

"Wrap up the day, Rose. And sleep. And dream."

Tajunnankuvaus sarjakuvan keinoin Neil Gaimanin
sarjakuvaromaanissa *The Sandman: The Doll's House*

Moona Matilainen
Maisterintutkielma
Kirjallisuus
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Syksy 2022

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä Moona Matilainen	
Työn nimi "Wrap up the day, Rose. And sleep. And dream." Tajunnankuvaus sarjakuvan keinoin Neil Gaimanin sarjakuvaromaanissa <i>The Sandman: The Doll's House</i>	
Oppiaine Kirjallisuus	Työn laji Maisterintutkielma
Aika Syksy 2022	Sivumäärä 65 s
Tiivistelmä	
<p>Maisterintutkielmassani tarkastelen sitä, kuinka fiktiivisten henkilöihahmojen sisäinen todellisuus representoidaan Neil Gaimanin <i>The Sandman</i> -sarjakuvaromaanisarjan osassa <i>The Doll's House</i>. Teoreettinen viitekehyseni on peräisin sekä kognitiivisen että narratologisen kirjallisuudentutkimuksen piiristä. Sovellan Lakoff & Johnsonin kognitiivista metaforateoriaa kuvallissanallisen aineistoni lähilukuun. Käsittemetaphora on ajatteluamme jäsentävä konstruktio. Sarjakuvallinen kerronta mahdollistaa käsittemetaphorien kuvaamisen visuaalisina ja tilallisina hahmoina. Nostan esille teoksessa ilmenevät visuaaliset käsittemetaphorat, jotka kuvaavat ajattelua tai mieltä Näitä ovat metaforat MIELI ON TIETOKONEOHJELMA, AJATTELU ON KIELTÄ ja MIELI ON SÄILIÖ. Talo on taiteessa yleinen metafora mielelle ja käsittemetaphorana se on niin sanottu säiliömetaphora: paikka, johon varastoidaan ja säilötään asioita. <i>The Doll's House</i> -teoksessa nukketalo on keskeinen temaattinen motiivi, jota analysoin myös teoksen tulkinnan kannalta.</p> <p>Lähtökohtani henkilöihahmojen sisäisen puheen tutkimiseen on klassisen narratologian esittämät puhekategorioiden: suora, epäsuora ja vapaa epäsuora esitys. Ne kuvaavat henkilöihahmon ajatusten esittämistä henkilöihahmon itsensä tai kertojan välittämänä. Hyödynnän Dorrit Cohnin esitystä näistä puhekategorioiden, jotka hän on nimennyt lainatuksi monologiksi, psykonarraatioksi ja kerrotuksi monologiksi. Puhekategorioiden on kritisoitu keskittymisestä liiaksi vain tajunnan kielelliseen kuvaamiseen. Tutkimukseni tarkoitus on avata erityisesti visuaalisia tajunnankuvauksen ulottuvuuksia. Tarkastelen sitä, kuinka sarjakuvan kuvallinen kerronta tukee puhekategorioiden ratkaisuja.</p> <p>Transmediaalisessa narratologiassa tutkitaan romaanikerronnan lisäksi myös muiden medioiden kuten sarjakuvaromaanin ja elokuvan kerronnan keinoja. Narratologian käsitteistöä sarjakuvantutkimukseen ovat soveltaneet muun muassa Kai Mikkonen, Karin Kukkonen, Juha Herkman, Silke Horstkotte, Nancy Pedri ja Leena Romu. Hyödynnän myös klassisesta narratologian käsitteistöä peräisin olevaa fokalisaation käsitettä niin kuin se sarjakuvamediaassa ymmärretään.</p> <p>Tuloksiani on, että sarjakuvan tutkimus antaa kuvallissanallisen kerronnan vuoksi uusia näkökulmia tajunnankuvauksen tutkimiseen, se laajentaa tajunnankuvausta koskemaan myös ajattelun visuaalista ja tilallista ulottuvuutta. Lisäksi kuvalliset ratkaisut myös tukevat puhekategorioiden mukaista kerrontaa.</p>	
Asiasanat tajunnankuvaus, kognitiivinen metafora, käsittemetaphora, orientaatiometaphora, visuaalinen metafora, sisäinen puhe, sisäinen puhe, sarjakuvantutkimus, fokalisaatio, Neil Gaiman, <i>The Sandman</i>	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	<i>The Sandman</i> -teossarja.....	3
1.2	Teoreettinen viitekehys ja metodi.....	4
2	KOGNITIIVINEN METAFORATEORIA JÄSENTÄMÄSSÄ TAJUNNANKUVAUSTA SARJAKUVASSA	7
2.1	Lakoff & Johnsonin kognitiivinen metaforateoria	7
2.2	Mielen metaforat: AJATTELU ON FYYSISTÄ TOIMINTAA, MIELI ON SÄILIÖ, TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA	9
2.3	Metaforat sarjakuvakielessä	11
3	MIELTÄ JA AJATTELUA KUVAAVAT KOGNITIIVISET METAFORAT <i>THE DOLL'S HOUSE</i> -TEOKSESSA	14
3.1	MIELI ON TIETOKONEOHJELMA -käsittemetafora Chantalun unessa.....	14
3.2	Lukemisen ja peilaamisen metaforat Chantalun unessa	17
3.3	TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA -metafora	20
3.4	Säiliömetafora: MIELI ON TALO.....	24
4	HENKILÖHAHMOJEN SISÄINEN PUHE JA FOKALISAATIO	29
4.1	Preesensmuotoinen monologi Zeldan unikohtauksessa.....	30
4.2	Rosen sisäinen dialogi nukahtamista kuvaavassa kohtauksessa.....	34
4.3	Fokalisaatio – kenen tajunnan kautta kerrotaan.....	38
4.3.1	Kertojan ja fokalisoijan ero.....	39
4.3.2	Fokalisaatio sarjakuvassa	43
4.3.3	Epäsuorasti subjektiivinen näkökulma	45
4.4	Vapaa epäsuora esitys Hypolytan tajunnankuvauksessa	46
4.5	Sisäinen diskurssi Rosen päiväkirjatekstissä	50
5	PÄÄTÄNTÖ.....	57
	LÄHTEET	62
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Ajattelun ja mielen luonne on kiehtonut eri alojen tutkijoita läpi historian. Kaunokirjallisuus tekee osaltaan näkyväksi niitä käsityksiä, joita meillä on mielestä ja ajattelusta. Fiktiossa kuvataan henkilöhahmojen sisäistä todellisuutta erilaisilla kerronnan keinoilla. Neil Gaimanin (1989–1990) käsikirjoittaman *The Sandman*-sarjakuvaromaani-sarjan teoksessa *The Doll's House* henkilöhahmojen sisäisen todellisuuden kuvaamisen keinoja on käytetty poikkeuksellisen monipuolisesti ja oivaltavasti, ja ne ansaitsevat lähempää tarkastelua ja jäsentelyä. Tässä maisterintutkielmassani analysoin sitä, millaisilla sarjakuvan kerronnan ja kuvauksen keinoilla fiktiivisten henkilöhahmojen tajunta¹ esitetään teoksessa ja sitä, millaisia mielen ja ajattelun kognitiivisia metaforia teoksessa on esillä. Aineistoni koostuu sarjakuvaromaanin kohtauksista, joissa kuvataan henkilöhahmojen ajattelua, muistoja, unia sekä päiväkirjatekstin avulla jäsentyvää sisäistä diskurssia. Mielen ja ajattelun kognitiivisia metaforia on esillä erityisesti kohtauksissa, joissa henkilöhahmot uneksivat. Unta kuvaavissa kohtauksissa lukijalla on myös suora näkymä henkilöhahmon sisäiseen todellisuuteen.

Tajunnankuvauksen tutkiminen on perustunut kirjallisuustieteessä pitkän aikaa puhekatgoriajakoon. Puhekatgoriajako rinnastaa henkilöhahmon ajattelun puheeseen. Ajattelu ei kuitenkaan palaudu vain sisäiseen puheeseen tai välttämättä noudata puhutun kielen logiikkaa. Sarjakuvakerronta perustuu ensisijaisesti kuviin ja toisaalta kuva- ja sanatason kerronta on sarjakuvassa toisistaan erottamattomia. Siksi sarjakuva soveltuu erityisen hyvin kuvaamaan keholliseen kokemukseen pohjautuvaa visuaalisspatiaalista ajattelua, jota Lakoff & Johnsonin (2003) kognitiivinen metaforateoria osaltaan teoretisoi. Teorian keskeinen väite on, että kehollinen kokemus ja tilallinen hahmottaminen ovat oleellisesti läsnä ajattelussa. Oman tutkimukseni painotus on teoksen kuvallisessa kerronnassa, mutta analysoin myös henkilöhahmojen sisäistä puhetta Dorrit Cohnin (1983) puhekatgoriajaon mukaisesti.

Narratologisesta tajunnankuvauksen tutkimuksesta olen ottanut teoreettiseksi työkaluksi puhekatgoriajaon lisäksi myös Gérard Genetten (1972) nimeämän

¹ Käytän käsitteitä sisäinen todellisuus, tajunta ja mieli kuvatessani henkilöhahmojen ajattelua. *Tajunnankuvaus* on narratologian teoriassa yleisesti käytetty käsite.

fokalisaation käsitteen, jolla tarkoitetaan linssiä, jonka kautta tietoisuus esitetään. Sarjakuvaesityksessä on omanlaisensa, kuvatasolla ilmenevä, niin sanottu luonnollinen fokalisaatio, joka on luonteeltaan jatkuvasti vaihtuva. (ks. Kai Mikkonen, Juha Herkman) Huomioni kiinnittyy narratologisten käsitteiden analysoinnin yhteydessä kuva- ja sanatason yhtäaikaiseen kerrontaan sekä sommittelullisiin ratkaisuihin. Kuvallinen fokalisaatio ja kuvallinen vapaa epäsuora esitys täydentävät sarjakuvassa tekstitason informaatiota ja tukevat esimerkiksi sanallista vapaata epäsuoraa esitystä.

Valitsemistani käsitteistä kognitiiviset metaforat ja fokalisaatio edustavat arkipäivän kokemusmaailmaan pohjautuvia tajunnankuvaamisen keinoja, kun taas puhe- kategorioissa kerronta on eksplisiittistä, eli vastaanottaja on tietoinen kertojan läsnäolosta. Nostan nämä kolme näkökulmaa esimerkeiksi tajunnankuvauksen tyypeistä, koska ne edustavat sarjakuvan rinnakkaisen tekstin ja kuvan mahdollistamia, ainutlaatuisia kuvaustapoja ja osaltaan täydentävät toisiaan.

The Sandman-teossarja (1988–1996) tunnetaan tummanpuhuvana, kerronnaltaan kompleksisena aikuisten sarjakuvaromaanisarjana. Sarjan teokset luetaan usein merkittävimpien sarjakuvaromaanien joukkoon esimerkiksi Alan Mooren (1987) *Watchmenin*, Art Spiegelmanin (1980–1991) *Mausin* ja Frank Millerin (1986) *The Dark Knight Returnsin* ohella. *The Sandman*-teossarjan sanotaan olevan tarina tarinoista. Teossarja sisältää lukuisia intertekstuaalisia viittauksia kirjallisuuteen, mytologioihin, kansansatuihin, populaarikulttuuriin sekä historiallisiin tapahtumiin.

The Sandman-teossarjaa on tutkittu sarjakuvakerronnallisesta näkökulmasta jonkin verran. Sarjakuvanarratologi Richard Walsh (2006) on nostanut esille havaintoja *The Doll's House* -teoksessa esitetyistä unien kuvaamisesta, käyttäen hänen havaintojaan analyysini apuna. Sarjakuvakerronnassa ilmeneviä Lakoff & Johnsonin nimeämiä kognitiivisia metaforia ovat nostaneet esille esimerkiksi Karin Kukkonen (2013 a, b) ja Leena Romu (2018). Sarjakuvassa ilmenevää tajunnankuvausta on analysoitu usein Dorrit Cohnin jäsentämän kertovan ja kokevan minän diskurssin avulla. Erityisesti omaeläkerrallisesta sarjakuvasta on erotettavissa sanatasolla toimiva kertova minä ja kuvatasolla ilmenevä kokeva minä. (ks. Leena Romu, kuvakirjassa Mirja Kokko) Fokalisaation käsitettä sarjakuvakerronnassa ovat tutkineet erityisesti Kai Mikkonen, Juha Herkman, Nancy Pedri ja Silke Horstkotte.

Oma tutkimukseni on läpileikkaus näistä kolmesta erityyppisestä tajunnankuvauksen keinosta. Tarkemmat tutkimuskysymykseni ovat: 1) Millaisia mielen ja ajattelun kognitiivisia metaforia teoksessa on? 2) Millaisista piirteistä henkilöhahmojen sisäinen puhe rakentuu? 3) Kuinka teoksessa hyödynnetään kuvakerronnallisia ratkaisuja osana puhekategoriijaon esittämiä tajunnankuvauksen muotoja? 4) Onko kuvallinen fokalisaatio merkittäväällä tavalla läsnä teoksessa?

1.1 *The Sandman*-teossarja

The Sandman on kulttimainetta nauttiva, tummanpuhuva sarjakuvaromaanisarja, jota DC Comics julkaisi alun perin kuukausittain ilmestyvinä jatkokertomuksina vuosina 1988–1996. Sittenkin kertomukset koottiin kovakantisiksi sarjakuva-albumeiksi. Teossarja on saanut jatkoa vielä vuosikymmenten jälkeen usealla sarjakuva-albumilla. Sarjan on käsikirjoittanut Neil Gaiman ja sen kuvittamiseen on osallistunut muun muassa Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcom Jones 3 sekä lukuisia muita tekijöitä. Sarjaa on suomennettu noin kymmenen sarjakuva-albumin verran.

