaseura.
- RAHTU, TOINI 2004: Saako olla ironiaa? – *Kielikello* (2) s. 24–26.
- RASILA, TANJA 1996: Avainsana, mysteerio, täyskäännös... Huumori ja komiikka sarjakuvan rakenteissa. – Juha Herkman (toim.), *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan* s. 61–80. Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta.
- RIMAILA, ELISA 2011: Oikea ankallissankari. – *Iltalehti viikonvaihte* 3.–4.12.2011 s. 16–19.
- RITVANEN, RANJA 2009: *Kielellä leikittely sarjakuvassa* Viivi ja Wagner. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- SARONIEMI, SOILA 2011: Fingerpori jyräsi Puhdistuksen. – *Iltalehti* 10.3.2011 s. 22.
- SFS = *Suomen kielen sanakirjat 2. Suomalainen fraasisanakirja 1981*. Toimittanut Sakari Virkkunen. 3. painos. (1. painos 1974.) Keuruu: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- SKSSK = NURMI, TIMO – REKIARO, ILKKA – REKIARO, PÄIVI 1994: *Suomen kielen sivistyssanakirja*. 2. painos. (1. painos 1993.) Jyväskylä: Gummerus.
- SL = LAUKKANEN, KARI; HAKAMIES, PEKKA 1984: *Sananlaskut*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 346. Vaasa. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- SOLIN, ANNA 2006: Genre ja intertekstuaalisuus. – *Genre – Tekstilaji*. Anne Mäntynen, Susanna Shore ja Anna Solin (toim.), Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

TAMMI, PEKKA 1991: Tekstistä, subtekstistä ja intertekstuaalisista kytkennöistä. Johdatusta Kiril Taranovskin analyysimetodiin. – Auli Viikari (toim.), *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia* s. 59–103. Tampere: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

TIETOJÄTTI 2004: 10. painos. (1. painos 1999). – Veikko Ahola, Irmeli Kuhlman & Jorma Luotio (toim.), Jyväskylä: Gummerus.

VALTION TAIDEMUSEO – TAIDEKOKOELMAT:

[http://kokoelmat.fng.fi/wandora/w?lang=fi&action=gen&si=http%3A%2F%2Fwww.muusa.net%2FTeos\\_485E0644-F827-43A7-B945-BA18B2BB3AD6&imagesize=0](http://kokoelmat.fng.fi/wandora/w?lang=fi&action=gen&si=http%3A%2F%2Fwww.muusa.net%2FTeos_485E0644-F827-43A7-B945-BA18B2BB3AD6&imagesize=0) (20.7.2012).

VILENIUS, ANNE MAIJASTIINA 2010: *Minä sulle homonyymit näytän*. Kielellinen leikittely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.

# LIITTEET

## LIITE 1. Viittaukset

Ensimmäisessä sarakkeessa on viittauskohde ja suluissa mahdollisesti lyhyt tarkennus kohteesta tai viittauksesta osa, joka ei näy stripissä.

Toinen sarake kertoo, mistä *Fingepori*-albumista viittaus on.

FIN = *Fingepori*

FIN 2 = *Fingepori 2*

FIN III = *Fingepori III*

Kolmas sarake kertoo, millä sivulla ja missä sivun stripissä viittaus on.

Y = ylin strippi, K = keskimmäinen ja A = alin strippi.

Mikäli kirjainta ei ole, sivulla on ainoastaan yksi strippi.

