

Tajunnan poikkeavuuksia ja rajoitteita.
Fokalisaatio ja sen vaihtelu Matt Fractionin ja David
Ajan sarjakuvassa *Hawkeye*

Susanna Laakso
Maisterintutkielma
Kirjallisuus
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Toukokuu 2021

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

| | |
|--|---|
| Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta | Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos |
| Tekijä – Author Susanna Laakso | |
| Työn nimi – Title Tajunnan poikkeavuuksia ja rajoitteita. Fokalisaatio ja sen vaihtelu Matt Fractionin ja David Ajan sarjakuvassa <i>Hawkeye</i> | |
| Oppiaine – Subject Kirjallisuus | Työn laji – Level Maisterintutkielma |
| Aika – Month and year Toukokuu 2021 | Sivumäärä – Number of pages 83 |
| Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielma käsittelee fokalisaatiota ja sen vaihtelua Matt Fractionin ja David Ajan supersankarisarjakuvassa <i>Hawkeye</i> (2012). Teoreettisena viitekehyksenä on sarjakuvatutkimus ja narratologia, sekä tutkimusmetodina sarjakuva-analyysi ja lähiluku. Sarjakuvan multimodaalisen luonteen vuoksi tutkielmassa hyödynnetään sekä kirjallisuuden- että elokuvatutkimuksen käsitteistöä ja käsityksiä fokalisaatiosta. Tutkielmassa tarkastellaan, kuinka fokalisaatio ilmenee sarjakuvassa ja kuinka sen muutokset ja vaihtelu vaikuttavat sarjakuvan kerrontaan. Huomiota kiinnitetään erityisesti koiran näkökulmasta kerrottuun osuuteen sekä siihen, miten kerronta ja fokalisaatio sopeutuvat päähenkilön kuuroutumiseen ja tämän kokemuksiin muihin tajunnan rajoitteisiin kuten tajuttomuuteen ja vieraisiin kieliin. Sarjakuva fokalisoi hyvin vahvasti sen päähenkilön kautta, mikä on nähtävissä etenkin kuuroutumisen jälkeen esimerkiksi tyhjinä puhekuplina, viittomakuvina sekä huuliolukuna. Tämän lisäksi koiran fokalisoinnista osuudesta voidaan havaita selkeästi ihmisen ja koiran tajuntojen erot siinä, miten nämä havaitsevat ympäristöään ja millä aisteilla tulkintoja tehdään. Tätä varten sarjakuva on luonut koiralle ja sen aisteille oman merkkikielensä. Samoin on tehty myös kuuron päähenkilön pelkän näköaistin varassa tehdyille tulkinnoille.</p> | |
| Asiasanat – Keywords sarjakuvatutkimus, sarjakuva, Marvel, supersankarisarjakuva, supersankarit, <i>Hawkeye</i> , narratologia, fokalisaatio, tajunnankuvaus, viittomakieli, kuurouden kuvaus, koiran tajunnankuvaus | |
| Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto | |
| Muita tietoja – Additional information | |

Dispositio

| | |
|--|----|
| 1 Johdanto..... | 1 |
| 2 Supersankarisarjakuvat ja <i>Hawkeye</i> | 5 |
| 2.1 Supersankarisarjakuvat genrenä | 5 |
| 2.2 Fractionin ja Ajan <i>Hawkeye</i> | 9 |
| 2.2.1 Kohdeteoksen esittely..... | 9 |
| 2.2.2 <i>Hawkeyen</i> erityispiirteet..... | 10 |
| 3 Sarjakuvatutkimus | 14 |
| 3.1 Sarjakuvan fokalisaatio | 16 |
| 3.1.1 Sarjakuvan kertoja..... | 19 |
| 3.1.2 Visuaalisen näkökulman rakentaminen..... | 21 |
| 4 Fokalisaation mukautuminen tajunnan muutokseen ja rajoitteisiin..... | 30 |
| 4.1 Koiran tajunnan kautta fokalisoitu kerronta..... | 30 |
| 4.1.1 Koiran merkkikieli | 33 |
| 4.1.2 Vertailussa koiran ja ihmisen näkökulmat | 41 |
| 4.2 Kerronnan mukautuminen Clintin kuuroutumiseen | 46 |
| 4.2.1 Puhekuplat | 48 |
| 4.2.2 Viittomakieli..... | 52 |
| 4.2.3 Huulioluku ja kommunikoinnin selkiytyminen..... | 57 |
| 4.2.4 Vammaistutkimus ja kuurouden representaatio | 62 |
| 4.3 Vieraat kielet ja tajunnan aleneminen | 66 |
| 5 Päättäntö | 74 |
| Lähteet | 79 |

1 Johdanto

Tarkastelen tässä maisterintutkielmassa fokalisaatiota ja sen vaihtelua Matt Fractionin käsikirjoittamassa ja pääosin David Ajan piirtämässä Marvel Comicsille kuuluvassa *Hawkeye*-sarjakuvassa. Sarjakuva sisältää kaksi toisistaan hieman erillistä tarinaa. Alussa sarjakuva seuraa Avengers-ryhmittymään kuuluvan Hawkeyen eli Clint Bartonin elämää tämän supersankaritehtävien ulkopuolella. Toisena päähenkilönä teoksessa esiintyy Clintin oppilaan ja eräänlaisen kumppanin asemassa oleva Kate Bishop. Numerossa 11 Kate kyllästyy Clintiin ja lähtee Los Angelesiin. Tässä kohtaa sarjakuvan juoni haarautuu, ja numerot 14, 16, 18 ja 20 seuraavat Katen elämää muiden numeroiden jatkaessa teoksen pääjuonta. Numeron 21 lopussa erilliset juonihaarat yhdistyvät. Keskityn tässä tutkielmassa Clintin tarinaan enkä siksi juurikaan analysoi Kateen keskittyviä numeroita. Painotan tutkielmassani erityisesti numeroita 11 ja 19. Ensimmäisen keskiössä on koiran kautta esitetty kerronta ja jälkimmäisen kuurous. Nämä ovat tutkimuskysymysteni kannalta hyödyllisimpiä analyysin kohteita.

Kiinnostuin teoksesta aikanaan siinä hyödynnetyn amerikkalaisen viittomakielen takia. Osaan itse jonkin verran suomalaista viittomakieltä, ja kuurouden ja viittomakielen representaatiot kirjallisuudessa kiinnostavat minua. Kuurous tai viittomakieli esiintyvät kuitenkin erilaisissa teoksissa harvakseltaan, ja vastaavanlaista luettavaa on vaikea löytää. Koska *Hawkeyen* kerronta fokalisoituu useimmiten vahvasti teoksen päähenkilön, Clint Bartonin kautta, muodostuu hänen kuuroutensa osaksi viimeisten numeroiden kerrontaa. Puhekuplien tekstien sijaan lukija pääsee seuraamaan hahmojen välisiä keskusteluja muun muassa tavallisten ruutujen sekaan sijoitettujen erillisten viittomaruutujen kautta.

Nämä viitotut ruudut muistuttavat ulkomuodoltaan viittomakielten sana- ja oppikirjojen havainnollistavia viittomakuvia. Sarjakuva ei tarjoa käännöksiä viitotuille osioille, sillä Fraction ja Aja halusivat havainnollistaa kuuleville lukijoille useille kuuroille tutun tilanteen, jossa ympärillä käytävää keskustelua ei pysty aina täysin ymmärtämään (Aja 2014). Sarjakuva ei ole erityisesti kuuroille suunnattu eikä sitä oikeastaan voi verrata

viittomakielisiin teoksiin. Hahmot käyttävät lähinnä alkeistason viittomia ja käydyt keskustelut ovat hyvin yksinkertaisia. Viittomaruutujen määrä vähenee sarjakuvan loppua kohden, jolloin Clint alkaa lukea enemmän huulilta ja käyttää lopulta kuulolaitetta.

Sarjakuva kuitenkin herätti erilaisuudellaan mielenkiintoni, ja viittomakieli sai minut kiinnittäneeksi huomiota teoksen fokalisaation. Kuurous ei ole teoksen ainoa ilmiö, jossa tietyn hahmon kautta esitetty fokalisaatio voidaan havaita. Esimerkiksi numerossa 11 kerronta fokalisoituu täysin Clintin koiran kautta. Numerossa ei juurikaan hyödynnetä tekstiä, vaan viestit välittyvät lähinnä erilaisten symbolien ja värivalintojen kautta. Fokalisaatio vaihtelee jonkin verran eri hahmojen välillä ja se, miten hahmot kokevat sarjakuvan tapahtumat vaikuttavat siihen, miten lukija ne näkee. Esimerkiksi tajuttomuutta ja kipua kuvataan muun muassa erilaisten värivalintojen ja ruutujen muotojen avulla.

Tutkimuskysymykseni ovat: Miten fokalisaatio ilmenee sarjakuvassa? Miten fokalisaation muutokset ja vaihtelu vaikuttavat sarjakuvan kerrontaan? Miten sarjakuvan kerronta mukautuu fokalisoitavan henkilöahmon tajunnan rajoitteisiin? Tutkimusmetodinani käytän sarjakuva-analyysia ja lähilukua. Näiden avulla pyrin siis tarkastelemaan, miten *Hawkeye* hyödyntää eri hahmojen kautta fokalisoituvaa kerrontaa ja miten fokalisaatio ilmenee. Teoksen fokalisaatio vaihtelee ja aina ei ole täysin selvää, kenen näkökulmasta tarinaa kerrotaan. Ensiluennalla voi helposti vaikuttaa siltä, että tapahtumia tarkastellaan ulkopuolisen lukijan näkökulmasta, mutta tarkemmin luettuna voidaan havaita useita eri hahmojen kautta kerrottuja hetkiä. Minua kiinnostaa se, miten tällainen fokalisaation vaihtelu ilmenee ja miten se vaikuttaa kerrontaan.

Tutkielmani teoreettisena viitekehyksenä on sarjakuvatutkimus. Hyödynnän myös narratologiaa ja fokalisaation tutkimusta kirjallisuudessa. Koska sarjakuva on multimodaalinen taidemuoto, joka hyödyntää kerronnassaan sekä tekstiä että kuvaa, hyödynnän analyysissa myös elokuvatutkimuksen käsitteistöä. Kirjallisuudentutkimuksen keinoin on vaikea kattavasti analysoida sarjakuvien visuaalista puolta, ja on tärkeää huomioida tasapuolisesti teoksen kaikki eri aspektit.

Hawkeye on tutkimuskohteena hyvin relevantti, koska se on yksi Marvelin suosituimmista 2010-luvulla julkaistuista sarjakuvista. Teos on saanut kiitosta lukuisten eri julkaisujen arvosteluissa. Sitä on muun muassa kutsuttu Marvelin parhaaksi sarjakuvaksi, ja teosta on keuhuttu eritoten Matt Fractionin käsikirjoituksesta, kattavan taiteilijajoukon kuvituksista, samaistuttavista hahmoista, supersankarisarjakuvan perinteitä rikkovasta kerronnasta sekä kuurouden representaatiosta (ks. esim. Nowicke 2014; Towers 2015; Sava 2012; Fischer 2015; Whitbrook 2015; Flanagan 2012). Sarjakuva on myös saanut useamman Eisner-palkinnon. David Aja voitti vuosina 2013 ja 2014 *Hawkeyesta* Best Cover Artist -palkinnon sekä vuonna 2013 Penciller / Inker -palkinnon. Vuonna 2014 sarjakuvan numero 11 voitti *Best Single Issue* -palkinnon.

Sarjakuvien pitkästä iästä ja suuresta suosiosta huolimatta sarjakuvien akateeminen ja kulttuurillinen arvostus antoi odottaa itseään, koska sarjakuvia pidettiin pitkään muun muassa lapsellisina, vulgaareina ja merkityksettöminä. Myöhemmin sarjakuvien arvostuksen noustua pysyi käsitys supersankarisarjakuvista lapsellisena viihteenä edelleen jokseenkin samana. Tilanne on kuitenkin alkanut muuttua 2000-luvun aikana. Viime vuosina myös akateeminen sarjakuvatutkimus on ottanut tuulta alleen maailmanlaajuisesti, ja uusia sarjakuvia käsitteleviä tutkimuksia julkaistaan vuosittain yhä enemmän. Myös näistä syistä mielestäni *Hawkeyen* tutkiminen on ajankohtaista ja mielekästä.

Hawkeyesta on julkaistu aiemmin muutamia artikkeleita ja tutkielmia. Nämä käsittelevät lähestulkoon poikkeuksetta Clintin kuuroutta ja on tehty sarjakuva- ja vammaistutkimusta yhdistämällä. Esimerkiksi Dale Jacobsin ja Jay Dolmagen artikkeli ”Accessible Articulations: Comics and Disability Rhetorics in *Hawkeye* #19” (2018) tarkastelee, miten *Hawkeyen* numero 19 esittää Clintin kuuroutta ja tämän pyörätuolia käyttävää veljeä. Tämän lisäksi *Hawkeyeta* analysoidaan muun muassa Cassandra Nicolin tutkielmassa ”Crippled Crusaders: Disability Representation in the Superhero Genre” (2017), joka analysoi vammaisuuden representaatioita supersankarigenressä sekä Casey Rattin artikkelissa ”Not Superhero Accessible: The Temporal Stickiness of Disability in Superhero Comics” (2017), jossa tarkastellaan vammaisuuden häivyttämistä ja

vammaisten hahmojen kohtelua supersankarisarjakuvissa. Tämän lisäksi *Hawkeyen* tapaa hyödyntää viittomakieltä analysoidaan Tuulia Riikosen opinnäytetyössä ”Viittomakieli sarjakuvassa: Keinoja suomalaista viittomakieltä käyttävien sarjakuvahahmojen kuvaamiseen” (2020). Tutkielmani aihe siis poikkeaa jonkin verran muusta Fractionin ja Ajan *Hawkeyesta* tehdystä tutkimuksesta, ja tuottaa näin ollen uutta tietoa aiheesta. Tämä koskee etenkin Clintin koiraan Luckyyn keskittyvän numeron 11 tarkastelua, sillä en löytänyt aiheeseen liittyvää aikaisempaa tutkimusta.

Käsittelen ensin luvussa kaksi supersankarisarjakuvia genrenä ja esittelen kohdeteokseni tarkemmin. Tämän lisäksi pohdin *Hawkeyen* erityispiirteitä suhteutettuna supersankarigenreen. Luvussa kolme käyn lyhyesti läpi sarjakuvatutkimusta ja keskityn sen jälkeen tarkemmin fokalisaatioon ja sarjakuvan tapoihin luoda ja ilmentää fokalisaatiota. Luvussa neljä analysoin *Hawkeyen* fokalisaatiota keskittyen erityisesti koiran näkökulman luomiseen sekä siihen, miten kerronta mukautuu hahmon kokemuksiin erilaisiin rajoitteisiin kuten kuurouteen, tajunnan eri tasoihin sekä vieraisiin kieliin ja niiden ymmärtämättömyyteen. Tämä lisäksi tarkastelen *Hawkeyeta* vammaistutkimuksen ja kuurouden representaation näkökulmista. Lopuksi luvussa viisi teen yhteenvedon analyysini tuloksista.

2 Supersankarisarjakuvat ja *Hawkeye*

Tässä luvussa taustoitan tutkielmaani tarkastelemalla supersankarisarjakuvaa yleisesti genrenä ja esittelen kohdeteokseni, Matt Fractionin David Ajan *Hawkeye*-sarjakuvan. Käyn läpi supersankarisarjakuvien historiaa ja supersankarin määritelmää, minkä jälkeen käsittelen tarkemmin Hawkeyeta hahmona. Tämän lisäksi tarkastelen Hawkeyen hahmon ja itse sarjakuvan erityispiirteitä sekä niitä seikkoja, jotka erottavat Hawkeyen perinteisemmästä supersankarisarjakuvasta.

2.1 Supersankarisarjakuvat genrenä

Supersankareilla on ollut keskeinen rooli sarjakuvien genressä niiden alkuaajoista asti, ja ne ovat dominoineet sarjakuvamarkkinoita 1960-luvulta alkaen. Erilaisia supersankarisarjakuvia on vuosien kuluessa julkaistu valtavia määriä, sarjakuvien hahmot ovat saavuttaneet maailmanlaajuisia tunnustusta ja sen kautta tietynlaista vaikutusvaltaa, ja sarjakuvat ovat inspiroineet muita taidemuotoja kuten elokuvia, videopelejä ja proosakirjallisuutta. (Hatfield, Heer & Worcester 2013, XII.)

Supersankaritutkimus käsitetään omaksi tutkimusalakseen sarjakuvatutkimuksen ja kirjallisuuden tutkimuksen kentällä. Tutkijoiden suhtautuminen sarjakuviin on aikaisemmin ollut jokseenkin nihkeää, mutta viime vuosina sarjakuvatutkimus on hiljalleen kasvattanut suosiotaan ja akateemista hyväksyntää. Sarjakuvien sisällä supersankarisarjakuvat ovat kohdanneet samanlaisen vastaanoton kuin sarjakuvatutkimus alkujaan. Sarjakuvatutkimus on enimmäkseen keskittynyt esimerkiksi historiallisiin, poliittisiin, omaelämäkerrallisiin ja muihin ”vakavasti otettaviin” sarjakuviin¹. Hatfield, Heer ja Worcester ehdottavat syyksi genren akateemiseen karsastamiseen sarjakuvien ympärillä pyörivän fanikulttuurin ja supersankaritutkimuksen välistä paikoin ohutta rajaa. Heidän mukaansa ”fanitus” nähdään usein ammattimaisuudessa epäonnistumisena. (Ibid., XI–XII.) Tutkimuskohteeseen, jota itse ihailee ja kunnioittaa, voi olla vaikeaa ottaa

¹ Heer ja Worcester huomauttavat, että heidän edellisessä yhdessä toimittamassaan teoksessa ”A Comics Studies Reader” (2009) vain kaksi esseettä 27:tä käsittelee supersankareita, mikä heidän mielestään kuvastaa alalla vallitsevia ennakkoluuloja genreä kohtaan (Hatfield, Heer & Worcester 2013, XIX).

niin sanottua kriittistä etäisyyttä (Saunders 2011, 145). Akateemista arvostusta tavoitellessa tutkijat ovat päätyneet sivuttamaan supersankarisarjakuvien potentiaalin ja merkittävyyden etenkin amerikkalaisen sarjakuvan historialle ja kehitykselle. Genreä on pidetty luontaisesti pinnallisena ja yksiulotteisena, eikä sen olla koettu voivan välittää merkityksellisiä ideoita tai ilmaista tavallisesta poikkeavia näkemyksiä. (Hatfield, Heer & Worcester 2013, XI–XIV.)

Suurin osa varhaisista supersankareita käsittelevistä akateemisesta kirjallisuudesta on lähinnä faneille tuotettua tietokirjallisuutta, josta puuttuu lähes täysin analyttinen ote (ks. esim. Feiffer 1965) (Hatfield, Heer & Worcester 2013, XIII). Myöhemmin tulleet akateemiset artikkelit ja tutkimukset ovat tarkastelleet supersankareita esimerkiksi yhteiskunnallisessa, sosiaalisessa ja moraalisisessa kontekstissa (ks. esim. Lawrence & Jewett 2002 & 2003; Costello 2009; Nama 2011; Saunders 2011; Romagnoli & Pagnucci 2013; Miettinen 2012). Näiden lisäksi genreä on tarkasteltu myös esimerkiksi sukupuolen ja vammaisuuden kautta (ks. esim. Robinson 2004; Alaniz & Halverson 2014; Preston 2016).

Supersankarigenren juuret ovat sarjakuvien ulkopuolella, kioskikirjallisuudessa sekä muinaisissa mytologioissa ja legendoissa. Supersankarit ovat kuitenkin kietoutuneet sarjakuvan historiaan tavalla, jolla muut genret kuten tieteisfiktio, kauhu, romantiikka tai westernit eivät ole. Niiden suosiolla on ollut esimerkiksi suuri merkitys nykyaikaisen amerikkalaisen sarjakuvan kehityksessä. (Hatfield, Heer & Worcester 2013, XI–XII.) Supersankarisarjakuvien voidaan katsoa saaneen alkunsa vuonna 1938 julkaistun Superman-sarjakuvan myötä. Superman on komea, mittaamattoman voimakas, naisten ihailema ja luontaisesti jalo. Nämä nykyaikana jo kliseisiltä tuntuvat piirteet vetosivat aikalaislukijoihin, ja supersankarin määritelmä vakiintui. Supermanin keräämä kaupallinen suosio johti luonnollisesti lukuisten uusien sarjakuvien ja supersankarien syntyyn. Ensimmäisen Supermanin julkaisseen DC Comicsin varhaisimpiin supersankareihin kuuluvat muun muassa edelleen hyvin tunnetut Batman, Wonder Woman, The Flash ja Green Lantern. DC:n suosion myötä myös muut kustantamot alkoivat julkaista omia versioitaan supersankareista. (Romagnoli & Pagnucci 2013, 6–7.)

Esimerkiksi toisen suuren supersankarisarjakuvakustantamon Marvel Comicsin² Captain America näki päivänvalon vuonna 1941 (Ibid., 204).

Supersankarisarjakuvien historia jaetaan useasti viiteen aikakauteen: kultainen-, hopeinen-, pronssinen-, pimeä- ja sankarillinen aikakausi. Kultainen-, hopeinen- ja pronssinen aikakausi sijoittuvat vuosiin 1938–1980. Näinä vuosina supersankarisarjakuvien genre haki muotoaan ja vakiinnutti paikkansa sarjakuvan kentällä. Tässä tutkielmassa käsittelemäni supersankari Hawkeye sai alkunsa hopeisella aikakaudella, jolloin etenkin Marvel julkaisi suuren osan kustantamon suosituimmista hahmoista. Pimeä aikakausi sijoittuu vuosiin 1981–1992. Sen aikana genre laajeni ja otti vaikutteita sarjakuvaromaaneista. Supersankarin määritelmää luotiin uudelleen ja aiemmat selkeät rajat hyvän ja pahan välillä häilyivät. (Ibid., 201–210.) Tänä aikana julkaistiin muun muassa Alan Mooren ja Dave Gibbonsin *Watchmen* (1986), joka Hatfieldin, Heerin ja Worcesterin mukaan oli supersankarigenrelle yhtä merkittävä teos kuin Art Spiegelmanin *Maus* (1996) oli koko sarjakuvan mediumille (Hatfield, Heer & Worcester 2013, XVII). Viimeistä aikakautta, 1990-luvun alusta nykyhetkeen ulottuvaa sankarillista aikakautta, leimaa erilaisten tekstien valtava määrä sekä supersankarien kiihtyvä siirtyminen sarjakuvien ulkopuolelle elokuvaan, tv-sarjoihin ja animaatioihin. (Romagnoli & Pagnucci 2013, 211–2012.)

Peter Coogan (2009) määrittelee supersankarin olevan sankarillinen ja epäitsekäs hahmo, jolla on supervoimia, poikkeuksellisia kykyjä tai huippukehittyntä teknologiaa. Supersankarilla on myös erillinen supersankari-identiteetti, jota ilmentävät salanimi ja tunnistettava puku. Identiteetti havainnollistaa hahmon elämäkertaa, erityispiirteitä, voimia tai alkuperää ja on usein salainen. (Coogan 2009, 77.) Hahmon ei tarvitse edustaa kaikkia kolmea elementtiä sopiaukseen supersankarigenreen. Kelvatakseen supersankariksi, hahmo ei saa sopia helposti mihinkään toiseen genreen. (Ibid., 84.)

Supersankarigenren kolme tärkeintä elementtiä ovat tehtävä/kutsumus, voimat ja identiteetti. Supersankarin kutsumus tai tehtävä on yhteiskuntaa puolustava ja epäitsekäs,

² Tapahtuma-aikaan Marvel Comics käytti vielä vanhaa nimeään Timely Comics. Nimenvaihdos nykyään tunnettuun Marvel Comicsiin tapahtui vuonna 1962. 50-luvulla kustantamo on myös käyttänyt nimeä Atlas Comics. (Weiner 2008, 11–12.)

eikä sen tarkoitus saa olla sankaria hyödyttävä tai hänen agendaansa tukeva. Sankarin tehtävä on genren kannalta tärkeää, koska hahmo, joka ei toimi epätsekkäasti auttaakseen muita hädän hetkellä, ei ole sankarillinen eikä näin ollen myöskään supersankari. (Coogan 2009, 77.)

Supersankarigenren helpoimmin identifioitava elementti on supervoimat. Superman ja Captain America ovat luonnottoman voimakkaita, Spider-Man pystyy tarttumaan eri pintoihin ja ampumaan käsistään hämähäkinseittä, Flash on supernopea, Batmanin ja Iron Manin voimat perustuvat huipputeknologiaan, Hawkeye on poikkeuksellisen tarkka ampumaan, Wonder Woman on puolijumala ja Scarlet Witch voi muokata todellisuutta mielensä avulla. Voimien lisäksi monille supersankareille tyypillinen ominaisuus on myös tietty hahmokohtainen heikkous. Tästä tunnetuin esimerkki on Supermanin kryptoniiitti, jolla on kyky kukistaa muuten hyvin voittamattomalta tuntuva Superman.

Identiteetti on supersankarigenren selkeimmin muista erottava elementti. Se on myös genren määrittelyn kannalta kaikkein tärkein. Hahmon salanimen ja asun täytyy kuvastaa hahmoa jotenkin. Esimerkiksi supersankarigenren ulkopuolelta tuleva Zorro, joka sopii genreen sankarillisen tehtävänsä ja salaisen identiteettinsä osalta, ei kuitenkaan juurikaan muistuta nimekseen ottamaa kettua. (Ibid., 78–79, 86.) Batman ja Spider-Man taas kuvastavat hyvinkin paljon nimiensä inspiraatioita. Spider-Manilla on hämähäkin kaltaisia supervoimia ja Batman on hyödyntänyt lepakoita ja niihin liittyvää estetiikkaa ulkoasussaan. Hahmo on myös alun perin saanut nimensä törmättyään lepakkoon etsiessään itselleen naamiota, jolla herättää pelkoa rikollisissa, ja näin salanimi kuvastaa myös hänen alkuperäänsä (Ibid., 79). Hawkeyen nimitys taas kuvastaa hänen ampumatarkkuuttaan ja tarkkaa näköään.

Salanimen lisäksi sankarin identiteettiin kuuluu vahvasti myös ikoninen ja tunnistettava puku, joka erottaa supersankarigenren muista genreistä. Nimen tavoin myös puku kuvastaa hahmon identiteettiä. (Ibid., 79.) Sankarien puvut eivät juurikaan muutu, vaan hahmot ovat tunnistettavia läpi supersankarigenren transmediaalisen tuotannon. Pukujen väritys on hahmojen ikonisuuden kannalta tärkeä elementti, joka lisää hahmojen symbolisuutta ja tunnistettavuutta (McCloud 1994, 188). Esimerkiksi Superman edustaa

hyvinkin tunnetusti kolmea pääväriä, keltaista, punaista ja sinistä kun taas Hawkeyeen liitetään lähinnä mustaa sekä violetin eri sävyjä.

2.2 Fractionin ja Ajan *Hawkeye*

2.2.1 Kohdeteoksen esittely

Matt Fractionin ja David Ajan vuosina 2012–2015 ilmestynyt *Hawkeye* sisältää 22 irtonumeroa sekä yhden Annual numeron. Numerot 1–3, 6, 8, 9, 11, 13, 15, 19, 21 ja 22 ovat David Ajan piirtämiä. Numeroiden 4 ja 5 taitelijana on Javier Pulido. Tämän lisäksi Pulido on piirtänyt myös sarjakuvaan sisältyvän ensimmäisen *Hawkeye Annual* -lehden. Numeron 7 on piirtänyt Jesse Hamm. Numeroiden 10 ja 12 piirtäjä on Francesco Francavilla. Numerot 14, 16, 18 ja 20 on piirtänyt Annie Wu. Numero 17 on David Ajan ja Chris Eliopoulosin yhteistuotantoa. Tämän lisäksi lähes kaikkien numeroiden värittäjänä on toiminut Matt Hollingsworth sekä tekstaajana Chris Eliopoulos.