Teossarja on lähiaikoina noussut ajankohtaiseksi. Vuonna 2020 siitä julkaistiin audiodraamasarja. Elokuussa 2022 *The Sandman*-draamasarja sai kauan odotetun ensi-iltansa suoratoistopalvelu Netflixissä. Draamasarja pohjautuu sarjakuvateosten ensimmäisiin osiin, *Preludes & Noctures*- ja *The Doll's House* -teoksiin. Sarjakuvasta oli ollut sitä ennen suunnitteilla elokuvaversio aina 1990-luvulta saakka. Sarjaa pidettiin monitasoisuutensa ja kerronnallisen kompleksisuutensa vuoksi hyvin haastavana muokata elokuvaversioksi ja monet aiemmat filmatisointisuunnitelmat kariutuivat vuosien varrella. (Vedenpää, 2019.)

Sarjan päähenkilö on unien, mielikuvituksen ja tarinankerronnan henkilöitymä Morfeus (*Dream*). Morfeus on yksi ”loputtomista” (*Endless*), jotka ovat jumalankaltaisia, metafysisiä entiteettejä. Heidän elämänsä ja vaikutustaan ihmisiin seurataan läpi yli 75 numeroa kattavan teossarjan. *The Doll's House* -teoksessa esiintyy Morfeuksen lisäksi hänen sisarensa Kuolema (*Death*), Intohimo (*Desire*) ja Epätoivo (*Despair*). Perheeseen kuuluvat myös sisar Houre (*Delirium*) ja veljet Kohtalo (*Destiny*) ja Tuho (*Destruction*).

Sarjan ensimmäiset jaksot ovat puhtaaksi kauhugenreä, mutta *The Doll's House*-teoksen kohdalla tyyli vaihtuu kauhufantasiaksi. Kauhugenrestä tuttuja piirteitä teoksessa ovat muun muassa paranoian elementti, tabuaiheiden kuten kuoleman, seksuaalinormeista poikkeamisen ja väkivallan kuvaus. Toisaalta myös teoksen esittämät olemassaoloa ja maailman järjestystä koskevat kysymykset ovat tyypillisiä kauhukirjallisuuden genrelle. Fantasiaelementtejä teoksessa on erityisesti se, että tarinamaailma jakautuu kahdelle maailmantasolle, primaariseen todellisuuteen, jossa eletään arkitodellisuuden lakien alaisina ja sekundaariseen maailmaan, joka tässä teossarjassa on omalakinen unien todellisuus.

The Sandman-teossarja antaa paljon arvoa sisäisen todellisuuden, mielikuvituksen, uneksimisen ja tarinankerronnan teemoille. *The Doll's House*ssa henkilöhahmojen sisäisen todellisuuden kuvaukseen käytetään paljon kerronnallista aikaa, mikä tekee sarjakuvasta myös osaltaan kerronnallisesti kompleksisen. Sisäisen todellisuuden kuvaus on teoksen tulkinnan kannalta temaattisesti merkittävä, sillä se näyttäytyy vastavoimana teoksen keskeiselle motiiville, nukketalolle. Nukketalo on elementti, joka

tulee esille teoksen henkilöhahmon pohtiessa ihmisen osaa maailmassa. Kauhufantasiaalle tyypillisesti teos esittää analogian, jonka mukaan ihminen olisi vain nukke, jota suuremmat voimat liikuttavat mielensä mukaan ja ihminen toimisi vailla aidosti vapaata tahtoa. Kuitenkin juuri henkilöhahmojen mielikuvitus, tunnereaktiot ja subjektiivinen todellisuus toimivat vastavoimana teemalle. Teoksen temaattisen tulkinnan ja keskeisen motiivin myötä päädyin tarkastelemaan kerronnan keinoja, joilla henkilöhahmojen subjektiivinen todellisuus, ajattelu ja mieli esitetään. Keinot ovat tässä kompleksisessa sarjakuvaromaanissa hyvin moninaiset ja runsaat, ja siksi se soveltuu fiktiivistä mieltä ja ajattelua kuvaavaksi aineistoksi hyvin.

1.2 Teoreettinen viitekehys ja metodi

Tässä luvussa esittelen teoreettisen viitekehysten, johon tutkimukseni asettuu. Kirjallisuudentutkija Karin Kukkonen (2013b, 123–137) on nimennyt tekstin² lähilukuun perustuvat sarjakuvantutkimuksen suuntaukset erotuksena teoksen ulkoisiin konteksteihin liittyviin tutkimussuuntauksiin. Teoksen lähilukuun perustuvia suuntauksia ovat kognitiivinen, narratologinen ja semioottinen sarjakuvantutkimus. Teoslähteisen tutkimusotteen lisäksi sarjakuvaa voidaan tutkia tekstin ulkoisissa konteksteissa peilaten sitä esimerkiksi historialliseen ajankuvaan, tiettyyn kulttuurilliseen kontekstiin tai vaikka psykoanalyysin teoriaan. (Kukkonen 2013b, 131–136.) Olen valinnut näistä sekä kognitiivisen että narratologisen teoreettisen viitekehysten, sillä ne kuvaavat parhaiten tajunnankuvauksen keinoja. Koska teoreettinen viitekehyseni on laaja, olen koonnut alla olevan taulukkoon kunkin käyttämäni kirjallisuudentutkimukseen liittyvän haaran, siihen liittyvät käsitteet ja tutkijat, joihin viitataan. Avaan taulukkoon kokoamani käsitteet tarkemmin kevyissä teoriaosuuksissa ja aineistoesimerkkien yhteydessä. Taulukko toimii tässä osassa tutkielmaani teoreettisten käsitteiden yhteenvetona.

² Tekstillä tarkoitan tässä yhteydessä laajan tekstikäsitelmän mukaisesti myös kuvallista esitystä.

Taulukko 1. Teoreettinen viitekehys.

Tutkimussuunta	käsitteet, joita käytän tutkielmassani	keskeiset tutkijat/teokset, joihin viitataan tutkielmassani	tutkimuskohde	sarjakuvan-tutkijat, jotka ovat soveltaneet käsitteitä ja joihin viitataan
Kognitiivinen kirjallisuudentutkimus	Kognitiivinen metaforateoria, käsittemetafa, mielen teoria	George Lakoff & Mark Johnson, Lisa Zunshine, Alan Palmer	fiktiivinen mieli oikean mielen kaltaisena, käsittemetafa, visuaalinen metafa	Karin Kukkonen
Sarjakuvanteoria	kuvan ja sanan yhdistelmät, ruutujako, jatkuvuuseditointi	Scott McCloud	sarjakuva	
Klassinen narratologia	fokalisaatio, sisäinen monologi, kertova ja kokeva minä	Dorrit Cohn, Gérard Genette	romaanikerronta	Kai Mikkonen, Richard Walsh, Leena Romu
Klassinen narratologia: Cohnin puhekatgoriajako	suora, epäsuora ja vapaa epäsuora esitys: lainattu monologi, psykonarraatio, kerrottu monologi	Dorrit Cohn	romaanikerronta	
Transmediaalinen narratologia	sarjakuvan kertoja, sarjakuvan luonnollinen fokalisaatio, epäsuorasti subjektiivinen näkökulma (otostyypit)		laaja tekstikäsitely, kuvaa- ja sanaa yhdistävä kerronta: sarjakuvat, elokuvat, teatteri ym.	Juha Herkman, Karin Kukkonen, Kai Mikkonen, Nancy Pedri, Silke Horst-kotte

Analysoidessani taulukossa mainittuja tajunnankuvauksen piirteitä, huomioni kiinnittyy erityisesti sarjakuvakerronnan ratkaisuihin. Sarjakuvakielessä merkittävää on kuvapainotteisuus. Kukkonen (2013b, 8) korostaa kuvatason informaation automaattista, esitietoista tulkintaa, jonka vuoksi sarjakuva-analyysissä on tietoisesti sanoitettava ne keinot, joilla tietty tunnelma tai vaikkapa liikkeen tuntu syntyy. Sarjakuvan ja elokuvan kerronnalla on paljon yhteistä. Sarjakuvan kuvakieli ottaa

vaikutteita elokuvakerronnan otostyypeistä ja kuvakulmista. Keskeisiksi kerronnan välineiksi muodostuvat kuvakulmat, kuvakoot, rajausta, sekä jatkuvuuseditointi tai sarjakuvan tapauksessa, ruutujen liittäminen yhteen siirtymien avulla. Kuten elokuvissa on kohtauksien välisiä leikkauksia, sarjakuvassa on ruutujen välisiä siirtymiä, joiden aikana voi tapahtua ajan, näkökulman, henkilöhahmojen tai miljööön muutoksia. Sarjakuvalla on kuitenkin myös elokuvakerronnasta poikkeava, omanlaisensa tapa kuvata asioita visuaalisesti. Piirrostekniikka, sivujen sommittelu ja jako kuvaan ja saamaan mahdollistavat esimerkiksi asioiden simultaanisen esittämisen.

2 KOGNITIIVINEN METAFORATEORIA JÄSENTÄMÄSSÄ TAJUNNANKUVAUSTA SARJAKUVASSA

2.1 Lakoff & Johnsonin kognitiivinen metaforateoria

Kielitieteilijä George Lakoffin ja filosofian professori Mark Johnsonin (2003, 3) urauurtavan kognitiivisen metaforateorian mukaan käsitejärjestelmämme ja sitä kautta ajatusmaailmamme on perustavanlaatuisesti metaforinen eikä metafora ole vain poeettinen kirjallisuuden tehokeino, jollaisena se useimmiten ymmärretään. Kognitiivinen metaforateoria on kiinnostunut arkipäiväistyneistä metaforista eli käsitteistä, joita emme ajattele enää metaforan kaltaisina, mutta joilla on metaforinen rakenne. Teorian merkittävä väite on, että metafora on ihmismielelle keskeinen tapa hahmottaa asioita (Päivärinta 2010, 7). Erityisesti abstraktit ilmiöt käsitteellistetään lähes poikkeuksetta havaittavien olentojen käsitteillä (Kajannes 2000, 66).

Lakoff ja Johnson (2003, 5) määrittelevät metaforan siten, että jokin asia ymmärretään ja koetaan suhteutettuna jonkin toisen asian käsitteistöön. Metafora tarkoittaa siis jonkin asian ymmärtämistä toisen asian avulla. Metaforan teoreettiset juuret ovat Aristoteleen kirjoituksissa, joissa metafora hahmotetaan samankaltaisuuden näkemiseksi yli kategoriarajojen (Päivärinta 2010, 7). Kognitiivisissa metaforissa on useimmiten nähtävissä myös ajattelun pohjautuminen fyysiseen kokemusmaailmaan.

Käsittemetaforalla (*structural metaphor, conceptual metaphor*) tarkoitetaan laajempaa käsitteellistä rakennelmaa, joka näkyy usean kielellisen ilmauksen takana olevana mallina (Lakoff & Johnson 2003, 14). Kognitiivisessa metaforateoriassa käsittemetaforat merkitään perinteisesti kapiteelein (SMALL CAPS). Kirjoitan jatkossa käsittemetaforat kapiteelein ja niitä kuvaavat kielelliset ilmaukset kursiiviin.

Käsittemetaforissa hahmotetaan jokin asia toisen käsitteen skeeman kautta. ELÄMÄ ON MATKA on esimerkki käsittemetaforasta. Siinä abstrakti käsite elämä (target) hahmotetaan matkan (source) käsitteeseen liittyvän mielikuvaskaeman avulla. Toisin sanoen kohde (target) saa lähdealueelta (source) keskeisiä piirteitä ja jäsennostapoja. Elämälle nähdään matkan tavoin hahmottuvaksi esimerkiksi alku- ja päätepiste, suunta ja matkakumppanit. Metafora näkyy esimerkiksi ilmauksissa: *elämä meni raitteiltaan, olla elämäntaipaleensa alussa*. (Nikanne 1992, 61–63.) Tarkastelen omasta aineistostani käsittemetaforia, joiden avulla hahmotetaan mielen ja ajattelun luonnetta.

Metaforassa kahden käsitteen välinen merkityksensiirto on aina osittaista. Tämä johtuu siitä, että siinä limittyvät käsitteet ovat samankaltaisia, eivät identtisiä. Koko lähdealueen merkitysaines ei siis siirry sellaisenaan kohdealueeseen. Metafora nostaa esiin joitakin asian piirteitä ja jättää toiset huomiotta. Tärkeä osa metaforan rakennetta on myös se käsitteiden välillä oleva ristiriitainen aines, joka voi tuoda jotain uutta toiseen käsitteeseen. Teoksessaan *Metaphors we live by* (1980/2003) Lakoff ja Johnson jakavat metaforat erilaisiin kategorioihin. Näitä ovat käsittemetaforien (structural metaphors) lisäksi ontologiset metaforat (ontological metaphor) ja orientaatiometaforat (orientational metaphor). Esimerkit havainnollistavat metaforien luonnetta, vaikka myöhemmin Lakoff ja Johnson (2003, 264) ovat kuitenkin todenneet jaon olevan keinotekoinen; kaikki metaforat ovat käsitteellisiä ja ontologisia, ja useat niistä ovat myös orientaatiometaforia.

Kognitiivinen metaforateoria nostaa esille oivallisia työkaluja mielen ja ajattelun representaation tutkimiseen. Osana kognitiivista kielentutkimusta se valottaa hyvin sitä, millä tavoin kieli ja kirjallisuus jäljittelevät todellisuutta ja tekevät näkyväksi ihmisen ajattelua. Lakoffilaista metaforateoriaa on kuitenkin yleisesti kritisoitu siitä, että se esittää liian laajoja yleistyksiä ajattelun luonteesta pohjautuen lähinnä suureen joukkoon kielellisiä ilmauksia. Suhtaudun itse kriittisesti erityisesti tähän, sillä kielelliset ilmaukset eivät useinkaan anna täysin täsmällistä kuvausta siitä, kuinka hahmotamme asiat. Myös kognitiivisen metaforateorian esittämiä laajoja väitteitä siitä, että aivot hahmottavat asiat metaforisin rakentein, olisi tutkittava järjestelmällisemmin ja poikkitieteellisesti hyödyntäen kognitiotiedettä ja psykologiaa.