Viimeinen sarake kertoo, onko viittaus kuvapainotteinen (K), tekstipainotteinen (T) vai kuvan ja tekstin yhteistyötä (TK)

<b>HENKILÖT</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
"VIHREÄ" (OSMO SOININVAARA)	FIN	20K	K
JEEBUS KRISTUS	FIN	23K	K
JEEBUS KRISTUS	FIN	23A	K
ADOLF HITLER	FIN	25K	TK
EVA BRAUN	FIN	25K	K
ADOLF HITLER	FIN	25A	TK
EVA BRAUN	FIN	25A	TK
ADOLF HITLER	FIN	26Y	TK
FÜHRER (Adolf Hitler)	FIN	26K	TK
HERMANN GÖRING	FIN	26A	K
FÜHRER (Adolf Hitler)	FIN	26A	TK
ADOLF HITLER	FIN	27Y	K
CARL GUSTAF EMIL MANNERHEIM	FIN	27Y	TK
CARL GUSTAF EMIL MANNERHEIM	FIN	27K	TK
KIMI RÄIKKÖNEN	FIN	31A	T
JEEBUS KRISTUS	FIN	44Y	T
PERTTI JARLAN OMAKUVA	FIN	54Y	K
TOM CRUISE	FIN 2	6A	T
JUHANI PALMU	FIN 2	23K	T
JUHANI PALMU	FIN 2	23A	T
SAUKKI (Niilo Sauvo Pellervo Puhtila)	FIN 2	25A	T
JEEBUS KRISTUS	FIN 2	30Y	K
URHO KEKKONEN	FIN 2	35A	TK
LENIN	FIN 2	35A	TK
(Adolf) HITLER	FIN III	6A	TK
(Richard) WAGNER	FIN III	6A	T
MOOSES	FIN III	11K	K
MOOSES	FIN III	11A	K
(Leonardo) DA VINCI	FIN III	15Y	T
JEEBUS KRISTUS	FIN III	15A	K
LASSE PÖYSTI	FIN III	16Y	T
KAARLE XVI KUSTAA	FIN III	18A	TK
JEEBUS KRISTUS	FIN III	22A	K
SOFI OKSANEN	FIN III	24Y	T
ADOLF HITLER	FIN III	40Y	K
PERTTI "SPEDE" PASANEN	FIN III	51Y	K

MIKKO ALATALO	FIN III	62A	T
JUHANI PALMU	FIN III	63A	T
STEPHEN HAWKING	FIN III	63A	T
	yht.	39	

<u>TUOTEMERKIT JA LOGOT</u>	<u>ALBUMI</u>	<u>strippi</u>	<u>-</u>
(BEL)LASOL 80%	FIN	8A	T
ITUXIN	FIN	11K	K
KITCHEN KING PRO®	FIN	14A	T
WUNDERBAUM	FIN	16K	K
GYNO-daktarin	FIN	19K	T
VAPAAN kanan MUNAT	FIN	22Y	TK
FAUNA-MARGARIINI	FIN	22A	TK
MARSKIN RYYPPY	FIN	27K	T
"LA SOL"	FIN	29A	TK
YAMAHA	FIN	36Y	T
LOTTO	FIN	41K	T
KU KLUX KLANIN TUNNUS, VERIPISARARISTI	FIN	51A	K
SUBUTEX (WILLER)	FIN	52A	T
FACEBOOK	FIN 2	5Y	T
BIKINIT	FIN 2	7A	T
SEPON KULJETUS (TODELLINEN KY-FIRMA VANTAALLA)	FIN 2	17A	T
(VIA)GRA	FIN 2	20A	T
KYYPAKKAUS	FIN 2	23K	K
FINGEAIR	FIN 2	37K	T
SUPERKOIRAN "S" RINNASSA	FIN 2	40Y	K
TOLU	FIN 2	42K	T
SUPER SWEEPER®-LAKAISIN	FIN 2	53Y	TK
VIKING LOTTO	FIN 2	54Y	T
Suomi-Filmi SF	FIN 2	55K	K
PYSTYKORVA (kiväärimalli)	FIN III	4Y	TK
TUMMA PRESIDENTTI -KAHVI (Barack Obama)	FIN III	5Y	T
TULLI-KYLTTI	FIN III	6Y	K
HAKARISTI-TIENMERKKI	FIN III	6K	K
HAKARISTI	FIN III	6A	K
NATSIKOTKA	FIN III	6A	K
MUSTA MULTA (Biolan)	FIN III	12Y	T
LOTTO (7 oikein)	FIN III	12K	T
INVATUNNUS	FIN III	13Y	K
SS-TUNNUS HIHASSA	FIN III	15K	K
SAKSAN LIPPU	FIN III	18K	K
HAKARISTI	FIN III	18K	K
NATSIKOTKA	FIN III	18K	K
RUOTSIN LIPPU	FIN III	18A	K
BlackDonald's	FIN III	20K	TK
McDonalds	FIN III	20A	TK
MC HELLS ANGELS	FIN III	20A	T
NATSIKOTKA	FIN III	23Y	K
HAKARISTI	FIN III	23K	K
ETOLA	FIN III	27K	T
BURKHA	FIN III	31Y	K
KESKUSTAN APILA	FIN III	32Y	K
JUUTALAISTEN TÄHTI	FIN III	35A	TK
HOROSKOOPPIMERKKI SKORPIONI	FIN III	37A	K
HOROSKOOPPIMERKKI JOUSIMIES	FIN III	37A	K
HOROSKOOPPIMERKKI KAURIS	FIN III	37A	K
HAKARISTI	FIN III	38Y	K
LAUANTAIAKKAARA	FIN III	38Y	T
VISA-KORTTI	FIN III	41Y	T