Sarjakuva seuraa Hawkeye-nimitystä kantavan supersankarin, tuttavallisemmin Clint Bartonin, elämää tämän supersankaritehtävien ulkopuolella. Clintillä ei ole varsinaisia supervoimia, mutta hän on poikkeuksellisen tarkka ampuja. Hän osuu nuolillaan aina kohteeseensa olosuhteista huolimatta. Sarjakuva antaa ymmärtää taidon perustuvan lähinnä hyvään koulutukseen ja harjoitteluun sen sijaan, että se kumpuaisi jostain yliluonnollisesta. Hawkeye on osa Marvelin luomaa supersankareista koostuvaa Avengers-ryhmää ja esiintyy pääosin ryhmän tasa-arvoisena jäsenenä esimerkiksi oikeita supervoimia omaavan Captain American ja skandinaaviseen mytologiaan perustuvan Thor-jumalan rinnalla.

Hawkeyen tarina käynnistyy Clintin halutessa pelastaa asunrakennuksensa muut asukkaat hädöltä. Rakennuksen omistaja kuuluu ”Tracksuit Mafiaksi” kutsuttuun venäläistä mafiaa jäljittelevään rikollisjengiin ja haluaa tyhjentää naapuruston talot hämärebisneksiään varten. Sarjakuvassa seurataan Clintin ja tämän suojatien, myös Hawkeyeksi nimetyn, Kate Bishopin taistelua rikollisuutta vastaan. Clintin ongelmat paikallisen rikollisjengin kanssa ja hänen statuksensa Avengers-ryhmän jäsenenä

herättävät laajalti huomiota superrikollisten keskuudessa, ja he päättävät yhdessä hankkiutua Clintistä eroon. Sarjakuvan ensimmäisessä numerossa Clint pelastaa Tracksuit Mafian pahoinpitelemän koiran ja nimeää sen Luckyksi. Sarjakuvan 11. osa on kerrottu kokonaan Luckyn näkökulmasta. Numeron 15 lopussa Clint kuuroutuu taistelussa Tracksuit Mafian lähettämää palkkatappajaa vastaan, ja numerosta 19 lähtien sarjakuvan kerronta hyödyntää amerikkalaista viittomakieltä. Numeron 11 lopussa Clintin ja Katen tiet eroavat ja sarjakuvan numerot 14, 16, 18 ja 20 seuraavat Katen elämää Los Angelesissa.

Hawkeye on hyvin sidoksissa Marvelin luomaan supersankariuniversumiin eikä tarjoa paljoakaan pohjustusta maailmaa tuntemattomalle lukijalle. Sarjakuva perustuu Marvel Comicsin keulahahmona toimineen Stan Leen vuonna 1964 käsikirjoittamaan ja Don Heckin piirtämään Hawkeye-hahmoon, joka esiintyi ensimmäistä kertaa *Tales of Suspense* -nimisen sarjakuvan 57. osassa (Romagnoli & Pagnucci 2013, 205). Marvel on tunnettu juuri laajasta supersankareiden ympärille rakentuvasta sarjakuva- ja elokuvabisneksistään.

Sarjakuvasta voidaan katsoa löytyvän sekä karikatyyrisiä että realistisia piirteitä. Hawkeyen piirrosjälki on David Ajan osalta samaan aikaan hyvin minimalistista mutta myös tarkkaa, pieniin yksityiskohtiin keskittyvää. Osaltaan sarjakuva tuntuu pyrkivän realistiseen kuvaukseen, mutta samalla sen piirrosjälki on hyvin sarjakuvamaista. Javier Pulidon piirrosjälki on numeroissa neljä ja viisi Ajaa pikkutarkempaa, mutta samalla hän käyttää enemmän sarjakuvalla tyypillistä ikonista merkkikieltä. Realistisimman piirtojäljen tuottavat Steve Lieber ja Jesse Hamm numerossa seitsemän. Piirrosjälkeä ei kuitenkaan voi luonnehtia karikatyyrimaiseksi siinä esiintyvien varjostusten, erilaisten perspektiivien ja toisinaan hyvinkin pikkutarkkojen taustojen takia.

2.2.2 *Hawkeyen* erityispiirteet

Hawkeye on Marvelin universumiin hyvin sopiva supersankarisarjakuva, mutta se ei ole genrensä esimerkillisin edustaja. Sarjakuvasta löytyy toki kaikki perinteisen supersankarigenren pääelementit: Clint Barton on epätsekäs, omaan turvallisuuteensa

piittaamattomasti suhtautuva, eräänlaista kaksoiselämää elävä sankari, jolla on poikkeuksellisia kykyjä. Clintiltä löytyy myös supersankari-identiteettiin liittyvä alias Hawkeye sekä virallinen supersankaripuku, jonka avulla hahmon pystyy tunnistamaan läpi Marvelin laajan transmediaalisen tuotannon. Perinteisen supersankarin tavoin Clintillä ei ole supervoimia, mutta hän on luonnottoman tarkka ampumaan ja hyödyntää huippukehittyntä teknologiaa muun muassa erilaisten teknisten nuolten muodossa. Hahmon sijoittaminen muiden supersankarien ja superroistojen kansoittamaan maailmaan myös tukee Hawkeyen supersankaristatusta.

Vaikka Hawkeye on hahmona epäitsekäs ja oikeudenmukaisuuden puolesta taisteleva sankari, Captain American tasoiseksi oikeamielisyyden perikuvaksi Clint ei yllä, ja sarjakuva pyrkiiikin tavallaan erottamaan Clintin erilliseksi henkilöksi tämän hyvästä supersankarialiaksesta. Ensimmäisen osan lopussa Clint kuvataankin sankaruuden kannalta hieman kyseenalaisessa valossa tämän todetessa rikollispomolle:

Y’wanna know the best part about being an Avenger? / Having Captain America around you all the time. He just-- --the guy just brings out the absolute best in people. You... want to be good when he’s around. You really do. / Ivan, look around you real quick. Because right now? Captain America ain’t here. (Hawkeye, #1, 19³.)

Tällä Clint tahtoo antaa ymmärtää, ettei hän todellisuudessa ole yhtä puhtoinen kuin supersankari Hawkeye. Tosin aiemmin samassa numerossa rikolliset onnistuvat ampumaan Clintiä vain, koska tämän on pakko yrittää pelastaa tuntematon koira, ja sarjakuvan viidennessä osassa Kate Bishop taas on järkyttynyt luullessaan Clintin oikeasti tappaneen jonkun. *Hawkeye* yrittää ikään kuin esittää Clint Bartonin hieman kyseenalaisena sankarina siinä kuitenkin onnistumatta. Captain American tai Supermanin tavoin ihailtavan ja palvottavan sankarin sijaan Clint kuitenkin kuvataan hieman reppanana sählääjänä, joka juo kahvinsa suoraan pannusta, ei osaa hallita ihmissuhteitaan tai edes elämäänsä ja päättyy useamman kerran vihollisten yllättämäksi kirjaimellisesti housut kintuissa.

³ Viittaan sarjakuvaan kahdella eri numerolla. Ensimmäinen ilmaisee sarjakuvalehden numeroa ja toinen sivunumeroa. Esimerkiksi tässä tapauksessa kyseessä on *Hawkeyen* ensimmäisen numeron 19. sivu. Sarjakuva on sivunumeroimaton, joten olen aloittanut sivujen laskemisen heti kansilehden jälkeisestä ensimmäisestä sivusta.

Clintin supersankarialias ei myöskään ole erityisen salainen, vaan rikolliset ja kaikki hänen naapurinsa tietävät hänen sankari-identiteetistään. Hän toki toimii salanimensä takana, mutta ei kuitenkaan missään vaiheessa todella yritä piilotella henkilöllisyyttään. Hawkeyen asu ei sisällä minkäänlaista maskia vaan Clint peittää kasvonsa pelkillä aurinkolaseilla. Asu on muutenkin hyvin minimalistinen ja lasien lisäksi siihen kuuluu mustat housut ja musta t-paita, jossa on violetti nuoli. Hawkeye myös kantaa mukanaan jousta ja nuolia. Hahmo on tunnistettavissa lähinnä jousen ja violetin värityksen perusteella. Sarjakuvassa Hawkeye sonnustautuu asuunsa vain muutaman kerran. Muuten teos kyllä hyödyntää hahmolle tyypillistä ikonisuutta etenkin värien osalta. Clint ja Kate pukeutuvat paljon violettiin, ja myös miljöön värityksessä on hyödynnetty paljon violetin eri sävyjä.

Kuvassa 1 on nähtävillä kolme eri versiota Hawkeyesta. Kuvat ovat vuosina 1964, 2014 ja 2020 julkaistuista sarjakuvista. Kaikkia kuvauksia yhdistää lähinnä vain violetin värin käyttö. Vuosien aikana Hawkeyen asu on monien muiden supersankarien asujen tavoin kokenut muodonmuutoksen nykyaikaisempaan suuntaan. Alkuperäiseen asuunsa sonnustautunutta Hawkeyeta ei enää juurikaan näe uusimmissa sarjakuvissa, vaan vanha ikoninen asu on korvautunut kolmannen kuvan asun erilaisilla variaatioilla. Myös uusi puku on nyt jo niin vakiintunut, ettei Hawkeyen henkilöllisyyttä tarvitse kyseenalaistaa. Jo pelkästä violetilla maalitaululla koristellusta paidasta on tullut niin ikoninen osa Hawkeyeta, että lukija osaa yhdistää hahmon pelkän paidan perusteella tämän hyvin erinäköiseen ensiesiintymiseen.



Kuva 1: Hawkeye eri sarjakuvissa. © Marvel Vasemmalta oikealle: (*Tales of Suspense* Vol 1 #57, 5.), (*Black Widow* Vol 5 #6, 20.), (*Hawkeye Freefall* Vol 1 #1, 19.)

Hawkeye poikkeaa supersankarin arkkityypistä myös kuuroudellaan. Perinteiset supersankarit, kuten esimerkiksi Superman, Batman, Wonder Woman ja Captain America, edustavat kaikki samaa ruumiillista arkkityyppiä: voimakkuutta, kontrollia, rajattomuutta, kukoistavia täydellisesti varusteltuja (valkoisia) kehoja, jotka ovat täysin riisuttuja ruumiillisista heikkouksista. Sankareiden ruumiillinen täydellisyys ja ylivoimaisuus on yhdistetty sarjakuvien kohdeyleisön, teini-ikäisten poikien, oletettuihin voimafantasioihin. (Alaniz 2014, 6.) Palaan käsittelemään Hawkeyen kuuroutta ja vammaisnäkökulmaa myöhemmin luvussa 4.2.4.

3 Sarjakuvatutkimus

Tässä luvussa käsittelen sarjakuvatutkimuksen kentälle sijoittuvaa tutkimusta ja käyn läpi joitakin sarjakuvan kerronnalle ominaisia piirteitä sekä erilaisia sarjakuvan määritelmiä. Toisessa alaluvussa tarkastelen tarkemmin sarjakuvan fokalisaatiota. Käsittelen fokalisaation historiaa sekä tapoja, joilla perinteiseen verbaalisuuteen perustuvaan kaunokirjallisuuteen kehitettyä fokalisaatiota sovelletaan multimodaaliseen sarjakuvaan. Tämän lisäksi tarkastelen sarjakuvan kertojaa ja visuaalisen näkökulman rakentamista.

Sarjakuvia on hyvin monenlaisia, ja tarkkaa kaiken kattavaa määritelmää niille voi olla vaikea sanoittaa. Thierry Groensteenin (2013, 9) mukaan suureen osaan sarjakuvista pätee Ann Millerin (2007) määritelmä: “As a visual and narrative art, [comics] produce meaning out of images which are in a sequential relationship, and which co-exist with each other spatially, with or without text.” Sarjakuva on siis visuaalinen ja narratiivinen ilmaisumuoto, joka tuottaa merkityksiä peräkkäin aseteltujen kuvien avulla. Scott McCloud (1994, 9) taas määrittelee sarjakuvan tarkoittamaan ”Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.” Sarjakuva on siis hänen mielestään rinnakkaisia kuvia, jotka välittävät informaatiota ja/tai saavat luukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.

Robert Harvey (2008) kritisoi McCloudin määritelmää liian laajaksi ollakseen hyödyllinen. Siinä missä McCloud määrittelee sarjakuvan sarjallisuuden kautta, Harveyn mielestä tärkein sarjakuvaa määrittävä piirre on verbaalisen ja visuaalisen sisällön yhteen sulautuminen. Hänen mukaansa sarjakuva koostuu kuvallisesta narratiivista tai ekspositiosta, jossa sanat osallistuvat kuvien merkityksen tuottamiseen ja toisin päin. Harveyn mukaan hänen määritelmänsä ei ole vedenpitävä, mutta se ei haittaa, koska sarjakuva on itsessään niin monimuotinen taiteenlaji, että sille olisi mahdotonta ja tarpeetonta luoda täysin tarkkaa ja kaiken kattavaa määritelmää. (Harvey 2008, 25–26.)

Moniin sarjakuvien määritelmiin sopivat myös esimerkiksi joissain tilanteissa valokuvat, erilaisissa ohjeissa käytetyt vaihevaiheelta tilannetta havainnollistavat kuvat sekä kirkkojen ikkunoita kuvittavat raamatullisia tarinoita esittävät värjätyt lasiteokset.

Kukaan ei kuitenkaan lue näitä sarjakuvina. Ohjekirjojen kuvituksia kutsutaan mieluummin diagrammeiksi tai graafisiksi esityksiksi, vaikka ne voidaan mieltää sarjakuviksi siinä missä Aku Ankan taskukirjatkin. (McCloud 1994, 20.)

Sarjakuvan perusrakenteen vuoksi se on monosensorinen viestintäväline. Oli sarjakuva sitten paperille painettu tai vain netissä julkaistava, tapahtuu sen lukeminen perinteisesti näköaistin avulla. Kaikki tulkinnat kerronnasta siis tehdään vain ja ainoastaan yhden aistin varassa, vaikka sarjakuvat ilmaisevat koko kokemusten maailmaa. (Ibid., 89.) Tästä syystä sarjakuvalle on kehittynyt tavallaan oma vakiintunut kielensä. Tunnetiloja, ääniä, hajuja ja muita tunteita esitetään erilaisin osittain vakiintunein kuvallisin keinoin. Se millä tavoin hahmot tai ruutujen taustat on piirretty, vaikuttaa kuvan välittämään tunnelmaan ja tunnetiloihin. Erilaisia ääniä kuvataan puhekuplien ja ääniefektien avulla. Hajuja ja liikettä taas voidaan ilmaista erilaisten pelkistettyjen viivojen kautta, ja esimerkiksi kipua ja humaltumista kuvataan usein sarjakuvan kieleen vakiintuneiden symbolien avulla. Sarjakuva ei kuitenkaan ole sidottu näihin tunnettuihin symboleihin tai mihinkään tiettyyn universaaliin esitystapaan. Yksittäinen teos voi luoda oman esitystapansa ja hyödyntää uudenlaisia symboleita.

Sarjakuva havainnollistaa ja ilmaisee hyvin paljon asioita juuri visuaalisuuden kautta. Pelkkä näyttäminen ei kuitenkaan aina riitä. Yksinään ja liian runsaasti käytettynä symbolit ja abstraktius eivät välttämättä onnistu välittämään tarkoitettua viestiä. Abstrakti esitys tarvitsee tuekseen tekstiä. Sanoilla on symboleita enemmän valtaa kuvata sarjakuvan abstrakteja ja näkymättömiä piirteitä kuten esimerkiksi aisteja ja tunteita. Sanojen avulla neutraalin oloinen kuva saadaan välittämään suuren kirjon erilaisia tunteita ja kokemuksia. Sanat ovat kuvaa tarkempia, mutta niistä puuttuu kuvien välitön emotionaalinen lataus. Kaikkein perinteisin ja laajimmin käytetty sarjakuvan ikoni onkin puhekupla. Se pyrkii kuvaamaan ääntä muun muassa kuplien sisällä olevan tekstin ja erilaisten ikonien ja symbolien sekä puhekuplien muodon ja piirustustyylin kautta. (Ibid., 133–135.)

Seuraavassa alaluvussa käyn tarkemmin läpi sarjakuvan narratologiaa keskittyen erityisesti fokalisaatioon ja niihin keinoihin, joilla fokalisaatiota voidaan ilmentää juuri sarjakuvissa. Narratologiaa on usein sovellettu sarjakuvatutkimukseen, mutta mitään vakiintunutta ja kattavaa narratiivista sarjakuvateoriaa ei ole kehitetty. Aiheesta on

kuitenkin kirjoittanut laajasti esimerkiksi Kai Mikkonen kirjassaan *The narratology of comic art* (2017). Andrea Tang taas on tutkinut väitöskirjassaan *Narration and Speech and Thought Presentation in Comics* (2016) voiko proosan analysoinnissa hyödynnettyjä kerronnan kielellisiä malleja soveltaa myös multimodaalisiin sarjakuviin. Tämän lisäksi esimerkiksi Karin Kukkonen on tutkinut muun muassa metalepsistä sarjakuvissa ja sarjakuvaromaaneissa sekä sarjakuvien transmediaalista narratologiaa (ks. esim. Kukkonen 2011, Kukkonen 2013 ja Kukkonen & Klimek 2011).

3.1 Sarjakuvan fokalisaatio

Sarjakuvan narratologian tarkastelu poikkeaa proosatekstien narratologian tutkimisesta sarjakuvien multimodaalisen luonteen takia. Sarjakuvan kaikki erilaiset esitysmuodot luovat erikseen ja yhdessä vaikutelmaa näkökulmasta. Tulkintaan voivat vaikuttaa esimerkiksi havainnot kielellisistä ja kuvallisista vihjeistä, kertova ääni, kielellinen fokalisoija, visuaalisen havaintopisteen ja kuva-alan suhde, värisävy, piirrostyle, mittasuhteet sekä ajatus- ja puhekuilien muoto. (Mikkonen 2010, 303.) Sarjakuvissa visuaalisuudella ja näkemisellä on keskeinen rooli niin tarinan sisäisen maailman kuin myös lukijan kannalta (Herkman 1998, 141) .

Sarjakuvien multimediaalisuus tuo uudenlaisia haasteita kerronnan kehysten analysointiin. Siinä missä proosakirjallisuudessa lukija esimerkiksi arvioi erilaisten näkökulmien merkitystä sen perusteella, mitä hän on voinut lukemastaan tekstistä tulkita, joutuu lukija sarjakuvissa ottamaan huomioon myös kaikki visuaaliset elementit. Sarjakuvissa saattaa olla esimerkiksi epäselvempää, kenen näkökulmasta tarinaa kerrotaan. Mistä lukija voi tietää, että kertomus on nähty tai koettu yksikön ensimmäisessä persoonassa? (Mikkonen 2010, 303.)

Kai Mikkonen määrittelee fokalisaation ”tietona, jonka kertomus välittää kuvan fyysisestä ja tilallisesta havaintopisteestä sekä tuon pisteen aistihavainnollisesta luonteesta”. Fokalisoija on se, jonka kautta tarinaa havaitaan ja fokalisoitu taas tarkoittaa havainnoinnin kohdetta. (Ibid., 304.) Fokalisaatio sisältää näkökulman käsitteen laajemman merkityksen ja auttaa erottamaan perspektiivin ja kerronnan toisistaan.

Käsitteen avulla voidaan myös välttää sekaannus siitä, tarkoitetaanko näkökulmalla sen visuaalista vai laajempaa merkitystä. Kerronnassa näkökulmalla ei tarkoiteta pelkästään hahmon visuaalista suuntaa, vaan myös tämän kognitiivista, tunnepitoista ja ideologista suuntautumista. (Tang 2016, 39–40.)

Fokalisaatio on yksi narratologian kiistellyimpiä ja tutkituimpia aiheita. Gérard Genette loi käsitteen korvaamaan aikaisemmin käytössä olleita termejä perspektiivi (perspective) ja näkökulma (point of view). (Mikkonen 2017, 150.) Narratologit kyseenalaistivat ja kritisoivat näkökulman käsitettä, sillä se viittasi heidän mukaansa liikaa visuaaliseen havaitsemiseen (Herkman 1998, 141). Genetten fokalisaation käsite on näkökulmaa abstraktimpi ja erottaa toisistaan narratiivisen moodin ja äänen. (Mikkonen 2017, 150.) Genetten mukaan fokalisaatio vastaa kysymykseen ”Kuka on se hahmo, jonka näkökulman kautta narratiivista perspektiiviä määritetään?”. Ääni taas vastaa kysymykseen ”Kuka on kertoja?”. Usein nämä kysymykset tiivistetään muotoon ”Kuka näkee?” ja ”Kuka puhuu?”. (Genette 1980, 186.)

Genette jakaa fokalisaation kolmeen eri ryhmään: nollafokalisaatio, sisäinen fokalisaatio ja ulkoinen fokalisaatio. Sisäisellä fokalisaatiolla tarkoitetaan hahmon mieleen rajautuvaa perspektiiviä, jolloin tarina nähdään ja koetaan hahmon kautta. Ulkoinen fokalisaatio taas kuvaa tapahtumia ikään kuin ulkopuolisen havainnoijan kautta, eikä lukija pääse käsiksi hahmojen mielenliikkeisiin. Ulkoinen fokalisaatio kuvaa, mitä ja miten asioita nähdään, kun taas sisäinen fokalisaatio vastaa kysymykseen ”Kuka näkee?”. Siinä missä ulkoinen fokalisaatio rajautuu tilallisesti niin sanotun todistajan rooliin, luo nollafokalisaatio kuvaa tilallisesta rajattomuudesta. Nollafokalisaatiossa fokalisaatio ikään kuin puuttuu kokonaan. Tarinaa ei kerrota kenenkään näkökulmasta, ja kaikkietävä kertoja selostaa lukijalle tapahtumia. (Genette 1980, 189–190.) Myös visuaalisissa mediuksissa fokalisaatio voi olla sisäistä tai ulkoista. Sisäistä fokalisaatiota edustaa esimerkiksi kuvassa olevien hahmojen katseen linjat. Ulkoisena fokalisaationa taas voidaan pitää kuvakulman fyysistä rajaamista tiettyyn pisteeseen, josta kuva ehdottaa itseään katsottava. (Mikkonen 2005, 189.)

Genetten fokalisaatioteoriaa on myöhemmin kritisoitu, ja myös Genette itse on tullut uudelleenmääritelleeksi alkuperäisen kysymyksensä ”Kuka näkee?” muotoon ”Missä on havaitsemisen fokus?”. Kyse ei olekaan enää näkijänä toimivasta hahmosta, vaan affektiivisesta, havaintokykyisestä ja käsitteellisestä keskuksesta, jonka mukaan narratiivia suunnataan. (Mikkonen 2017, 151.) Visuaalisten kertomusten tutkimuksen kannalta oleellista kritiikkiä on esittänyt eritoten Mieke Bal (2009), joka muun muassa hylkäsi Genetten ulkoisen fokalisaation kategorian. Hänen mukaansa fokalisaatio on välttämätön osa kerrontaa ja tapahtumat esitetään aina tietyn näkökulman sisällä. Bal määrittelee fokalisaation tarkoittamaan näkökulman ja havaitun asian välistä suhdetta. (Bal 2009, 145–147.) Thierry Groensteenin mukaan elokuvassa ei ole nollafokalisaatiota, koska kaikki mikä näkyy, näytetään aina jonkin linssin läpi ja kamera ottaa aina pakosta jonkin position. François Jost kuvaa tätä kameran asemaa ja sen edustamaa näkökulmaa termillä okularisaatio (ocularization). (Groensteen 2013, 83.)

Mikkosen mukaan kaiken fokalisaation analyysin tulisi tarkastella havainnoijan ja havaitun asian välistä suhdetta. Tärkeää on myös etenkin visuaalisten narratiivien kohdalla kiinnittää huomiota siihen, mitä hahmojen oletetaan näkevän ja mitä kuva lukijalle näyttää. Lukijan ja hahmon oletettu näkökulma saattavat olla enemmän tai vähemmän päällekkäisiä tilanteissa, joissa lukija oletetusti näkee sen, minkä hahmokin näkee. Tämän lisäksi näkökulmat voivat myös pysytellä hyvinkin kaukana toisistaan. (Mikkonen 2017, 151.)

Myös Monika Fludernik (1996, 345) on kritisoinut perinteisen narratologian käsityksiä. Hänen mukaansa lukijan tekemän tulkinnat fokalisaatiosta perustuvat kielellisiin vihjeisiin samoin kuin kaikki päätelmät kertojan äänestä tai fokalisoijan havainnoista. Lukija ei siis varsinaisesti näe mitään. Tämä on merkityksellistä varsinkin visuaalisen kerronnan analyysissä. Esimerkiksi sarjakuvissa puheen ja näyttämisen ero voi olla konkreettisempi ja erilaisten mahdollisten näkökulmien kirjo on suurempi kuin kirjallisuudessa. Sarjakuva mediumina tarjoaa laajemman kirjon persoonattoman ja henkilöön sidotun näkökulman yhdistelmiä kuin perinteinen kertomakirjallisuus. (Mikkonen 2010, 307–308.)

Visuaalisessa narratiivissa fokalisaation persoonattomuutta täytyy ajatella hieman erilaisena ilmiönä kuin kirjallisuudessa. Tämä johtuu esimerkiksi siitä, että visuaalisessa kerronnassa kielen tyylillisten seikkojen yhdistäminen oletettuun kertojahahmoon ei välttämättä toimi samalla tavalla. Genetten käsitystä siitä, että kaikilla kertomuksilla on aina kertoja voi olla vaikea soveltaa visuaaliseen tarinankerrontaan, koska usein arkipäiväisissä tilaa koskevissa kuvauksissa persoonattomat näkökulmat ovat yleisiä. Tällaiselle kuvaukselle voidaan mieltää kolme perustavaa viitekehystä: havaitsija, objekti ja ympäristö. Tilaa ja näkökulmaa voidaan siis hahmottaa henkilön näkökulmasta, kuvatussa tilassa olevan esineen sijainnin kautta ja ulkoisen järjestelmän, kuten ilmansuuntien avulla. (Ibid., 308–309.) Huolimatta esitetyn perspektiivin persoonallisuudesta tai persoonattomuudesta, on sarjakuvien kuvissa, kuten myös elokuvissa, aina luontainen ja selvä näkökulma, josta ne nähdään (Mikkonen 2017,155).

3.1.1 Sarjakuvan kertoja

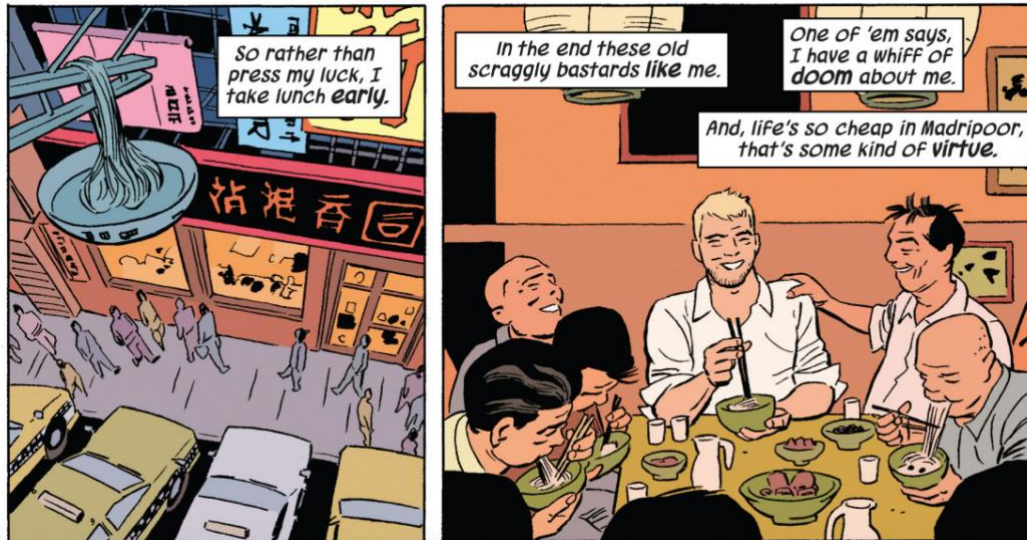
Groensteenin mukaan kertoja on tarinan ja lukijan välillä toimiva välittäjä, joka ilmaisee näkökulmaa esitettyihin tapahtumiin. Koska kirjallisiin teksteihin suunnitellut narratologiset teorit eivät sovi yksi yhteen visuaalisten mediumien kanssa, ovat elokuvatutkijat kiistelleet esimerkiksi kertojan välttämättömyydestä. Esimerkiksi François Jostin mukaan ei voi olla tarinaa ilman kertojaa, kun taas toiset tutkijat ovat päätyneet kyseenalaistamaan vanhoja käsityksiä kertojan roolista. (Groensteen 2013, 80.)