Teoksessaan *Philosophy in the Flesh: The embodied mind and its challenge to western thought* Lakoff & Johnson (1999, 235–334) käsittelevät abstrakteja ilmiöitä, kuten *mieli, itse, moraali* nimeämälle erilaisia yläkategorioita (mapping), joiden alle myös ilmiötä koskevat käsittemetaforat ja kielelliset ilmaukset jäävät. Lakoff & Johnson eivät nimeä tämäntyyppisiä yläkategorioita riittävän selkeästi eikä kategorioiden rajoja ole helppo hahmottaa vaan päinvastoin kategorioita vaikuttaa generoituvan lisää. Myös käsittemetaforien ja kielellisten ilmausten keskinäinen rajanveto vaikuttaa metaforateoriassa toisinaan epätäsmälliseltä.

On kuitenkin mielekästä nostaa esille tällaisia yleisemmällä tasolla ilmeneviä ajattelun kategoriota ja tutkia niitä, sillä niissä näkyy paremmin ne reunaehdot, joilla kykenemme hahmottamaan asioita. Poeettiset metaforat ovat niitä, jotka astuvat tuon reunan rajalle ja ehdottavat ajateltavaksi jotain uutta luovaa ja aluksi vaikeasti hahmottuvaa. Metaforateoriakeskustelussa on vallinnut vastakkainasettelu arkimetaforan ja poeettisen metaforan välillä. Mielekkäämpää on puhua jatkuvuudesta, jossa kosteinen kielenkäyttö on yksi osa-alue, jossa metaforia käytetään tarkoituksellisen epätyypillisesti ja uutta luovasti.

2.2 Mielen metaforat: AJATTELU ON FYYSISTÄ TOIMINTAA, MIELI ON SÄILIÖ, TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA

Lakoff & Johnsonin (1999, 235) mukaan on mahdotonta puhua mielestä ilman, että käsitteellistämme sitä metaforan avulla. Ilmaukset, jotka kuvaavat mielen toimintaa ovat usein fyysisen toiminnan käsittekategoriasta. Lakoff ja Johnson jäsentävät tällaiset kielen ilmaukset käsittemetaforan MIELI ON KEHO alle. Mentaalinen toiminta lainaa kuvauksensa neljästä eri fyysiseen toimintaan liittyvästä käsitejärjestelmästä: liikkumisesta, näkemisestä, objektien manipuloinnista ja syömisestä. (1999, 236.) Ajattelua kuvaavia jäsennyksiä ovat esimerkiksi käsittemetaforat: AJATTELU ON LIIKKUMISTA TILASSA, AJATTELU ON NÄKEMISTÄ, AJATTELU ON OBJEKTIN MANIPULOINTIA, IDEOIDEN HANKKIMINEN ON SYÖMISTÄ (Lakoff & Johnson 1999, 236–243). Jokaisesta käsittemetaforasta löytyy lukuisia kielellisiä ilmauksia, jotka kuvaavat ajattelua. Nämä kaikki käsiteskeemat kuitenkin näkyvät kielenkäytössä rinnakkain.

Hyviä esimerkkejä mentaalisen toiminnan kuvaamisesta fyysiseen toimintaan rinnastaen ovat myös suomen kielessä ajatustoimintaa kuvaavat verbit *ajatella*, *pohtia*, *ymmärtää*, *keksiä* ja *käsittää*. Ne ovat alun perin tarkoittaneet konkreettista toimintaa. Aapalan (2013) mukaan esimerkiksi *ajatella* liittyy takaa ajamiseen, *pohtia*-verbin taustalla on viljan *pohtaminen* eli seulominen *pohtimella*, ja *ymmärtää* liittyy *ympäri* kulkemiseen, *keksiä* viittaa koukkupäisen uittohaan, *keksin*, *käyttämiseen*. *Käsittää*-verbi on Kampin (2016) mukaan tarkoittanut käsissä pitämistä ja käsiin saamista. Eri kielissä on hyvin tavallista, että käsissä pitämistä ja käsin johonkin tarttumista merkitsevät verbit ovat saaneet ymmärtämisen merkityksen. Samanlainen merkityksen kehitys on tapahtunut mm. latinan verbeissä *comprehendere* ja *capere* sekä ruotsin ja saksan verbeissä *begripa* ja *begreifen*. (Kamppi 2016.) Antonina Harbus (2004, 9–10) kritisoi Lakoff ja Johnsonin kognitiivista metaforateoriaa on aiheellisesti siitä, ettei teoria esittele lainkaan metaforisten käsitteiden alkuperää tai historiallista muutosta. Historiallisilla kielentutkijoilla olisi paljon annettavaa kognitiiviselle metaforateorialle.

Eräs Lakoff ja Johnsonin nimeämä mieltä ja ajattelua jäsentävä käsittemetafora on MIELI ON SÄILIÖ. Säiliömetafora (*container metaphor*) on yksi ontologisen metaforan tyyppi. Lakoff ja Johnson (2003, 29) selittävät säiliömetaforan pohjautuvan ihmisen fyysiseen kokemusmaailmaan. Heidän mukaansa käsitteellistämme maailmaa määrittämällä sen objekteille ulko- ja sisäpuolen. Mieli käsitetään usein säiliön kaltaisena. Säiliömetafora on omassa aineistossani merkittävä metaforatyyppi. Mieli nähdään paikkana, johon voidaan varastoida ja säilöä ajatuksia, muistoja sekä tunteita. Ajatukset ovat erilaisissa esityksissä jotain, jotka kulkevat mieleen ja mielestä pois eli säiliön kaltaiseen abstraktiin tilaan ja sieltä pois. Ajatukset hahmotetaan näissä esityksissä siis erillisiksi entiteeteiksi, jotka ovat olemassa itsenäisesti. Mielen säiliömetaforaa ilmentävät myös esimerkiksi sanonnat *pitää mielessä (keep in mind)*, tyhjentää mielensä (*empty one's mind*). Muistiin viitataan samalla tavoin kuin fyysiseen arkistointipaikkaan: ajatukseni ovat *muistissa*. Harbuksen (2004, 12) mukaan mieli on länsimaisessa taiteessa käsitteellistetty rakennukseen tai säiliöön vertautuvana tilana aina keskiajalta lähtien. Käsitteelen tätä metaforaa tarkemmin analyysiluvussa 3.4 Säiliömetafora: MIELI ON TALO.

Tilan hahmottaminen vaikuttaa olevan mielen metaforissa käsitteissä poikkeuksetta läsnä. Osa mieltä ja ajattelua kuvaavista kognitiivisista metaforista on orientaatiometafia. Orientaatiometaforat liittyvät spatiaaliseen järjestykseen kuten esimerkiksi suuntiin: ylhäällä–alhaalla, sisällä–ulkona, edessä–takana, keskellä–reunalla, pintatasolla–syvällä (Lakoff & Johnson 2003, 14). Kognitiivisen metaforateorian mukaan orientaatiometaforat ovat kiinteästi läsnä ajattelussamme emmekä useinkaan pysähdy pohtimaan niiden merkitystä. Suurin osa fundamentaalisista käsitteistämme on jäsenetty yhden tai useamman orientaatiometaforan mukaan (Lakoff ja Johnson 2003, 17). Vaikka suunnat ovat luonteeltaan fyysisiä, niiden tulkinta saattaa poiketa eri kulttuureissa. Esimerkiksi ajatus siitä, että *tulevaisuus on edessä*, käsitetään toisissa kulttuureissa siten, että tulevaisuus sijaitsee takana (Lakoff & Johnson 2003, 14).

Orientaatiometaforat perustuvat vahvasti keholliseen kokemukseen ja ovat selitettävissä niillä. Esimerkiksi voima ja hallinta yhdistetään ylhäällä olemisen metaforaan. Tästä orientaatiometaforasta on esimerkkejä ilmaisut: minulla on valta *yli* sen, olen tilanteen *yläpuolella* ja olen *ylivoimaisessa* asemassa. Orientaatiometafora pohjaa fyysikaaliseen kokemukseen voimakkuudesta ja siihen, että fyysisessä kamppailutilanteessa hallitseva osapuoli on toisen yläpuolella. (Lakoff & Johnson 2003, 15.)

Sarjakuvan visuaalisessa sommittelussa on vahvasti läsnä suunnat ja sommitte- lun tilallinen ulottuvuus. Kuvaelementtien keskinäisen sommittelun lisäksi erilaiset kuvakulmat lintuperspektiivistä sammakkoperspektiiviin kuvaavat hahmojen voima- suhteita ja välittävät tietoa tapahtumien luonteesta. Yksi keskeinen osa sarjakuvaker- rontaa on tilallinen sommittelu, jossa kuvaelementtien, ruutujen sijoittelulla on mer- kityksensä kerronnan välittämisessä. Eri kuvakulmista kuvatut kohtaukset välittävät

tehokkaasti erilaisia voimasuhteita kuvattujen hahmojen kesken. Ajattelua jäsentävät orientaatiometaforat kuten HALLINTA ON YLHÄÄLLÄ voidaan tehdä näkyväksi kuvakulmateknisissä ratkaisuisa ja kuvan rajauksessa. Tämä on läsnä myös elokuvakeronnassa. Sarjakuvassa hyödynnetään elokuvakerronnasta poiketen kuitenkin lukutapaa, jossa myös ruutujen ja sivujen kokonaisuudet muodostavat merkityksiä suhteessa toisiinsa.³

Omasta aineistostani nostan esille ajatteluun liittyvän orientaatiometaforan, jonka mukaan tietoinen sijoitetaan ylös ja tiedostamaton alas. Tämä on metaforateoriassa perusteltavilla sillä, että tiedottomassa tilassa ihminen käy fyysisesti alas. Tätä havainnollistaa esimerkiksi sanonnat hän *vajosi uneen/ koomaan /transsiin*. (2003, 15). Eräessä kohdeaineistoni kohtauksessa (TDH, 260) henkilöihahmon nukahtaminen (*falling asleep*) on saanut sarjakuvan sommittelussa konkreettisen muodon, kun teoksen lukusuunta muuttuu henkilöihahmon nukahtaessa pystysuorasta vaakasuoraksi. Nostan teoksesta esille myös muita kohtia, joissa on esillä metafora TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA.

2.3 Metaforat sarjakuvakielessä

Muun muassa Juha Herkman (1998) Karin Kukkonen (2013a, 2013b) ovat tehneet huomioita käsittemetaforien käytöstä sarjakuvakielessä. Sarjakuvan kuvakieleen on vakiintunut tiettyjä kuvakielen symboleita, jotka ilmentävät myös Lakoff & Johnsonin nimeäviä käsittemetaforia.

Eräs keskeinen sarjakuvakieleen vakiintunut metaforinen kuvayksikkö on puhekupla. Karin Kukkonen (2013b, 25) nostaa esille sen, kuinka se tekee visuaalisesti näkyväksi Lakoff & Johnsonin nimeämän käsittemetaforan KOMMUNIKAATIO ON KANAVA (COMMUNICATION IS CONDUIT). Metaforassa kommunikaatio nähdään konkreettisesti eräänlaisena *kanavana* (johtona tai putkena), jota pitkin viestin sisältö välitetään eteenpäin vastaanottajalle. Siinä on esillä, kuinka ”pakkaamme” mielensisäiset tunteet, ajatukset ja merkitykset ”säiliöihin”, jotka ovat sanoja ja lauseita. Kuulija tai lukija taas ”purkaa” säiliöstä nuo merkitykset. (Lakoff & Johnson 2003, 10–12) Kanavametfora ilmenee monissa sanonnoissa, jotka kuvaavat kielellistä vuorovaikutusta: yritämme *vangita ajatuksemme sanoihin*, koetamme *saada ajatuksen läpi* ja toivomme, että vastaanottaja *nappaa viestin* (Helasvuo 1992, 323).

Puhekuplan voi ymmärtää visuaalisena esityksenä tuosta säiliöstä ja johdosta, joka välittää ja pakkaa merkityksiä (Kukkonen 2013b, 25). Sarjakuvakielessä puhekuplien muodolla voidaan ilmasta sanotun asian sävyä ja sen sisältämää tunnetta.

³ Ruutujen, sivujen ja kuvaelementtien sommitteluun sekä kuvakulmateknisiin ratkaisuihin paneudutaan sarjakuvasemiotiikassa.

Teräväreunaiset puhekuplat ilmaisevat usein terävää tai kovaa ääntä, katkoviivalla piirretyt puhekuplat taas kuiskausta. Piirrostyylillä lisää luonnehdinnan metaforaan ja graafinen esitys kuvaa sanomisen tyyliä. Sarjakuvissa toki on mahdollista ilmaista puhe- tai ajatusrepliekejä myös ilman puhekuplia tai tekstilaatikoita. Ajatuskuplassa on yhtä lailla läsnä merkitysten pakkaaminen ja säiliöulottuvuus. Ajatuskuplat ovat tyyppillisesti pilvimäisiä, sijaitsevat henkilöhahmon pään päällä ja ne yhdistetään hahmon päähän pienemmällä, katkonaisilla pallomaisilla muodoilla.