BOSTIK-LIIMA	FIN III	43Y	T
MERIROSVOLIPPU LUINEEN (Jolly Roger)	FIN III	43A	K
MERIROSVOLIPPU LUINEEN (Jolly Roger)	FIN III	44A	K
NOKIA-SAAPPAAT	FIN III	48A	TK
RAISIO-MARGARIINI	FIN III	48A	T
MARI(MEKKO-)PAITA	FIN III	54K	T
BUTOMAX-(LÄÄKE)KAPSELI	FIN III	58Y	T
KIERTOLIITTYMÄMERKKI	FIN III	59K	K
	yht.	61	

<b>SANONNAT</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
ALLERGIAOIREIDEN HOITOON JA EHKÄISYYN	FIN	11K	T
VARHAINEN LINTU MADON NAPPAA	FIN	11A	T
EN NÄHNYT METSÄÄ PUILTA	FIN	16K	T
TÄLLÄ RANNEKKEELLA PÄÄSEE KAIKKIIN LAITTEISIIN	FIN	17Y	T
OTTA MIEHESTÄ MITTAA	FIN	17K	TK
TÄSSÄ MIES PUNNITTAAN	FIN	17K	TK
TÄMÄ SYÖ MIESTÄ	FIN	17K	TK
PANE LAPSI ASIALLE, MENE ITSE PERÄSSÄ	FIN	19A	T
OLLA MIEHEN MENTÄVÄ REIKÄ JOSSAKIN	FIN	20Y	T
ANTAA KAIKKIEN KUKKIEN KUKKIA	FIN	22A	T
MINÄ OLEN NÄMÄKIN SOVITTANUT	FIN	23K	T
VAIKEA SANO SUORALTA KÄDELTA	FIN	26A	T
MARKKINOIDEN IMUKYKYISIN PAPERI	FIN	29Y	T
SAATAVISSA HYVINVARUSTETUILTA LUONTAISTUOTEMYYJILTÄ	FIN	42K	T
NUKKUA KALOJEN KANSSA	FIN	50K	T
MAHDOTON SANO TÄLTÄ SEISOMALTA	FIN	52K	T
NOPEAMMIN KUIN EHDIT KISSAA SANO	FIN 2	6K	T
VAHVISTAVA SHAMPOO	FIN 2	8A	T
ÄLÄ JÄTÄ ARVOESINEITÄ SALIIN!	FIN 2	21Y	T
OMAN KÄDEN KAUTTA	FIN 2	27K	T
EN NAUTI ALKOHOLIA USKONNOLLISISTA SYISTÄ	FIN 2	31K	T
KOTISI HUONEKALUT MEILTÄ	FIN 2	32K	T
SUOSI JULKISIA	FIN 2	32A	T
PALOKUNNAN SYÖTTÖ	FIN 2	34K	T
AIKA KÄÄRIÄ HIHAT	FIN 2	41K	T
SORSIEN RUOKKIMINEN KIELLETTY	FIN 2	45A	T
NÄYTTÄÄ VIHREÄÄ VALOA	FIN 2	47A	T
EI KESTÄ	FIN 2	50A	T
SOVELTUU NAUTITTAVAKSI KANAN JA PORSAAKIN KANSSA	FIN 2	51A	T
SUPER SWEEPER®-LAKAISIMELLA PÄÄSEE MIHIN VAIN	FIN 2	53Y	T
SAIPPUA JA ELINTARVIKKEET OVAT KORTILLA	FIN 2	55A	T
SUS SIUNAKKOON!	FIN III	7A	T
Ei joutokäyntiä -kyltti	FIN III	16K	T
”...SITTEN PAINA VIHREÄÄ”	FIN III	30K	T
TIETO LISÄÄ TUSKAA	FIN III	32K	T
MINUT HUKKA PERII	FIN III	38A	T
...uuteen uskoon... (virsikirja)	FIN III	47Y	T
EI LASIEN KANSSA ULOS	FIN III	48K	T
MINKÄ TAHANSA SOHVAN OSTAJALLE ILMAINEN KOTIINKULJETUS	FIN III	60Y	T
	yht.	39	