Seymour Chatman tulkitsee elokuvan kertojaa toimijana, joka näyttää elokuvan. Elokuvan kertojalla ei tarkoiteta pelkästään kertojaääntä, joka joskus selostaa tapahtumia katsojalle, vaan kertoja on se, joka päättää kaikesta siitä, mitä katsoja näkee: esimerkiksi kuvakulmista, editoinnista, lokaatioista, rekvisiitasta, kameran liikkeistä ja ääniefekteistä. (Chatman 1990, 134–135.) Sarjakuvan kertoja vastaa tässä mielessä enemmän elokuvan kertojaa kuin kirjallisuuden vastaavaa. Juha Herkmanin mukaan sarjakuvan kuvallisuus on ikonista eli jo kuvat itsessään ovat kertovia eikä tästä syystä tarvita erillistä tarinan kertojaa. Hahmojen toimintaa voidaan kuvata visuaalisesti ilman mitään kertovaa ääntä. Herkmanin mukaan tästä syystä sarjakuvien kohdalla voisikin olla järkevämpää puhua kerronnasta kertojan sijaan. (Herkman 1998, 135.)

Hawkeyessa ei ole kaikkietävää ekstradiegeettistä kertojaaäntä, joka selostaisi sarjakuvan tapahtumia lukijalle. Lähinnä teoksen kertojaa on Clint, joka toisinaan narratoi tapahtumia ja ajatuksiaan lukijalle kertojapalkeissa. Sarjakuvissa lukija voi havainnoida hahmojen tajuntaa esimerkiksi puhe- ja ajatuskuplien avulla, mutta tämän lisäksi myös kertoja voi selostaa hahmon ajatuksia irrallisilla kertojapalkeilla. (Groensteen 2013, 122.) Siinä missä puhe- ja ajatuskuplat sijoittuvat ruutujen sisään, ovat kertojapalkit usein ruutujen reunoilla tai kokonaan niiden ulkopuolella. (Mikkonen 2017, 208.) *Hawkeyessa* ei ajatuskuplia esiinny, vaan mielensisäinen kerronta tapahtuu Clintin ja Katen kertojapalkkien kautta (ks. esim. kuvat 3, 5, 18 ja 20). Palkit ovat nelikulmaisia ja niiden sijoittelu ruuduissa vaihtelee. Perinteisemmän kertojapalkin funktiota toimittavat palkit on yleensä sijoitettu ruutujen ylä- tai alaosaan, ja ne ovat suorassa suhteessa ruutuun kuten esimerkiksi kuvassa 18. Kuvassa 20 palkit taas leijuvat ruuduissa osittain irrallisina ja niiden sisältö ja funktio muistuttaa enemmän ajatuskuplaa kuin kertojapalkkia. Kuvissa 20 ja 3 palkit olisivatkin helposti korvattavissa ajatuskuplilla, mutta esimerkiksi kuvissa 2 ja 4 palkeilla on enemmän narratiivinen funktio, eikä niiden sisältö välittyisi samalla tavalla ajatuskuplia käyttämällä. Kuvassa 4 esimerkiksi yksi yhtenäinen ajatus jaetaan neljään erilliseen hetkeen. Tämä on mahdollista toteuttaa kertojapalkein, mutta ajatuskuplaa käytettäessä tulisi ajatus ennemmin sitoa siihen ruutuun ja hetkeen, jossa se on ajateltu.

Suurimmassa osassa sarjakuvaa kertojapalkit sisältävät Clintin sisäisiä kommentteja ja ajatuksia tapahtumista, mutta esimerkiksi numerossa neljä ja viisi palkeilla on suurempi narratiivinen funktio. Kuvassa 2 Clint esimerkiksi referoi lyhyesti lukijalle käymäänsä keskustelua sen sijaan, että sarjakuva näyttäisi tilanteen hyödyntäen puhekuplia. Kuvassa Clint istuu pöydässä nimeämättömien miesten kanssa, ja ruudun yläreunassa leijuu kolme kertojapalkkia, joissa Clint selostaa kohtausta lukijalle. Sen sijaan, että yhdenkään pöydän miehistä näytettäisiin sanovan mitään, kuvailee Clint keskustelua lyhyesti kertojapalkissa: ”On of ’em says, I have a wiff of doom about me.” (Hawkeye, #4, 9). Clint tuottaa narratiivista informaatiota ja toimii näin hetkellisesti tarinan sisäisenä kertojana. Upotettu tarina alkaa Clintin lähtiessä Madripooriin numerossa neljä ja päättyy

tämän jäädessä rikollisten vangitsemaksi luksushotellin kasinolla seitsemän sivua myöhemmin. Tästä eteenpäin tarinaa kerrotaan taas pääasiallisesti puhekuplien avulla.



Kuva 2: Clint kertojana. © Marvel (Hawkeye #4, 9.)

Hawkeyessa ei ole varsinaista kertojaa vaan useampi fokalisoija. Näistä tärkeimpiä ovat Clint ja Kate, mutta oman osansa saavat myös Clintin veli Barney, Lucky-koira sekä palkkatappaja Clown. Vaikka sarjakuvan pääjuoni keskittyykin Clintiin ja tarina on kerrottu hänen kauttaan, näyttää sarjakuva lukijalle myös asioita, joista Clint ei ole tietoinen. Yleisimmin tällaisissa kohtauksissa seurataan Tracksuit Mafian ja muiden Clintin vastustajien toimia. Näissä rikollisten näkökulmaa seuraavissa kohtauksissa ei esiinny Clintin kertojapalkkeja eikä hän selkeästikään ole tietoinen tapahtumista. Usein asiat selviävät Clintille myöhemmin, mutta toisinaan lukija tietää häntä enemmän, vaikka pääosa sarjakuvasta onkin fokalisoitu Clintin tajunnan kautta.

3.1.2 Visuaalisen näkökulman rakentaminen

Yhtenä kielellisen ja visuaalisen kertomuksen erona voidaan pitää esimerkiksi elokuvan kykyä konkreettisesti näyttää asioita siinä, missä kielellinen kertomus joutuu tyytymään asioiden kuvailuun. Multimediaalinen kertomus, kuten sarjakuva, kertoo sanoin ja kuvin ja näyttää maailmaa samaan aikaan. Sarjakuvakerronnassa havaintopistettä tulkitaankin yleensä sekä verbaalisten että visuaalisten merkkien avulla. Fokalisaatioteoria perustuu

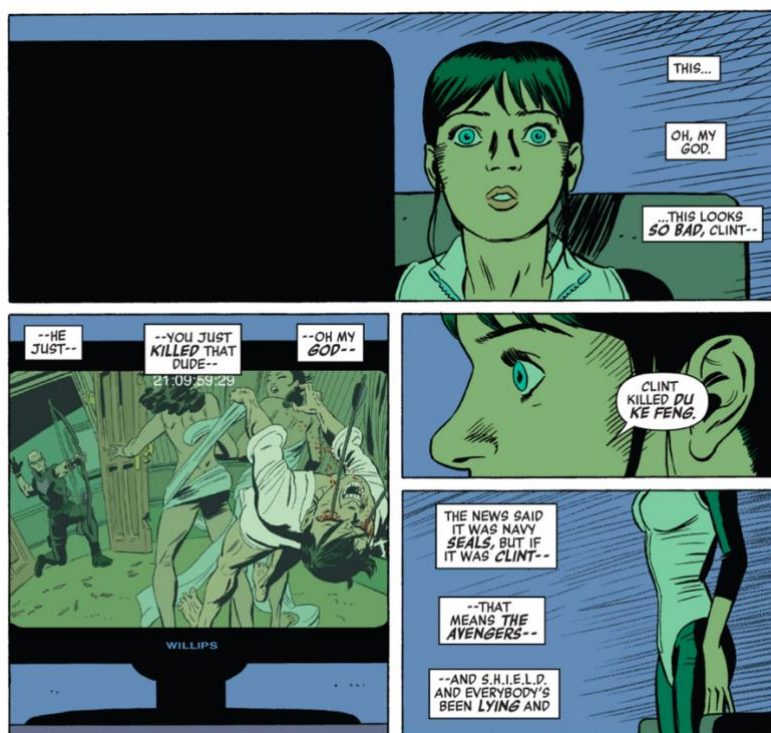
tekstuaalisiin ja kielellisiin esimerkkeihin, jotka eivät kaikki sovellu multimediaalisiin ilmaisuvälineisiin. Sarjakuvakerronnan analyysiin onkin lainattu elokuvatutkimuksen käsitteistöä. Vertailtaessa fokalisaatiotekniikoita elokuvassa ja kirjallisuudessa voidaan huomata ero katsojan tai lukijan tiedollisessa yhteydessä nähtävään maailmaan. Elokuvassa kameran täytyy fyysisesti sijaita jossain ja siksi on mahdotonta ajatella, ettei elokuvassa olisi fyysisesti rajattua näkökulmaa. Kirjallisuudessa tapahtumia taas ei välttämättä kuvata mistään varsinaisesta paikasta. (Mikkonen 2010, 309–310.)

Kuva ohjaa tarkastelemaan esitettyä tilaa tai fokalisoitua kohdetta aina jostain tietystä havaintopisteestä, joka vastaa kuvan sisään rakennettua perspektiiviä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että näkökulmat eivät perustuisi myös kuvan luomaan vaikutelmaan eli sen konventioihin. Sarjakuvien ollessa yleensä kaksiulotteisia niiden katsominen perustuu kuitenkin kykyyn katsoa kaksiulotteista kuvaan kolmiulotteisesti ja kuvitella tiloja kuvan esittämän alueen ulkopuolella. Pääasiassa kaikki kuvat noudattavat tätä periaatetta, mutta poikkeuksiksi voidaan mieltää perspektiivittömät ja moninäkökulmaiset kuvat. Esimerkiksi tyhjät tai pelkkää väriä sisältävät kuvat, jotka sisältävät pelkästään ajatus- tai puhekuplia sekä erilaiset käsitteelliset kuvat kuten kartat, kaaviot ja taulukot neutralisoivat näkökulman merkityksen. (Ibid., 310.)

Päähenkilö tai kertoja, joka esiintyy kuvissa, vahvistaa sarjakuvien kertovuutta, sillä henkilöihahmon ja hänen katseensa näyttäminen tapahtumien eri vaiheissa ja osana kuvattua toimintaa luo yhdenmukaisuutta erillisten kuvien sarjaan. Fokalisoidun kohteen ei kuitenkaan tarvitse olla henkilö, vaan kerronta voi seurata myös esimerkiksi esinettä, maisemaa tai rakennusta. Konkreettisen havaintopisteen ja kuvissa toistuvan hahmon lisäksi myös hahmon katseen suunta, kohde tai näkökenttä voi vaikuttaa siihen, miten kuvaa katsotaan. (Ibid., 311–313.)

Sarjakuvalla voi olla samanaikaisesti useampia sisäisiä ja ulkoisia fokalisoijia, jotka voivat esiintyä samanaikaisesti eri pisteissä. Samanaikaisia näkökulmia voidaan esittää esimerkiksi upottamalla kuvaan muita kuvia tai yhdistelemällä henkilöiden katseen linjoja. Hahmo voi esimerkiksi katsella valokuvaa, jolloin lukijalle välittyy samanaikaisesti hahmon ja valokuvan esittämä näkökulma. Henkilöiden sisäisiä

näkökulmia voidaan myös esittää ulkopuolisten näkökulmien kautta, esimerkiksi yhdistämällä ensimmäisen persoonan kielellistä kerrontaa kuvien ulkopuoliseen, kolmannen persoonan näkökulmaan. (Mikkonen 2010, 315.) *Hawkeyessa* tällainen samanaikaisten näkökulmien hyödyntäminen on nähtävissä esimerkiksi numerossa 5 kohtauksessa, jossa Kate katsoo televisionäytöltä videota. Kuvassa 3 lukija näkee televisioruudun suoraan Katen näkökulmasta. Tv-näytöllä taas voi nähdä videon kuvaajan näkökulman kuvattuihin tapahtumiin.

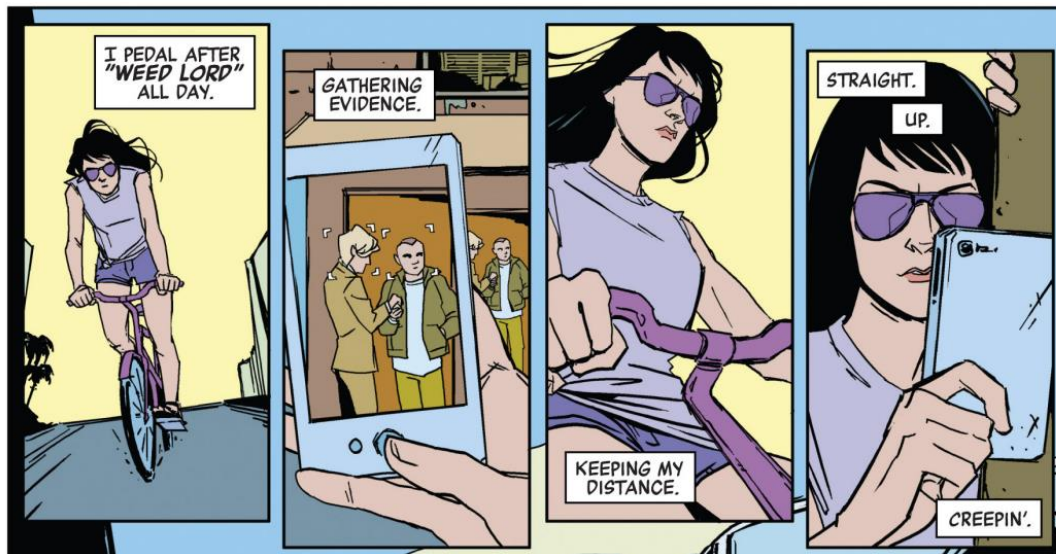


Kuva 3: Samanaikaiset fokalisoijat. © Marvel (*Hawkeye* #5, 4.)

Edellisten keinojen lisäksi visuaalista näkökulmaa rakennetaan myös epäsuorasti subjektiivisten näkökulmien avulla. Ne sijoittuvat yksiselitteisen näkökulmakuvan ja ulkoisen fokalisaation välille, eikä niitä voida helposti määritellä ulkoisen ja sisäisen fokalisaation tai havaitsevan henkilöahmon ja kertojan vastakohtien avulla. Epäsuorasti subjektiiviset näkökulmat mahdollistavat sisäisten ja ulkoisten näkökulmien käytön samanaikaisesti laajemman kerronnan näkökulman tukena. Ne pyrkivät esittämään ”näkemistä jonkun kanssa”. Kirjallisuuden analyysin käsitteitä paremmin näitä kerronnan

tapoja voidaan kuvata tietynlaisten elokuvatekniikoiden kautta. (Mikkonen 2010, 320–321.)

Sarjakuva hyödyntää elokuvan keinoja pyrkiessään pääsemään lähelle tietyn henkilön subjektiivista näkökulmaa. Suorin ja subjektiivisin tapa esittää hahmon näkökulmaa on näkökulmakuva tai -otos (*point of view shot*). Tällöin lukija siis näkee kuvassa täsmälleen sen, mitä henkilöahmokin oletettavasti näkee. Kuvan kehys toimii katseen näkökenttänä, mutta jää aina hieman kyseenalaiseksi ja tulkinnanvaraiseksi, kuinka totuudenmukainen kuva todellisuudessa on. (Ibid., 321.) *Hawkeye* käyttää selkeitä näkökulmakuvia harvakseltaan. Esimerkiksi kuvan 4 toisessa ruudussa lukija näkee tilanteen Katen puhelimen kameran läpi. Oletettavasti tämä on myös se, mitä Kate näkee, joskin kuvaa on vähän rajattu. Kuva pyrkii esittämään Katen katseen suoraan sellaisena kuin se hänelle itselleen välittyy. Myös jo käsittelemässäni kuvassa 3 on Katen näkökulmakuva tv-ruutuun.



Kuva 4: Näkökulmakuva. © Marvel (*Hawkeye* #14, 14.)

Toinen tapa esittää hahmon näkökulmaa on katsekuva tai -otos (*gaze shot*). Se esittää henkilöä katsomassa jotakin, mitä ei näy kuvassa. Katsekuvassa lukija pyrkii tulkitsemaan henkilöahmon sisäisiä tiloja katseen ja kasvonilmeiden kautta. Katse- ja näkökulmaotoksen yhdistelmässä (*eye-line shot*) yhdistetään katsominen ja katsottu asia. Kyseessä on yleensä kahden erillisen kuvan sarja. Reaktiokuvassa (*reaction shot*)

nimensä mukaisesti kuvataan henkilön reaktiota johonkin, mitä hän on juuri katsonut. Se eroaa katseotoksesta sillä, että reaktiokuva kiinnittää huomiota havaitsemiseen vasta katsomisen jälkeen, kun taas katseotos tapahtuu havaitsemisen kanssa samaan aikaan. (Mikkonen 2010, 321–322.)

Myös näitä edellä kuvaamiani näkökulman esittämisen tapoja esiintyy *Hawkeyessa*. Hahmojen kuvataan esimerkiksi usein katsovan tai reagoivan johonkin ruudun ulkopuolella olevaan asiaan tai tapahtumaan. Seuraavassa ruudussa taas näytetään havainnoinnin kohde. Esimerkkinä eye-line-kuvasta voidaan pitää kuvaa 5, joka on suoraa jatkoa kuvalle 4. Siinä tapahtumia esitetään ensin jälleen Katen puhelimen kameran läpi ja tämän jälkeen näytetään Kate puhelin kädessä. Lukija ymmärtää kahden ensimmäisen ruudun olevan eräänlaisia näkökulmakuvia suoraan puhelimen näytöstä hahmojen kasvojen ympärille piirrettyjen viivojen perusteella. Viivat pyrkivät esittämään kameroiden kasvojentunnistusta. Kohtausta voi pitää esimerkkinä myös reaktiokuvasta, sillä sen viimeinen ruutu näyttää Katen reaktion siihen, että tämän salakuvaamat miehet huomaavat hänet.



Kuva 5: Eye-line shot ja reaktiokuva. © Marvel (*Hawkeye* #14, 14.)

Viides ja viimeinen keino esittää näkökulmaa on kuvakulma pään, olkapään tai selän takaa (*over-the-shoulder shot*). Se on näkökulmaotosta hieman epäsuorempi, eikä sen

välittämä näkökulma ole täysin sama kuin henkilöhahmolla. Kerronta seuraa tapahtumia yleensä hahmon pään, olkapään tai selän takaa. Tarkoitus on luoda vaikutelma siitä, että kuva välittää osittain tai kokonaan henkilön näkökulman ja -kentän. (Mikkonen 2010, 321–322.) *Hawkeyessa* tämän kaltaisia kuvakulmia esiintyy jonkin verran läpi koko sarjakuvan. Esimerkiksi kuvassa 6 havaintopiste on sijoitettu Clintin pään taakse, ja se pyrkii näyttämään tilanteen lukijalle sellaisena kuin Clintkin sen näkee kuitenkin samanaikaisesti säilyttäen Clintin kuvassa. Heti sarjakuvan ensimmäisessä numerossa tapahtumia kuvataan Clintin selän takaa kaksi kertaa. Myöhemmissä numeroissa tämä ei ole yhtä yleistä. Teoksen alussa halutaan ohjata lukijaa tulkitsemaan tapahtumia juuri Clintin näkökulmasta, ja tällaisten näkökulmien hyödyntäminen heti sarjakuvan alussa vahvistaa Clintia fokalisoijana. Sama tapahtuu myös teoksen juonen haarautuessa ja kerronnan siirtyessä Kateen. Häneen juonihaaransa alussa esiintyy tavallista enemmän esimerkiksi näkökulmakuvi, joilla pyritään vahvistamaan fokalisaation muutosta.



Kuva 6: Over-the-shoulder shot. © Marvel (*Hawkeye* #1, 18.)

Edellä esittämiä tekniikoiden lisäksi on olemassa myös muita kuvan subjektivoinnin keinoja, jotka sijoittuvat suoran ja epäsuoran kuvakulman välimaastoon. Monet näistä ovat yhteisiä useille erilaisille visuaalisen esityksen muodoille, mutta jotkut ovat tyypillisiä erityisesti sarjakuvakerronnalle. Yksi tällainen sarjakuvien usein hyödyntämä näkökulman henkilökohtaistamisen keino on hahmon sijoittaminen kuvaruudun reunaan tai tämän käsien ja alaruumiin sijoittaminen kuvaruudun alaosaan. (Mikkonen 2010, 322.) *Hawkeyessa* on useita ruutuja, joissa kuvataan esimerkiksi Clintin käsiä, kun tämä

kirjoittaa. Numerossa kuusi taas kuvataan useamman ruudun ajan, kuinka Clint käyttää linkkuveistä tai leikkaa johtoa poikki pihdeillä. Ruudut eivät ole yhtä subjektiivisia kuin näkökulmaotoksessa, mutta ne viittaavat hahmon subjektiiviseen näkökulmaan. Toinen näkökulmaotosta lähentelevä tekniikka on elokuvatutkimuksessa hyödynnetty havaintokuva (*perception shot*), jossa kuvan muoto paljastaa havaitsevan hahmon mielentilan. Esimerkiksi humaltunutta hahmoa voidaan kuvata epätarkalla kuvalla ja häilyvillä ääri viivoilla. (Ibid., 322.)

Kaiken tämän lisäksi visuaalisessa kerronnassa kuvan subjektiivisuutta ja näkökulmaa auttavat tulkitsemaan kuvallisen tyylin piirteet kuten esimerkiksi värisävyt ja vivahteet, valo ja varjo, muodot ja kuviot sekä viivan linjat. Erityisesti sarjakuvalla on myös tyypillistä hyödyntää esimerkiksi sivuasetelmaa, ruudun muotoa ja kokoa sekä kirjoitus- ja piirrostyylä. (Ibid., 323.) Hawkeye hyödyntää tällaisia tekniikoita suhteellisen paljon ja tarkastelenkin niitä tarkemmin vasta luvussa neljä analysoidessani kohdeteosta ja sen fokalisaatiota.

Sarjakuva ei ilmaisumuotona pääse yhtä lähelle luonnollista kerrontaa kuin pelkästään kielellisyyteen perustuva kirjallisuus ja se on perustavan ”ei-luonnollinen” tavassa, jolla se pystyy manipuloimaan etäisyyttä kertovan, kokevan, toimivan ja näkevän minän välillä. Kielellisen ja visuaalisen esitysmuodon yhteistoiminta sarjakuvassa mahdollistaa laajan fokalisaation kirjon, yhdistelyn ja liukumisen. (Ibid, 324.) Fokalisaatio on aina luonteeltaan vaihtuvaa, ja on vaikea löytää täysin puhtaita esimerkkejä sisäisestä, ulkoisesta ja nollatason fokalisoinnista. Tämä saattaa olla vielä haastavampaa, kun kyseessä on multimediaalinen narratiivi, jossa vaaditaan sekä kielellisten että kuvallisten vihjeiden tulkintaa. (Ibid., 327–328.) Toisin sanoen myös *Hawkeyen* fokalisaatio muuttuu useita kertoja sarjakuvan aikana. Milloin oman näkökulmansa tarjoaa Clintin koira ja milloin hänen naapurinsa, milloin kerronta seuraa tapahtumia, joissa Clint ei ole edes osallisena. Tällainen fokalisaation vaihtelu tuntuu luontevalta sarjakuvalla, ja lukijalle on selvää, kenen näkökulmasta tarinaa kerrotaan.

Persoonattoman näkökulman eli niin sanotun kamera näkökulman suuresta roolista sarjakuvan mediumissa voi tehdä johtopäätöksen siitä, että tunne jatkuvasta

subjektiivisesta perspektiivistä ei ole tiedonvälityksen kannalta tarpeellista sarjakuvien narratiivissa. Visuaalisten narratiivien tulkinta saattaa olla usein monimutkaista varsinkin, jos kerronta ei tapahdu selkeästi tietyn hahmon tai kertojan kautta. Haasteita saattaa tuottaa myös sisäisen ja ulkoisen perspektiivin suhde esimerkiksi sarjakuvaruutujen rajauksissa. Yhden kohtauksen aikana ruutujen rajausta saattaa vaihdella niin, että ensin se ilmaisee ulkoista ja tämä jälkeen sisäistä perspektiiviä. (Mikkonen 2017, 217–218.)

Esimerkiksi kuvassa 7 tapahtumia ei tarkastella erityisesti kenenkään näkökulmasta. Ruuduissa ei käytetä edellä mainitsemiani subjektiivisia näkökulmia, vaan lukija seuraa tapahtumia hypoteettisesta havaintopisteestä, josta kuva ehdottaa itseään katsottavan. Valtaosa sarjakuvan kohtauksista esitetään tällaisesta persoonattomasta näkökulmasta. Erilaiset näkökulmakuvat ja muut subjektiivisen näkökulman luomiseen käytetyt keinot ovat hyvin pieni osa *Hawkeyeta*, ja ne ovat ennemminkin fokalisaation vahvistamiseen käytettyjä tehokeinoja kuin sarjakuvassa pääasiallisesti hyödynnettyjä kerronnallisia piirteitä. Fyysinen näkökulma on kuitenkin vain yksi tapa ilmaista fokalisaatiota. Se että kuva on piirretty persoonattomasta näkökulmasta, ei tarkoita sitä, etteikö sen näyttämiä tapahtumia olisi voitu fokalisoita jonkun kautta.



Kuva 7: Persoonaton näkökulma. © Marvel (*Hawkeye* #9, 8.)

On selvää, että *Hawkeye* on sarjakuva, jota kerrotaan Clintin näkökulmasta. Kertojapalkkien kautta Clint selostaa lukijalle elämäänsä ja mielipiteitään tapahtumista. Vaikka sarjakuva hyödyntääkin varsinaisia näkökulmaotoksia harvoin (ja useampi näistäkin ruuduista kuvaa sivuhenkilön subjektiivista näkökulmaa eikä Clintin), vihjaa se lukuisilla muilla keinoin juuri Clintin olevan teoksen pääasiallinen fokalisoija. Sarjakuva onnistuu luomaan vaikutelman siitä, että tapahtumia katsotaan järjestelmällisesti Clintin kanssa, vaikka jokainen ruutu ei olekaan subjektiivinen kuvaus siitä, mitä Clint näkee. Esimerkiksi kertomuksen ajallis-tilallinen näkökulma sidotaan ja rajataan pääasiassa Clintin havaintoihin. Samalla sarjakuva kuitenkin säilyttää hypoteettisen havaintopisteen, joka ei oikeastaan kuulu kenellekään.

4 Fokalisaation mukautuminen tajunnan muutoksiin ja rajoitteisiin

Edellisessä luvussa käsittelemieni fokalisaation ilmenemisen muotojen lisäksi sarjakuvan fokalisoijaa voidaan havainnollistaa myös muilla keinoin kuten esimerkiksi värivalinnoilla, ruutujen muodoilla, sivuasetelmilla, puhekuplilla ja käytetyillä symboleilla. Tällaisten keinojen hyödyntäminen on *Hawkeyessa* yleistä, ja analyysini perustuukin suurilta osin juuri näihin piirteisiin, mutta oman roolinsa suorittavat myös edellä esitetyt näkökulman rakentamisen keinot.

Tarkoitukseni on tässä luvussa käydä läpi erilaisia kerronnan keinoja, joilla sarjakuva pyrkii mukautumaan fokalisaation muutoksiin. Analyysin näkökulmana on erityisesti fokaloitujen hahmojen tajunnan poikkeuksellisuuden ja rajoitteiden vaikutus kerrontaan ja fokalisaation ilmenemiseen. Tarkastelen ensin Clintin koiran Luckyn näkökulmasta kerrottua numeroa 11 ja sitä, miten fokalisaation vaihtuminen ihmisestä koiraan muuttaa sarjakuvan kerrontaa. Tämän jälkeen käyn läpi, kuinka kerronta joutuu mukautumaan Clintin kuuroutumiseen ja kuinka fokalisoituminen kuuron hahmon kautta ilmenee sarjakuvassa. Viimeiseksi käsitelen muita tajuntaa ja ymmärrystä rajoittavia tekijöitä, kuten tajuttomuutta ja vieraiden kielten ymmärtämättömyyttä, ja miten näitä ilmenetään sarjakuvassa.