Sarjakuvaan vakiintunut ajatuskupla luonnehtii ajattelua omalla tavallaan. Antonina Harbus (2004) käsittelee artikkelissaan *Thinking in Metaphors: Figurative Language and Ideas on the Mind* historiallisia metaforia, jotka kuvaavat ajattelua ja mieltä. Niissä on nähtävissä mielen säiliöulottuvuus sekä ajatusten käsittäminen entiteeteiksi, jotka liikkuvat mieleen tai mielestä pois. Mieltä kuvaava säiliö vertautuu metonyymisesti päähän. Säiliömetaforan ilmenemismuotoja ovat olleet muun muassa erilaiset talo- tai asumusmetaforat. Keskiajalla mieltä ja ajattelua on hahmotettu esimerkiksi metaforalla, jossa mieli on ampiaispesä ja ajatukset ampiaisia tai mieli on linnunpönttö ja ajatukset lintuja. (Harbus 2004, 12.) Tämänäyttöiset metaforat ovat usein sarjakuvakielellä läsnä.

Kukkosen (2013, 25) mukaan sarjakuvakielellä on visuaalisia merkkejä, jotka toimivat oikopolkuina hahmojen mielentiloihin. Esimerkiksi käsittemetaforaan pohjaava sanonta "savu nousee korvista" kuvataan sarjakuvakielellä visuaalisesti. Vihan emootio rinnastuu metaforisesti kuumuuteen, tuleen tai kiehuvaan asiaan. *Kiehuminen* ja *tulistuminen* tarkoittavat toisaalta myös sanatasolla vihastumista. Metonyymisesti tunteet sijoitetaan hahmon päähän, sillä useimmiten ajatusten ja tunteiden ajatellaan sijaitsevan päässä. Omassa aineistossani ei ole juurikaan hyödynnetty tämän tyyppistä liioittelevaa kieltä. Kukkonen (2013b, 25) mainitseekin, että tällainen kuvakieli on usein tunteita liioittelevuutensa vuoksi lapsenomaista, eikä ilmaisuja välttämättä käytetä sarjakuvavaromaaneissa tai niin sanotuissa vakavissa sarjakuvateoksissa.

Sarjakuvailmaisuuksiin on vakiintunut oma kuvakielensä, jossa esimerkiksi tiettyjä emootioita kuvaavat tietyt kuvalliset symbolit tai sarjakuvateoreetikko Scott McCloudin (1994, 59) sanoin ikonit. Tällaisia vakiintuneita merkkejä ovat esimerkiksi rakkautta kuvaava sydän, kiroilua kuvaavat @#*-merkit ja oivallusta esittävä idealamppu. Sarjakuvan kuvallinen kieli uusiutuu McCloudin mukaan luonnollisen kielen tavoin jatkuvasti ja kuvallisten ikonien määrä on yhä laajempi.

Vakaviakin aiheita kuvatessaan sarjakuva kuitenkin hyvinkin hyödyntää metaforia. Art Spiegelmanin omaelämäkerrallisessa sarjakuvavaromaanissa *Maus* esimerkiksi kuvataan holokaustin tapahtumia eläinmetaforien kautta kerronnan etäännyttämiseksi. *Maus*-sarjakuvassa juutalaiset kuvataan tarinamaailmassa hiirinä ja saksalaiset kissoina. Vertauskuvat kärjistävät sanomaansa pelkistäessään kohdettaan. Kuvallinen metafora on tehokas ilmaisullinen keino, joka on sarjakuvalla paljon yleisempi

kuin muille visuaalisille ilmaisuvälineille, esimerkiksi elokuvalla. Piirtämistekniikalla voidaan esittää hyvin mielikuvituksellisiakin kuvallisia mallinnuksia.

Seuraavaksi esittelen mielen ja ajattelun käsittemetaforia aineistostani. Avaan myös laajemmalla tasolla sitä, kuinka Lakoff & Johnson ovat käsitelleet kyseisiä metaforia. Esimerkit ovat kohtauksista, joissa kuvataan henkilöhahmojen unessa ilmenevää ajattelua.

3 MIELTÄ JA AJATTELUA KUVAAVAT KOGNITIIVISET METAFORAT *THE DOLL'S HOUSE* - TEOKSESSA

The Doll's House -teoksen unikohtauksissa on monipuolisesti esillä Lakoff & Johnsonin mainitsemia ajattelun ja mielen kognitiivisia metaforia. Tässä luvussa esittelen aineis-
tohavaintojani.

3.1 MIELI ON TIETOKONEOHJELMA -käsittemetafora Chantalin unessa

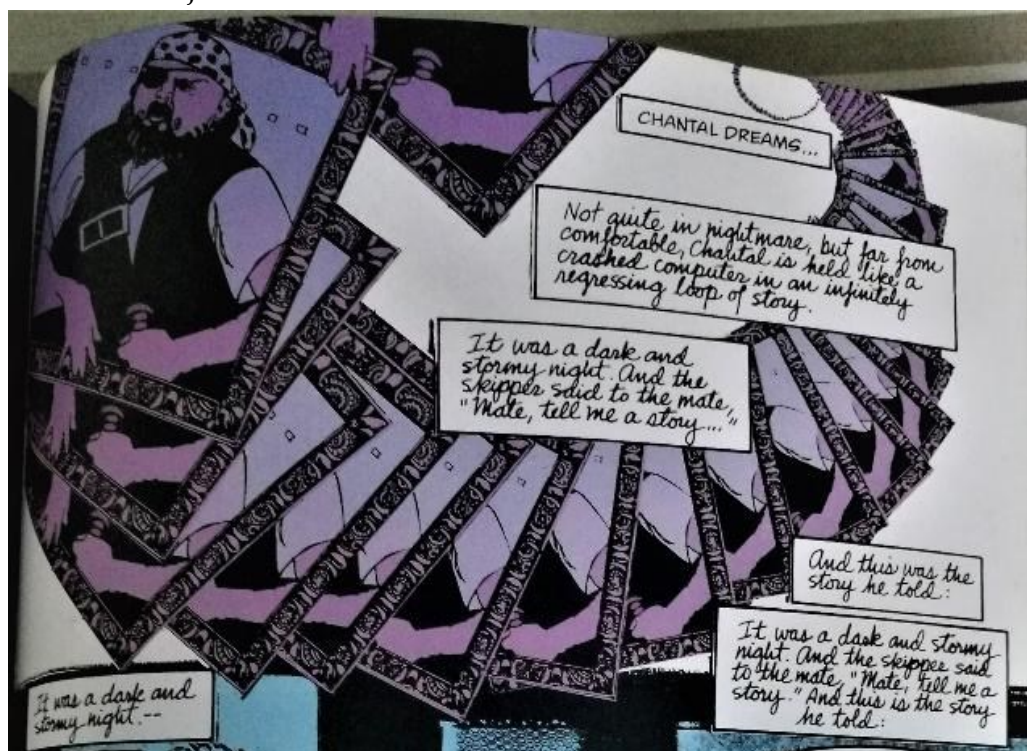
Unien narratiivisuudesta ja visuaalisuudesta kirjoittaneen Mikita Brottmanin mukaan unet ovat ensisijaisesti visuaalisesti painottuneita ja vasta toissijaisesti kielellisiä. Unille on myös tyypillistä ilmentää kirjaimellisten merkitysten ja narratiivien sijaan alitajuntaa; sanaleikkejä, metaforia ja allegorioita. Brottmanin mukaan metaforat ja erilaiset assosiaatiot saavat unissa visuaalisen muodon. (Brottman 2008, *Image and Language*) Aineistoesimerkeistäni käy ilmi, että visuaalisen painotuksen ja tilallisen sommittelunsa vuoksi sarjakuvamediumi soveltuu hyvin kuvaamaan uneksivaa mieltä ja sen kognitiivisia metaforia.

Eräessä *The Doll's House* -teoksen kohtauksessa Chantal näkee unta, jossa sisäinen kerronta on pysähtynyt yhteen ajan hetkeen. Kertojaääni kuvailee, kuinka Chantalin ajatukset ovat jumiutuneet rajattomasti toistuvaan tarinalliseen toistorekenteeseen:” Not quite in nightmare but far from/⁴ comfortable, Chantal is held like

⁴ Käytän vinoviivaa (/) osoittamaan repliikkien asemoitumisen eri riveille ja kahta vinoviivaa (//) erottamaan puhekuplien tai tekstilaatikoiden vaihtumisen ja kolmea vinoviivaa (///) ilmaisemaan ruudun vaihtumisen. Vinoviivojen tarkoitus on mukailta tilallisuuteen perustuvaa rytmiiikkaa, joka sarjakuvassa rakentuu. (Ks. Romu 2018)

a/ crashed computer in an infinitely/ regressing loop of story.” (Kuva 1.) Chantalin mieli vertautuu unikohtauksessa toimimattomaan tietokoneohjelmaan.

Ilmaus *regressive loop* viittaa virheellisesti toistuvaan jaksoon tietokoneohjelmassa. Toistorakenne eli silmukka (loop) on tietokoneohjelmassa käsky, joka toistuu, kunnes määritelty ehto on saavutettu. Toistorakenteessa kysytään kysymys, ja jos vastaus edellyttää toimia, se suoritetaan. Sama kysymys esitetään yhä uudestaan, kunnes lisätoimia ei tarvita. Chantalun unessa kerronta on jumiutunut populaarikulttuurista tuttuun kliseiseen ja kehoon yritykseen kirjoittaa omaperäinen tarina. 5 Kertojalaatikossa todetaan: “It was a dark and/ stormy night. And the/ skipper said to the mate, /‘Mate, tell me a story...’” ja kertojalaatikossa vastataan repliikkiin:” And this was the/ story he told:”// It was a dark and stormy/ night. And the skipper said/ to the mate” Mate, tell me a/ story.” And this is the story/ he told:” (Kuva 1.) Tarina jää toistamaan aloituslausetta tai ohjelmoinnin käsittein ohjelma jää toistamaan annettua käskyä. Intertekstuaalinen viittaus synkkään ja myrskyiseen yöhön rakentaa osaltaan tekstin kognitiivisuutta ja liittää ohjelmointikielen viittaavan metaforan tarinankerronnan perinteeseen. *Regressing loop of story* on siis metaforinen ilmaus, joka yhdistää ohjelmointikielen ja tarinankerronnan käsitealueet.



Kuva 1. TDH, 403.

⁵ Edward Bulwer-Lytton käyttää romaanissaan *Paul Clifford* aloitusta “Oli synkkä ja myrskyinen yö”. Lause esiintyy useita kertoja esimerkiksi sarjakuvapiirtäjä Charles M. Schulzin *Tenavat*-sarjakuvassa, jossa se on Ressu-koiran usein käyttämä aloituslause tämän yrittäessä kirjoittaa oma romaaninsa. Nettiviite: [‘It was a dark and stormy night’: The literary cliché that inspired a contest for bad writing](#) CBC. 9.3.2018. Viitattu 9.10.2022. (englanniksi)

AJATTELU ON KIELTÄ -käsittemetafora on tärkeä osa MIELI ON TIETOKONEOHJELMA -metaforaa, sillä siinä ajattelu vertautuu ohjelmointikieleen. Lakoff & Johnsonin (1999, 257–266) nimeämässä MIELI ON TIETOKONEOHJELMA -metaforassa yhdistyy monta keskeistä ajattelun metaforaa, joita ovat muun muassa AJATTELU ON OBJEKTIN (SYMBOLIN) MANIPULOINTIA, AJATTELU ON MATEMAATTISTA LASKEMISTA ja MIELI ON KONE.

MIELI ON TIETOKONEOHJELMA -käsittemetafora on ollut olemassa pitkään ja se on merkittävä mielen metafora. Niin sanotun kovan kognitiotieteen piirissä korostetaan tietokonemetaforaa, jossa mieli vertautuu eräänlaiseen tietokoneohjelmaan ja aivot tietokoneeseen. Metaforassa mieli ja tietokoneohjelma rinnastetaan toisiinsa informaation käsittelijöinä ja mielen katsotaan rakentuvan ja toimivan tietokoneohjelman kaltaisesti. (Kajannes 2000, 11.) Tietokonemetaforaa vastaan on esitetty vastaväitteitä siitä, että ihmisen kognitioon kuuluu oleellisesti subjektiivisten tulkintojen teko, joka on ominaista vain elolliselle olenolle, ei koneelle. Tietokonemetaforan on katsottu edustavan yksipuolista ihmiskäsitystä, joka korostaa älyä mielen muiden ulottuvuuksien kustannuksella. Ihmisen kognitioon kuuluu oleellisesti myös se, mitä hän *kokee* – se miltä asiat hänestä *tuntuvat*. Ihmisen ajattelu on paljolti myös epäloogista ja sidoksissa kontekstiin. Tästä syystä *tajunnan* käsite ja tajunnantutkimus ovat nousseet välttämättömiksi mielen toimintojen tutkimuksessa. (Kajannes 2000, 12.) Myös omassa aineistossani merkittäväksi nousevat henkilöahmojen tunnekokemukset, suhtautuminen omiin kokemuksiinsa sekä hetket, jolloin henkilöahmot eivät ole johdonmukaisia ajattelussaan. Tietokonemetafora soveltuu tässä esimerkissä henkilöahmon tajunnan luonnehdintaan, sillä Chantalín hahmon sisäistä diskurssia kuvaava kohtaaminen korostaa henkilöahmon etäisyyttä omiin tunteisiinsa ja kokemuksiinsa.

Lakoff & Johnsonin mukaan MIELI ON KONE on käsittemetafora, jonka keskittyy mentaalisen toiminnan tiettyihin ulottuvuuksiin häivyttäen muut ominaisuudet. Konemetaforasta johdetut toiminnot vertautuvat mielen toimintoihin ja muodostavat niille analogian. Metaforan mukaan mieli voi olla on-off-tilassa, se voi toimia erilaisilla tehokkuuksilla ja kapasiteeteilla (Lakoff & Johnson 2003, 28). Metafora ilmenee esimerkiksi arkipäiväistyneissä ilmauksissa: *mieleni on ruosteessa/jumissa/ei toimi*. Lakoff & Johnsonin (1999, 28) nimeämiin mielen metaforiin kuuluu myös metafora MIELI ON RIKKOUTUVA OBJEKTI. Tässä Chantalín mieli vertautuu kaatuneeseen tietokoneeseen (crashed computer), jossa jokin tietokoneohjelma, tietokonejärjestelmä tai kokonainen tietojärjestelmä on yllättäen lakannut toimimasta.