<b>INSTITUUTIOT</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
ILVES (Jääkiekkoyoukkue)	FIN	9K	T
KÄRPÄT (Jääkiekkoyoukkue)	FIN	9K	T
LEIJONAT (Jääkiekkoyoukkue)	FIN	9K	T
PAAVI	FIN	13A	K
VAATEKERÄYS	FIN	15A	T
LASINKERÄYS	FIN	15A	T

PARISTONKERÄYS	FIN	15A	T
S.O.S. LAPSIKERÄYS	FIN	15A	T
VIHREYS (OSMO S.)	FIN	20K	K
PUNAISET V. 1918	FIN	25Y	TK
VALKOISET V. 1918	FIN	25Y	K
NEUVOSTOJOHTO 1948	FIN	27A	T
PAAVI	FIN	28Y	K
KU KLUX KLAN (VALKOLAKKI; YLIOPPILASLAKKI)	FIN	39K	K
PORMESTARINVAALI	FIN	40A	T
FINGERPORIN MAFIA	FIN	50K	TK
KU KLUX KLAN	FIN	51A	TK
HÄLYTYSKESKUS	FIN 2	11Y	T
NOBEL-PALKINTO	FIN 2	15K	TK
NYKYTAITEEN SÄÄTIÖ	FIN 2	22K	T
”OIKEUTTA ELÄIMILLE”-RYHMÄ	FIN 2	29K	T
IKONI	FIN 2	30K	TK
ORTODOKSIPAPPI	FIN 2	30K	K
PAAVI	FIN 2	30A	K
KOKOUSPROTOKOLLA ”ESITÄN JOHTAJA LANKELAISTA”	FIN 2	35K	T
PUNAISET (Sisällissodassa)	FIN 2	46K	T
(VALTION) ELOKUVATARKASTAMO	FIN 2	48K	T
VALKOKAARTI (Sisällissodassa)	FIN III	7Y	TK
Punakaarti (Sisällissodassa)	FIN III	7Y	T
PARTIO	FIN III	10Y	K
10 KÄSKYÄ	FIN III	11K	TK
10 KÄSKYÄ	FIN III	11A	TK
JEHOVAN TODISTAJA	FIN III	13K	T
JUMALA	FIN III	22A	K
ANONYIMIT IMONENTIT	FIN III	27A	T
HELVETTI JA PIRU	FIN III	34A	K
HIPPOKRATEEN VALA	FIN III	36Y	T
KUNNALLISVAALIT	FIN III	46Y	T
KRISHNA-LIIKE (hare krishna)	FIN III	47Y	T
PAAVI	FIN III	47Y	K
PAAVI	FIN III	47K	K
PAAVI	FIN III	47A	K
MC FINGERPORI	FIN III	48Y	T
TAOLAISET MUNKIT	FIN III	49A	T
VELJENI ONKIN POIKIENI OIKEA ISÄ -VERTAISTUKIRYHMÄ	FIN III	50Y	T
JUMALA	FIN III	51K	K
SUPO = SUOJELUPOLIISI	FIN III	51A	T
VEROVIRASTO	FIN III	52K	T
	yht.	48	