4.1 Koiran tajunnan kautta fokaloitu kerronta

Sarjakuvan numero 11 poikkeaa muista *Hawkeyen* numeroista. Siinä pääosaan pääsee Clintin koira Lucky, ja koko numero on kerrottu koiran näkökulmasta. Tämä asettaa uusia haasteita sarjakuvan kerronnalle. Numero on yleisilmeeltään hyvin minimalistinen, ja se luottaa suuresti visuaalisuuteen. Sarjakuvan muissa osissa Clintin verbaalinen kerronta kuljettaa tarinaa eteenpäin kuvien rinnalla ja on tärkeä osa sarjakuvan narratiivia. Luckyille puhe ei kuitenkaan ole tärkeää, ja se jää tämän takia sivuosaan. Koska Lucky on koira, näkee tämä maailman toisenlaisesta perspektiivistä kuin Clint. Siinä missä Clintin fokaloimat osiot luottavat verbaalisuuteen, esitetään koiran tajuntaa ja tämän

tekemiä huomioita ja tulkintoja muilla tavoin. Koiran kuulo ja hajuaisti ovat ihmistä tarkemmat, ja numero nojaa vahvasti juuri näihin aisteihin. Lucky tekee tulkintoja ympäristöstään esimerkiksi erilaisten hajujen perusteella. Hajuaistiin perustuvan tarkan visuaalisen informaation esittäminen on sarjakuvan konventioille epätavallista, ja *Hawkeyessa* esiintyy tämän takia Luckyllle kehiteltyä persoonallista symboliikkaa, jonka avulla voidaan visuaalisesti esittää asioita ja tapahtumia, joita tavallisemmin kuvattaisiin verbaalisesti.

Hawkeyen jokainen numero alkaa kansilehden jälkeen olevalla sivun mittaisella esittelytekstillä, jossa muun muassa luetellaan lehden tekemiseen osallistuneet henkilöt ja saatetaan kerrata lyhyesti edellisten numeroiden tapahtumia. Usein teksti myös jollain tavalla puhuttelee lukijaa kuten esimerkiksi numeron kolme alussa: ”Why are you still reading this? It’s repetitive” (Hawkeye #3, 1), jolla humoristisesti viitataan esittelytekstien sisällön samankaltaisuuteen. Tekstien sisältö kuitenkin vaihtelee hieman joka numerossa, mutta kaikki Clintin fokalisoimat numerot alkavat sanoilla ”Clint Barton, a.k.a. Hawkeye, became the greatest sharpshooter known to man.”⁴ Tästä kaavasta poikkeavat Kateen keskittyvät numerot sekä Clintin veljen Barney’n näkökulmasta kerrottu numero 12 ja Luckyn numero 11.

Número 11 alkaa tekstillä:

Lucky, a.k.a. Pizza Dog became the dog of the greatest sharpshooter known to man, Hawkeye a.k.a. Clint Barton after being rescued from his tracksuit-wearing, bro-using, vaguely Eastern-European, completely abusive, owners. This is what he does pretty much every day because he is a dog. (Hawkeye #11, 1.)

Teksti noudattaa hyvin samaa kaavaa kuin muidenkin numeroiden alkusanat. Tällä kertaa Lucky on vain nostettu hyvin näkyvälle paikalle *Hawkeyen* yläpuolelle. Tämän lisäksi teksti kertoo selkeästi Luckysta. Sarjakuva käyttää Luckysta lempinimeä Pizza Dog, ja tässä se rinnastuu Clintin Hawkeye -alter egoon. Toisin sanoen teos tavallaan vihjaa myös Luckyn olevan eräänlainen supersankari, jolla on erillinen sankari-identiteettinsä.

⁴ Tästä säännöstä poikkeaa vain numero 19, jossa kirjoitetun hawkeye-tekstin tilalla sana on viitottu ja kuvattu sormiaakkosten avulla.

Sarjakuva nostaa Luckyn kertojaksi ja kokijaksi Clintin ja Katen rinnalle. Vaikka koira ei pystykään ilmaisemaan itseään yhtä hyvin kuin ihminen, pystyy se moniin muihin asioihin, joihin ihminen ei kykenisi, ja Luckyn avulla lukija saakin miljööstä ja tapahtumista tietoa, jota Clintin näkökulma ei voisi tuottaa. Clintin ja Luckyn näkökulmat täydentävät toisiaan.

Luckyn rooli sarjakuvassa ei ole kovinkaan suuri luukuun ottamatta numeroa 11, eikä se ole Katen ja Clintin tavoin merkittävä hahmo tarinan kannalta. Clint ja Lucky tapaavat toisensa sarjakuvan ensimmäisessä numerossa Clintin tarjotessa koiralle pitsaa. Teoksen edetessä Lucky toisinaan auttaa Clintiä ja Katea näiden jouduttua ongelmiin ja pelastaa Clintin hengen sarjakuvan ensimmäisessä ja viimeisessä numerossa hyökkäämällä aseistetun vihollisen kimppuun oman henkensä uhalla. Tämän seurauksena ensimmäisessä numerossa Lucky jää auton alle ja melkein menettää henkensä ja viimeisessä numerossa Clown ampuu Luckyä.

Luckyn ja Clintin voi helposti rinnastaa toisiinsa. Hahmojen tarinat ovat monilta osin samankaltaisia. Esimerkiksi sarjakuvan ensimmäinen numero alkaa Clintin sairaalareissulla. Heti kolmannella sivulla Clint makaa sairaalassa kipsattuna ja käärittynä siteisiin taustalla lääkärin luettelussa tämän vammoja: "...shattered pelvis.../ ...three broken ribs.../ ...sprained your neck, cracked your fibia..." (Hawkeye #1, 3). Ensimmäisen numeron viimeisellä sivulla taas nähdään hyvin samankaltainen kohtaus, jossa Lucky makaa eläinlääkärin pöydällä sidottuna siteisiin lääkärin luettelussa Clintille koiran saamia vammoja: "... broken pelvis, broken leg, two broken ribs, and he lost an eye." (Hawkeye #1, 21). Luckyn vammat johtuvat epäitsekkydestä kuten yleensä Clintinkin. Hahmojen tarinat rinnastetaan toisiinsa heti ensimmäisessä numerossa. Katen kyllästyttyä Clintin murjottavaan käytökseen ja itsesyytöksiin ottaa hän Luckyn mukaansa Los Angelesiin. Siellä Lucky toimii Katen seuralaisena ikään kuin vähän vähemmän ongelmallisena ja ärsyttävänä Clintin sijaisena. Tämän lisäksi numerossa 17 Clint katsoo televisiosta lastenohjelmaa, joka kertoo inhimillistettyjen eläinhahmojen supersankariryhmästä. Tarina on eräänlainen allegoria Clintin elämästä, ja ohjelmassa häntä kuvaavana hahmona on tavallinen koira, jolla ei ole supervoimia.

Lucky on tavallinen koira, jolla ei ole supervoimia. Se kuitenkin sopii löyhästi aiemmin läpikäymääni Peter Cooganin luomaan supersankarin määritelmään: Lucky on sankarillinen ja epäitsekäs, ja sillä on ikään kuin erillinen supersankari-identiteetti (Pizza Dog), joka havainnollistaa hahmon elämäkertaa. Tämän lisäksi Luckylla on hyvä hajuaisti ja tarkka kuulo, joiden avulla se saa selville asioita, joita Clint tai teoksen muut hahmot eivät pystyisi selvittämään. Luckyn heikkoutena taas voidaan pitää tämän näköä. Koira näkee vähemmän värejä kuin ihminen, ja tämän lisäksi Lucky menettää toisen silmänsä sarjakuvan alussa. Clintin lahjat taas piilevät tämän tarkassa näössä ja hänen heikkoutenaan voidaan pitää huonoa kuuloa. Tavallaan Clint ja Lucky ikään kuin täydentävät toisiaan.

4.1.1 Koiran merkkikieli

Numero 11 alkaa Luckyn seurattessa Clintin ja Katen kinastelua. Lucky on asetettu sivun keskelle Clintin ja Katen väliin, ja tapahtumia katsellaan ikään kuin Luckyn selän takaa. Katsojan asettaminen hahmon pään, olkapään tai selän taakse on yksi keino esittää näkökulmaa, mutta kuten jo kuvassa 6 havainnollistin, yleensä tällaisissa otoksissa havaintopiste on kuitenkin lähempänä hahmoa ja tämä näkyy kuvassa vain osittain. Luckyn asettaminen kuvan keskelle kuitenkin heti numeron alussa ohjaa lukijaa tulkitsemaan tapahtumia sen näkökulmasta. Valtaosassa kohtauksista, joissa Lucky on mukana, se on sijoitettu hyvin huomaamattomasti kuvien reunoille, niin että huolimaton lukija ei välttämättä edes tule huomanneeksi Luckyn läsnäoloa. Tämän suhteen kontrasti lehden 11 ja sarjakuvan muiden numeroiden välillä on siis huomattava.

Koska tapahtumien näkökulma on siis sidottu hyvin vahvasti koiraan ja tämän tajuntaan, ei Clintin ja Katen välisen riidan aihe selviä lukijalle. Lucky kuulee puheen, muttei ymmärrä kaikkia sanoja ja näin ollen tilanne jää epäselväksi sekä koiralle että lukijalle. Sarjakuva ilmaisee tätä perinteisillä puhekuplilla, joiden sisältämästä tekstistä vain osa on lukijan luettavissa. Kuten kuvasta 8 voi havaita, teksti on pääosin pelkkää suttua, mutta joukosta nousee esiin yksittäisiä sanoja, jotka Lucky ymmärtää. Sarjakuva antaa ymmärtää, että koirat ovat kykeneviä ymmärtämään osia ihmisten puheesta, mutta puheen sanoma jää niille kuitenkin epäselväksi. Luckyille tuttuja sanoja ovat esimerkiksi

Clintin sanomat ”what”, ”Kate”, ”help” ja ”don’t”. Katen puheesta Lucky ymmärtää sanat ”me”, ”bad”, ”up”, ”you” ja ”low”. Sanat ovat lyhyitä ja yksinkertaisia, ja niitä voi käyttää esimerkiksi koirille suunnatuissa käskyissä ja kielloissa. Juuri tästä syystä ne mitä luultavimmin ovat Luckyille tuttuja.



Kuva 8: Fokalisaatio siirtyy Luckyyn. © Marvel (Hawkeye #11, 2.)

Yksittäisten sanojen lisäksi Lucky pystyy erottamaan äänenvoimakkuuksia ja tulkitsemaan niiden merkityksiä. Clintin sanoma ”What?” on kirjoitettu muuta tekstiä isommalla ja paksummalla fonttikoolla, minkä voidaan tulkita tarkoittavan kovempaa äänenvoimakkuutta, vaikka sanan perässä ei olekaan huutomerkkiä eikä puhekupla ole teräväsärmäinen (Ahlqvist & Kutila 1988, 57). Myös ”Don’t” erottuu muusta tekstistä

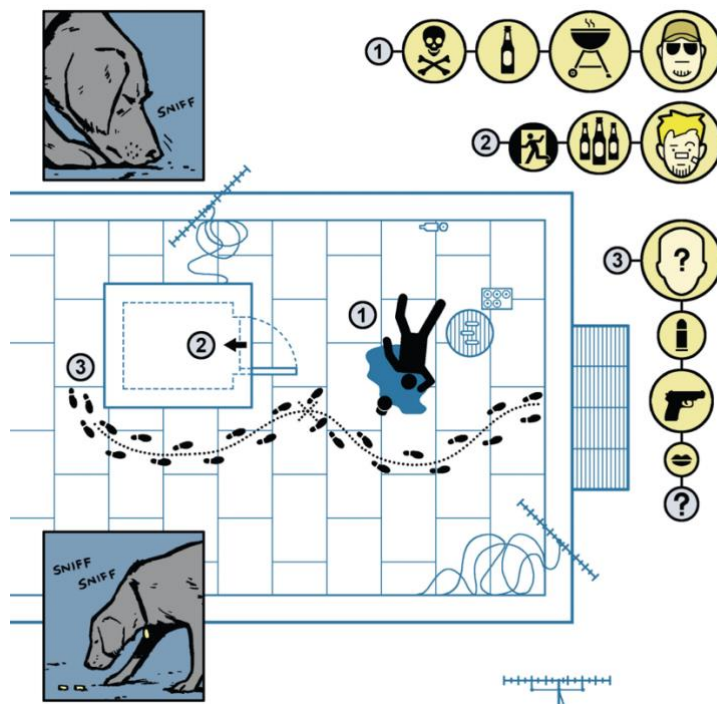
koollaan. Clint on luultavimmin painottanut kieltosanaa voimakkaammin kuin muuta puhettaan. Käytettyjen sanojen, äänenvoimakkuuksien ja -painojen sekä Clintin ja Katen ärtyneiden ilmeiden perusteella Lucky pystyy tulkitsemaan tilanteen negatiivissävytteisyyden. Lukija pystyy tulkitsemaan Luckyn ymmärtäneen tilanteen tämän sivun alalaidassa kuvattujen hieman surkeiden ilmeiden perusteella. Sivun viimeisessä ruudussa se myös poistuu paikalta.

Heti 11. numeron alussa lukija kiinnittää huomiota puhekuilien tekstien lukukelvottomuuden lisäksi pieniin keltaisiin merkkeihin, jotka yhdistyvät viivoilla Clintiin ja Kateen. Kuviot muistuttavat perinteistä miellekarttaa, jossa keskellä on kartan pääasia, josta haarautuu aiheeseen liittyviä alakohtia. Kuvassa 8 näkyvissä ”miellekartoissa” on keskiössä yksinkertaistetut piirroksiset Clintin ja Katen kasvoista. Kasvokuvien lisäksi kuviot on täytetty erilaisilla ikoneilla ja symboleilla. Clintiin yhdistetyistä kuvioista löytyy kahvipannu ja -muki, koiranruokaa, Hawkeyen nuolisymboli sekä hanska. Kateen on yhdistetty höyryävä kuppi, pizza, sydän sekä kukka, josta haarautuu cocktaillasi, huulet ja kysymysmerkki. Molempiin on myös yhdistetty jousella ampuva tikku-ukko. Ei ole vaikea päätellä, että nämä ovat asioita, joita Lucky jotenkin yhdistää Clintiin ja Kateen. Molemmat ampuvat jousella, Clint juo paljon kahvia ja on Luckyn ensisijainen ravinnonlähde. Katen kuvioiden tulkinta on vaikeampaa. Voi olla, että hän on esimerkiksi aikaisemmin syönyt pitsaa ja Lucky pystyy haistamaan sen.

Luckyn poistuessa käytävään lukijalle selviää keltaisten merkkien ilmaisevan asioita, joita Lucky haistaa. Sivun yläreunassa on fysiologis-anatominen leikkauskuva koiran kuonosta, kuonoa kohti osoittava nuoli sekä kolme kiemuraista viivaa, jotka yleensä sarjakuvan merkkikielessä ilmaisevat hajua. Tämän jälkeen näytetään, kuinka Lucky kävelee kerrostalon käytävillä. Jokaisen asunnon oven kohdalle on piirretty samanlainen ”miellekartta” kuin edelliselle sivulle Clintin ja Katen kohdalle. Kuviot ilmaisevat asioita, joita Lucky pystyy haistamaan asuntojen asukkaista. Esimerkiksi asunnon P asukkaan kohdalla on kuvake kirjasta, savukkeesta ja suitsukkeesta. Asunnon T asukkaasta Lucky haistaa toisen koiran, teepannun sekä teekupin. Voidaan siis olettaa, että asunnossa T asuvalla vanhalla naisella on koira ja hän on juomassa teetä. Asunnon G asukkaan kuvakkeen yli on vedetty poikkiviiva ja tästä lähtee ainoastaan yksi kuvake, joka esittää

kysymysmerkkiä. Tämä ei siis ole kotona eikä Lucky haista hänestä mitään. Toisin kuin Lucky, lukija tietää jo tässä vaiheessa, että asunnossa asunut Gil on kuolleena rakennuksen katolla eikä hän siksi ole kotona.

Sivulla viisi Lucky päätyy rakennuksen katolle ja löytää Gilin ruumiin. Sivulla kuusi olevat kuvat havainnollistavat lukijalle Luckyn tekemiä tulkintoja tapahtuneesta. Kuten kuvasta 9 voi huomata, Lucky kuvataan taas haistelemassa asioita. Tämän voi havaita pienistä sniff-ääniefekteistä sekä kuonon päälle piirretyistä viivoista, jotka viittaavat kuonon liikkeisiin. Haistelevan Luckyn taustalla on pohjapiirrosmainen kuva rakennuksen katosta, johon on sijoitettu Gilin ruumis sekä jo nyt lukijalle tuttuja keltaisiin palloihin sijoitettuja symboleita ja ikoneita. Kuviot on numeroitu, ja numerot on sijoitettu pohjapiirrokseseen. Koska Gilin murha näytetään lukijalle jo numerossa 9, on Luckyn tulkintoja tapahtuneesta suhteellisen helppo tulkita.



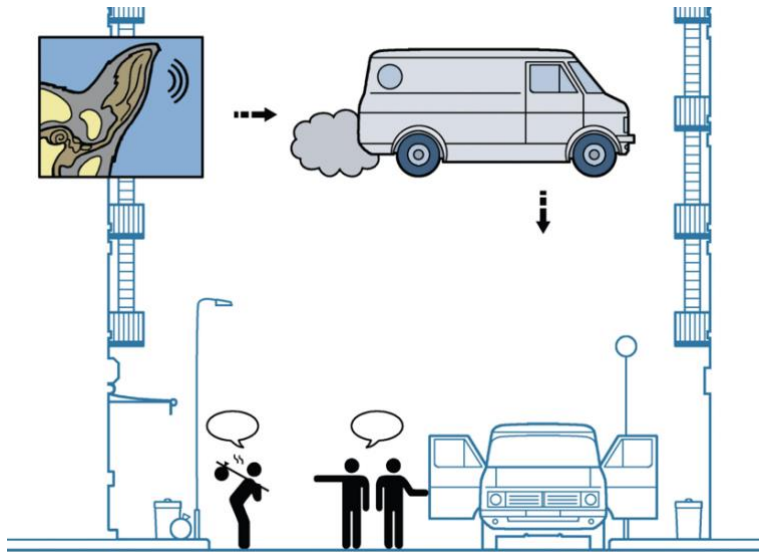
Kuva 9: Luckyn tulkinta tapahtuneesta. © Marvel (Hawkeye #11, 6.)

Ensin Lucky tunnistaa Gilin ruumiin ja pystyy hajuainstinsa avulla päättämään tämän grillanneen ja juoneen alkoholia ennen kuolemaansa. Lucky haistaa myös huomattavasti enemmän humaltuneen Clintin olleen paikalla ja myöhemmin poistuneen rappukäytävään

vievästä ovesta. Rakennuksen taakse se jäljittää kolmannen henkilön, jota ei kuitenkaan hajun perusteella pysty tunnistamaan. Hahmosta on piirretty vain kasvojen ääriviivat, joiden sisällä on kysymysmerkki. Hahmoon liitettyjä asioita ovat luoti, ase, huulet ja toinen kysymysmerkki. Myöhemmin sivulla 17 Lucky törmää tappajaan ja tunnistaa tämän hajun perusteella. Silloin kysymysmerkin päällä on poikkiviiva ja hahmo saa kasvot. Lucky ei pysty täysin ratkaisemaan Gilin murhaa pelkän hajuaistinsa perusteella, mutta se saa selville epäillyn tappajan piileskelleen rakennuksen takana ja ampuneen Gilin Clintin poistuttua paikalta. Samalla sivulla ensimmäisen kuvion alla on toinen yksinkertainen kuvio, jossa tikku-ukko ensin laukaisee aseensa ja sen jälkeen lähtee laskeutumaan palopartaita kadulla odottavan auton luokse.

Luckyllle yksi tärkeimmistä aisteista on selvästi hajuaisti. Sen perusteella se pystyy tekemään paljon sellaisia tulkintoja ympäristöstään, jotka ihmisiltä jäisivät huomaamatta. Esimerkiksi murhapaikalle saapuva ihminen tuskin pystyisi yhtä tarkkaan tulkintaan tapahtumista. Siinä missä Lucky pystyy hajuaistinsa avulla havainnoimaan, että ampuja on ollut meikattu ja Clint on ollut paikalla ennen murhaa, pystyisi ihminen tulkitsemaan tilannetta vain todennäköisyyksiin perustuen. Ihminen voisi esimerkiksi päätellä, että ampuja on todennäköisesti poistunut katolta paloportaita pitkin, mutta ei saisi tähän yhtä selvää varmuutta kuin Lucky hajuaistinsa avulla.

Hajuaistinsa lisäksi Lucky hyödyntää hyvää kuuloaan. Kuulon varassa tehtyjä tulkintoja kuvataan hyvin samoin tavoin kuin hajuaistiakin. Esimerkiksi kuvassa 10 näytetään, mitä Lucky kuulee. Kuvan yläreunassa on jälleen fysiologis-anatominen leikkauskuva, mutta tällä kertaa kuva esittää kuonon sijaan korvaa, sekä kolme kaarevaa viivaa indikoimassa ääntä. Ruudusta lähtee nuoli, joka osoittaa pakettiautoa, josta taas lähtee uusi nuoli osoittamaan alla olevaa piirrosta, joka on tyyliältään hyvin samankaltainen kuin aiemmin katolla tapahtunutta murhaa kuvannut piirros. Molemmat piirrokset muistuttavat pelkistetyllä ulkomuodollaan eräänlaista havainne- tai ohjekuvaa, jonka tarkoituksena on välittää tietoa ilman ohjetekstejä, siis pelkästään visuaalisiin ominaisuuksiin perustuen.



Kuva 10: Mitä Lucky kuulee. © Marvel (Hawkeye #11, 8.)

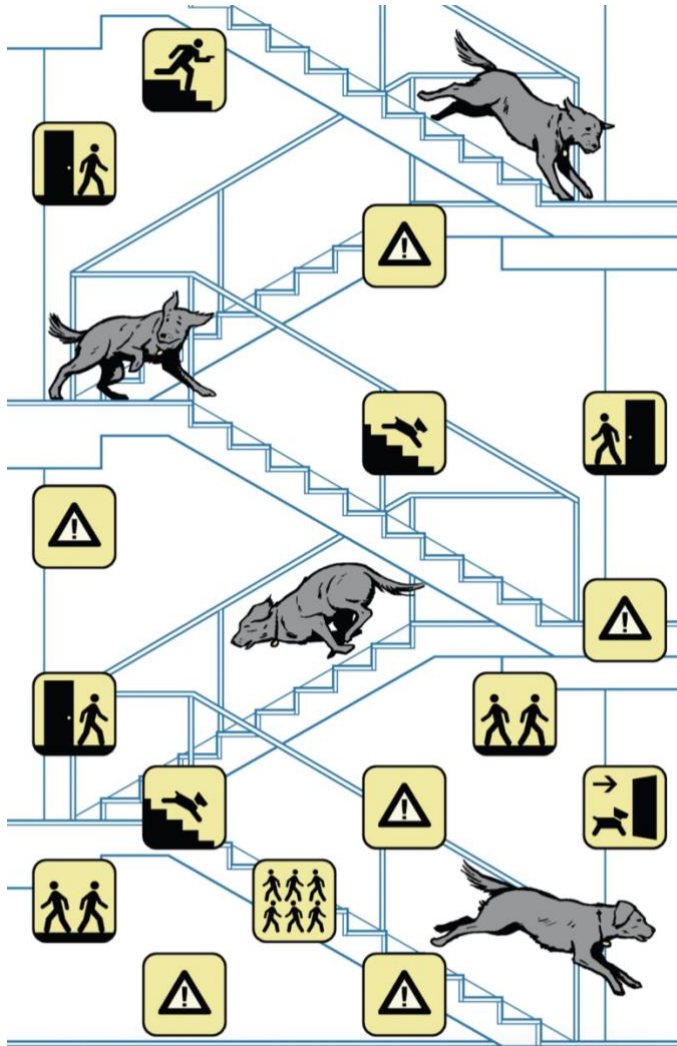
Kuva koiran korvasta ilmaisee seuraavien tulkintojen perustuvan kuuloon sen sijaan, että ne tehtäisiin hajuaistin perusteella kuten aikaisemmin. Lucky kuulee pakettiauton ajavan ja pysähtyvän läheiselle kadulle. Autosta nousevat kaksi henkilöä keskustelevat kadulla seisovan miehen kanssa. Puhekuplat on jätetty tyhjiksi, mutta Lucky selkeästi ymmärtää puheesta jotain, sillä kolmannen henkilön olalle on piirretty keppi, jonka päässä on pussi. Lisäksi tämän yläpuolella leijuu muutama hajua ilmaiseva kaareva viiva. Henkilöiden puheesta Lucky on siis voinut päätellä, että kolmas henkilö on esimerkiksi koditon. Kepin päähän sidottu pussi on populaarikulttuurissa usein viitannut kodittomuuteen ja siirtolaisuuteen, mutta myös romantisoituun maantiekieräjään. Myös hajua ja siihen viittaava huono hygienia voidaan liittää kodittomuuteen. Myöhemmin numerossa 12 käy ilmi, että kadulla seissyt mies kerjää autossa istuvilta miehiltä rahaa.

Koska tämän tyyppinen ei-inhimillistetyn lemmikkikoiran kautta tapahtuva kerronta on sarjakuvassa verrattain harvinaista, ei *Hawkeyen* tekijöillä ole ollut käytössään vakiintunutta merkkikieltä ja valmiita symboleita havainnollistamaan esimerkiksi juuri Luckyn aisteja ja tajuntaa. Sarjakuvan yleisesti tunnettuun merkkikieleen kuuluvat vauhtiviivat ja pään ympärillä pyörivät tähdet ovat valtaosalle lukijoista tuttuja, koska eri piirtäjät ovat systemaattisesti käyttäneet niitä jo vuosia, ja näin ne ovat asettuneet sarjakuvan kieleen lopullisesti (McCloud 1994, 129). Sarjakuvan merkkikielen merkittävänä piirteenä voidaan pitää sitä, että sen piirteet ovat laajasti tunnettuja ja niiden

käyttö on laajaa, mutta samalla ne ovat täysin muunneltavissa tilanteen ja kontekstin niin vaatiessa (Manninen 1995, 38). Merkkikieli on siis tavallaan vakiintunutta, mutta samalla sitä muokataan jatkuvasti uudelleen, ja piirtäjät luovat vanhojen efektien rinnalle uusia tapoja ilmaista muuten näkymättämiä asioita (Herkman 1998, 46).

Luckyn tapauksessa Aja on joutunut keksimään uusia ja erilaisia tapoja visuaalisesti esittää koiran aisteja. Numero 11 hyödyntää myös jonkin verran perinteistä merkkikieltä kuten esimerkiksi puhekuplien ulkopuolelle sijoitettuja ääniefektejä, erilaisia liikettä kuvaavia nuolia ja viivoja, pään yläpuolelle sijoitettuja kuplia ja sydämiä sekä jo edellä mainitsemiani hajuviivoja. Lukijalle tutun merkkikielen yhdistäminen uudenaikaiseen symboliikkaan ohjaa lukijaa tulkitsemaan kuvia halutulla tavalla. Esimerkiksi ilman poikkileikkauksia Luckyn kuonosta ja korvasta olisi Luckyn havaintojen tulkitseminen huomattavasti hankalampaa. Tämän lisäksi lukijan oletetaan tuntevan koiran kehonkieltä ja pystyvät tulkitsemaan Luckyn ajatuksenkulkua myös sen avulla. Esimerkiksi Luckyn luimisteleva olemus tämän kohdatessa entiset väkivaltaiset omistajansa kertoo koiran pelokkuudesta ilman, että sitä ilmaistaisiin esimerkiksi verbaalisesti tai erilaisten symbolien kautta.