Ajattelu hahmottuu kohtauksessa tilallisesti myös kehänä. Se tehdään näkyväksi unen visuaalisessa esityksessä, joka rikkoo sarjakuvan perinteistä ruutusommitelua ja käyttää kolmiulotteista tilaa poikkeuksellisella tavalla hyödykseen. Ajatteluprosessi on esitetty spiraalimaisena mallinnuksena, jossa sama pysäytetty ajan hetki toistuu loputtomiin. Sarjakuvassa tapahtumat sijoittuvat tavallisesti ruutujen väliin (closure), jossa lukija täydentää kuvasarjaan mielikuvituksensa avulla ajankulun ja liikkeen,

yhdistäen seuraavan ruudun tapahtumat edelliseen (McCloud 1994, 97). Tässä muutosta ruutujen sisällössä ei tapahdu ja spiraalimainen kehä korostaa loputtomasti samaa toistuu ajatusta.

Ajattelun kehämäisyys sisältää myös keskeisen metaforan: AJATTELU ON LIIKKUMISTA TILASSA. Kun ajattelu on liikkumista tilassa, kehämäinen liike ja suora eteneminen on mahdollista myös mentaalisisällä tasolla. Metafora juontuu siitä, että fyysisessä maailmassa pääasiallinen keinomme saada informaatiota, on liikkua ympäristössä. Lakoff & Johnson (1999, 236) mainitsee metaforaan liittyviä luonnehdintoja: kykenemättömyys ajatella on kykenemättömyys liikkua, rationaalinen ajattelu on liikettä, joka on suoraa, harkitsevaa, askelittain etenevää ja linjassa syyn kanssa. Nämä ajattelun luonnehdinnat ovat nähtävissä esimerkissä. Chantalun uniesimerkistä on löydetävissä useita Lakoff & Johnsonin nimeämiä ajattelun metaforia. Sarjakuvaesitys hyödyntää oivaltavasti tilallista sommittelua visuaalisen metaforan yhteydessä.

3.2 Lukemisen ja peilaamisen metaforat Chantalun unessa

AJATTELU ON KIELTÄ -metafora käsitteellistää ajatukset symboleiden kaltaisiksi ja ehdottaa, että ajatus voidaan representoida lineaarisena jaksonekirjoitettuna kirjaimia. Metaforan mukaan ajattelulla on kielen ominaisuudet. Lakoff ja Johnson esittävät metaforan sisältävän ajatuksen, että jokainen ajatus on kielellisen ilmauksen kaltainen ja siitä syystä ilmaistavissa kielellä. (Lakoff & Johnson 1999, 245–246.) AJATTELU ON KIELTÄ -metafora on esillä sekä kielellisissä ilmauksissa että ajattelussamme laaja-alaisemminkin.

Fiktiivisten henkilöhahmojen tajunnantutkimus on kirjallisuuden oppiaineessa laajasti pohjautunut puhekategorioiden tutkimukseen eli sen tarkasteluun, millä tavoin henkilöhahmon sisäistä puhetta kuvataan kielellisesti. Ajattelu vertautuu siis puheeseen. Kirjallisuudessa esimerkiksi ajatuksenvirtatekniikan (stream of consciousness) ajatellaan jäljittelevän paremmin todellista ajattelua. Ajatuksenvirtatekniikassa kuvataan ajatuksia ilman kieliopillisesti oikeaa muotoa, käytetään vapaata assosiaatiota, sanatason toistoa ja elliptisiä kohtia. Elliptiset kohdat voivat kuitenkin paljastaa sen, ettei kaikki henkilöhahmon ajattelusta ole ilmaistavissa lingvistisesti. (ks. Cohn 1983)

Toinen tulokulma metaforaan AJATTELU ON KIELTÄ löytyy siitä, että lukemisen käsitettä lainataan tekstien lukemisen diskurssista myös ihmisten ymmärtämisen diskurssiin. Psykologiasta lähtöisin olevalla käsitteellä *mielen teoria* tarkoitetaan niin sanottua *ajatusten lukemista*. Tämä ilmaus on metafora, jolla viitataan ihmisen perustavanlaatuisen tapaan ennakoita, tulkita ja muodostaa käsitys toisten ihmisen ajattelusta, tunteista ja intentioista hänen käytöksensä, eleidensä ja sanojensa pohjalta.

Ilman mielen teoriaa sosiaalinen kommunikointi olisi jopa mahdotonta. Ihminen soveltaa mielen teoriaa jatkuvasti ja automaattisestikin, ilman että on välttämättä erityisen tietoinen tästä prosessista. (Zunshine 2010, 195.) *Lukea ihmistä kuin avointa kirjaa* on ilmaus, jolla tarkoitetaan juuri mielen teorian kuvaamaa toimintaa.

Fiktiossa pystymme soveltamaan mielen teoriaa kuvitteellisiin henkilöihin ja seuraamaan myös sitä, kuinka henkilöhahmot soveltavat mielen teoriaa toisiinsa. Ilmiöön kuuluu kuitenkin oleellisesti se, että tulkinnat toisten ihmisten ajatuksista ovat vain tulkintoja ja ne voivat olla hyvinkin virheellisiä, sillä emme tietenkään todellisuudessa pysty lukemaan toisten ajatuksia. Dorrit Cohn (1983, 4–6) nimittää kirjallisuutta ainoaksi paikaksi, jossa meillä on näennäisesti suora pääsy henkilöiden mieleen. Tämä on kuitenkin myös merkillinen käsitys, sillä sekä fiktiiviset henkilöhahmot että heidän tajuntansa ovat tekstuaalisia rakennelmia. Nämä ilmiöt kuvaavat kirjallisuuden kognitiivista ulottuvuutta hyvin.



Kuva 2. TDH, 396–397.

Chantalun uniesimerkissä *ihmisen lukeminen* on saanut kahden visuaalisen metaforan ilmenemismuodon. Metaforat edustavat Chantalun kumppania Zeldaa. Esillä on metaforat ZELDA ON AVOIN KIRJA ja siitä johdettu synekdokee ZELDA ON LAUSE. Synekdokee on yksi metonymian laji, siinä metaforan osa edustaa kokonaisuutta. Tavallisia synekdokeita ovat vaikkapa *uudet kasvot* viitattaessa kokonaiseen ihmiseen (Lakoff & Johnson 2003, 37). Metonymialla tarkoitetaan metaforan alalajia, jossa johonkin käsitteeseen viitataan nimeämällä jokin toinen, tuohon käsitteeseen läheisesti liittyvä käsite.

Kuvatasolla kirja, jonka kanteen on merkitty Z viittaa Zeldaan. Samoin ensimmäisen ruudun tekstiosuuden voi ajatella visuaalisesti viittaavaan Zeldaan lauseena, sillä se on esitetty poikkeavalla typografialla. Chantal pitää toisessa kädessään kirjaa ja toisella kädellä hän pitelee ruutua, jossa lukee isoilla kirjaimilla: "Chantal/ is having a/ relationship/with a sentence/just one of/ those/things/a chance/meeting/that grew into/something/important/for both of them." (Kuva 2.)

Personifikaatiosta on kyse, kun abstraktin asian sanotaan toimivan ihmisen kaltaisesti (Lakoff & Johnson 2003, 33). Tässä esimerkissä *lause* toimii ihmisen kaltaisesti. Zeldaa edustava lause on entiteetti, jonka kanssa Chantalilla on suhde ja joka voidaan karkottaa maasta. Samalla *lause* voidaan kääntää vieraille kielelle ja lukea *Kongressin kirjastossa*. "The sentence spent most of last year/ in Czechoslovakian for political reasons. / But it was recently translated/ back into English. /In order to stop/ the sentence being/ deported, Chantal/ has arranged to/ have it read into/the Library of Congress." (Kuva 2.) Esimerkkiin on yhdistetty ulottuvuuksia kahdesta eri käsitekategorioista. Se, että lause *vietti suurimman osan viime vuodesta tšekkoslovakiaksi poliittista syistä*, yhdistää nämä kaksi käsitekategoriaa: lauseen aikaa viettävänä entiteettinä ja lauseen abstraktina kielellisenä ilmiönä. Ilmaus havainnollistaa hyvin myös sitä piirrettä, että kun käytetään ilmauksia kahdesta epäyhtenevästä kategoriasta yhtä aikaa, muodostuu poeettinen metafora. Esimerkissä tulee esille kielenkäytön joustavuus ja sen rajat. Kielenkäyttö on uutta luovaa ja esimerkki koettelee rajapintoja sille, millainen kategorioiden sekoittuminen on mahdollista.

Kohtauksen viimeisessä ruudussa kertoja kuvaa tilannetta psykonarraation tekniikalla:" (However --//) ...when the time comes she discovers/ that she can no longer read. / She has no/ idea what/ her sentence/ is about. // Despondent/and joyless, / Chantal/ begins to/cry." (Kuva 2.) Richard Walsh (2006, 863) tekee tulkinnan, jonka mukaan Chantal on kohtauksessa kuvallinen fokalisoija, joka katsoo suoraan peiliin. Lukijaan suunnatulla katseella välitetään erityisen tehokkaasti henkilöhahmon tunnetilaa ja kuvallinen fokalisaatio kutsuu samastumaan henkilöhahmon asemaan. Viimeisen ruudussa peilissä näkyy säröjä. Samalla, kun Chantal toteaa, ettei hän kykene ymmärtämään Zeldaa, peili menee säröille.

Peiliin katsominen on tunnettu ilmaus, jolla tarkoitetaan itsereflektiota. Itsereflektio on abstraktia mentaalista toimintaa, joka hahmottuu konkreettisemmän PEILAAMISEN metaforan avulla. Reflektoidessamme itseämme pohdimme mentaalisesti sitä, miltä toimintamme, tekemme tai sanamme näyttävät mahdollisesti ulkoapäin. Fyysisestä peilistä on mahdollista tarkastella omaa olemustaan objektiivisesti ja etäämpää. Peili paljastaa sen, millaisia olemme itsemme ulkopuolelta katsottuna. PEILAAMISEN metafora on keskeinen teema ihmissuhteissa. Vuorovaikutuksessa toisiin reflektioimme kuvaa itsestämme toisten ihmisten kautta.

Peilimetaforalla tarkoitetaan reflektiota myös kohtauksessa, jossa Morfeus nimittää luomaansa painajaishahmoa, Korinttolaista ihmiskunnan *synkäksi peiliksi*: "You were my/ masterpiece, or/ so I thought.// A nightmare created/to be the darkness,/and the fear of/darkness in every/ human heart.// A black mirror,/ made to reflect/everything about/ itself that humanity/ will not confront." (TDH, 384.) Käsite *black mirror* viittaa niihin ihmiskunnan puoliin, joista ihmiset eivät ole tietoisia tai, joita he eivät halua itsessään nähdä. Ihmiskunnan peili siis paljastaa ihmiskunnalle jotain

vierasta, toiseutta itsessään, lisäten täten ihmiskunnan itseymmärrystä. Esimerkissä on jälleen esillä Lakoff & Johnsonin nimeämä käsittemetafora AJATTELU ON NÄKEMISTÄ, jolloin pimeys on tiedottomuutta.

Peilaaminen on toimintaa, joka lisää henkilöiden itsetietoisuutta. Romun (2018, 186) mukaan henkilöhahmojen itsereflektiota kuvataan sarjakuvassa jakamalla henkilöhahmo tavalla tai toisella kahtia, sisäisen dialogin esittämiseen käytetään esimerkiksi tuttuja symboleja, kuten peiliä, varjoa tai hirviöhahmoa. Luvussa 4.4 Vapaa epäsuora esitys Hypolytan tajunnankuvauksessa analysoin kohtausta, jossa kuvataan henkilöhahmon sisäistä dialogia ja muistoja peilin edessä. Kohtauksessa jaetaan henkilöhahmo menneisyyden ja nykyhetken minään. Kertoja sanoittaa henkilöhahmon tunteita vapaan epäsuoran esityksen avulla. Hahmo myös torjuu muistelmansa ja poistuu peilin edestä. Peili toimii kohtauksessa elementtinä, joka paljastaa henkilöhahmolle asioita ja tunnereaktioita, jotka hän koettaa aktiivisesti unohtaa.

Kahdessa käsittelemissäni metaforaesimerkissä on yhdistetty tarinankerrontaan ja lukemiseen liittyvä aihealue osaksi ajattelun metaforaa. *The Doll's Housessa* käytetään varsin itsetietoisesti tarinankerronnan aihealuetta osana kognitiivisia metaforia. Muita vastaavia rinnastuksia teoksessa on se, että unet sijaitsevat unten kirjastossa, jota valvoo kirjastonhoitaja Lucien. (TDH, 261–265) Myös sarjan päähenkilö Morfeus on tarinankerronnan, mielikuvituksen ja unien henkilöitymä.

3.3 TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA -metafora

Useissa mentaalista toimintaa kuvaavissa ilmauksissa on läsnä tilalliseen hahmottamiseen liittyvä aspekti. Lakoff & Johnson nimeävät keskeiseksi ajattelun rakenteeksi orientaatiometaforat. Ne ovat fyysiseen kokemuspohjaan perustuvia skeemoja, joissa on läsnä myös kulttuurinen arvottaminen. (2003, 14.) Keskeisiä orientaatiometaforia eli laajempia orientaatioihin liittyviä käsitteistyksiä on TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA ja TIETOISUUS ON YLHÄÄLLÄ. TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA -metafora on Lakoff & Johnsonin (2003, 15) mukaan ymmärrettävissä kehollisen kokemuksemme kautta ja perusteltavissa sillä, että esimerkiksi nukkumaan mennessä ihminen käy fyysisesti makuulle ja "asettuu alas". Orientaatiometafora näkyy esimerkiksi ilmauksissa *vaipua uneen, vaipua koomaan ja vajota transsiin*.