<b>TAPAHTUMAT, PAIKAT JA AIKAKAUDET</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
YLEISURHEILUN MM-KISAT	FIN	9Y	T
VUOSI 1876 (UUSI SUOMETAR -LEHTI, PUHELIN ON KEKSITYY)	FIN	24K	T
VUOSI 1912 (LUOTEISVÄYLÄN TAI POHJOISNAVAN ETSINTÄÄ)	FIN	24A	T
SUOMEN SISÄLLISSOTA 1918	FIN	25Y	TK
NATSI-SAKSA	FIN	25K	K
NATSI-SAKSA	FIN	25A	K
NATSI-SAKSA 1942	FIN	26Y	K
NATSI-SAKSA	FIN	26K	K
NATSI-SAKSA	FIN	26A	K
II MAAILMANSOTA V. 1942	FIN	27Y	TK
II MAAILMANSOTA V. 1943	FIN	27K	TK
KYLMÄ SOTA 1948	FIN	27A	T
RANSKA	FIN	29A	T
PUNAINEN VALO (RED LIGHT DISTRICT, PUNAISTEN LYHTYJEN ALUE)	FIN	30Y	T

FORMULA 1 -KILPAILUT (RENKAANVAIHTO)	FIN	31A	K
MARS-PLANEETTA	FIN	35Y	T
PHOBOS (MARSIN KUU)	FIN	35Y	T
MARS-PLANEETTA	FIN	35K	T
SATURNUS-PLANEETTA	FIN	35K	T
KIINALAINEN	FIN 2	4K	T
TALLINNA	FIN 2	13Y	T
VENÄLÄINEN (RAKETTI)	FIN 2	19Y	T
MARS-PLANEETTA	FIN 2	20K	T
JOKAMIESLUOKAN KISA	FIN 2	28A	T
VESIJUOKSU	FIN 2	30Y	TK
ANTIIKIN KREIKKA	FIN 2	30A	TK
KAUKOITÄ	FIN 2	36K	T
POLYNESIA	FIN 2	36A	TK
FINGERAJOT	FIN 2	37Y	T
INTIA	FIN 2	37A	T
KAMARIMUSIIKKIFESTIVAALI	FIN 2	41A	T
BANGKOK	FIN 2	42Y	T
EESTI	FIN 2	45Y	T
KARAOKE	FIN 2	45K	T
FINGER-RALLI	FIN 2	46Y	T
SUOMEN SISÄLLISSOTA PUNAISET VASTAAN VALKOISET	FIN 2	46K	T
BALKAN	FIN 2	47K	T
FINGERPORI-HIIHTO	FIN 2	49K	T
FINGER-HIIHDOT	FIN 2	49A	T
BODYPAINTING-KURSSI	FIN 2	52A	T
VIIKINKIAIKA, FINGERPORI V. 1008	FIN 2	54Y	TK
UUDEN AJAN ALKU, FINGERPORI, 1557	FIN 2	54K	TK
SUOMEN SOTA, 1808	FIN 2	54A	TK
VUOSI 1915, VALOKUVAUSTA	FIN 2	55Y	TK
1935, VÄRILLINEN MUSTAVALKOISESSA FILMISSÄ	FIN 2	55K	T
1947, SODAN JÄLKEINEN NIUKKA AIKA	FIN 2	55A	T
WASHINGTON (Kaupunki Yhdysvalloissa)	FIN III	5Y	T
NATSI-SAKSA VUONNA 1939	FIN III	6A	TK
SUOMEN SISÄLLISSOTA VUONNA 1918	FIN III	7Y	TK
PULA-AIKA	FIN III	7K	T
VUOSI 1809	FIN III	7A	TK
FINGER-HIIHTO	FIN III	9K	T
KAIKKI ARVOESINEET NE (VENÄLÄISET) VIEVÄT	FIN III	10A	T
VENÄJÄ	FIN III	10A	T
1200 eKr	FIN III	11K	TK
1200 eKr	FIN III	11A	TK
KESKIAIKAMARKKINAT	FIN III	14K	T
VUOSI 1493	FIN III	15Y	TK
II MAAILMANSOTA VUONNA 1942	FIN III	15K	TK
36 JKR	FIN III	15A	TK
POHJOISMAAT	FIN III	18Y	T
NATSIT POLTTAVAT KIRJOJA	FIN III	18K	K
RUOTSI	FIN III	18A	TK
PENKKARIAJELU	FIN III	19K	K
KARJAA	FIN III	19A	T
(FINGER)TURKU	FIN III	22K	T
II MAAILMANSOTA	FIN III	23Y	K
NATSI-SAKSA	FIN III	23K	K
ITÄMERI	FIN III	32A	T
SENEGAL	FIN III	34Y	T
USA	FIN III	35A	TK
AFRIKKA	FIN III	45K	T
INTIA	FIN III	45K	T