Edellä kuvaamani symboliikan lisäksi sarjakuvasta löytyy vielä yhden tyyppisiä kuvioita. Nämä muistuttavat keltaisista palloista muodostettuja miellekarttoja, mutta ovat neliön muotoisia ja usein leijuvat kuvissa toisista irrallaan. Kuvassa 11 Lucky pakenee rappukäytävässä Tracksuit Mafian miehiä. Tämän ympärillä on keltaisia neliöitä, joissa on yksinkertaisia ikoneita ja symboleita. Yhdessä neliössä on ase kädessä rappusia alas juokseva tikku-ukko, toisesta ruudusta taas löytyy oven vieressä kävelevä tikku-ukko ja kolmeen ruutuun on sijoitettu useampi eri suuntiin kävelevä hahmo. Tämän lisäksi löytyy muutama portaita alas juokseva koira sekä monta varoituskolmiota, joiden keskellä on huutomerkki.



Kuva 11: Luckyn ajatuksia rappukäytävässä. © Marvel (Hawkeye #11, 18.)

Oman tulkintani mukaan tämän kaltainen symboliikka ei kuvaa niinkään mitään tiettyä aistia, vaan laajemmin Luckyn tajuntaa ja ajatuksia. Paetessaan portaita alas Lucky aistii kuulonsa, näkönsä ja hajuaistinsa avulla muun muassa sen, miten joku lähtee ylemmistä kerroksista sen perään ase kädessä. Tämän lisäksi koira huomaa myös alemmissä kerroksissa liikkuvat ihmiset ja näiden määrän. Kuviot portaita alas juoksevasta koirasta kuvaavat Luckyn ajatusta paosta, kun taas kuvan alareunassa oleva kuvio oviaukosta, koirasta ja nuolesta kuvastaa tämän päämäärää eli ulospääsyä. Juostessaan alas portaita Lucky havainnoi ympäristöään ja ajattelee pakoan. Varoituskolmiot taas kuvastavat koiran aistimaa vaaraa ja hätää. On pakko päästä ulos tai muuten joku käytävillä liikkuvista ihmisistä nappaa sen eivätkä seuraukset voi olla kovinkaan hyvät.

4.1.2 Vertailussa koiran ja ihmisen näkökulmat

Monet numerossa 11 esitetyistä kohtauksista ovat luettavissa myös muista numeroista kerrottuna jonkun toisen kuin Luckyn näkökulmasta. Esimerkiksi alun riita on luettavissa numeron 10 lopussa. Luckyn kuulema kohtaaminen kadulla tapahtuu myös numerossa 12. Numerossa 13 taas on yhteensä neljä kohtausta, jotka on jo aikaisemmin kerrottu Luckyn näkökulmasta. Luckyn tajunnan kautta välittyvä kerronta pystyy tuottamaan informaatiota, jota esimerkiksi Clintin kautta fokalisoidut kohtaukset eivät pysty. Niiden tulkinta jää kuitenkin vajavaiseksi kielellisten osuuksien kohdalla. Lucky kyllä käsittää tapahtumien ydinasiat, mutta jää paitsi monista yksityiskohdista. Esimerkiksi sivulla 11 Lucky ymmärtää Clintin ja Katen tekevän lähtöä Gilin hautajaisiin, mutta se jää suurimmilta osin paitsi Clintin paidankauluksia käsittelevästä keskustelusta, joka osoittautuu merkitykselliseksi sarjakuvan viimeisessä numerossa. Luckyn kerronnan kautta lukija ei myöskään pysty seuraamaan Clintin ja Katen välisiä riitoja eikä voi olla täysin varma siitä, miksi Kate numeron lopussa lopulta jättää Clintin ja lähtee Lucky mukanaan Los Angelesiin.

Luckyn kertomana lukija kuitenkin saa tietää asioita, jotka selviävät Clintille vasta myöhemmin. Esimerkiksi lähdettyään seuraamaan kuvassa 10 tapahtuvaa keskustelua Lucky huomaa, että rahaa kerjänneen rähjäisen miehen haju muistuttaa Clintin hajua. Lukija voi tästä päätellä, että kyseessä oleva mies saattaa olla sukua Clintille. Numerossa 12 mies osoittautuu Clintin veljeksi. Myöhemmin Luckylle selviää, että asunnossa T asuva vanha nainen on todennäköisesti yhden Tracksuit Mafian jäsenen äiti, mutta naisen henkilöllisyys selviää Clintille vasta numerossa 21 hänen lyödessään Clintin tajuttomaksi. Haasteellisuuden lisäksi Luckyn näkökulmasta kerrottuna numero 11 tarjoaakin lukijalle eräänlaista etumatkaa. Koska pääosa sarjakuvan kerronnasta tapahtuu Clintin tajunnan kautta, ei lukija yleensä saa tietoonsa asioita, joita Clint ei tiedä.

Haluan tarkemmin vertailla yhtä näistä kohtauksista, jotka ensin kerrotaan Luckyn näkökulmasta ja tämän jälkeen uudelleen Clintin fokalisoimana numerossa 13. Valitsin kohtauksen, jossa poliisit tulevat kuulustelemaan Clintiä Gilin murhaan liittyen, koska mielestäni sen avulla on helppo konkreettisesti havainnollistaa, kuinka fokalisaation

vaihtuminen muuttaa kerrontaa. Koska numerot 11 ja 13 ovat molemmat David Ajan piirtämiä, ovat kohtaukset monella tapaa hyvin samankaltaisia, ja siksi fokalisaation vaihtuminen onkin hyvin helposti havaittavissa.

Kohtauksissa on monia samoja piirteitä. Numeron 11 sivu 9 ja numeron 13 sivu 7 ovat rakenteellisesti hyvin samankaltaisia. Kuvassa 12 Luckyn näkökulma on vasemmalla ja Clintin oikealla. Kuten kuvasta voi huomata, esimerkiksi ensimmäisen kohtauksen neljäs ruutu on lähes identtinen toisen kohtauksen kolmannen ruudun kanssa. Myös ensimmäisen kohtauksen kolmanneksi viimeinen ruutu ja toisen kohtauksen viimeinen ruutu ovat hyvin samankaltaiset. Sivuja erottaa toistaan vain hieman erilainen rajaus, koko sekä värimaailma. Tämän lisäksi samankaltaisuuksia löytyy myös ensimmäisen kohtauksen viidennestä ruudusta ja toisen kohtauksen neljännessä ruudusta sekä ensimmäisen kohtauksen kuudennesta ruudusta ja toisen kohtauksen kahdeksannesta ruudusta. Näissä ruuduissa esimerkiksi rajaus eroaa huomattavasti enemmän kuin edellisissä esimerkeissä. Kohtauksissa kuvattu dialogi on myös täysin sama molemmissa numeroissa. Luckyn näkökulmasta kuvattuna keskustelua ei vain pysty seuraamaan yhtä hyvin, sillä suurin osa puhekuplien tekstistä on lukukelvotonta. Luckyn ymmärtämien sanojen pohjalta voidaan kuitenkin todeta, että käyty keskustelu on hyvin todennäköisesti sama.

Yksi kohtausten huomattava ero on niiden värimaailmassa. Kuten olen jo aiemmin todennut, *Hawkeye* hyödyntää kuvituksissaan hyvin paljon violetin eri värisävyjä. Violetta esiintyy erityisesti Clintin ja Katen vaatteissa sekä Clintin asunnossa. Numeron 13 kohtauksessa Clintin asunnon seinät ja lattia ovat haalean violetit ja myös keittiön tasot ja toinen kahvimukeista on violetin värinen. Tämän lisäksi Clint on perinteiseen tapansa pukeutunut tummanvioleettiin. Kohtaus on näiltä osin David Ajan piirtämäksi ja Matt Hollingsworthin värittämäksi teokselle hyvin tyypillinen. Tässä mielessä numeron 11 värimaailma erottuu muuhun sarjakuvaan verrattuna poikkeuksellisenä.

David Ajan piirtämissä numeroissa värimaailma usein vaihtelee eri kohtausten ja miljöiden mukaan, mutta värisävyt pysyvät aina suhteellisen tummina ja murrettuina. Numero 11 sen sijaan luottaa pääosin pelkästään keltaiseen, siniseen ja harmahtavan eri

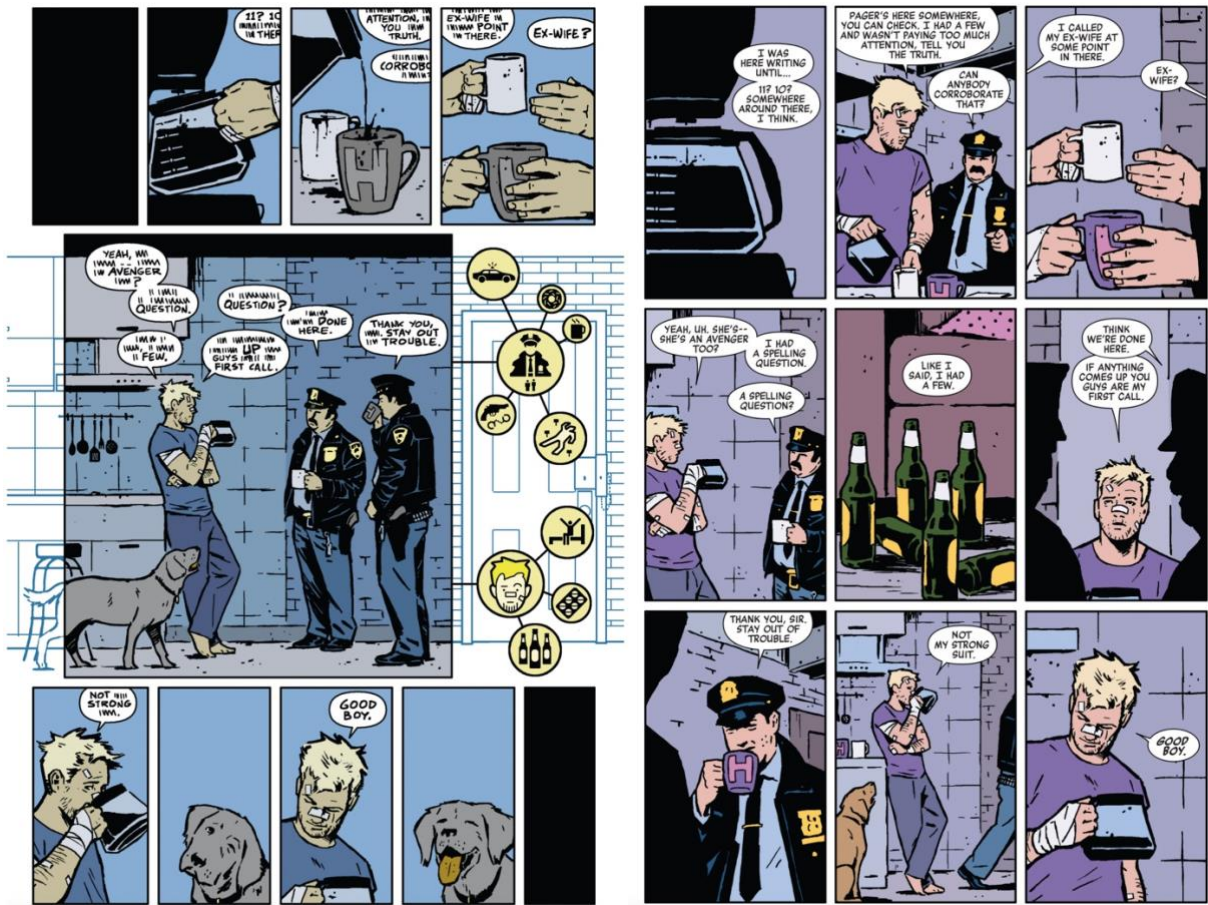
sävyihin. Myös valkoista on hyödynnetty muita numeroita enemmän. Värimaailma pysyy samana läpi koko numeron. Värivalinnat selkeästi viittaavat käsitykseen, jonka mukaan koirat eivät pysty näkemään yhtä suurta väriskaalaa kuin ihmiset. Koirien ei oleteta pystyvän näkemään esimerkiksi punaista tai siitä ja sinisestä sekoitettua violettiä. Niinpä numerossa 13 violetiksi värjäytyt kohdat ovat Luckyn näkemänä sinertäviä. Koirien maailma on lähinnä harmahtavan sininen ja keltainen, ja tämä heijastuu Luckyn kautta fokalisoituun kerrontaan. Siinä missä lukija ei saa selvää keskusteluista, koska Lucky ei täysin ymmärrä puhetta, ei lukija myöskään näe värejä, joita Lucky ei pysty näkemään.

Kuten olen jo aiemmin käynyt läpi, Luckyn hajuaistinsa perusteella tekemiä tulkintoja esitetään keltaisilla ympyräkuvioilla. Kuvassa 12 poliiseista lähtevissä palloissa on nähtävillä piirroksia höyryävästä kupista, donitsista, poliisiautosta, aseesta ja käsirautoista sekä murhapaikkatutkinnasta. Voidaan siis päätellä, että ennen Clintin tuloaan poliisit ovat muun muassa syöneet donitseja ja käyneet Gilin murhapaikalla. Nämä ovat asioita, joita Clint ei voi tietää ja jotka eivät käy ilmi, kun kohtausta kerrotaan uudelleen numerossa 13. Toki kaikki nämä poliiseihin liitetyt asiat ovat pääteltävissä asiayhteydestä sekä erinäisistä poliiseihin liitetyistä stereotyyppioista.

Clintiin yhdistetyissä kuvioissa esiintyy sängystä heräävä tikku-ukko, lääkepakkaus ja olutpulloja. Toisin kuin poliiseihin yhdistettyihin piirroksiin, näihin löytyy selitys numerosta 13. Clintin esimerkiksi näytetään heräävän poliisien koputuksiin ennen kuvan 12 kohtausta. Olutpullot taas viittaavat Clintin edellisillan juomiseen. Toisen kohtausten viidennessä ruudussa hän esimerkiksi sanoo: ”Like I said, I had a few.” (Hawkeye #13, 7). Ruutu itsessään taas on lähikuva lattialla oleviin kuuteen tyhjään olutpulloon. Lääkepakkaus viittaa todennäköisimmin särkylääkkeisiin ja Clintin krapulaan. Numerossa 13 hänen näytetään avaavan lääkepulloa ennen poliisien tuloa. Clintin näkökulmasta katsottuna tiedon välittämiseen kuluu useampi sivu. Lukija näkee hänen tekemän asioita ja lukee puhekuplista, kuinka hän välittää tietoa verbaalisesti. Luckyn näkökulma on suppeampi ja epäselvempi, ja tämän välittämän tiedon tulkinta vaatii lukijalta enemmän vaivaa. Clintin suhteen kohtaukset kuitenkin sisältävän saman informaation, mutta sen esitysmuoto ja tarkkuus riippuvat fokalisoijasta.

Myös ruutujen ja sivun sommittelussa voidaan nähdä ero fokalisoijien välillä. Numerossa 11 kohtaus on jaettu yhteen isoon ja useampaan pieneen ruutuun. Numerossa 13 taas kaikki ruudut ovat samankokoisia. Tällä on pyritty kuvaamaan asioita, jotka ovat kulloisellekin fokalisoijalle tärkeitä ja mihin juuri he kiinnittävät huomiota. Clinton fokalisoimana kohtaus rytmittyy käydyn keskustelun ympärille. Eri vaiheet keskustelussa ovat hänen mielessään erillisiä hetkiä, joita kuvataan erillisillä ruuduilla. Luckyn näkökulmasta taas suurin osa keskustelusta käydään yhden ison ruudun aikana. Tämä johtuu siitä, ettei Lucky ymmärrä puhetta eikä se näin ollen ole hänelle tärkeä tai huomionarvoinen kohde. Tämän voi havaita myös puhekuplien sijoittelusta ja ruutujen rajauksista. Esimerkiksi ensimmäisen kohtauksen toisessa, kolmannessa ja neljännessä ruudussa puhekuplat jäävät osittain ruutujen ulkopuolelle. Näin tapahtuu numerossa 11 myös joidenkin muiden kohtausten aikana.

Lucky ei kiinnitä huomiota puheeseen. Se on sille lähinnä taustamelua sen huomion kiinnittyessä johonkin kiinnostavampaan. Tässä tilanteessa Luckyn huomio kiinnittyy erityisesti mukeihin kaadettavaan kahviin. Ensimmäisen kohtauksen kolmas ruutu on lähikuva toisen kohtauksen toisesta ruudusta. Siinä missä Clintille tärkeintä tässä hetkessä on poliisin kanssa käyty keskustelu, kiinnittyy Luckyn huomio selkeästi lähinnä mukeihin ja kahviin. Tämän lisäksi kohtausten lopussa Luckyn ja Clinton välinen kommunikointi saa suuremman arvon Luckyn fokalisoimana. Numerossa 13 Lucky näkyy toiseksi viimeisemmän kuvan reunassa, ja viimeisessä ruudussa Clint katsoo hymyillen Luckyyn ja sanoo tälle: ”Good boy.” (Hawkeye #13, 7). Luckyn näkökulmasta kerrottuna tälle hetkelle on varattu neljä ruutua, joista kahdessa kuvataan Luckyn reaktiota tämän katsoessa Clintiä. Tämä lyhyt hetki on Luckyille merkityksellisempi kuin Clinton ja poliisien välinen keskustelu.



Kuva 12: Poliisien vierailu Luckyyn ja Clintin näkökulmista. © Marvel (Hawkeye #11, 9 ja #13, 7.)

Numero 11 on hyvin selkeästi kerrottu juuri Luckyyn näkökulmasta. Siinä missä muissa numeroissa fokalisoija saattaa vaihdella ja esimerkiksi pääasiassa Clintin fokalisoimat numerot saattavat sisältää tapahtumia, joissa Clint ei ole lainkaan läsnä tai joista hän ei ole tietoinen, on numero 11 sidottu hyvin vahvasti Luckyyn. Se on läsnä jokaisessa kohtauksessa, eikä sarjakuva välitä tietoa, jota Luckylla ei ole. Luckyyn tajunnan ja aistien kuvaukseen on luotu koiralle ominainen merkkikieli, jonka avulla lukija pystyy tulkitsemaan sen ajatuksenkulkua. Tämän lisäksi koiran tajuntaa kuvataan esimerkiksi värivalinnoin sekä sivujen ja ruutujen sommittelun kautta. Numero 11 eroaa selvästi sarjakuvan muista numeroista. Koiran fokalisaatio on parhaiten huomattavissa verratessa numeroa muuhun sarjakuvaan, mutta Luckyyn näkökulma tapahtumiin välittyy hyvin selkeästi myös luettaessa numeroa omana muusta sarjakuvasta irrallisena kokonaisuutenaan.

4.2 Kerronnan mukautuminen Clintin kuuroutumiseen

Lucky ei ole *Hawkeyen* ainoa hahmo, jonka tajunnan kautta fokalisoitu kerronta vaikuttaa sarjakuvan pääasialliseen kerrontatapaan. Clintin kuuroutuminen sarjakuvan lopulla muokkaa niitä tapoja, joilla teos on aikaisemmin kuvannut esimerkiksi juuri ääntä ja puhetta. Koska Hawkeye on suurimmilta osin kuvattu Clintin näkökulmasta, vaikuttaa hänen kuuroutumisensa myös siihen, mitä lukija näkee. Koska Clint ei kuule puhetta, ei myöskään lukija voi sitä lukea puhekuplista. Menetettyään kuulonsa Clintin täytyy oppia kommunikoidaan vaihtoehtoisin keinoin. Näin sarjakuvan merkkikieleen lisätään visuaalisia keinoja, joilla muun muassa pyritään ilmaisemaan viittomakieltä ja huulilta lukua.

Sarjakuvan numerossa 15 käy ilmi, että Clintin suojelema asuinrakennus on ainoa asuttu rakennus kolmen korttelin säteellä ja näin ollen viimeinen este uuden luksuskauppakeskuksen rakentamiselle. Muut alueen rakennukset omistava Tracksuit Mafia on pyrkinyt hankkiutumaan eroon Clintistä ja rakennuksen muista asukkaista tässä kuitenkin onnistumatta. Koska kyseessä on supersankarisarjakuvan fiktiivinen maailma, pyritään tilanne ratkaisemaan lähettämällä Clown-niminen palkkatappaja Clintin perään. Numeron 9 lopussa Clown ampuu Clintin naapurin Gilin rakennuksen katolle, ja hän on myös se mies, jonka Lucky numerossa 11 haistaa ja myöhemmin tunnistaa. Numerossa 15 Clown tunkeutuu sisälle Clintin asuinrakennukseen ja onnistuu kuurouttamaan Clintin työntämällä kaksi Clintin omaa nuolta tämän korviin. Tämän jälkeen hän ampumalla halvauttaa paikalle saapuneen Clintin veljen Barney'n. Seuraavissa numeroissa seurataan Katen elämää Los Angelesissa, ja Clintiin palataan vasta numerossa 19. Tulenkin tässä luvussa käsittelemään etenkin tuota viittomakieliseksi numeroksi kutsuttua numeroa 19, sillä se on vahvimmin juuri Clintin tajunnan kautta kerrottu osa sarjakuvaa. Clintin kuurous ei tietenkään parane numeron lopussa, mutta se saa vähemmän huomiota sarjakuvan kolmessa viimeisessä osassa eikä kerrontaa fokalisoida enää yhtä vahvasti Clintin kautta.

Número 19 alkaa takaumalla Clintin lapsuuteen. Numeron ensimmäisellä aukeamalla on rinnakkain kaksi toistensa kanssa hyvin samankaltaista lääkärin vastaanotolle sijoittuvaa

kohtausta. Ensimmäisessä kohtauksessa Clint on lapsi, ja lääkärin näytetään kirjoittavan paperiin: ”Because of the injury you have been deafened partially and I hope temporarily.” (Hawkeye #19, 2). Clint on siis menettänyt kuulonsa osittain, ja lääkäri toivoo tämän olevan väliaikaista. Sarjakuva ei kerro, kauanko Clintilla oli ongelmia kuulonsa kanssa, mutta aikaisemmista numeroista voi kuitenkin päätellä, että vamma oli väliaikainen. Lääkärin näytetään puhuvan Clintin vanhemmille ja veljelle, mutta puhekuplien teksti on lukukelvotonta (ks. kuva 13). Puhekuplat muistuttavat numerossa 11 käytettyjä puhekuplia, mutta Luckysta poiketen kyse ei kuitenkaan ole siitä, etteikö Clint ymmärtäisi puhetta, vaan hän ei kuule tarpeeksi hyvin saadakseen siitä selvää. Teksti on kauttaaltaan sutattua, eikä sieltä nouse esiin yksittäisiä sanoja kuten numerossa 11.

Seuraavalla sivulla on lähes identtinen kuvaus lääkärin vastaanotolta, mutta pienen pojan sijaan tutkimuspöydällä istuu nyt aikuinen Clint. Lääkäri kirjoittaa tietokoneelle: ”Because of the injury you have been deafened.” (Hawkeye #19, 3). Tällä kertaa lääkärin lausunnosta ei löydy lieventäviä sanamuotoja, vaan Clintin kuurouden annetaan ymmärtää olevan lopullista. Tällä kertaa Clintin lääkäri keskustelee Barneyyn kanssa ja puhekuplat ovat täysin tyhjiä. Clint ei kuule enää mitään. Sivun lopussa Barneyyn myös viitto sormiaakkosin Clintin nimen. Numeron aloittaminen tällä tavoin havainnollistaa lukijalle jo heti alussa, miten kerronta on muuttunut ja tulee muuttumaan Clintin kuurouden myötä. Myös ensimmäisen kohtauksen puhekuplien samankaltaisuus numeron 11 kanssa ohjaa lukijaa lähestymään numeroa ja sen kerrontaa tietyllä tavalla.

Kuurouden ja viittomakielen representaatio tuntuu olevan varsinkin Marvelin tasoisen kustantamon sarjakuvissa hyvin vähäistä, ja Fraction ja Aja olisivat voineet helposti sivuttaa Clintin kuurouden esimerkiksi hankkimalla tälle suoraan kuulolaitteen. *Hawkeye* päätyy kuitenkin ottamaan Clintin kuurouden joksikin aikaa tarinan keskiöön. Tämän vuoksi kerronnan on muututtava. Kuten myös Luckyn kohdalla, vaatii kuurouden ja viittomakielen esittäminen omanlaistaan symboliikkaa ja muutoksia sarjakuvan merkkikieleen. Näkyvimpiä muutoksia ovat tyhjät puhekuplat ja viittomaruudut.

4.2.1 Puhekuplat

Länsimaisessa traditiossa puhekuplat ovat yleensä hahmojen lähetyvillä leijuvia kuplia, jotka yhdistyvät hahmoon kuplasta lähtevällä nuolimaisella hännällä. Puhekupla pyrkii kuvaamaan ääntä muun muassa kuplien sisällä olevan tekstin ja erilaisten ikonien ja symbolien sekä kuplien muodon ja piirustustyylin kautta. (McCloud 1994, 134.) Tyypillisimmin puhekuplia hyödynnetään hahmojen välisissä dialogeissa. Puhe esittäytyy kuplissa hahmojen itsensä sanomina suorina lainauksina, eikä sitä esitetä kertojan oman narratiivin kautta. Ajatuskuplat poikkeavat puhekuplista niiden funktion ja ulkomuodon kautta. Ne ovat usein puhekuplamaisia palloja, jotka on liitetty lähteeseensä muiden pienempien pallojen ketjulla. Usein ajatuskuplan reuna ei myöskään ole tasainen kuten puhekuplassa, vaan niin sanotusti pilvimäinen. Lukija tietää, ettei sanoja ole sanottu ääneen, vaan hahmo on muodostanut ne ajatuksissaan. Muut hahmot eivät myöskään reagoi ajatuskupliin. Vain lukijalla on yhteys hahmon sisäiseen maailmaan. (Groensteen 2013, 121.)

Puhekuplien lisäksi ääntä voidaan kuvata myös erilaisien sarjakuville hyvin tyypillisten ääniefektien avulla. Ääniefektit ovat usein onomatopoeettisia sanoja, jotka ovat ulkomuotonsa perusteella ikään kuin kuvan ja sanan hybridejä. Sanan onomatopoeettisen luonteen lisäksi myös sen piirustustyyli ja koko vaikuttavat siihen, miten sana luetaan, eli miltä sanan esittämä ääni kuulostaa. (Petersen 2008, 163.) Tällaisia ääniefekteissä tyypillisesti käytettäviä sanoja ovat länsimaisessa sarjakuvassa esimerkiksi ”BOOM”, ”CRASH” sekä kuvassa 18 esiintyvä ”CLAP”, joka kuvaa yleisön taputuksesta lähtevää ääntä.

Koska Clint ei kuule muiden puhetta, ovat puhekuplat tyhjiä. Siinä missä Clint pystyy päättämään keskustelukumppaniensa suiden liikkeistä näiden puhuvan, kuvataan tätä lukijalle tyhjinä puhekuplina. Puhekuplien on perinteisesti mielletty olevan visuaalista äänen, etenkin puheen, kuvausta mediumissa, jossa kaikki aistit koetaan vain näköaistin avulla. Will Eisnerin (1985, 26) mukaan puhekuplat ovat epätoivoinen yritys tehdä aineeton elementti, eli ääni, näkyväksi. *Hawkeyen* kautta puhekuplat saavat perinteestä poikkeavia funktioita, kun niitä käytetään muun muassa äänettömyyden ja hiljaisuuden visuaaliseen representaatioon. Numeron ensimmäiset sivut lääkärien vastaanotoilla ja

näihin sijoitetut tyhjät ja sutatut puhekuplat myös havainnollistavat hyvin, kuinka Clint jää kuulevien välisten keskustelujen ulkopuolelle. Hän on molemmissa kohtauksissa etäällä muista, eivätkä lääkärit esimerkiksi edes yritä kommunikoida Clintin kanssa, vaan puhuvat pelkästään tämän kuuleville omaisille. Puhekuplien suhteen lukija ja Clint ovat samassa asemassa, kumpikaan ei ymmärrä, mitä ympärillä puhutaan. Clintin etuna kuitenkin toimii viittomakieli. Siinä missä Clint ymmärtää, mitä Barney hänelle viittoo, jää amerikkalaista viittomakieltä osaamaton lukija näidenkin keskustelujen ulkopuolelle.