The Doll's Housessa Rose käyttää nukahtamisesta uppoamisen metaforaa: "Sinking, slowly, downward/ and inward. Enter a world where/ everything's going to be just fine." (TDH, 400) Esimerkissä uneen vaipuminen käsitetään alaspäin ja sisäänpäin suuntautuvana liikkeenä. Upoamisen tunteen voinee rinnastaa kehon rentoutumiseen nukahtaessa. Sisäänpäin suuntautuva liike kuvannee sitä, kuinka huomiomme

kiinnittyy nukahtaessa sisäiseen, mentaaliseen toimintaan erotuksena ulkomaailman havainnoinnista.

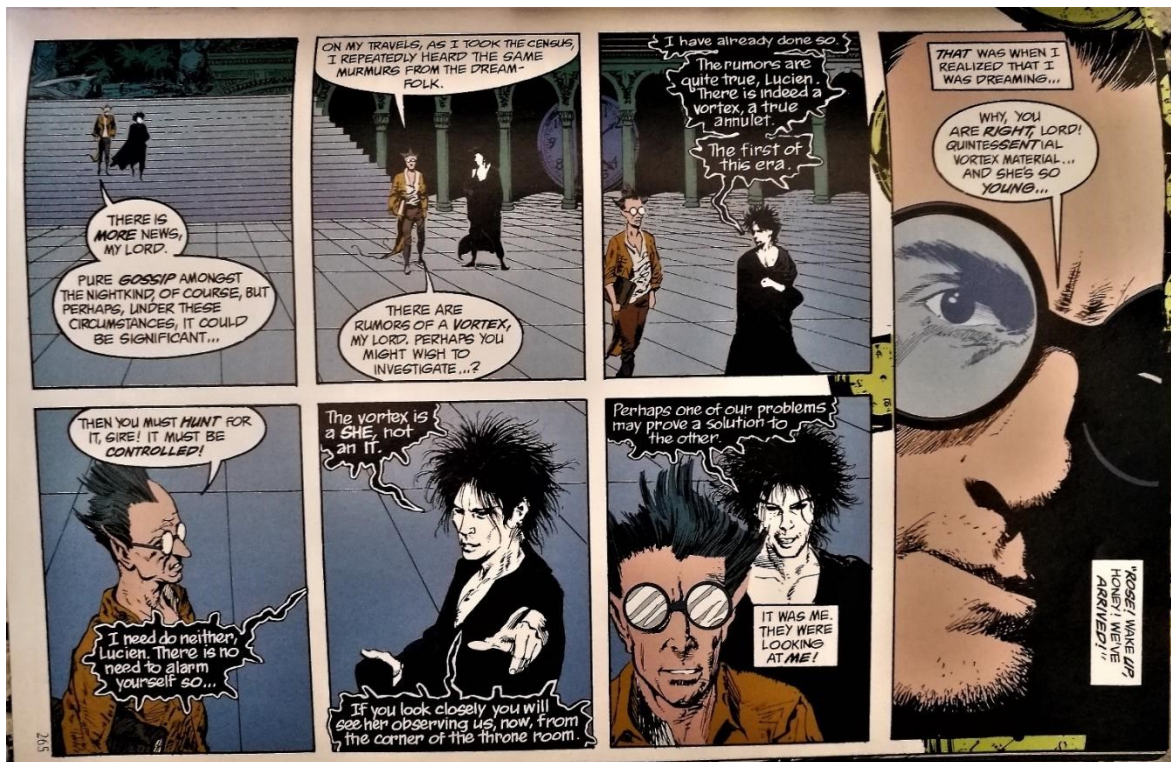
Oriantaatiometafora TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA on yleisemminkin läsnä tietoisuuden ja tiedostamattoman kuvauksessa. Arkikielessä tietoisuudelle käsitteellistetään pinta- ja syvätaaso. Tiedostamaton ja alitajunta sijoitetaan alas ja syvätasolle, kun taas järki ja hallinnan kokemus käsitteellistetään usein ylös (Lakoff & Johnson 2003, 17). Nimensä mukaan *alitajunta* tai *piilotajunta* (unconsciousness) on jotain ihmiseltä itseltään kätkeytyä, mutta olemassa olevaa ja epäsuorasti ilmenevää. Fyysiseen kokemuspohjaan rinnastaen on ymmärrettävää, miksi tiedostamattomiksi luokitellut asiat sijaitsevat esimerkkien tapaan näkymättömissä. Lakoff & Johnsonin (1999, 238–239) käsittemetafora AJATTELU ON HAVAITSEMISTA selittää tätä. Metaforassa ajattelu rinnastetaan näkemiseen ja havaitsemiseen. Ihminen on tietoisempi ympäristössä, jossa on mahdollista nähdä esteettömästi ja sellaisessa ympäristössä hän voi tehdä toimia, joiden vaikuttimet ovat selkeät ja nähtävissä. Piilossa olevaa tai syvyyksissä sijaitsevaa kohdetta ei ole mahdollista havaita samalla tavalla. Eräässä *The Doll's Housen* kohtauksessa Rose pohtii maailmanjäsenystä ja toteaa: "The world's /about as solid and as/ reliable as a layer of/ scum on the top of a well/of black water which goes/ down forever, and there/ are things in the depths/ that I don't even want to/ think about." (TDH, 434) Tässäkin esimerkissä tiedostamattomat asiat sijoitetaan alas syvyyksiin.

Kehollinen kokemus *uneen vajoamisesta* toisinnetaan eräässä *The Doll's Housen* kohtauksessa poikkeuksellisesti sekä sanallisella että sommittelullisella tasolla. Henkilöhahmon nukahtaessa kohtauksen ruudut muodostavat kiertävän liikkeen ja teoksen lukusuunta muuttuu pystytasosta vaakatasoon. Kiertävä liike toistetaan sanatasolla unen ensimmäisessä repliikissä: "Abel - If I /wanted silly/ tittletattle and/ hedge gossip about/ "swirling things"/ I would have *asked*/ you for it." (Kuva 3.) Nämä ovat tehokeinoja, joilla henkilöhahmon tajunnantilan muutosta korostetaan ja tehdään näkyväksi sarjakuvassa.



Kuva 3. TDH, 260.

Kohtauksessa on hyvin esillä oletus, että uneksija ei ole tietoinen siitä, että näkee unta. Koska kohtauksessa siirrytään heti kuvaamaan toisia henkilöitä, siitä rajataan pois ajatus, että Rose on kohtauksessa yhä läsnä. Myöhemmin kuvataan, kuinka unen kirjastonhoitaja Lucien juttelee Morfeuksen kanssa unimaailman rakenteita rikko- vasta hahmosta. Kuvakulma siirtyy lähemmäs ja Morfeus kertoo löytäneensä syyn unien katoamiseen. Tämä saa Lucienin hermostumaan ja hän huutaa, että se on saa- tava kiinni. Morfeus rauhoittelee Lucienia ja toteaa lukijaa kohti osoittaen: "If you look very closely, you will/ see her observing us, now, from/ the corner of the throne room." (Kuva 4.) Kuvakulma siirtyy lähemmäs ja hahmot kääntyvät katsomaan koh- tisuoraan lukijaan päin, jolloin Rose paikallistuu kohtauksen kuvatason fokalisoijaksi. Kohtauksessa tiedoton hahmo tulee tietoiseksi itsestään ja tämän seurauksena herää.



Kuva 4. TDH, 265.

Reaalitodellisuudesta kuuluva Rosen äidin repliikki: *"Rose! Wake up,/Honey! We've/ arrived!"* on kuvattu tekstilaatikkoon, jonka lukusuunta on jälleen sivun vertikaalisuunnassa. (Kuva 4.) Tekstilaatikon sommittelu toisintaa kehollista skeemaa, jonka mukaan tiedottomuus liittyy alhaalla olemiseen ja tietoinen oleminen sijoittuu pystyasentoon. TIETOISUUS ON YLHÄÄLLÄ -metafora tulee esille myös ilmauksessa *wake up* (Lakoff & Johnson 2003,15). Kohtauksen repliikissä *up*-prepositiota on korostettu lihavoimilla ja merkitsemällä se kursiviiniin.

Kuvan rajausta ja kuvataason kerronnan aukkoisuus on sarjakuvakerronnan keino, jolla on mahdollista häivyttää tarinan kannalta keskeisiä asioita ja tuoda ne myöhemmin merkittävästi esille. (ks. Herkman 1998, 116–120). Kuvallinen fokalisaatio eli suoraan henkilöihahmon näkökulmasta kuvaaminen on yksi keino, jolla hahmon tietoisuutta voi tuoda visuaalisesti esille. Se toimii kuitenkin parhaiten vain lyhyinä kohtauksina. Sarjakuvassa henkilöihahmo, jonka tietoisuuden kehysten läpi tarina suodatuu, kuvataan tyypillisesti visuaalisesti ulkoapäin eli kolmannesta persoonasta, jolloin myös hahmon kehonkieli ja ilmeet antavat viitteitä hänen ajattelustaan. Sarjakuvamediumissa kuvataason fokalisaatio on kuitenkin luonnostaan jatkuvasti vaihtuvaa, siksi edellisen esimerkin kaltaisia kuvallisia ratkaisuja on mahdollista käyttää yllättävästi.

3.4 Säiliömetafora: MIELI ON TALO

Mieli ymmärretään Lakoff & Johnsonin mukaan säiliönkaltaiseksi. Mielelle käsitteellistetään säiliömetaforan avulla sisä- ja ulkopuoli. Ideat ja käsitteet sijaitsevat mielen sisäisessä maailmassa, mutta se, mihin ne viittaavat, on mielen ulkopuolinen, fyysinen maailma. Mieli hahmotetaan myös kehosta erilliseksi, mutta kuitenkin osaksi sitä. (Lakoff & Johnson 1999, 266.)

Ajatukset hahmotetaan mielen metaforisissa esityksissä erillisiksi entiteeteiksi, jotka ovat olemassa itsenäisesti (ks. Lakoff & Johnson 1999, 243–244). Ajatukset ovat erilaisissa metaforisissa esityksissä jotain, jotka kulkevat mieleen ja mielestä pois eli säiliönkaltaiseen abstraktiin tilaan ja sieltä pois (Harbus 2004, 14). Antonina Harbus nostaa esille huomioita, joiden mukaan mielen katsotaan myös vaativan jonkin eri entiteetin, *itsen*, valppautta ja kontrollia. Mielen metaforisessa esityksessä mielellä uskotaan olevan myös jokin syvyys tai erillinen osa, joka on mahdollisesti piilossa. (Harbus 2004, 14.)

Säiliömetaforalla tarkoitetaan esityksiä, jotka ovat jaettavissa sisä- ja ulkopuoleen. Säiliömetaforia ovat säiliöiden ja rakennusten lisäksi myös esimerkiksi maa-alueet (visual fields), niille on erotettavissa sisä- ja ulkopuoli sekä niiden väliset rajat (Lakoff & Johnson 2003, 30). (Lakoff & Johnson 2003, 29–30.) *The Doll's House* -teoksessa mielen säiliömetaforat ovat läsnä erilaisina kuvallisina ja sanallisina esityksinä. Eräässä teoksen kohtauksessa uneksivaa mieltä nimitetään maailmaksi, jota uneksija yhtä aikaa sekä luo että asuttaa: ” – Across the city, a/ parade of sleeping minds.// Each mind creates and inhabits its own world.” (TDH, 408)

Tilan asuttamisen ajatus on mielen metaforissa keskeinen. Mieli hahmotetaan *The Doll's House* teoksessa usean talo- ja huonemetaforien avulla. Länsimaisessa taiteessa mieli vertautuu tavallisesti rakennukseen tai huoneeseen. (Harbus 2004, 12). Sarjakuvantutkija Leena Romu (2018, 62) on tarkastellut väitöskirjassaan, kuinka mieli käsitteellistetään rakennuksen kaltaiseksi Kati Kovácsin sarjakuvateoksessa *Karuselli* (1996). Romu käsittelee kahta *Karuselli* -teoksessa esiintyvää vertauskuvaa mielelle: vankilaa ja karuselliä. Kummatkin metaforat on esitetty teoksen kansikuvassa, joka yhdistää kuvallisesti huvipuistolaitteen ja vankisellin. Päähenkilö kuvataan telttakattoiseen karuselliin, jonka reunat on rajattu kaltereilla.

Karusellissä esillä oleva MIELI ON VANKILA -käsittemetafora on yleisemminkin tunnettu metafora. Mieli ymmärretään käsittemetaforassa ihmistä kahlitsevana voimana. Ihminen on metaforan mukaan kahlittu mielensä sisään. Romun (2018, 204) mukaan tämä tarkoittaa *Karuselli* -teoksessa sitä, että päähenkilön esteet ovat hänen itse itselleen luomia. Sanoihin karu ja selli yhdistyy konnotaatiot ankeudesta, vankeudesta ja yksinäisyydestä, toisaalta sanaan karuselli taas liittyy ilonpito, vauhti ja pyörivä liike (Romu 2018, 148). Romu (2018, 203) huomauttaa, että sarjakuva pystyy visuaalisena

esitysmuotona toisintamaan kognitiivisiin metaforiin liittyvän tilallisuuden ja sijoittamaan henkilöhahmot kirjaimellisesti metaforisen rakenteen sisään. Tämä tilallisen esityksen hyödyntäminen on nähtävissä myös omissa aineistoesimerkeissäni, ja se on yksi sarjakuvamediumin vahvuuksista.