VÄLI-AMERIKA	FIN III	45K	T
PATTAYA	FIN III	46K	T
SAVO	FIN III	47A	T
KABUL, (Afganistan)	FIN III	56Y	T
HOT JOOGA	FIN III	58A	TK
BURN-OUT	FIN III	60K	TK
SUOMI	FIN III	60A	T
ESPANJA	FIN III	62A	T
	yht.	81	

<b>KULTTUURI</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
PEKKA JA PÄTKÄ NEEKEREINÄ	FIN	9A	TK
TITANIC	FIN	18Y	T
MOULIN ROUGE	FIN	18Y	T
EMMANUELLE	FIN	18Y	T
RIP KIRBY	FIN	21K	TK
UUSI SUOMETAR -LEHTI	FIN	24K	T
MANNERHEIM-PATSAS HELSINGISSÄ	FIN	41A	K
TÄHTIEN SOTA, STARSHIP TROOPER -ASU	FIN	43Y	K
MUSTANAAMIO	FIN	46Y	TK
MUSTANAAMIO	FIN	46K	K
MUSTANAAMIO	FIN	46A	K
DEVIL-KOIRA	FIN	46A	K
MUSTANAAMIO	FIN	47K	K
DEVIL-KOIRA	FIN	47K	K
HERO-HEVONEN	FIN	47K	K
MUSTANAAMIO	FIN	47A	K
MUSTANAAMIO	FIN	49A	K
HÄMÄHÄKKIMIES	FIN	50A	K
MUSTANAAMIO (VAELTAVA AAVE)	FIN	51Y	TK
PIIRI PIENI PYÖRII	FIN	51A	T
TEX WILLER	FIN	52A	T
MUSTANAAMIO	FIN	54A	K
MUSTANAAMIO	FIN	56	K
SARJASTA PIRU JA KUOLEMA: RESIGNAATIO (Kalervo Palsa, vuodelta 1971)	FIN 2	4Y	K
LEMMINKÄISEN ÄITI (Akseli Gallen-Kallela, vuodelta 1897)	FIN 2	14Y	K
HÄMÄHÄKKIMIES	FIN 2	18A	K
AKU ANKKA	FIN 2	20Y	T
TEX WILLER	FIN 2	20Y	TK
TEX WILLER	FIN 2	22Y	TK
SAUKKI JA PIKKUORAVAT (TAI ORAVAT)	FIN 2	25A	T
KULLERVON KIROUS (Akseli Gallen-Kallela, vuodelta 1899)	FIN 2	26Y	K
RATTO	FIN 2	26K	T
KALLE	FIN 2	26K	T
JALL(U)	FIN 2	26K	T
MUSTA ORI	FIN 2	26A	TK
LUMIKKI (JA 7 KÄÄPIÖTÄ)	FIN 2	27A	T
AKU ANKKA	FIN 2	27A	T
TEX (WILLER)	FIN 2	27A	T
KALLIIT ON OLLEET LAULUJENI LUNNAAT	FIN 2	28K	T
Oli synkkä ja myrskyinen yö (Paul Clifford)	FIN 2	29A	T
Alussa oli suo,kuokka ja (Täällä Pohjantähden alla)	FIN 2	29A	T
Alussa loi (Raamattu)	FIN 2	29A	T
NELJÄ RUUSUA	FIN 2	37A	T
HAVOITTUNUT ENKELI (Hugo Simberg, vuodelta 1903)	FIN 2	38Y	K
MUSTANAAMIO	FIN 2	38K	TK
MUSTANAAMIO	FIN 2	38A	TK
MUSTANAAMIO JA PÄÄKALLOLUOLA	FIN 2	39Y	K
MUSTANAAMIO	FIN 2	39K	K