Puheen tai ajatusten ilmaiseminen on puhekuplien helposti ymmärrettävin funktio. Verbaalisen informaation välittämisen lisäksi niillä voidaan kuitenkin kuvata myös esimerkiksi äänenvoimakkuutta ja äänenpainoja, puheen rytmitystä sekä suuntaa, josta ääni tulee. Kuvan 13 toisessa kohtauksessa Barney näyttetään huutavan Clintille. Teräväsärmäisen puhekuplan mielletään yleensä kuvaavan huutamista. Tämä on sarjakuvan merkkikieleen vakiintunut käytäntö, joka on yleensä tuttu sellaisillekin lukijoille, jotka eivät lue sarjakuvia. Clint ei tietenkään kuule äänenvoimakkuutta, mutta voi Barney vihaisen ilmeen ja suun liikkeiden perusteella päätellä tämän huutavan. Erilaiset puhumisen tavat, kuten huutaminen, ovat useasti aistittavissa myös visuaalisesti. Ensimmäisessä ruudussa Barney suun eteen on myös piirretty kolme pientä viivaa kuvaamaan tämän suusta lähtevän ilmapirran voimakkuutta, jonka hyvin lähellä oleva Clint varmasti tuntee kasvoillaan. Numeron 19 lisäksi *Hawkeye* hyödyntää teräväsärmäisiä puhekuplia vain muutaman kerran. Tällaisissa tilanteissa puhekuplan muodon sijaan huutamista ilmentävät vain hahmojen kasvojen ilmeet sekä tekstin loppuun sijoitettu huutomerkki. Tämän lisäksi äänenvoimakkuuteen voidaan vaikuttaa myös esimerkiksi erilaisten fonttien sekä tekstin koon ja lihavoinnin avulla.

Kaksi- tai useampiosainen puhekupla taas kertoo pidemmästä puheenvuorosta. Pieni puhekupla kuvastaa lyhyttä, kun taas suuri tai moniosainen puhekupla kertoo puheajan pituudesta. *Hawkeyessa* pidemmät puhevuorot jaetaan usein juuri useampien puhekuplien ketjuun kuten esimerkiksi kuvan 13 kaikissa kolmessa kohtauksessa. Useiden pienempien kuplien käyttö yhden ison kuplan sijaan voi ilmaista erilaisia asiakokonaisuuksia tai taukoja puheessa. Kuvassa 13 Barney ensin huutaa Clintille jotain lyhyttä, yhden tai kaksi sanaa. Seuraavassa ruudussa voi pyöreästä ja kaksiosaisesta puhekuplasta päätellä

Barneyn äänenvoimakkuuden laskeneen ja puheenvuoron pidentyneen. Clint ei katso suoraan Barneyyn, mutta näkee silmäkulmastaan tämän puhuvan. Vaikka puhekuplat ovatkin tyhjiä, pystyy teoksen hyödyntämien visuaalisten keinojen avulla kuitenkin pääättelemään puheesta suhteellisen paljon.

Puhekuplat ovat numerossa 19 tyhjiä vain silloin, kun Clint on paikalla. Esimerkiksi sivulla 9 Barney vieraillessa Clintin naapurin Simonen luona voi lukija taas seurata hahmojen välistä keskustelua tavalliseen tapaan. Tässä näkökulma on vaihtunut hetkellisesti Barneyyn, eikä häntä koske samat rajoitteet kuin Clintiä. Sivun viimeisessä ruudussa näkyy käytävässä vilahtava Clint, mutta Barneyn puhe on silti vielä luettavissa puhekuplasta. Näkökulma vaihtuu takaisin Clintiin heti seuraavalla sivulla, jolloin puhekuplat ovat jälleen tyhjiä. Numerossa 19 lukija ei juurikaan saa tietoonsa asioita, joita Clint ei tiedä. Tämä kuitenkin muuttuu seuraavissa numeroissa, joissa lukija pystyy seuraamaan myös sellaisia keskusteluja, joita Clint ei kuule. Tällaisissa hetkissä kerronta on edelleen keskittynyt Clintiin, mutta fokalisaatio ei ole rajautunut häneen yhtä tiukasti kuin numerossa 19.

Viimeisenä puhekuplatyyppinä haluan vielä mainita lyhyesti huuliolukua indikoivan puhekuplan. Kuvan 13 viimeinen ruutu sijoittuu Barney ja Clintin lapsuuteen. Siinä Barney huutaa Clintille kuten kuvan toisessakin kohtauksessa, mutta tällä kertaa puhekupla on kulmikas eikä teräväsärmäinen. Clint pystyy Barney huulten ja leuan liikkeiden perusteella tulkitsemaan, mitä tämä sanoo. Clintin tekemät tulkinnat ovat avattu lukijalle puhekuplaan sijoitettuna tekstinä. Tässä mielessä nämä puhekuplat ovat hyvin samankaltaisia kuin sarjakuvassa aiemmin esiintyneet perinteiset pyöreät puhekuplat, mutta äänen sijaan ne kuvaavat visuaalista informaatiota. Eri aistiin perustuvaa tulkintaa pyritään erottamaan kuullusta puheesta puhekuplan kulmikkaan muodon ja erityyppisen tekstin avulla. Huuilta luettu puhe on usein kirjoitettu muista puhekuplista poikkeavalla fontilla, ja tekstit on sijoitettu sulkeiden sisään. Näiden visuaalisten vihjeiden avulla lukija ei erehdy tulkitsemaan huuilta luettua puhetta kuulluksi puheeksi. Käsittelen huuliolukua tarkemmin vielä luvussa 4.2.3.



Kuva 13: Hawkeyen erilaisia puhekuplia. © Marvel (Hawkeye #19, 2; #19, 15; #19, 14.)

Erilaisten puhekuplien lisäksi täytyy vielä kiinnittää huomiota kertojapalkkien ja ääniefektien puuttumiseen. Numerossa esiintyy huomattavasti muuta sarjakuvaa vähemmän ääniefektejä. Esimerkiksi Clintin ja Barney'n lähtiessä sairaalasta ei liikenteen ääniä kuvata mitenkään. Tämä eroaa ensimmäisen numeron alusta, jossa Clint poistuu samasta sairaalasta ja liikennöivien autojen joukkoon on sijoitettu useita ”BEEEP” ja ”HONNNNK” -ääniefektejä. Muista numeroista poikkeavan numerosta 19 tekee myös *Hawkeyelle* tyypillisten kertojapalkkien puute. Tämä saa numeron tuntumaan entistä hiljaisemmalta, sillä muista Clintiin keskittyvistä numeroista poiketen, nyt tavallisesti ruutuja ja tapahtumia rytmittävä Clintin sisäinen monologi ja eräänlainen kertojaääni on poissa. Kertojapalkit ovat toimineet ikkunana Clintin tajuntaan ja ajatuksiin, mutta nyt lukija on suljettu niiden ulkopuolelle. Vaikka kerronta onkin fokaloitunut Clintin kautta

ja lukija joutuu tästä syystä sopeutumaan samoihin rajoituksiin kuin Clint, ei hän kuitenkaan täysin pääse osaksi Clintin tajuntaa. Kertojapalkkien puuttuminen kertoo tilanteesta masentuneen Clintin haluttomuudesta jatkaa tarinansa kertomista, mutta se on samalla myös sarjakuvan tekijöiden käyttämä tehokeino, jolla voidaan entisestään hankaloittaa sarjakuvan ymmärtämistä.

4.2.2 Viittomakieli

Toinen ja ehkä ilmeisin Clintin kuurouden tuoma huomattava muutos sarjakuvan kerrontaan on viittomakielen käyttö. Clintin osittain kuurouduttua lapsena opettelivat hän ja Barney kommunikoimaan amerikkalaisella viittomakielellä⁵. Tästä syystä kieli on molemmilla edelleen jokseenkin hallussa, ja Clintillä on heti kuurouduttuaan keino kommunikoida muiden kanssa. Kuuroutuminen vie Clintin mielialaa alas, eikä hän numeron alussa halua viittoa tai puhua. Barney yrittää keskustella Clintin kanssa ja viitto tälle Clintin kuitenkaan koskaan vastaamatta. Nykyajan tapahtumien rinnalla kuljetetaan tarinaa Clintin lapsuudesta ja tämän silloisen kuulonmenetyksen jälkeisistä ajoista.

Clintin ja Barney'n viittoessa toisilleen sarjakuvan tavallisten ruutujen väliin ilmestyy hyvin pelkistetyksi piirrettyjä viittovia hahmoja. Kuten kuvasta 14 voi huomata, hahmot on sijoitettu harmaataustaisiin ja pyöreäreunaisiin ruutuihin, mikä erottaa ne sivun muista ruuduista. Viittovat hahmot ovat pelkistettyjä piirroksia kulloisestakin viittojasta. Niillä ei ole kasvoja tai hiuksia, mutta vaatetuksen perusteella pystyy päättämään, onko viittoja Clint vai Barney. Muut teoksen hahmot eivät viito. Viittovaa Clintiä kuvataan valkoisella t-paidalla, kun taas Barneyta symboloi ruskea lyhythihainen kauluspaita. Hahmojen vaatetus ei muutu niiden kuvaamien henkilöahmojen vaihtaessa vaatteitaan. Esimerkiksi kuvassa 15 viittomakuvien hahmolla on edelleen valkoinen t-paita, vaikka Clint on pukeutunut tällä kertaa pitkähihaiseen kauluspaitaan. Kohtauksessa on kuitenkin edelleen helppo päätellä, että viittoja on juuri Clint. Hahmot muuttuvat vain Clintin lapsuuteen sijoittuvissa takaumissa. Niissä samat piirteet toistuvat sillä erotuksella, että

⁵ Amerikkalaisesta viittomakielestä käytetään usein myös lyhennettä ASL, jota myös itse hyödynnän tässä tutkielmassa.

esiintyvät viittovat hahmot ovat tällä kertaa tunnistettavasti lapsia. Lapsihahmot ovat pienempiä ja solakampia, ja näiden päät ovat pyöreämmät.

Nämä viitotut ruudut muistuttavat ulkomuodoltaan viittomakielten sanakirjojen viittomakuvia, joiden avulla havainnollistetaan lukijalle, kuinka tiettyjä viittomia viitotaan. Hahmojen lisäksi kuvissa on nuolia, jotka kertovat, millä tavalla tai mihin suuntaan kädet liikkuvat. Liikettä ja esimerkiksi käden asennon muuttumista liikkeen aikana kuvataan myös esimerkiksi piirtämällä käsi kuvaan kaksi kertaa eri paikassa ja asennossa, jolloin sen liikerata tulee ilmi lukijalle (ks. kuva 15). Viittovien hahmojen lisäksi kerronnassa hyödynnetään sormiaakkosia. Myös ne ovat muista ruuduista erillisiä yksinkertaistettuja piirroksia, joissa kuvataan erilaisia käsimuotoja. Sormiaakkosia käytetään esimerkiksi erilaisten nimien ja muiden puhutun kielen sanojen viittomiseen. Kuvassa 14 Clint viitto sormiaakkosin Barney'n nimen.

Kuvassa 14 Clint ja Barney keskustelevat Clintin asuinrakennuksen käytävässä. Ensimmäisen Barney'n näytetään sanovan jotakin, mitä Clint ei kuule. Clint vastaa tähän viittomalla. Kaikki viittomakuvat on numeroitu, jotta lukija pystyisi tulkitsemaan niitä oikeassa järjestyksessä. Ensimmäisessä kuvassa valkopaitainen Clint viitto setää tarkoittavan viittoman ja tämän jälkeen sormiaakkosin Barney'n nimen. Y-kirjainta vastaavan sormiaakkoksen ruutuun on lisätty kysymysmerkki kuvaamaan lauseen kysyvyyttä. Tämän tyyppistä retorista kysymystä ilmaistaan ASL:ssä esimerkiksi tietyillä pään ja kulmien asennoilla (Aarons 1994, 68). Tällaiset piirteet eivät käy ilmi pelkistetyistä viittomakuvista, joten sitä on ilmaistava lukijalle kysymysmerkillä. Kysymyksellään Clint viittaa edellisen sivun kohtaukseen, jossa hänen naapurinsa Simonen lapset kutsuvat Barneyta Barney-sedäksi. Barney ei vastaa kysymykseen vaan viitto: ”Sinä osaat viitto.” Tämä on ensimmäinen kerta Clintin kuuroutumisen jälkeen, kun hän suostuu viittomaan. Barney on koko numeron alun viittonut Clintille ja yrittänyt saada tätä kommunikoimaan kanssaan. Hän siis ilahtuu Clintin vihdoon viitottua jotain ja vastaa tälle hieman sarkastisesti. Vastauksen leikkisää sävyä voi tulkita myös Barney'n ilmeestä kohtauksen kolmannessa normaalissa ruudussa.



Kuva 14: Viittomakuvat. © Marvel (Hawkeye #19, 9.)

Viittomaruudut on jätetty tarkoituksellisesti hyvin pelkistetyiksi, jotta ne erottuisivat muista ruuduista ja viittomat pystyttäisiin esittämään mahdollisimman selkeästi. Perinteisiin ruutuihin sijoitettuna viittomat saattaisivat jäädä epäselviksi ja vaikeatulkintaisiksi. Joitain yksinkertaisia viittomia on kuitenkin sijoitettu viittomakuvien ulkopuolelle. Esimerkiksi kuvassa 14 Barney osoittaa Clintä ja Clint osoittaa ylöspäin. Myös nämä eleet ovat osa viittomakieltä. Myös heti numeron alussa sivulla kolme Barney näyttetään viittovan viittomakuvan ulkopuolella. Tämän jälkeen hän viitto Clintin nimen sormiaakkosin. Kohtaus on sarjakuvan ensimmäinen viitottu keskustelu, ja viittoman sijoittaminen viittomaruudun ulkopuolelle auttaa yhdistämään perinteisistä ruuduista irralliset viittomakuvat osaksi sarjakuvan kerrontaa.

Siinä missä äänen avulla muodostettu puhe saattaa toisinaan olla hyvinkin vähäeleistä, kuuluu viittomakieleen usein hyvin paljon liikettä ja esimerkiksi erilaisia ilmeitä. Ilmeitä ja kehon asentoja esiintyy sarjakuvassa kuitenkin vähän ja ilmaisun pääpaino on viittomissa ja niiden kuvauksessa. Sarjakuva ei siis representoi amerikkalaista viittomakieltä täysin sen normien mukaisesti. Tämän lisäksi Clint ja Barney muodostavat lauseita englannin sanajärjestyksen mukaisesti sen sijaan, että keskustelut noudattaisivat ASL:n normeja. Kumpikaan hahmoista ei ole kokenut viittoja, ja he käyttävät kieltä, jota eivät todennäköisesti ole puhuneet vuosiin. Tämä näkyy ilmaisun niukkuudessa ja sanajärjestyksen virheellisyydessä.

Clintin kuuroutuessa 15. numeron lopussa, on sarjakuva edennyt jo suhteellisen pitkälle. Hahmot ja sarjakuvan juoni ovat lukijalle tuttuja ja tarpeeksi pohjustettuja, jotta lukija pystyy seuraamaan numeron 19 juonta suhteellisen hyvin, vaikkei amerikkalaista viittomakieltä osaisikaan. Suurin osa Barney ja Clintin viitotuista keskusteluista jää tietenkin lukijalta ymmärtämättä, mutta osan sisältö käy myöhemmin ilmi jossain toisessa, lukijalle ymmärrettävämmässä muodossa. Esimerkiksi sivulla 19 Barney tiivistää Clintin viittomien ydinajatuksen ääneen: "(Everybody- everybody, rooftop, five minutes) (got it)" (Hawkeye #19, 19). Tämän lisäksi joidenkin viittomien merkityksiä pystyy päättämään niiden muodon tai asiayhteyden perusteella. Esimerkiksi jotkut ASL:n sormiaakkosista ovat ikonisia eli ne jäljittelevät tarkoitettaan. Tällaisia ovat esimerkiksi kirjaimet C, L ja I. Tämän perusteella on siis suhteellisen helppo arvata, että kolmannella sivulla kuvatut sormiaakkoset muodostavat Clintin nimen.

Hawkeye ei missään vaiheessa tarjoa käännöksiä esitetyille viittomille, vaan lukijan on tehtävä tulkintoja juonen etenemisestä muita keinoja käyttäen. Tätä voi verrata kuuroutuneen Clintin kokemukseen kuulevien maailmasta. Lukija ei voi enää täysin tukeutua verbaalisiin vihjeisiin, vaan joutuu tulkitsemaan tapahtumia pelkän visuaalisen informaation varassa, aivan kuten Clintkin. Numerosta 19 on tarkoituksella tehty vaikealukuinen, jotta kuuleva lukija voisi edes hetkellisesti kokea, miltä tuntuu, kun ei pystykään seuraamaan keskustelua tai täysin ymmärtämään, mitä ympärillä tapahtuu. David Aja twiittasi numeron 19 ilmestyttyä: "If while reading Hawkeye #19 you feel you

don't get it all, if you find obstacles, congrats, you're starting to learn what being disabled is.” (Aja 2014).

Viittomakieltä esiintyy lähinnä vai numerossa 19. Tämän jälkeen Clintiin keskittyvissä numeroissa 21 ja 22 viitotaan yhteensä vain kerran, kun numeron 22 lopussa Clint kiittää Katea viittomalla: ”Kiitos Hawkeye” (ks. kuva 15). Kohtauksen toisessa viittomakuvassa on Hawkeyelle suunniteltu viittomanimi. Amerikkalaisessa viittomakielessä viittomanimi muodostetaan usein henkilön englanninkielisen nimen alkukirjaimen sormiaakkosesta, joka koskettaa jotain kehon osaa (Supalla 1990, 103). Hawkeyen viittomanimessä H koskettaa otsaa.

Viittominen jää taka-alalle Clintin alkaessa lukea yhä enemmän huulilta. Viittomakielen hyödyntäminen tällaisessa mittakaavassa saattaisi käydä raskaaksi sarjakuvan kerronnalle. Jos Clint kävisi kaikki keskustelunsa viittomakielellä Barney'n tulkkaamana niin, että viittomia kuvattaisiin erillisillä viittomakuvilla, lisäisi tämä viimeisten numeroiden pituutta valtavasti. Lyhyen keskustelun kuvaamiseen saattaisi helposti kuluja sivuja siinä, missä tavallisia puhekuplia käytettäessä saadaan sama informaatio mahtumaan yhteen ruutuun. Jos kerronta haluaisi jatkossakin tukeutua viittomakieleen, pitäisi sitä todennäköisesti kuvata jollain toisella tavalla.



Kuva 15: Hawkeyen viittomanimi. © Marvel (Hawkeye 2015, #22, 21.)

4.2.3 Huulioluku ja kommunikoinnin selkiytyminen

Kolmas Clintonin kuuroutumiseen liitettävä uusi kerronnallinen ilmiö on huulioluku. Pystyäkseen paremmin kommunikoimaan ASL:ää osaamattomien henkilöiden kanssa täytyy Clintonin päätellä heidän kasvojensa, etenkin suun ja leuan, liikkeiden perusteella, mitä nämä sanovat. Kuten jo aiemmin lyhyesti mainitsin, huuliolukua indikoidaan numerossa 19 kulmikkailla puhekuplilla. Näissä kuplissa olevissa teksteissä on käytetty perinteisistä puhekuplista poikkeavaa fonttia. Tämän lisäksi tekstit on sijoitettu sulkeisiin.

Clint lukee huulilta ensimmäistä kertaa numeron 19 sivulla 11 (ks. kuva 16). Barney ärsyyntyy Clintonin haluttomuuteen viittoa tai edes puhua ja vetää tämän luokseen. Kohtauksen ensimmäisessä ruudussa on eräänlainen näkökulmakuva Barney'n kasvoista ja tämän suusta lähtevästä puhekuplasta. Tämä on numeron ensimmäinen ei-tyhjä puhekupla. Lähikuva Barney'n suusta ohjaa lukijaa lukemaan tilanteen huuliolukuna sen sijaan, että ajattelisi sen olevan tavallista äänen visuaalista kuvausta. Ruutu näyttää sen, mihin Clintonin huomio keskittyy. Ruudun asettelun lisäksi lukijan huomiota kiinnittää Barney'n puheen poikkeuksellisuus, koska ensimmäisessä ruudussa hänen näytetään sanovan Clintille: "(something) not mute. You're dea (f) (?) (You can still make s --)" (Hawkeye #19, 11.) Kyseessä ei siis voi olla tavallinen puhekupla, vaikka sen muoto onkin perinteisen pyöreä. Sen lisäksi, että puhekuplan teksti on sijoitettu sulkeisiin ja käytetty fontti on erilainen, on tekstissä myös hyödynnetty eri kirjainkokoja. Tämän lisäksi tekstin asettelu ei ole yhtä suora ja selkeä kuin normaaleissa puhekuplissa, vaan tekstipätkät saattavat olla osittain vinossa. Tekstien osittainen sekavuus ja outous viittaavat huulioluvun haasteellisuuteen.

Kohtauksen viimeisessä ruudussa Barney'n puhetta kuvaava puhekupla on muuttunut neliskulmaiseksi. Kohtausta seuraa useamman sivun mittainen takauma veljesten lapsuuteen, jossa nämä kommunikoivat viittomakielen ja huulioluvun avulla. Neliskulmaiset puhekuplat ja näiden sisältämän tekstin poikkeavuudet ohjaavat lukijaa tulkitsemaan niitä tavallisesta puhekuplasta poikkeavina. Jos lukija ei vielä tässä vaiheessa ole selvittänyt puhekuplien viittaavan huuliolukuun, käy tämä selväksi viimeistään sivulla 15. Kohtauksessa Barney viittoaa Clintille useamman viittomakuvan

ajan, minkä jälkeen tyhjällä valkoisella taustalla näkyy teksti: ”(I know you (’re?) lip reading) (You can get it back) (Look at me)” (Hawkeye #19, 15.) Vaikka teksti ei olekaan sijoitettu kulmikkaaseen puhekuplaan, pystyy lukija sulkeiden ja fontin perustella yhdistämään tämän aiempiin puhekupliin ja ymmärtämään näiden visuaalisten piirteiden viittavan huuliolukuun.



Kuva 16: Clint lukee huulilta. © Marvel (Hawkeye 2014, #19, 11.)

Huulioluku on yleisesti ottaen vaikeaa, eikä taitoa opi hetkessä. Monet äänteet näyttävät huuliolla samoilta, mikä vaikeuttaa oikeiden tulkintojen tekemistä. Tämän lisäksi jotkin äänteet eivät edes ole havaittavissa suun liikkeiden perusteella. Esimerkiksi suomen kielen äänteistä vain 50 prosentti on havaittavissa huuliolla. Näiden haasteiden lisäksi huulioluku vaatii yleensä hyvän valaistuksen ja sopivan etäisyyden. Puhujien kasvojen tulisi myös olla suhteellisen samalla korkeudella. (Kuuloliitto ry.) Clintin taitavuus huulilta lukemisessa voidaan tietenkin osittain laittaa tämän hyvä ja tarkkan näön piikkiin, mutta myös hänellä on vaikeuksia saada selvää muiden puheesta.

Lapsuuden takaumissa ja uudelleen kuuroutumisen alkuvaiheilla Clintin lukiessa toisten huulilta ovat puhekuplat kulmikkaita ja niiden sisältämät tekstit paikoin vaikeaselkoisia. Kuplien kulmikkouden voi tulkita kuvastavan sitä, kuinka Clint yrittää koota tulkitsemistaan irrallisista sanahahmoista järkeenkäyvää kokonaisuutta. Puhekuplien

sisältämän tekstin ulkomuotoon ja asetteluun liittyvien poikkeavuuksien lisäksi myös itse teksti on toisinaan vaikeaselkoista ja perinteisistä puhekuplista poikkeavaa. Puhekuplat ovat täynnä kysymysmerkkejä, vaihtoehtoisia tulkintoja ja arvailuja puhuttujen sanojen todellisesta muodosta, poisjättöjä sekä täysin väärä tulkintoja. Esimerkiksi kuvassa 16 ensimmäisen ruudun puhekuplan ensimmäisenä sanana on erillisiin sulkeisiin sijoitettu ”(something)”. Clint ei saa selvää, mitä Barney sanoo, ja tämä näyttäytyy lukijalle puheen alun korvaamisella something-sanalla. Sivulla 12 Clint taas tulkitsee Barneyin sanovan: ”(That son of a b(en)ch) ?” (Hawkeye #19, 12). Sanan ”bench” loppuosa on sijoitettu erillisiin sulkeisiin, koska Clint on epävarma tulkinnastaan. Myös loppuun sijoitettu kysymysmerkki vahvistaa tulkintaa Clintin epävarmuudesta. Todennäköisestihän Barneyin on sanonut: ”That son of a bitch”, mutta Clint on tulkinnut sanan loppuosan väärin.

Kuvassa 17 Clint keskustelee ystävänsä Jessin kanssa ja lukee tämän huulilta: ”(What’s so different betwee(t?) [n] then and (new?) [now?]) (You get your head stabbed in and a (swats flies?) (?!?) somewhere?)” (Hawkeye #21, 3.) Puhekuplassa näkyy, kuinka Clint joutuu arvuuttelemaan Jessin puheen sisältöä. Hän sekoittaa muun muassa t- ja n-äänteet sekä sanat ”new” ja ”now”. Oikea tulkinta on sijoitettu hakasulkeisiin ja väärä kaarisulkeisiin. Clint todennäköisesti lukee huulilta väärin, mutta pystyy asiayhteyden perusteella päättämään oikean tulkinnan. Puhekuplan jälkimmäinen osa on alkua huomattavasti vaikeatulkintaisempi. Tekstin sekaan sijoitettu ”(?!?)” kuvastaa Clintin hämmennystä ja hätää tämän yrittäessä saada Jessin puheesta selkoa siinä kuitenkaan onnistumatta. Koska puheen loppu menee Clintiltä täysin ohi, vastaa hän seuraavassa ruudussa vain Jessin esittämään ensimmäiseen kysymykseen ja jättää lopun täysin huomiotta.



Kuva 17: Huuliluvun vaikeus. © Marvel (Hawkeye #21, 3.)

Numerossa 21 huuliolukua ei enää kuvata kulmikkailla puhekuplilla, vaan sarjakuva hyödyntää tästä eteenpäin pyöreitä puhekuplia myös tässä yhteydessä. Kuplien tekstit on kuitenkin edelleen sijoitettu sulkeisiin, eivätkä Clintin tulkinnat vieläkaan ole täysin eksakteja. Puhekuplien muodon muutos kertoo huulioluvun sujuvoitumisesta. Pyöreiden puhekuplien käyttö kuullun sekä nähdyn puheen yhteydessä osittain samastaa nämä kaksi erilaista havaitsemin tapaa ja kertoo Clintin kommunikoinnin selkiytymisestä. Lapsuuden takauksessa sekä heti kuuroutumisen jälkeen käytetyt neliskulmaiset kuplat viittaavat uuden taidon opetteluun ja myöhemmin vanhan ja osittain unohtuneen taidon uudelleenopetteluun.

Hawkeyen viimeisessä numerossa puhekuplien sisältö ei enää juurikaan poikkea alkupään numeroista. Sulkeita ei enää käytetä ja tekstit ovat selkeitä. Clintin ympärillä käydyt keskustelut ovat kirjoitettu auki puhekupliin myös sellaisissa tilanteissa, joissa puhujat ovat esimerkiksi Clintin selän takana, eikä tämä tällöin pysty näkemään heidän kasvojaan tai seuraamaan keskustelua. Myös Clint itse osallistuu keskusteluihin sujuvasti ja ymmärryksensä tasolla kuulevien hahmojen kanssa tasa-arvoisena. Numerot 19, 21 ja 22 tapahtuvat kaikki suhteellisen lyhyen ajan sisällä. Näin ollen Clintin huomattava ja luonnottoman nopea kehitys huulioluvussa hyvin lyhyen ajan sisällä on hyväksyttävää, sillä kyse on supersankarista, jonka näkökyky on tavallista ihmistä harjaantuneempi.

Lisäksi sarjakuva sijoittuu fiktiiviseen maailmaan, joka ei operoi kaikkien reaali maailman rajoitteiden mukaisesti.