Näissä esityksissä mieli hahmotetaan säiliön kaltaisena, mutta esitykset saavat ominaisuuksia myös muista ajattelun metaforista. Karusellimetaforaan sisältyy metafora AJATTELU ON LIIKKUMISTA TILASSA. Karusellin toisteinen, samaan suuntaan etenevä pyörivä liike edustaa Romun (2018, 62) mukaan toisaalta myös teoksen päähenkilön ajatusten pakkomielteisyyttä ja kehämäisyyttä.

Myös *The Doll's Housessa* mieli vertautuu rakennukseen. Eräessä teoksen kohtauksessa henkilöhahmojen uneksimat todellisuudet on kuvattu huoneiksi, joita erottaa toisistaan seinät ja ovet. Unten kirjastonhoitaja Lucien kulkee unien läpi ja sulkee jäljessään niiden ovia. (TDH, 261) Toisessa kohtauksessa unet esitetään saman talon erillisinä huoneina ja uneksijoiden tilaa kuvataan: "All of them seeking a place/to belong. All of them seeking/a place to be safe." (Kuva 5.)

Talo tai koti edustaa fiktiossa yleisemmin ihmisen turvallisuuden ja hallinnan tunnetta, paikkaa, jossa olla turvassa. Väitöskirjassaan *Sureva mieli sanoin ja kuvin: Läheisensä menettäneen lapsen kokemus Riitta Jalosen ja Kristiina Louhen kuvakirjoissa* Mirja Kokko (2012) viittaa filosofi Gaston Bachelardin (suomennos Roinila 2003) ajatuksiin kodin tematiikasta fiktiossa. Kokko (2012, 186) ottaa esille Bachelardin lausuman, jonka mukaan koti on turvapaikka, joka suojaa uneksijaa. Bachelard toteaa, että talo karkottaa ihmiselämästä satunnaisuutta, se kehottaa ja rohkaisee jatkuvuuteen. Ilman kotia (taloa) ihminen olisi hajanainen. Koti pitää ihmisen pystyssä niin rajuilmalla kuin elämän myrskyissä. (Roinila 2003, 78–80, Kokko 2012, 295.) Talolla tai huoneella viitataan fiktiossa yleisemmin ihmisen mieleen (Kokko 2012, 295) Myös Raili Elovaaaran (1992, 54) mukaan fiktiossa "huone" tarkoittaa joko ihmisen minuutta tai laajemmin ymmärrettynä sitä paikkaa, joka ihmiselle on ennalta määrätty maailmassa.



SHE CAN FEEL THEM.

CHANTAL, DREAMING INTRICATE, SELF-REFERENTIAL LOOPS, TRYING TO REVEAL NOTHING OF HERSELF TO HERSELF.



ZELDA, STILL FIGHTING OLD BATTLES, THE LITTLE GIRL LOST IN THE WOMAN WHOSE HEART SHE SHARES.



BARBARA'S RICH DREAM-LIFE, MORE VALID AND TRUE THAN ANYTHING SHE FEELS WHEN WAKING.



KEN'S CHURNING WORLD OF MONEY AND SEX AND POWER.



HAL'S ENDLESS QUEST FOR IDENTITY AND LOVE.

ALL OF THEM SEEKING A PLACE TO BELONG. ALL OF THEM SEEKING A PLACE TO BE SAFE.

AND SHE SEES HOW SIMPLE IT ALL IS.

SEES HOW THIN AND FRAGILE THE WALLS THAT DIVIDE THEM TRULY ARE.

SEES HOW SIMPLE IT WOULD BE TO SHATTER THEM.

SHE REACHES OUT HER MIND, AND NUDGES.

AND THE WALLS...

Kuva 5. TDH, 405.

The Doll's House -teoksessa *nukketalo* on hyvin keskeinen motiivi, joka mainitaan jo teoksen nimessä. Nukketaloelementti kulkee läpi teoksen erilaisina viitteinä ja teoksen loppukohtauksessa metafora avataan. Siinä nukketalolla tarkoitetaan laajemmin ihmisen paikkaa maailmassa. Kohtauksessa arvuutellaan, ovatko ihmiset vain suurempien voimien liikuttelemissä nukkeja. Suuremmilla voimilla viitataan teossarjan päähenkilöihin "loputtomiin". *The Doll's House* -teoksessa Morfeus (*Dream*) ja Intohimo (*Desire*) ovat henkilöityneitä voimia, jotka vaikuttavat Rosen elämää. Myös Kuolema (*Death*) sekä Intohimon sisar Epätoivo (*Despair*) ovat teoksessa läsnä. "Loputtomat" ovat jumalten kaltaisia hahmoja, jotka ovat ilmentämiensä asioiden allegorioita. Teoksessa on avoimelle fantasialle tyypillisesti yhtä aikaa esillä kaksi maailmantasoa. Todellisuuttamme vastaava arkitodellisuus on fantasiagenressä nimetty primääriseksi todellisuudeksi, kun taas sekundaarinen maailma sisältää fantastisia elementtejä ja sen lait poikkeavat arkimaailman laeista. (ks. Tolkien 2002, 54–55) "Loputtomat" ovat ensisijaisesti olemassa sekundaarisen maailman tasolla ja vaikuttavat sieltä primääriseen maailmaan. Nukketaloelementti esitetään teoksessa myös fyysisenä objektina, jota kautta sekundaarisen maailman hahmo Morfeus löytää teoksen päähenkilön Rosen luo arkitodellisuuteen.

Kohdattuaan Morfeuksen Rose pohtii nukketalon teemaa:

If my dream was true, / then everything we/know, everything we/think we know is a lie. / --It means that we're just / dolls. We don't have a/ clue what's going / down, we just kid/ ourselves that we're in/ control of our lives/ **while a paper's** / thickness away things/ that would drive us mad/if we thought about them/ for too long play with/ us, and move us around/ from room to room, and/ put us away at night when/ they're tired, or bored. (Kuva 16.)

Nukketeemalle löytyy vastavoima henkilöihahmojen toimijuudesta ja subjektiivisesta sisäisestä todellisuudesta. Se, mikä erottaa ihmisen tahdottomasta nukkesta, on kyky tiedostaa, tuntea ja toimia itsenäisesti. Teoksessa kuvataan erityisellä tavalla Rosen sisäistä pohdintaa, jossa hän sepittää itselleen tarinan, jonka avulla hän ei jää nukketalodilemman vangiksi. Henkilöihahmojen sisäinen puheen tutkiminen onkin toinen teoreettinen jäsennys, jonka avulla avaan henkilöihahmojen tajunnan kuvaamista. Luku neljä on sisäisen puheen analysoinnin raportointia. Tarinan kertominen on kohtauksessa keino, joka tuo esille henkilöihahmon toimijuutta.

The Doll's House -teoksessa nukketalomotiivi on hyvin toisteinen. Teoksen nimeäminen motiivin mukaan on merkittävä luentaa ohjaava seikka. Nukkemotiivi tulee esille hyvin monissa teoksen yksityiskohdissa ja teemalla leikitellään läpi teoksen. Albumissa viitataan nukketeemaan myös itsetietoisesti liioittelevaan sävyyn, kun Rosen vuokraisäntä Hall esiintyy *Dolly*-nimisenä drag queenina ja esittää kappaleen "*Oh beautiful doll*". Hänen drag queen-identiteettinsä on teoksen julkaisuajan mukaista

seksuaalinormia rikkova piirre. Henkilöhahmon ilmaisuvoiman ja liioittelevan suhautumisen vuoksi esimerkki on teemaa haltuun ottava. Teoksessa on mukana myös useissa *The Sandman*-teoksissa seikkaileva pariskunta Ken ja Barbie, jotka ovat nimetty maailman tunnetuimman Barbie-nukkebrändin mukaan.

Nukketeema toistuu *The Doll's House* kertomuksen sisäkkäiskertomuksen otsikossa *Playing House*. Jakso kuvaa Hypolytan ja Hectorin elämää. Erityisesti tässä sisäkkäiskertomuksessa kuvattu Hypolyta on henkilöhahmona teoksen hahmoista eniten nuken kaltainen eli menettänyt otteensa omaan toimijuuteensa, tunteisiinsa ja omaan subjektiiviseen näkökulmaansa. Henkilöhahmon tunteja sanoitetaankin vapaan epäsuoran kertojan avulla. Kertoja paljastaa henkilöhahmolle asioita, jota hän ei halua muistaa. Tässä sisäisen puheen kerrontatekniset ratkaisut kuvaavat henkilöhahmon vieraantuneisuutta omasta totuudestaan.

Nukketalon dilemma toistetaan teoksen lopussa vielä toisesta näkökulmasta. Intohimo pohtii sen mahdollisuutta, että "loputtomat" olisivatkin vain nukkeja, jotka ovat olemassa vain, koska ihmiset uneksivat, kuolevat, ovat epätoivoisia, toimivat intohimon vallassa ja niin edelleen. Kun ihmiskunta lakkaisi olemasta, samoin myös he jättävät tehtävänsä. Teos päättyy sivuun, jossa Intohimo hymyilee ja on varma siitä, että on itse vastuussa kohtalostaan. Kertojalaatikossa toistetaan:

And Desire smiles, and/ forgets, for Desire is/ a creature of the/ moment. //And Desire walks the/ endless pathways of its/ body, certain that he, / or she, or it, is in sole/ and only control of/ its destiny. // The only inhabitant of/ the twilight realm of/ desire; and it feels/ nothing like a doll. //Nothing like a doll / at all. (TDH, 439.)

Kommentti antaa arvoa subjektiiviselle kokemukselle. Se korostaa sisäisen todellisuuden teemaa teoksessa. Loppusanoissa on kuitenkin arvoituksellisuutta vapaan epäsuoran esityksen ansioista. Repliikissä sekoittuu yksikön kolmannen persoonan eli kertojan diskurssi ja toisaalta henkilöhahmon oma diskurssi, joka tulee ilmi sanatason toisteisuudesta. Kolmannen persoonan kerronta etäännyttää kerrontaa Intohimon näkökulmasta ja luo toteamukseen jännitettä ja arvoituksellisuutta.

Tässä luvussa käsittelin mielen ja ajattelun kognitiivisia metaforia aineistoesimerkkien avulla. Lakoff ja Johnsonin nimeämistä ajattelua ja mieltä koskevista kognitiivisista metaforista teoksessa esillä olivat AJATTELU ON KIELTÄ, MIELI ON TIETOKONEOHJELMA, AJATTELU ON LIKKUMISTA TILASSA, AJATTELU ON NÄKEMISTÄ, TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA ja MIELI ON SÄILIÖ. Sarjakuvan visuaalisissa metaforissa toisinnettiin metaforiin liittyvää tilallisuutta ja kehollista skeemaa sommittelullisilla ratkaisuilla. Seuraavassa analyysiluvussa tarkastelen henkilöhahmojen sisäisen puheen kerrontateknisiä ratkaisuja sekä sitä, kuinka kuvallinen esitys tukee niitä.

4 HENKILÖHAHMOJEN SISÄINEN PUHE JA FOKALISAATIO

Tässä luvussa käsittelen henkilöahmojen tajunnankuvausta narratologian näkökulmasta. Erittelen henkilöahmojen sisäisen puheen piirteitä Dorrit Cohnin puhekategoriajaan avulla ja teen havaintoja siitä, millä tavoin kuvakerronta tukee sisäisen puheen esitystekniikkaa. Lisäksi nostan klassisen narratologian käsitteistöä esille fokaalisaation käsitteen, sillä se on sarjakuvassa oleellisesti erilainen kuin pelkkään tekstiin perustuvassa kerronnassa.

Puhekategoriajaan mukaan henkilöahmon sisäistä puhetta voidaan ilmaista suoran, epäsuoran ja vapaan epäsuoran esityksen avulla. Tekniikat kuvaavat sitä, ovatko ajatukset suoraan henkilöahmon ilmaisemia, epäsuorasti kertojan kuvaamia vai sekoittuvatko kertojan ja henkilöahmon diskurssit, kuten vapaassa epäsuorassa esityksessä. Dorrit Cohn on nimennyt nämä tekniikat teoksessaan *Transparent Minds* siten, että henkilöahmon ajattelun suora esitys on nimeltään lainattu monologi (quoted monologue), epäsuoraa esitystä (thought report) kuvaa psykonarraatio (psychonarration). Epäsuorassa esittämisessä Cohn on tehnyt merkittävän huomion kertojan asennoitumisesta henkilöahmoon, tasasointuinen kertoja (consonant narrator) ei erotu juurikaan henkilöahmon tietoisuudesta asenteellisesti vaan suhtautuu tapahtumiin neutraalisti. Riitasointuisen kertojan (disconsonant narrator) asenteellinen tai tiedollinen etäisyys henkilöahmoon tulee sen sijaan selkeästi esille. Kertojan välittämällä epäsuoralla esityksellä voidaan tuoda hyvin monipuolisesti esille henkilöahmon sisäistä todellisuutta, kertoja voi esimerkiksi paljastaa henkilöahmon ajattelusta asioita, joita henkilöahmo itse ei ole halukas tai kykenevä näkemään (Cohn 1983, 29, 46). Vapaan epäsuoran esityksen Cohn nimeää kerrotuksi monologiksi (narrated monologue) Vapaa epäsuorassa esityksessä henkilöahmon subjektiivinen asema ja kieli on edustettuina, vaikka kertoja kuvaa tapahtumia kolmannessa persoonassa. Nämä kolme puhekategoriain tekniikkaa esiintyvät usein samassa tekstissä vaihdellen. (Palmer 2005, 603–605.)

Hyödynnän Cohnin huomiota sisäisen puheen esittämisestä analysoidessani *The Doll's Housen* kohtauksia, jotka kuvaavat sisäistä puhetta henkilöhahmojen unessa, nukahtaessa, muistelukohtauksessa, jossa henkilöhahmo reflektoi itseään sekä kohtauksessa, jossa sisäistä ääntä edustaa päiväkirjateksti, joka on asemoitu kohtauksen tekstilaatikkoon. Koska sarjakuva on kaksikanavainen media, huomioni kiinnittyy sisäisen puheen esittämisen lisäksi myös sarjakuvakerronnan ratkaisuihin ja kuvalliseen kerrontaan.