HÄMÄHÄKKIMIES	FIN 2	39A	K
TAHDON RAKASTELLA SINUA	FIN 2	45K	T
BAMBI	FIN 2	50K	K
TERÄSMIES	FIN 2	53K	TK
HÄMÄHÄKKIMIES	FIN 2	53K	TK
PEKKA JA PÄTKÄ	FIN 2	56	TK
VIIVI und Wagner	FIN III	6A	TK
HISTAMIINI-HEVONEN VUONNA 1986	FIN III	11Y	TK
HEX WILLER	FIN III	14A	TK
VIIDESTOISTA YÖ TAAS SAAPUU PAINAJAISINEEN	FIN III	14A	T
L. DA VINCIN PIIRROS IHMISEN ANATOMIASTA	FIN III	15Y	K
"KUNINGAS LEAR"	FIN III	16Y	T
BATMAN	FIN III	19Y	K
MUSTANAAMIO	FIN III	19Y	K
TERÄSMIES	FIN III	19Y	K
TÄHTIEN SOTA; DARTH VADER, LUKE SKYWALKER, OBI-WAN KENOBI	FIN III	23A	K
PUHDISTUS (Sofi Oksanen)	FIN III	24Y	T
SIMO SISU	FIN III	31Y	K
MIKKI HIIRI	FIN III	31Y	TK
MUSTAKAAPU	FIN III	31Y	T
HÄMÄHÄKKIMIES	FIN III	31K	K
HÄMÄHÄKKIMIES	FIN III	31A	K
SUURI ENSYKLOPEDIA	FIN III	32K	T
PAKO-SARJA	FIN III	33Y	T
KANOOTIN KAPEAN VESILLE LASKEN	FIN III	34K	T
Saturday NICHT fever	FIN III	38Y	T
Mein Kampf	FIN III	40Y	T
DARTH VADER, LUKE (Skywalker)	FIN III	45Y	T
VIRSIKIRJA	FIN III	47Y	T
TALOUSLEHTI	FIN III	48A	T
AKU ANKKA	FIN III	50Y	K
MUSTANAAMIO	FIN III	50K	K
DEVIL-KOIRA	FIN III	50K	TK
RAAMATTU	FIN III	51K	T
PIRKKA-LEHTI	FIN III	62Y	T
	yht.	83	