Tavallisten puhekuplien käyttö ja Clintonin sujuva kommunikointi muiden hahmojen kanssa voisi tietenkin myös viitata Clintonin kuulon paranemiseen. Sarjakuvan hahmot eivät kuitenkaan kertaakaan viittaa tähän tai kommentoi Clintonin kuuloa tämän kuuroutumisen jälkeen. Numeron 19 ensimmäisessä kohtauksessa lääkäri kirjoittaa aikuisen Clintonin kuuroutuneen, mutta lapsuuteen sijoittuvassa takaumassa lääkärin mukaan kyse on väliaikaisesta kuulon alenemisesta. Näiden kahden kohtauksen rinnastaminen toisiinsa alleviivaa Clintonin nykyisen vamman olevan pysyvä. Jos Clintonin kuulo olisi paranemassa, luultavasti sarjakuvan hahmot kommentoisivat sitä jotenkin.

Clintonin pysyvään kuuroutumiseen viittaa myös numeron 22 lopussa oleva kohtaus, jossa hän jää yksin Katen kanssa. Siinä missä kaksikko on sujuvasti keskustellut keskenään läpi koko numeron, nyt Clintonin kääntäessä selkensä Katelle, on Katen suusta lähtevä puhekupla tyhjä. Samalta sivulta löytyy toinenkin tyhjä puhekupla kohtauksessa, jossa huoneeseen astuva Clint katsoo lattiaan ja myöskin lattiaan katsovan Tracksuit Mafian jäsenen puhetta on kuvattu tyhjällä puhekuplalla. Kummassakaan tilanteessa Clint ei pysty näkemään puhujien kasvoja selkeästi. Tämän lisäksi juuri käydyn taistelun jälkeen väsynyt Clint ei välttämättä jaksa keskittyä tarkkailemaan muiden kasvoja tarpeeksi tarkasti, jotta pystyisi ymmärtämään, mitä nämä sanovat. Kaiken tämän lisäksi aivan sarjakuvan lopussa Clintonin näytetään käyttävän kuulolaitetta. Sen avulla hän esimerkiksi pystyy puhumaan puhelimesta Barney'n kanssa sarjakuvan viimeisessä kohtauksessa.

Vaikka teoksen fokus ei lopussa kiinnitykään enää yhtä vahvasti Clintonin kuurouteen, on tämä silti edelleen kuuro. Kerronta mukautuu hahmon rajoitteisiin sekä myös näiden poistumiseen. Vaikka Clintonin kuulo ei palaakaan takaisin, ei sen menetys enää sarjakuvan lopussa rajoita hänen elämäänsä. Tällöin myöskään sarjakuvan kerronta ei enää juurikaan joudu mukautumaan aikaisempiin rajoitteisiin.

Valtaosa *Hawkeyesta* on fokalisoitu Clintonin kautta, mutta tämän on nähtävissä erityisen hyvin hänen kuuroutumisensa jälkeen. Kuulon menetys pakottaa sarjakuvan sopeutumaan Clintonin kohtaamiin uudenlaisiin rajoitteisiin, jotka muokkaavat sen

kerrontaa. Numero 19 on kauttaaltaan hyvin hiljainen. Sarjakuvilla on monia erilaisia keinoja kuvata ääntä, mutta Clintin kuuroutuminen saa hetkellisesti *Hawkeye* keskittymään äänettömyyden kuvaukseen. Tyhjät puhekuplat sekä kertojapalkkien ja ääniefektien puute välittävät Clintin kokeman hiljaisuuden lukijalle. Äänettömyyden lisäksi Clintin kuuroutumisen myötä sarjakuva kuvaa myös kahta uutta kommunikaation muotoa: viittomakieltä ja huuliolukua. Viittomakielellä käydyt keskustelut kuvataan erillisinä viittomakuvina ja huuliolukua indikoivat puhekuplien tietynlaiset ulkoiset ja sisällölliset muutokset. Siinä missä Clint yrittää saada selvää muiden puheesta tarkkailemalla näiden kasvojen liikkeitä, joutuu amerikkalaista viittomakieltä osaamaton lukija kamppailemaan lukuisten viittomakuvien kanssa. Vaikka Clintin ja lukijan kokemukset eivät olekaan täysin samanlaisia, onnistuu sarjakuva välittämään lukijalle kokemuksen ymmärtämisen ja kommunikoinnin vaikeudesta. Sarjakuva ei tietenkään pysty täydellisesti havainnollistamaan, minkälaista on olla kuuro, mutta erilaisten kerronnallisten keinojen avulla se pystyy näyttämään lukijalle, kuinka Clintin kuurous muuttaa tämän tajunnan kautta fokalisoitua kerrontaa.

4.2.4 Vammaistutkimus ja kuurouden representaatio

Vammaisuutta esitetään supersankarisarjakuvissa usein esimerkiksi vammaisten lasten kautta tilanteissa, joissa supersankari pelastaa pyörätuolissa istuvan lapsen palavasta talosta. Tämän tyyppinen sentimentaalinen kohtaaminen alleviivaa sankarin sankarillisuutta. Toisenlainen vammaisuuden kuvaus taas on nähtävissä epämuodostuneissa superrikollisissa ja muissa sarjakuvan antagonisteissa. Tällaisten hahmojen poikkeava ulkomuoto nähdään usein merkinä näiden pahuudesta. Kolmantena vaihtoehtona on supersankari, joka niin sanotusti voittaa vammaisuutensa supervoimiensa avulla. (Jacobs & Dolmage 2012, 77.)

Monien vammaisten supersankarien kohdalla supervoima ikään kuin kumoaa vamman. Tämä on nähtävissä varsinkin supersankarisarjakuvien hopeisella ajalla alkunsa saaneissa sankareissa. Tähän aikaan hahmojen ei enää haluttu olevan täydellisiä, sillä näin pystyttiin lisäämään hahmojen syvyyttä sekä herättämään lukijoissa sympatiaa ja

luomaan tarvittavaa melodraamaa. (Alaniz 2014, 36.) Yksi ilmeisin esimerkki tällaisesta hahmosta on Daredevil, jota voidaan pitää ensimmäisenä vammaisena supersankarina.

Vuonna 1964 julkaistu Daredevil, kertoo lapsena radioaktiivisen aineen sokaisemasta Matt Murdockista. Radioaktiivinen aine vie hänen näkökykynsä, mutta parantaa muita aisteja, joiden avulla hän aikuisena taistelee rikollisuutta vastaan. Sokeus on suuri osa Daredevilin identiteettiä eikä hän piilotele sitä. Sokea supersankari oli ilmestyessään vammaisuuden representaation edelläkävijä, mutta Daredevilia on kuitenkin myöhemmin kritisoitu hahmon jatkuvasta pyrkimyksestä esiintyä näkeväenä henkilönä ja sivuuttaa vammansa kokonaan. (Alaniz & Halverson 2014, 69–71.) Siinä missä Daredevil rakentaa koko identiteettinsä vammansa ympärille, ei kuurous ole merkittävässä roolissa Hawkeyen supersankari-identiteetin kannalta. Se ei vaikuta positiivisesti eikä negatiivisesti hänen kykyihinsä sankarina.

Tästä huolimatta Clintin kuuroutta ei sivuteta, vaan se nostetaan tarinan keskiöön tavalla, joka on sarjakuvalla hyvin epätyypillinen. Juha Herkmanin (1998, 26) mukaan staattisen kuvan ja tekstin liittoa on pidetty sarjakuvan ominaispiirteenä ja vahvuutena. Yhdistämällä teksti kuvaan on mahdollistettu nopea, helppo ja taloudellinen tapa kertoa tarinaa. Voidaankin tavallaan pitää uskaliaana ratkaisuna toisen perinteisen pääelementin eli tekstin käytön radikaalia vähentämistä. *Hawkeye* ei kuitenkaan pelkästään vähennä tekstin esiintymistä sarjakuvassa, vaan myös tuo sen tilalle muita ilmaisutapoja kuten viittomakielen.

Clintin on kuvattu viittovan muutamissa Marvelin sarjakuvissa, mutta loppujen lopuksi tämä ei ole kovinkaan yleistä. Ylipäätään viittomakieltä esiintyy sarjakuvissa harvakseltaan. Muissa Hawkeyehin liittymättömissä supersankarisarjakuvissa viittomakieltä kuitenkin kuvataan esimerkiksi DC Comicsin sarjakuvassa *Supergirl Vol 4 #65* (David, Kirk & Riggs 2002) sekä sarjakuvassa *Project Black Sky: Secret Files*, (Van Lente & Broussard 2014). Ei-länsimaisena ja ei-supersankari esimerkkinä voidaan taas pitää Yoshitoki Oiman mangaa *Koe no Katachi* (Oima 2013). *Koe no Katachi* ja *Supergirl*-sarjakuvassa viittomista kuvataan osana tavallisia ruutuja ja usein viitotut keskustelut ovat myös luettavissa puhekuplista. *Project Black Sky*ssa viittomat ovat sen

sijaan sijoitettu puhekupliin ja niitä kuvataan *Hawkeyen* tapaan pelkistetyillä viittomakuvilla.

Hawkeye on hahmon historian aikana esitetty useamman kerran kuurona, ja kuurous voidaan mieltää nykyaikaisen Hawkeyen yhdeksi perusominaisuudeksi. Hahmo kuuroutuu ensimmäisen kerran vuonna 1983 julkaistussa sarjakuvassa *Hawkeye Vol 1 #4* (Gruenwald 1983). Tämän jälkeisinä vuosina Hawkeyen kuurous mainitaan tai huomioidaan muilla tavoin vain muutamia kertoja Marvelin eri sarjakuvajulkaisuissa. Siinä missä useimmat julkaisut jättävät kuurouden huomioitta, toisissa teoksissa Clintin kuurous kuitataan nopealla viittauksella huipputekniseen sisäkorvaistutukseen, jonka ansiosta hänen kuulonsa on palautunut takaisin lähes normaaliksi eikä asiaan enää palata. Kuurouden esittäminen on siis ollut hyvin epäjohdonmukaista. Sarjakuvien lisäksi myöskään Marvelin elokuvasovitukset eivät esitä Hawkeyeta kuurona. Siinä missä Marvelin elokuvia on kritisoitu hahmon kuurouden sivuttamisesta, on Fractionin ja Ajan *Hawkeye* saanut kiitosta juuri kuuroilta lukijoilta. Teoksen saaman suosion myötä kuuroudesta on tullut kiinteämpi osa hahmoa, ja valtaosa uusista sarjakuvista kuvaa Hawkeyen kuurona. Useimmin tämä tapahtuu hahmolle piirretyn kuulolaitteen avulla. Kuitenkin Fractionin ja Ajan *Hawkeyeta* seurannut *All-New Hawkeye* kuittaa hahmon kuurouden heti teoksen alussa tuomalla ilmi tämän saaneen Tony Starkilta huipputehokkaan kuulolaitteen, joka ei juurikaan näy korvan ulkopuolelle (Lemire & Perez 2015).

Kuuro hahmo ei ole vammansa kanssa yhtä näkyvä kuin esimerkiksi pyörätuolia käyttävä hahmo, ja siksi vamma on suhteellisen helppo sivuttaa ja jättää huomioitta. Tämän takia Clintin kuulolaitetta on pidetty tärkeänä osana hahmoa ja sen piilottaminen *All-New Hawkeye* -sarjakuvassa on herättänyt närää lukijoiden keskuudessa. Piilottamalla kuulolaitteen näkyvät osat tulee samalla piilottaneeksi myös vammaisuuden. Clintin kuurouden esittämisen epäjohdonmukaisuudet johtuvat supersankarisarjakuvien tekotavasta. Ne syntyvät useiden ihmisten yhteistyöllä, ja samojen hahmojen parissa työskentelee useita eri tiimejä. Tämä mahdollistaa sen, että tietyt tapahtumat ja hahmojen ominaisuudet ovat helposti unohdettavissa ja muunneltavissa seuraavan sarjakuvan tekijöiden toimesta. (Ratto 2017.) Koska *Hawkeye* on supersankarisarjakuva, olisi sen

fiktiivisen maailman kontekstissa uskottavaa parantaa Clint kuuroudestaan, mutta tähän sarjakuva ei sortunut. Sen sijaan Fraction ja Aja toivat takaisin ja uudelleen vakiinnuttivat hahmon jo kerran unohdetun ominaisuuden.

Yhtenä vammaisuuden representaation suurimpana sudenkuoppana voidaan pitää kuvausta, jossa vamma niin sanotusti eliminoi hahmon muut piirteet. Tällöin vamma on hänen ainoa tunnistettava ominaisuutensa. (Garland-Thomson 1997, 12.) Clint on kuitenkin hahmona jo hyvin vakiintunut kuuroutuessaan, eivätkä tätä määrittävät ominaisuudet juurikaan muutu kuuroutumisen myötä. Kuurous toki vaikuttaa Clintin elämään, mutta se ei määritä häntä. Tosin huomattavin kuurouden tuoma muutos viittomakielen lisäksi voidaan nähdä Clintin mielialassa. Tämä on läpi sarjakuvan jokseenkin masentunut ja vetäytynyt, mikä korostuu erityisesti numeron 19 alussa heti kuuroutumisen jälkeen. Kuulon menetys kuitenkin pakottaa Clintin tukeutumaan muiden apuun, mikä lopulta johtaa Tracksuit Mafian kukistumiseen. Sarjakuvan lopussa Clint ei ole enää yksin vaan on kiinteämpi osa yhteisöään.

”Disability gain” on vammaistutkimuksessa käytetty käsite, jolla tarkoitetaan vammasta saatuja hyötyjä. Vammaisuutta kuvaavat narratiivit käsittelevät aihetta usein menetyksen ja surun kautta. Tarinat kertovat, kuinka vammautunut henkilö esimerkiksi onnistuu olemaan luova vammastaan huolimatta. Disability gain taas viittaa siihen, miten voi olla luova vammastaan johtuen. (Barker 2018, 297.) Kuuroutuminen on toki menetys Clintille, mutta sen seuraukset eivät ole yksiselitteisesti negatiivisia. Läpi sarjakuvan Clint on pyrkinyt pärjäämään yksin pystymättä pyytämään apua keneltäkään. Tämä johtaa esimerkiksi Katen lähtöön, koska hän ei enää pysty katsomaan sivusta, miten Clint eristäytyy ja sulkee kaikki ulkopuolelleen. Numeron 19 lopussa Clint vihdoin pyytää apua kaikilta rakennuksensa asukkailta. Tämän lisäksi hän myös soittaa Jessille ja sanoo: ”I’m sorry and I need your help. / I need everybody’s help.” (Hawkeye #19, 20.) Kuuroutuminen siis opettaa Clintille, että on hyödyllisempää pyytää apua kuin eristää itsensä muista ja yrittää selvitä kaikesta yksin. Sarjakuva ei esitä kuuroutta pelkkänä menetyksenä ja keskity vammautumisen negatiivisiin aspekteihin. Sen sijaan kuurous on enimmäkseen suhteellisen neutraali sekä omalla tavallaan hyödyllinen osa Clintä. Avun

pyytämisen lisäksi Clint hyötyy kuuroutumisestaan jo lapsuudessaan esimerkiksi uuden kielen ja huulioluvun oppimisen myötä.

Toki *Hawkeye* ei ole täydellinen kuurouden kuvaus eikä se myöskään koskaan voisi sellaista olla. En myöskään usko, että sarjakuva tähtää täydelliseen realismiin tavoissa, joilla se kuvaa Clintin kuuroutta ja viittomakieltä. Olen itse kuuleva, enkä tästä syystä pysty ottamaan tämän enempää kantaa teoksen autenttisuuteen kuurouden osalta, mutta teos ei kuitenkaan sorru monien edeltäjiensä virheisiin, vaan kuvaa monitasoista ja kompleksista hahmoa, jonka vamma ei ole tämän ainoa määrittävä ominaisuus. Kuulon menetys tuottaa Clintille ongelmia, mutta hänen ei tarvitse missään vaiheessa ”voittaa” vammaansa, vaan kuurous ennemminkin tuo Clintin elämään positiivisia puolia.

Clint Barton on noussut tärkeäksi esikuvaksi etenkin sarjakuvista kiinnostuneille kuuroille lapsille. Supersankarisarjakuvien genreä on kritisoitu niiden yksipuolisista representaatioista ja siksi tällaisten niin sanotusti normeja rikkovien teosten esiin nostaminen ja tutkiminen on tärkeää. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii Blue Ear -supersankarin syntytarina. Hahmo sai alkunsa vuonna 2012, kun viisivuotias amerikkalaispoika kieltäytyi käyttämästä kuulolaitettaan, koska supersankaritkaan eivät käytä kuulolaitteita. Pojan äiti otti yhteyttä Marveliin, josta tälle suositeltiin Hawkeye-sarjakuvia. Myöhemmin pojan kunniaksi suunniteltiin uusi kuulolaitetta käyttävä supersankari Blue Ear. (CNN 2012.) On siis selvää, että representaatio on merkityksellistä etenkin lasten suosimassa supersankarimediumissa. Fractionin ja Ajan *Hawkeye* on onnistunut vakiinnuttamaan kuurouden kiinteämmiin osaksi Hawkeyen hahmoa, mikä on ollut merkityksellistä vammaisuuden ja etenkin kuurouden representaation kannalta.

4.3 Vieraat kielet ja tajunnan aleneminen

Clintin kuurous ja Luckyn fokalisoima numero 11 eivät ole sarjakuvan ainoita hetkiä, joissa fokalisaatio on havaittavissa hyvin selkeästi. Kuurous ja koiran mielen rajoitteet eivät myöskään ole ainoita tajuntaan kohdistuvia rajoitteita ja poikkeamia. Tällaisia ovat esimerkiksi erilaiset tajunnan tilat kuten tajuttomuus ja eriasteinen sekavuus. Näissä

hetkissä fokalisoijan merkitys on suuri, ja myös siksi se on helppoa havaita. Tämän lisäksi myös hahmojen puhumat ja osaamat kielet vaikuttavat siihen, miten eri kieliä esitetään lukijalle.

Siinä missä Lucky ja Clintin kuurous vaikuttavat sarjakuvan kerrontaan vain tietyissä numeroissa, voidaan läpi teoksen havaita tiettyjä toistuvia piirteitä, jotka ovat selkeästi suodattuneet tarinan fokalisoijan tajunnan kautta. Samaan tapaan kuin Clintin kuurouduttua ei lukijakaan kuule asioita, joita Clint ei kuule, ei lukija myöskään ymmärrä kieltä, jota Clint ei osaa. Sarjakuvilla on useita mahdollisia tapoja esittää vieraita kieliä. Muuta kuin sarjakuvan pääkieltä puhuvien hahmojen puhe voidaan esimerkiksi kirjoittaa sellaisenaan puhekuplaan, jolloin tekstin käännös löytyy usein ruudun läheltä erillisestä tekstipalkista. Toisinaan käännöstä ei tarjota lukijalle. Vierasta kieltä voidaan myös pyrkiä ilmaisemaan sijoittamalla sarjakuvan pääkielellä kirjoitettu teksti erilaisiin sulkeisiin tai pienemmyys- ja suuremmuusmerkkien väliin. Tällöin ruudun läheltä usein löytyy erillinen tekstipalkki, jossa ilmaistaan, mitä kieltä hahmot todellisuudessa puhuvat.

Koska *Hawkeye* on useimmiten fokalisoitu vahvasti Clintin tajunnan kautta, on sarjakuva lähestynyt vieraita kieliä hieman eri tavalla. Hahmojen puhuessa kieliä, joita Clint ei osaa hyvin, heijastuu tämän tajunta heidän puhekupliinsa. Esimerkiksi kuvassa 18 Clint tunnistaa miehen puhuvan ranskaa ja ehkä italiaa, mutta hän ei osaa kumpaakaan kieltä tarpeeksi hyvin ymmärtäkseen tämän puhetta. Siispä miehen puhekupliin on kirjoitettu: ”(French stuff.) / (Wait, maybe some italian, too?) [--] (French!)” (*Hawkeye* #2, 8.) sen sijaan, että hänen puheensa olisi kirjoitettu auki puhekupliin sellaisena, kuin hän todellisuudessa sen sanoo tai vaihtoehtoisesti jonkin näköisenä käännöksenä englanniksi. Varsinkin kuvan 18 toisessa ruudussa miehen puhekuplasta voi siis tavallaan lukea suoraan Clintin ajatuksia hänen pohtiessaan, mitä kieltä mies puhuu. Koska Clint ei ymmärrä miehen puhetta, ei lukijakaan saa tietoonsa, mitä tämä todellisuudessa sanoo. Clint kuitenkin ymmärtää kieliä sen verran, että tajuaa miehen olevan huijari. Tämä esiintyy ranskalaisena, mutta Clint pystyy tämän puheen ja oman kielitaitonsa perusteella toteamaan, että mies on ehkä eurooppalainen, muttei missään nimessä ranskalainen.



Kuva 18: Kuinka Clintin italian ja ranskan osaaminen heijastuu puhekupliin. © Marvel (Hawkeye #2, 8.)

Italian ja ranskan lisäksi Clintin näytetään osaavan jonkin verran ainakin venäjää, puolaa ja espanjaa. Numerossa 1 hän esimerkiksi tunnistaa naapurinsa puhuvan espanjaa ja tämän puhekuplaan onkin kirjoitettu: "(Some spanish sounding stuff!)" (Hawkeye #1, 7). Seuraavalla sivulla naapurin lapsi taas huudahtaa: "¡Mama!" (Hawkeye #1, 8). Sana on kirjoitettu espanjaksi, minkä lisäksi huudahdusta on ilmaistu espanjan kielioppia noudattaen käyttäen ylösalaisin olevaa huutomerkkiä huudahduksen alussa. Tästä voidaan päätellä, että Clint ymmärtää sanan olevan espanjaa ja sen tarkoittavan äitiä⁶.

Clint osaa myös jonkin verran venäjää. Hän tunnistaa Tracksuit Mafian miesten toisinaan puhuvan venäjää, ja tämän lisäksi sarjakuvassa mainitaan muutamia kertoja strippiklubi nimeltä Болваны Town. Klubin nimeä ei koskaan käännetä englanniksi ja se on osittain kirjoitettu kyrillisillä aakkosilla, joten voidaan tulkita, että sana on jotenkin vakiintunut osaksi Clintin sanastoa sellaisenaan tai sitten hän tietää sen merkityksen. Sana ei ole Clintille vain joukko epämääräisiä äänneitä, jotka ehkä tunnistaisi venäjäksi, vaan yksi yhtenäinen kokonaisuus, tiesi hän sen merkityksen tai ei. Tämän vuoksi sanaa ei ole käännetty englanniksi. Sanan tuttuutta voi tulkita myös tavasta, jolla Clint käyttää sanaa esimerkiksi sanoessaan: "If this all goes болваны-up I want you to shag-ass back to my

⁶ Tosin espanjaksi äiti kirjoitetaan kieliopillisesti oikein mamá eikä mama niin kuin sarjakuvassa se on ilmaistu. Sarjakuva siis jättää sanan viimeisen a:n päältä pois aksenttimerkin, jolloin sanan merkitys saattaa muuttua. Mama ilman aksenttia tarkoittaa esimerkiksi rintaa. Sarjakuvan kontekstista voidaan kuitenkin päätellä, että tarkoitus on ollut ilmaista äitiä. Tämän voi tulkita sarjakuvan tekijöiden virheenä tai Clintin huonona kielitaitona.

building.” (Hawkeye #8, 11). Sanan kääntämättä jättäminen muistuttaa viittomakielen käyttöä teoksen lopussa. Tarinaa kerrotaan Clintin tajunnan kautta, ja jää lukijan kielitaidosta kiinni, ovatko kääntämättömät kohdat ymmärrettäviä vai eivät. Siinä missä Clintin tajunnan rajoitteet vaikuttavat siihen, mitä tietoja lukija saa, vaikuttaa sarjakuvan välittämään informaation ja sen ymmärrettävyyteen myös lukijan itsensä kokemat rajoitteet kuten esimerkiksi kielitaito.

Kieleen liittyvien rajoitteiden lisäksi voidaan Hawkeyen fokalisaatio huomata myös erinäisistä tajunnan ja tajuttomuuden tiloista. Koska kyseessä on supersankarisarjakuva, kuvataan siinä jonkin verran väkivaltaa. Sen lisäksi, että Clintin sisä- ja välikorva vaurioituvat Clownin hyökättyä hänen kimppuunsa, Clint myös tyrmätään tajuttomaksi sarjakuvan aikana muutamia kertoja. Analysoin seuraavaksi kahta tällaista kohtausta ja käsittelem niitä tapoja, joilla sarjakuva pyrkii esittämään tajuttomuutta ja päähän kohdistuneen iskun jälkeistä tajunnan sekavuutta.

Ensimmäinen kohtauksista sijoittuu sarjakuvan numeroon 4, jossa Clint vierailee Madripoorissa osallistuakseen rikollisten järjestämään huutokauppaan. Hotellissa rikolliset kuitenkin sieppaavat hänet ja kovistelevat häntä. Tämän seurauksena Clint saa iskun päähänsä. Iskua seuraavat tapahtumat ovat nähtävissä kuvassa 19. Clint kaatuu maahan ja lyö päänsä. Kolauksen aiheuttamaa kipua on kuvattu Clintin pään ympärille piirretyillä tähdillä. Tämä on sarjakuvan merkkikielelle hyvin tyypillinen tapa esittää kipua. Verbaalisten elementtien lisäksi hahmojen tuntemuksia voidaan esittää myös visuaalisesti esimerkiksi erilaisten symbolien kuten juuri hahmon pään ympärillä sijoitettujen tähtien avulla (Groensteen 2013, 123). Iskun seurauksena Clint siis kirjaimellisesti näkee tähtiä. Muita perinteisiä tällaista henkistä tilaa kuvaavia symboleita ovat esimerkiksi siksakoidut viivat hahmo pään ympärillä kuvaamassa kiukkua ja ärsytystä, hikipisarat kuvaamassa ahdistusta sekä kuplat kuvaamassa humaltuneisuutta (Saraceni 2003, 26).

Tähdet toistuvat myös seuraavassa ruudussa, joka on Clintin näkökenttää kuvaava näkökulmakuva. Ruutu kuvaa Clintia lyönyttä miestä, jonka ympärille on sijoitettu suuria tähtiä. Miehen kuvataan sanovan: ”(Roar of blood in head transmutes to smudgy

backwards talking in a cup or something I dunno)” (Hawkeye #4, 14). Kuten myös vieraiden kielien kohdalla, Clintin tajunta heijastuu toisen hahmon puhekuplaan sen sijaan, että kupla ilmaisisi, mitä hahmo todellisuudessa sanoo. Miehen puhekupla ei ole kovinkaan järkevä. Ensin siinä käsitellään päässä kuuluvaa veren kohina ja takaperin puhumista, minkä jälkeen Clint empii tulkintaansa lisäämällä loppuun: tai jotain en tiedä. Todennäköisesti hän ei pysty kuulemaan miehen puhetta kokonaan päänsä sisällä kuuleman kohinan takia. Tekstin ympärille sijoitetut sulkeet kuvastavat jälleen sitä, ettei tekstissä ja puhekuplassa ole kyse hahmon ääneen lausutusta puheesta vaan Clintin tekemistä hahmon puheeseen perustuvista tulkintoista. Päänsä lyönyt Clint on sekavassa tilassa eikä pysty ymmärtämään miehen puhetta. Siispä puhekupla kuvastaa jälleen Clintin ajatustyötä tämän yrittäessä ymmärtää, mitä mies hänelle sanoo. Kohtauksen lopussa Clintiä lyödään uudelleen, ja sivun viimeinen ruutu kuvaa pelkkiä tähtiä mustalla pohjalla. Tällä kertaa Clint on siis menettänyt tajuntansa kokonaan.



Kuva 19: Clintin tajunta heijastuu toisen hahmon puhekuplaan. © Marvel (Hawkeye #4, 14.)

Toinen tyrmäyskohtauksista sijoittuu sarjakuvan numeroon 21. Kohtauksessa Clintin naapurissa asuva vanha nainen lyö häntä pesäpallomailalla päähän, ja Clint menettää tajuntansa. Kuvassa 20 kuvataan, miten Clint tulee takaisin tajuihinsa ja yrittää ymmärtää, mitä hänen ympärillään tapahtuu. Tässä kohtauksessa ei ole hyödynnetty symboleita,

vaan kipua ja tajunnan hajanaisuutta kuvataan värein, ruutujen muotojen ja kertojapalkkien avulla. Erilaisten symbolien lisäksi myös kuvien taustoja voi hyödyntää tunnetilojen kuvauksessa. Muista kuvista ja ruuduista poikkeavalla tavalla piirretyt taustat ohjaavat lukijaa tulkitsemaan niiden yhteyttä hahmon mielenliikkeisiin. (McCloud 1994, 132.) Esimerkiksi hyvin vääristyneesti piirretty tausta usein liitetään hahmon humaltumiseen tai tämän muista syistä alentuneeseen tajuntaan. *Hawkeye* ei hyödynnä näin ilmeisiä keinoja, vaan pyrkii kuvaamaan Clintin tajuntaa ja tunnetiloja ruutujen värivalinnoilla

Kuvan 20 ruutujen värimaailma on punertavan ruskea. Tällä pyritään kuvastamaan Clintin tuntemaa kipua. Väritys vaihtuu jo edellisessä kohtauksessa, jossa nainen lyö Clintia. Ensimmäinen punainen ruutu kuvaa Clintin saamaa ensimmäistä iskuja. Ennen tätä ruudut ovat olleet enemmän sinertävän ja harmaan sävyiset, joten värimaailman muutos on hyvin selkeä. Punertavien ruutujen lisäksi kohtauksessa on hyödynnetty kapeita täysin mustia ruutuja. Myös punertavat ruudut ovat hetken aikaa tavallista kapeampia. Mustat ruudut voi tulkita Clintin tajunnan toistuvana hämärtymisenä ja silmien sulkeutumisenä. Ruutujen kapeus taas voi viitata siihen, etteivät Clintin silmät ole kokonaan auki.

Kohtaus on näkökulmaotos, jossa lukijalle oletettavasti näytetään suoraan se, mitä Clint tilanteessa näkee. Ensimmäisessä ruudussa näkyy Clintin jalat hänen omasta näkökulmastaan, ja muiden ruutujen hahmot on kuvattu alaviistosta Clintin maastossa. Hyödyntämällä Clintin subjektiivista näkökulmaa tapahtumiin lukija ymmärtää Clintin olevan raahattavana ja makaavan maassa jo ennen kuin tätä varsinaisesti näytetään. Näkökulmaotoksen, värivalintojen ja sivuasettelun lisäksi Clintin tajunta on läsnä myös ruutuihin sijoitetuissa kertojapalkeissa. Palkit ovat pieniä ja sisältävät vain vähän tekstiä, ja niiden sisältö on osittain hieman sekavaa. Clintin sekava tajunta ei kykene selkeään kerrontaan, vaan palkit ovat kuin irrallisia ajatuksenpätkiä, jotka leijuvat Clintin mielessä. Hän ei esimerkiksi kykene ajattelemaan veljensä nimeä kokonaan vaan toistelee vain sen alkua ikään kuin yrittäen muistella, miten nimi loppuu: ”Barn / The money Bar-- / Bar...uh... / Bar bar... bar.../ Crap can’t tell what they’re / Barney / Be safe” (*Hawkeye* #21, 17). Kohtaus on myös Clintin ajatuksia lukuun ottamatta hyvin

hiljainen eikä toisten henkilöiden puhetta kuvata ollenkaan. Sivun alareunassa miehen näytetään huutavan Clintille, mutta ruutuun ei ole piirretty edes tyhjää puhekuplaa. Clintin alentunut tajunta ei pysty keskittymään muuhun kuin kipuun ja sekaviin ajatuksiin, kaikki muu on toisarvoista ja jää näin ollen taustalle.



Kuva 20: Tunnetiloja voidaan kuvata myös värien ja erilaisten ruutujen avulla. © Marvel (Hawkeye #21, 17.)

Kuvan 20 kohtauksessa on hyödynnetty yhtä aikaa monia erilaisia fokalisaation keinoja, joilla tapahtumia pyritään ilmaisemaan juuri Clintin näkökulmasta. Kohtaus välittää lukijalle Clintin subjektiivisen näkökulman lisäksi tämän erilaisia tunnetiloja ja tajunnan ja tajuttomuuden eri asteita. Samoin toimii kuvan 19 kohtaus, joka vain hyödyntää ilmaisussaan perinteisempiä lähestymiskeinoja kuten sarjakuvalla tyypillistä

merkkikieltä. Molemmissa kohtauksissa Clintin tajunnan kautta fokalisoitu kerronta vaikuttaa siihen, miten lukija kokee sarjakuvan. Jos kohtaukset olisivat kuvattu persoonattomasta näkökulmasta, eivät Clintin tunnetilat ja tajunta välittyisi yhtä vahvasti lukijalle ja tämän tuntemuksista joutuisi tekemään arvauksia lähinnä kasvon ilmeiden ja kehon asentojen perusteella.

5 Päätäntö

Sarjakuvat ja etenkin supersankarisarjakuvat saivat aikanaan odottaa akateemista arvostusta, mutta viimeisten vuosikymmenten aikana suhtautuminen niihin on muuttunut myönteisemmäksi ja sarjakuvatutkimus onkin hiljalleen kasvattanut suosiotaan. Kuitenkin sarjakuvatutkimuksen keskittyessä lähinnä niin sanotusti vakavasti otettaviin sarjakuvaromaaneihin jäivät genrelle ja sen kehitykselle hyvin merkitykselliset supersankarisarjakuvat pääosin tutkimuksen ulkopuolelle. Supersankarisarjakuvia pidettiin pitkään luontaisesti pinnallisina ja yksiulotteisina eikä niiden esimerkiksi koettu voivan välittää merkityksellisiä ideoita tai ilmaista tavallisesta poikkeavia näkemyksiä.

Supersankarigenre on genrenä suuri ja kattaa alleen laajan kirjon hyvin erilaisia sarjakuvia. Ei siis voida tehdä yksiselitteistä linjausta genren pinnallisuudesta tai yksiulotteisuudesta. Toki kyseessä ei ole enää ainakaan akatemian kentällä vallitseva tulkinta, mutta mielestäni jo *Hawkeye* yksinään todistaa väitteen virheellisyyden. Sarjakuva onnistuu kuvaamaan henkilöhahmojensa mieltä ja tajuntaa hyödyntäen monia erilaisia tapoja ilmentää fokalisaatiota. Se tukeutuu esitystavoissaan sarjakuvien pitkään historiaan ja tunnettuun merkkikieleen kuitenkin myös luoden jotain uutta ja mediumin konventioille epätyypillistä.

Tutkimuskysymykseni olivat: Miten fokalisaatio ilmenee sarjakuvassa? Miten fokalisaation muutokset ja vaihtelu vaikuttavat sarjakuvan kerrontaan? Miten sarjakuvan kerronta mukautuu fokalisoitavan henkilöhahmon tajunnan rajoitteisiin? Teoksessa on havaittavissa ainakin neljänlaisia rajoitteita ja poikkeavuuksia, jotka ovat kuurous, koiran tajunnan kautta fokalisoitu kerronta, vieraat kielet ja niiden ymmärtämättömyys sekä tajunnan eri tasot ja tajuttomuus. Analyysissä hyödynsin sarjakuvatutkimusta ja lähilukua sekä Gérard Genetten fokalisaatioteoriaa ja Kai Mikkosen kirjoituksia sarjakuvan fokalisaatiosta.

Sarjakuvan fokalisaatio poikkeaa proosateksteistä sarjakuvan multimodaalisen luonteen vuoksi. Siinä missä kielellisyyteen perustuva kaunokirjallinen teos ilmentää fokalisaatiota pelkästään tekstin avulla, sarjakuvassa kaikki erilaiset esitysmuodot

teksteistä kuviin luovat yhdessä vaikutelmaa näkökulmasta. Näin ollen tulkintaan voivat vaikuttaa esimerkiksi kielellinen fokalisoija, visuaalisen havaintopisteen ja kuva-alan suhde, värisävyt, piirrostyylit sekä ajatus- ja puhekuplien muoto. Fokalisaatioteorian perustuessa pelkästään tekstuaalisiin ja kielellisiin esimerkkeihin on sarjakuvan analyysiin lainattu elokuvatuotkimuksen käsitteistöä. Koska elokuvassa kameran täytyy aina fyysisesti sijaita jossain, on mahdotonta ajatella, ettei elokuvassa olisi fyysisesti rajattua näkökulmaa.

Hawkeyen pääasiallinen fokalisoija ja kokija on sen päähenkilö Clint. Fokalisaatio on kuitenkin aina luonteeltaan vaihtuvaa, ja *Hawkeyen* fokalisaatio muuttuukin useita kertoja sarjakuvan aikana. Oman näkökulmansa tarjoaa Clintin lisäksi esimerkiksi tämän koira Lucky, Kate, Clintin veli Barney sekä muutamat Clintin naapurit. Toisinaan kerronta myös seuraa tapahtumia, joissa Clint ei edes ole läsnä. Tällainen fokalisaation vaihtelu tuntuu luonteelta sarjakuvalla, ja lukijalle on vaihtelusta huolimatta selvää, kenen fokalisoima tarina on.

Valtaosa sarjakuvan kohtauksista esitetään persoonattomasta näkökulmasta eli niin sanotusta kameran näkökulmasta. Tällöin kuva ei pyri esittämään yhdenkään hahmon subjektiivista näkökulmaa, vaan tilannetta seurataan ikään kuin ulkopuolisen tarkkailijan silmin. Visuaalisten narratiivien tulkinta saattaa tästä syystä olla usein monimutkaista ja vaikeampaa kuin perinteisen kaunokirjallisuuden tulkinta. Erilaiset näkökulmakuvat ja fokalisaatiotekniikat ovat hyvin pieni osa *Hawkeyeta*, ja ne ovat ennemminkin näkökulman vahvistamiseen käytettyjä tehokeinoja kuin sarjakuvassa pääasiallisesti hyödynnettyjä kerronnallisia piirteitä. Fyysinen näkökulma on kuitenkin vain yksi tapa ilmaista fokalisaatiota. Se että kuva on piirretty persoonattomasta näkökulmasta, ei tarkoita sitä, etteikö sen näyttämiä tapahtumia olisi voitu fokalisoida jonkun kautta. *Hawkeye* on pääosin Clintin fokalisoima, vaikka suurin osa kohtauksista onkin kuvattu persoonattomasta näkökulmasta.

Persoonattoman näkökulman vastakohtana voidaan pitää näkökulmakuvaa, joka on suorin ja subjektiivisin tapa esittää hahmon näkökulmaa. Siinä lukijalle näytetään täsmälleen se, mitä hahmonkin oletetaan näkevän. Muita visuaalisille narratiiveille

tyypillisiä epäsuoria subjektiivisia näkökulmia ovat esimerkiksi katsekuvat, katse- ja näkökulmakuvaa yhdistävät otokset, reaktiokuvat sekä pään, olkapään tai selän takaa kuvatut kohtaukset. Näillä pyritään esittämään ”näkemistä jonkun kanssa”. Monissa tapauksissa hypoteettinen havaintopiste sijaitsee edelleen niin sanotusti kuvan ulkopuolella ja esittää persoonatonta näkökulmaa samalla kuitenkin lainaten hahmon näkökulmaa. Näitä näkökulmia hyödynnetään *Hawkeyessa* toisinaan, ja niiden funktiona on usein vahvistaa sen hetkisen fokalisoijan asemaa. Esimerkiksi heti sarjakuvan alussa ja Kateen keskittyvien numeroiden alussa tällaisia näkökulmia esiintyy muuta sarjakuvaa useammin.

Edellisten keinojen lisäksi visuaalisessa kerronnassa kuvan subjektiivisuutta ja näkökulmaa voidaan luoda kuvallisen tyylin piirteillä kuten esimerkiksi käytetyillä värisävyillä, valolla ja varjoilla sekä muodoilla ja kuvioilla. Sarjakuvalle tyypillistä on myös hyödyntää esimerkiksi sivuasetelmaa, ruudun muotoa ja kokoa sekä kirjoitus- ja piirrostyylä. *Hawkeye* hyödyntääkin näitä keinoja runsaasti. Selkeimmin tämä on nähtävissä numerossa 11, joka on kerrottu kokonaan Clinton koiran Luckyn näkökulmasta.

Koska Lucky on koira, havaitsee se maailmaa eri tavalla kuin ihminen. Tämä on nähtävissä esimerkiksi numeron 11 värivalinnoissa. *Hawkeye* käyttää väriyksessään paljon violetin eri sävyjä sekä tummia ja murrettuja värejä. Luckyn näkökulmasta maailma kuitenkin näyttää pääasiassa sinikeltaiselta. Värivalinnoilla viitataan käsitykseen, jonka mukaan koira ei pysty havaitsemaan yhtä suurta väriskaalaa kuin ihminen. Luckyn tajunta siis ikään kuin heijastuu kuviin eikä lukija näe värejä, joita Lucky ei pysty näkemään. Numero on hyvin tiiviisti Luckyn näkökulmasta kuvattu, vaikka suurin osa kuvista hyödyntääkin niin sanottua kameran näkökulmaa. Luckyn näkökulma välittyykin monin muin keinoin.

Värivalintojen lisäksi Luckyn näkökulman pystyy havaitsemaan esimerkiksi epäselvistä puhekuplista. Koska Lucky ei ymmärrä puhetta, ei puhekuplien tekstejä näytetä myöskään lukijalle muutamia irrallisia sanoja lukuun ottamatta. Yksi huomattavimmista poikkeavuuksista numeron 11 ja muun sarjakuvan välillä on Luckyn hajuain ja kuulon

kuvaus. Koska koiran haju- ja kuuloaisti ovat ihmistä huomattavasti tarkempia, on niillä suuri rooli sarjakuvan kerronnassa. Lucky tekee paljon tulkintoja ympärillään olevista ihmisistä ja tapahtumista hajuaistinsa perusteella, ja näitä tulkintoja kuvataan miellekarttaa muistuttavilla kuvioilla, jotka sisältävät pelkistetysti piirrettyjä symboleita ja ikoneita. Näiden avulla lukija tulkitsee Luckyn tajuntaa ja tämän ymmärrystä tapahtumista. Muita koiran näkökulmaa vahvistavia keinoja ovat esimerkiksi sivujen ja ruutujen sommittelu sekä erilaisten havainnekuvien käyttö.

Sarjakuvan fokalisaatio on helposti havaittavissa myös kerronnan mukautuessa Clinton kuuroutumiseen. Numerossa 19 Clinton kuurous välittyy lukijalle sen hiljaisuuden kautta. Puhekuplat ovat tyhjiä eikä ääniefektejä käytetä. Koska Clint ei kuule mitään, ei myöskään lukija näin ollen ”kuule”, mitä muut puhuvat. Clint näkee muiden puhuvan, mutta ei kuule, mitä nämä sanovat. Tämä kuvastuu lukijalle tyhjinä puhekuplina. Tyhjien puhekuplien lisäksi sarjakuvasta löytyy myös neliskulmaisia puhekuplia, jotka kuvastavat Clinton tulkintoja muiden puheesta huulioluvun avulla. Muotonsa lisäksi nämä puhekuplat poikkeavat perinteisistä puhekuplista sekavan sisältönsä ja teksteissä käytetyn fontin perusteella. Huulioluku on vaikeaa, ja Clinton tekemien tulkintojen epävarmuus näkyy puhekuplien sisältämän tekstin epäselvyyksissä. Tyhjät ja neliskulmaiset puhekuplat kuvastavat näköaistin varassa tehtyjä tulkintoja siinä, missä puhekuplien funktiona yleensä on kuvata ääntä.

Kolmas näkyvä muutos sarjakuvan kerronnassa kuuroutumisen jälkeen on viittomakielen käyttö. Clint keskustelee veljensä kanssa amerikkalaisella viittomakielellä, jota kuvataan erillisillä viittomakuvilla. Nämä ovat muista ruuduista erillisiä ruutuja, joissa pelkistetysti piirretyt hahmot viittovat. Ruudut on numeroitu, jotta lukija pystyy seuraamaan viittomista, mutta käännöksiä viitotuille osuuksille ei kuitenkaan tarjota. ASL:ää osaamattoman lukijan täytyykin siis yrittää seurata tapahtumia muiden vihjeiden perusteella. Viittomakielen esiintyminen vähenee sarjakuvan edetessä ja Clinton lähinnä enää lukiessa huulilta. Myös huulioluku muuttuu sujuvammaksi loppua kohden, ja tämä näkyy puhekuplien tekstin selkiytymisessä. Sarjakuvan kerronta siis mukautuu Clinton taitojen paranemiseen samoin kuin se aikeisemmin mukautui kuurouteen.

Kuurouden ja koiran fokalisoidun osuuden lisäksi fokalisaatio ja sen mukautuminen fokalisoidun hahmon rajoitteisiin on nähtävissä myös vieraiden kielten ja tajunnan eri tasojen kohdalla. Sarjakuvassa esimerkiksi puhutaan muutamia kertoja espanjaa ja venäjää sekä joitain muita kieliä, joita Clint ei osaa. Näissä kohtauksissa Clintin tajunta ikään kuin heijastuu vierasta kieltä puhuvan hahmon puhekuplaan. Sen sijaan, että kuplassa lukisi, mitä kyseinen hahmo sanoo, lukee siinä Clintin tulkinta puheesta. Tällaisia tulkintoja ovat esimerkiksi pohdinnat siitä, mikä kieli on kyseessä tai toteamus puheesta kuten: ”(Some spanish sounding stuff!)”

Samanlainen ilmiö toistuu tajunnan eri tasoissa tilanteissa, joissa Clint on saanut iskun päähänsä ja on sekavassa tilassa. Esimerkiksi Clintille puhuvan miehen puhekuplassa ei esitetä tämän todellista puhetta, vaan Clintin sekavassa tilassa olevan mielen sekavia tulkintoja tästä puheesta. Tämän lisäksi alentunut tajunnan taso ja Clintin tuntema kipu voidaan havaita tehdyistä värivalinnoista ja sivujen ja ruutujen sommittelusta. Tajunnan ja tajuttomuuden rajalla häilyvää Clintiä kuvataan kapeilla ruuduilla, joista osa on täysin mustia ja osa ruskehtavan punaisia. Myös Clintin kertojapalkit leijuvat ruuduissa irrallisina, ja niiden sisältämät tekstit ovat sekavia.

Tutkielmani osoittaa, että *Hawkeye* ei toteuta supersankarisarjakuviin aikanaan liitettyä stereotypiaa genren yksiulotteisuudesta ja pinnallisuudesta. *Hawkeye* hyödyntää kerronnassaan hyvin monipuolisia tekniikoita pyrkiessään kuvaamaan tapahtumia fokalisoidun hahmon tajunnan kautta. Teos on täynnä pieniä yksityiskohtia, jotka täydentävät toisiaan ja syventävät kokemusta siitä, että tapahtumia seurataan juuri tietyn hahmon tajunnan kautta. Tämän lisäksi teoksen saama suosio ja sen tapa kuvata Clintin kuuroutta on ollut merkityksellistä kuurouden ja vammaisuuden representaatiolle juuri supersankarigenressä. Teoksen menestyksellisyyttä kuvaa myös se, miten se onnistui vuosien jälkeen vakiinnuttamaan kuurouden taas kiinteäksi osaksi Clintin hahmoa.

Lähteet

Kohdetekstit

Fraction, Matt; Aja, David & Pulido, Javier (2012) *Hawkeye* #1–6. New York: Marvel Worldwide. INC. Sivunumeroimaton.

Fraction, Matt; Aja, David; Lieber, Steve; Hamm, Jesse, Francavilla, Francesco & Wu, Annie (2013) *Hawkeye* #7–15. New York: Marvel Worldwide. INC. Sivunumeroimaton.

Fraction, Matt; Aja, David; Wu, Annie; Eliopoulos, Chris (2014) *Hawkeye* #16–20. New York: Marvel Worldwide. INC. Sivunumeroimaton.

Fraction, Matt & Aja, David (2015) *Hawkeye* #21–22. New York: Marvel Worldwide. INC. Sivunumeroimaton.

Painetut lähteet

Ahlqvist, Keijo & Kutila, Ari (1988) *Puhekuvia: 3, Piirrä Sarjakuvaa!* Kemi: Kemin kulttuurilautakunta.

Alaniz, José (2014) *Death, disability, and the superhero: The silver age and beyond*. Jackson: University Press of Mississippi.

Bal, Mieke (2009) *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press.

Barker, Nicole C. S. (2018) What Will You Gain When You Lose? Deafness, Disability Gain, Creativity and Human Difference. Teoksessa Leonard J. Davis (toim.) *Beginning with Disability*. New York ja Lontoo: Routledge, 295–300.

Chatman, Seymour (1990) *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca & Lontoo: Cornell University Press.

Coogan, Peter (2009) The definition of the superhero. Teoksessa Kent Worcester & Jeet Heer (toim.) *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 77–93.

David, Peter, Kirk, Leonard & Riggs, Robin (2002) *Supergirl Vol 4 #65 Louder than Words*. New York: DC Comics.

Edmondson, Nathan & Noto, Phil (2014) *Black Widow Vol 5 #6*. New York: Marvel Comics.

Eisner, Will (1985) *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.

Fludernik, Monika (1996) *Towards a 'natural' narratology*. Lontoo: Routledge.

Garland-Thomson, Rosemarie (1997) *Extraordinary Bodies : Figuring Physical Disability in American Culture and Literature*. New York: Columbia University Press.

Genette, Gérard (1980) *Narrative discourse: An essay in method*. Ithaca: Cornell University Press.

Groensteen, Thierry (2013) *Comics and narration*. Jackson: University Press of Mississippi.

Gruenwald, Mark (1983) *Hawkeye Vol 1 #4*. New York: Marvel Comics. Sivunumeroimaton.

Harvey, Robert C. (2008) How Comics Came to Be. Teoksessa Jeet Heer & Kent Worcester (toim.) *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 25–45.

Hatfield, Charles, Heer, Jeet & Worcester, Kent (toim.) (2013) *The superhero reader*. Jackson: University Press of Mississippi.

Herkman, Juha (1998) *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.

Jacobs, Dale & Dolmage, Jay (2012) Difficult Articulations: Comics Autobiography, Trauma, and Disability. Teoksessa Ofra Amihay & Lauren Walsh (toim.) *The Future of Text and Image: Collected Essays on Literary and Visual Conjunctions*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 69–89.

Kukkonen, Karin & Klimek, Sonja (toim.) (2011) *Metalepsis in popular culture*. Berliini ja New York: De Gruyter.

Kukkonen, Karin (2013) *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln ja Lontoo: University of Nebraska Press.

Lee, Stan & Heck, Don (1964) *Tales of Suspense Vol 1 #57*. New York: Marvel Comics. Sivunumeroimaton

Lemire, Jeff & Perez, Ramon (2015) *All-New Hawkeye #1*. New York: Marvel Worldwide. INC. Sivunumeroimaton.

McCloud, Scott (1994) *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperPerennial.

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

Mikkonen, Kai (2010) Kuvat ilman sanoja, sarja ilman kuvia: Sarjakuvakertomuksen ainutlaatuinen ja "luonnollinen" fokalisaatio. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.) *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 303–330.

Mikkonen, Kai (2017) *The narratology of comic art*. Routledge advances in comics studies. New York: Routledge.

Miller, Ann (2007) *Reading Bande Dessinée*. Bristol: Intellect

Moore, Alan & Gibbons, Dave (1986) *Watchmen*. New York: DC Comics.

Oima, Yoshitoki (2013) *A Silent Voice* (jap. Koe no Katachi, 聲の形). New York: Kodansha Comics.

Petersen, Robert S. (2008) The Acoustics of Manga. Teoksessa Jeet Heer & Kent Worcester (toim.) *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 163–175.

Romagnoli, Alex & Pagnucci, Gian (2013) *Enter the superheroes: American values, culture, and the canon of superhero literature*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc.

Rosenberg, Matthew & Schmidt, Otto (2020) *Hawkeye Freefall Vol 1 #1*. New York: Marvel Comics. Sivunumeroimatton.

Saraceni, Mario (2003) *The Language of Comics*. Lontoo & New York: Routledge.

Saunders, Ben (2011) *Do the gods wear capes?: Spirituality, fantasy, and superheroes*. New directions in religion and literature. Lontoo: Continuum.

Spiegelman, Art (1996) *The complete maus: A survivor's tale*. New York: Pantheon.

Supalla, Samuel (1990) The Arbitrary Name Sign System in American Sign Language. *Sign Language Studies*, 1067:1, 99–126.

Van Lente, Fred & Broussard, Michael (2014) *Project Black Sky: Secret Files*. Milwaukee: Dark Horse Comics.

Weiner, Robert (2008) *Marvel Graphic Novels and Related Publications : An Annotated Guide to Comics, Prose Novels, Children's Books, Articles, Criticism and Reference Works, 1965-2005*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Sähköiset lähteet

Aarons, Debra (1994) *Aspects of the Syntax of American Sign Language*. Väitöskirja, Boston University. Saatavilla:
<https://www.researchgate.net/publication/33796361> *Aspects of the Syntax of American Sign Language* (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Aja, David [davaja] (30.7.2014) If while reading Hawkeye #19 you feel you don't get it all, if you find obstacles, congrats, you're staring to learn what being disabled is.

[twiitti]. Saatavilla: <https://twitter.com/davaja/status/494525161345785856> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

CNN (2012) *Hawkeye and Blue Ear*. Uutisvideo, julkaistu 28.5. Saatavilla: <https://edition.cnn.com/videos/bestoftv/2012/05/28/exp-point-anthony-smith.cnn> (tarkistettu toukokuussa 2021).

Fischer, Graig (2015) *Hawkeye Supercut*. *The Comics Journal*. Saatavilla: <http://www.tcj.com/hawkeye-supercut/> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Flanagan, Josh (2012) Advance Review: *Hawkeye* #1. *iFanboy*. Saatavilla: <https://ifanboy.com/articles/advance-review-hawkeye-1/> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Jacobs, Dale & Dolmage, Jay (2018) Accessible Articulations: Comics and Disability Rhetorics in *Hawkeye* #19. *The Journal of the Comics Studies Society* 2:3, 353–368.

Kukkonen, Karin (2011) Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. *SubStance* 40:1, 34–52.

Kuuloliitto ry: Kommunikaatio. Saatavilla: <https://www.kuuloliitto.fi/selkea-puhe-ja-huulioluku/> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Nicol, Cassandra (2017) *Crippled Crusaders: Disability Representation in the Superhero Genre*. Maisterintutkielma. State University of New York. Saatavilla: <https://search.proquest.com/openview/98b00540412569919d5f7ada9279537a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Nowicke, Clint (2014) A deaf comic geek’s grateful review of ‘*Hawkeye*’ #19. *Pop Mythology*. Saatavilla: <https://www.popmythology.com/a-deaf-comic-geeks-grateful-review-of-hawkeye-19/> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Miettinen, Mervi (2012) *Truth, Justice, and the American way? : The Popular Geopolitics of American Identity in Contemporary Superhero Comics*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press. Saatavilla: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/66974> (tarkistettu toukokuussa 2021).

Ratto, Casey (2017) Not Superhero Accessible: The Temporal Stickiness of Disability in Superhero Comics. *Disability Studies Quarterly* 37:2. Saatavilla: <https://dsq-sds.org/article/view/5396/4649> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Riikonen, Tuulia (2020) *Viittomakieli sarjakuvassa : Keinoja suomalaista viittomakieltä käyttävien sarjakuvahahmojen kuvaamiseen*. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Saatavilla: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/336543/Riikonen_Tuulia.pdf?sequence=2&isAllowed=y (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Sava, Oliver (2012) How did Hawkeye become Marvel's best comic? *The A.V. Club*. Saatavilla: <https://aux.avclub.com/how-did-hawkeye-become-marvel-s-best-comic-1798235313> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Tang, Andrea (2016) *Narration and Speech and Thought Presentation in Comics*. Väitöskirja. University of Huddersfield. Saatavilla: http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/27960/1/Amended_Thesis_2.docx.pdf (tarkistettu toukokuussa 2021).

Towers, Andrea (2015) Farewell, Bro: How Matt Fraction and David Aja's 'Hawkeye' changed Marvel Comics. *Entertainment Weekly*. Saatavilla: <https://ew.com/article/2015/03/02/farewell-bro-how-matt-fractions-hawkeye-changed-marvel-comics/> (tarkistettu huhtikuussa 2021).

Whitbrook, James (2015) 6 Reasons Why Matt Fraction and David Aja's Hawkeye Is One of Marvel's Greatest Comics. *Gizmodo*. Saatavilla: <https://io9.gizmodo.com/6-reasons-why-matt-fractions-hawkeye-is-one-of-marvels-1719279859> (tarkistettu huhtikuussa 2021).