<b>TYYLII</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
KAUNOKIRJOITUSTYYLI KIRJETTÄ KIRJOITETTAESSA	FIN	14K	T
TYYLII KIROTA (**!##&%!)	FIN	35Y	T
REVITELLÄ YAMAHALLA (NUOTTIKIRJOITUSTA)	FIN	36Y	T
ELEKTRONISTA VIESTINTÄÄ DIGITAALISIN TEKSTEIN	FIN	36A	T
KIRJETEKSTAUSTA	FIN	43A	T
KIRJETEKSTAUSTA	FIN	50A	T
Katzen	FIN 2	10K	T
KOCMOC	FIN 2	19Y	T
KIRJETEKSTAUSTA	FIN 2	22Y	T
LUKEE LEHTEÄ -TEKSTIÄ	FIN 2	22K	T
KIRJAKRITIIKKITYYLIIIN ARVOSTELEE KIRJAILIJAN LASTA	FIN 2	22A	T
KIROILUA (ÖYYÖÄÄH, ÄYÖÖÖRG JNE.)	FIN 2	31Y	T
KAUKOIDÄN MERKKIKIRJOITUSTA	FIN 2	36K	T
GONORRHEA HERPES SIMPLEX	FIN 2	42Y	T
TAKSY	FIN 2	47Y	T
RECEPTIONY	FIN 2	47K	T
KIRJEKAUNOA, ...OVAT KORTILLA	FIN 2	55A	T
VIIVI und Wagner	FIN III	6A	T
EJECTIÄ!	FIN III	8K	T
PERINTEINEN AKU ANKKA -FONTTI	FIN III	31Y	T
KIRJEENLUKUTEKSTI	FIN III	35Y	T

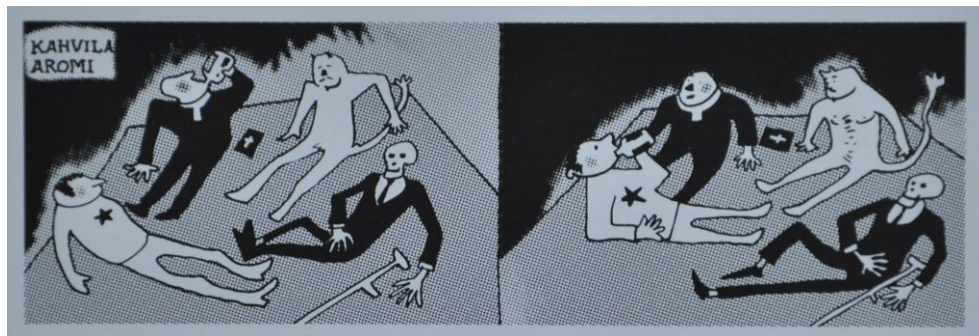
SPEDEN PUHETYYYLI	FIN III	51Y	T
	yht.	22	

<b>MUUT</b>	<b>ALBUMI</b>	<b>strippi</b>	
ERIKOISPIKAVUORO	FIN	17A	T
ABSOLUUTTINEN NOLLAPISTE (N. -273,15)	FIN	34K	TK
KESKISORMI (SENTTERINÄ)	FIN 2	16A	K
Madame Fortuna	FIN 2	24A	T
LÄMMÖNJAKOHUONE	FIN 2	29Y	T
NELOSTIE	FIN III	12A	T
YKKÖSTYYPIN DIABETES	FIN III	33K	T
KUPPAUSTA	FIN III	37Y	K
HOROSKOOPPI/ASTROLOGIA	FIN III	37A	TK
KESKISORMI (fakkiutunut työhönsä)	FIN III	41A	K
POSTIN ORANSSI LAATIKKO	FIN III	43Y	K
AFGAANITURKKEJA	FIN III	56Y	TK
	yht.	12	

## LIITE 2. Taideteospaneelit

Ensin alkuperäinen maalaus, jonka alla Jarlan paneeli.

### 1. Sarjasta *Piru ja kuolema: Resignaatio* (Kalervo Palsa, vuodelta 1971)



2. *Kullervon kirous* (Akseli Gallen-Kallela, vuodelta 1899)





3. Lemminkäisen äiti (Akseli Gallen-Kallela, vuodelta 1897)



4. Haavoittunut enkeli (Hugo Simberg, vuodelta 1903)