4.1 Preesensmuotoinen monologi Zeldan unikohtauksessa

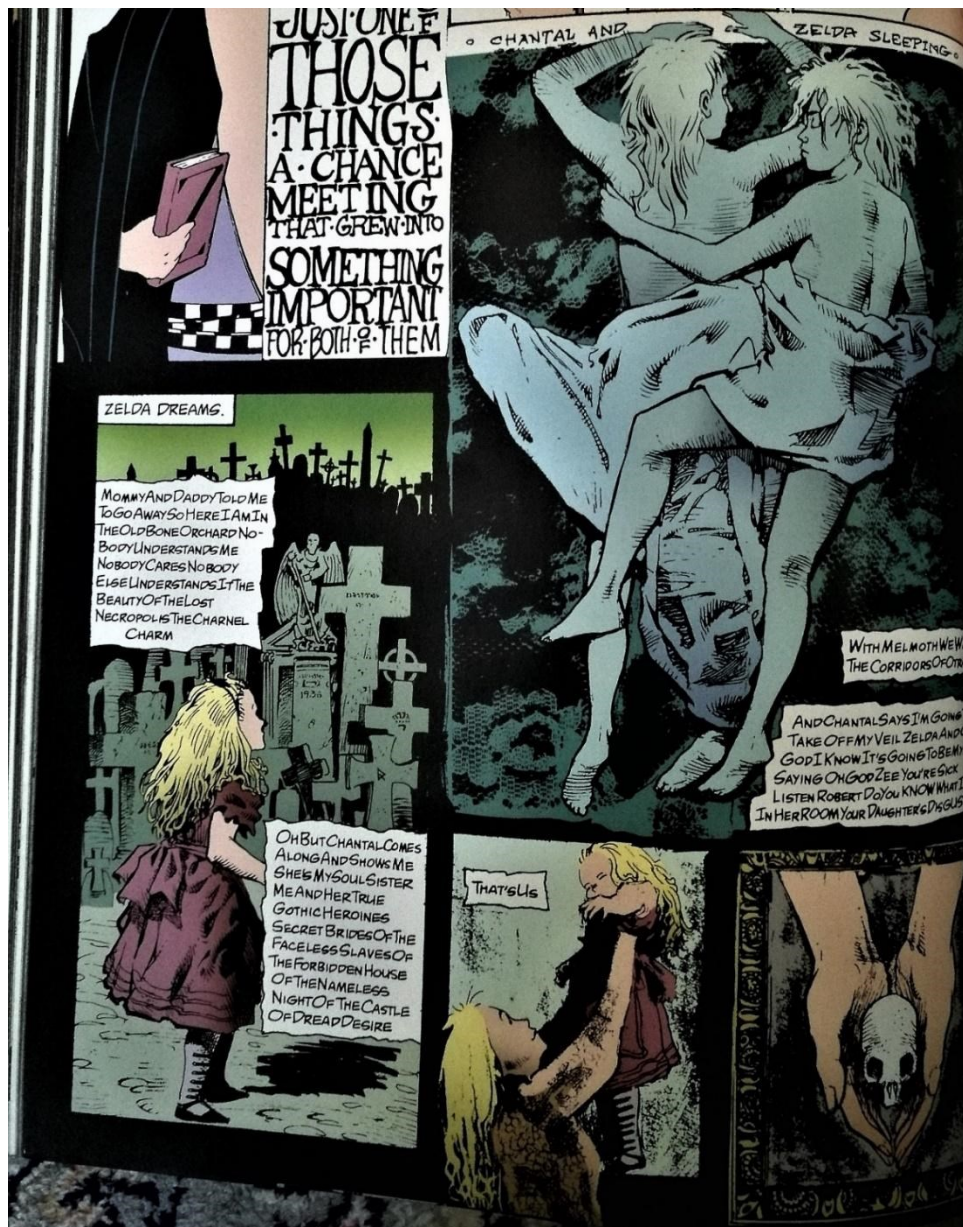
Dorrit Cohnin (1983, 52) mukaan erityisesti henkilöhahmojen unijaksojen kuvaamiseen tarvitaan kertojan välittämää epäsuoraa kerrontaa. Cohn tuo esille yhtäaikaisen kerronnan säännöttömyyden, joka tarkoittaa sitä, että henkilöhahmo ei voi preesensmuotoisesti sekä kokea että kertoa meneillään olevia tapahtumia. Zeldan unikohtauksessa sisäinen puhe on kuitenkin esitetty minämuodossa ja preesensissä. Sisäinen puhe on esitetty typografialtaan poikkeuksellisesti, sillä tekstissä ei ole käytetty sanavälejä, vaan sanoja erottavat isot alkukirjaimet. Tämä luo kohtaukseen hengästyttävän ja kiireisen vaikutelman. Kohtauksessa kokevan ja kertovan minän ajallinen etäisyys on hyvin pieni. Henkilöhahmo vaikuttaa sanatasolla ennakoivan ja kommentoivan unen kuvallisia assosiaatioita ja tapahtumia kiireesti ennen seuraavien ilmaantumista. Kuvatussa unessa on esillä kokemisen ja kertomisen tulkinnanvarainen raja. (Walsh 2006, 866.)

Kohtauksen kuvallinen ja sanallinen esitys toimivat vuorovaikutteisesti, kuva-taso sekä ennakoi että vastaa sanatason kerrontaan. Walshin mukaan unien representaatiolla on tapana korostaa sisäistä jakoa lähettäjään ja vastaanottajaan sekä kertojaan ja toimijaan. (Walsh 2006, 864.) Myös Brottmanin mukaan unet toimisivat osittain samojen toimintaperiaatteiden mukaan kuin tietoinen tarinankerronta ja niissä olisi läsnä niin sanottu double-mindedness eli kyky jakaa mieli kirjoittamiseen/ uneksimiseen ja lukijaan/ uneksijaan. (Brottman 2008, *Dream and Narrative*) Uneksivalla mielellä on myös kapasiteetti muodostaa ideoita ja kuvia melko soljuvasti, joskus jopa simultaanisesti, jotain asiaa ajatellessa, se on jo tapahtunut (Brottman 2008, *Image and Language*). Nämä piirteet tulevat esille Zeldan unen representatiossa, jossa henkilöhahmo ennakoi ja kommentoi kiireisesti uneen ilmestyviä assosiaatioita.

Zelda kommentoi preesensmuotoisesti unessa juuri meneillään olevaa käännettä:

OhButChantalComes/AlongAndShowsMe/She'sMySoulSister/MeAndHerTrue/GothicHeroines/SecretBridesOfThe/FacelessSlavesOf/TheForbiddenHouse/OfTheNameless/NightOfTheCastle/OfDreadDesire///That'sUs (Kuva 6.)

Yllättyneisyyttä ja ilahtumista ilmaiseva leksikaalinen huudahdus "Oh" ja deiktinen ilmaus "That's Us" ankkuroivat henkilöihahmon kerrotun ajan hetkeen ja vahvistavat kohtauksen subjektiivisuutta. Samalla kohtausta katsotaan kuitenkin kuvallisella tasolla kolmannesta persoonasta ja deiktinen ilmaus that viittaa enemmän ulkopuolelta katsomiseen. Cohnin mukaan (1983, 100–104) kerrotussa monologissa, joka vastaa vapaata epäsuoraa kategoriaa, mutta koskee mielen sisäistä, hiljaista puhetta, on usein leksikaalisia täyteilmaisuja, toistoa ja retorisia kysymyksiä, joihin ei vastata. Zeldan unikohtauksessa on käytetty kerrotusta monologista poiketen pääosin minämuotoa, mutta nämä henkilöihahmon subjektiivisuuden esittämisen keinot ovat siinä esillä. Kohtauksessa on runsaasti sanojen toisteisuutta, joka on nähtävissä esimerkiksi edellisen repliikin epätyypillisesti toistuvassa genetiivirakenteessa.



Kuva 6. TDH, 396.

Seuraavassa ruudussa kuvataan lukijaa kohti osoitettuja kämmeniä, joissa on pieni eläimen kallo. Kallokuva on kuvatasolla esitetty hyvin arvokkaasti, sillä ruutu on kehystetty koristeellisilla ornamenteilla, ja kädet näyttävät suojelevan haurasta kalloa, joka ojennetaan kohti lukijaa. Sanatason kommentti luo ristiriidan kuvan tunnelman kanssa. Kommentti sijoittuu jo edelliseen ruutuun, jolloin sanatason ja kuvatason kerronta liikkuu hieman epätahtiin. Tämän voi ajatella jäljittelevän unen simultaanista luonnetta.

AndChantalSaysI'mGoingTo/TakeOfMyVeilZeldaAndOh/GodIKnowIt'sGoingToBeMyMom/SayingOhGodZeeYou'reSick/ ListenRobertDoYouKNOWWhatIFound/InHerRoomYourDaughter'sDisgusting. (Kuva 6.)

Kohtauksessa on esillä mielen teoria ja mielen sosiaalinen ulottuvuus. Zelda arvelee, mitä hänen äitinsä ajattelee kallosta ja monologissa on lainaus äidin äänestä, joka kommentoi kalloa Zeldan isälle. Alan Palmer huomauttaa (2002, 39) että ajatuksemme ovat luonteeltaan sosiaalisia ja hyvin suuri osa niistä sisältää arveluita ja muistoja toisten ihmisten ajatuksista, tunteista, asenteista ja mielentiloista ja ne taas osaltaan vaikuttavat omiin ajatuksiimme.

Unikohtauksessa Zelda pelkää morsiusasuisen hahmon paljastuvan äidikseen. Zelda reflektoi kokemustaan siitä, kuinka hän alkaa änkyttää äidin pilkatessa häntä. Jännitteisessä kohtauksessa Zelda toimii hetkellisesti fokalisoijana sekä kuva- että sanatasolla. Äidin kommentti sekoittuu Zeldan minämuotoiseen sisäiseen puheeseen: "AndI'llJustStartStammeringAnd/She'llMakeFunOfMeHEYLi'Moron/D'YOUNBelieveInGODZILLA// LetItBeChantalNotMyMomNot/MyMomPleaseGodPleaseGod" (Kuva 7.) Zelda toistelee ilmausta "Oh God" ja puhuttelee jumalaa, joten lukija voi olettaa äidin kysyvän perinteisemmin: "Do You believe in God?" Kohtauksessa on esillä unen assosiaatiomainen logiikka, joka ilmenee sanojen God ja Godzilla välillä. Godzilla on dinosauruksen kaltainen kuvitteellinen jättiläishirviö, joka on tuttu samannimisestä vuoden 1954 elokuvasta *Godzilla*. Intertekstuaalinen viittaus hirviöön rakentaa myös Zeldan unen omintakeista kauhukuvastoa.

Intertekstuaaliset viittaukset rakentavat kohtauksessa henkilöhahmon ajattelun subjektiivisuutta. Walsh (2006, 861) huomauttaa, että Zeldan unessa ei esiinny hän lapsena vaan kuvattu pieni tyttö on alluusio Lewis Carrollin (1865) *Alice in Wonderland* -teoksesta, Zelda muistuttaa John Tellielin kuvittamaa versiota Alicesta. Unen miljööinä toimii kuitenkin goottilaiseen kauhukuvastoon kuuluva muinainen hautuumaa. Zelda viittaa myös kahteen tunnettuun goottilaiseen kauhutarinaan Charles Maturin (1820) *Melmoth the Wanderiin* ja Horace Walponen (1764) *The Castle of Otrantoon*. *The Sandman*-sarjassa käytetään hyvin itsetietoisesti intertekstuaalisia viittauksia esimerkiksi sarjakuviin, muihin kaunokirjallisiin teoksiin ja populaarikulttuurin hahmoihin.



Kuva 7. TDH, 397.

Zelda toimii kuvallisena fokalisoijana ruuduissa, joissa kuvataan lähikuvassa hunnun alta paljastuvaa hahmoa. Kun hunnun alta paljastuu hämähäkin pää, Zelda toistelee helpottuneena: "Thank You God. / Oh Thank You." (Kuva 7.) Henkilöhahmon epätavanomaisen reaktio selittää se, että hämähäkit ovat Zeldalle tärkeitä, heillä on Chantalin kanssa yhteisenä harrastuksena Floridan suurin täytettyjen hämähäkkien kokoelma. Merkittävää on, että viimeisessä ruudussa kerronta vaihtuu tapahtumiin hyvin tunteellisesti eläytyneestä minämuodosta etäisempään yksikön kolmannen persoonan kerrontaan: "Now The Little Girl Zelda Starts / Laughing // The Little Girl // Laughs // And // Laughs..." (Kuva 7.) Walsh (2006, 865) mainitsee artikkelissaan kerronnan muutoksen merkitsevän unennäkijän etääntymistä unesta sen loppua kohden ja oman emotionaalisen reaktionsa reflektointia kauempaa. Etääntyminen unikohtauksesta tapahtuu myös kuvatasolla, kun henkilöhahmon kuvallinen fokaliisaatio vaihtuu kohtaukselle vastakuvaksi (reverse-shot) ja Zeldan ilahtunut ja helpottunut reaktio kuvataan hieman kauempaa yläviistosta.

Zeldan unta kuvaavassa kohtauksessa on esillä monia henkilöhahmon sisäiselle diskurssille tyypillisiä piirteitä. Henkilöhahmon tunnetilaa korostetaan typografisilla keinoilla ja sisäinen puhe sisältää runsaasti sanatason toistoa, huudahduksia ja itsensä reflektointia. Kohtauksen minämuotoinen ja presensissä tapahtuva, hengästyttävä selostus korostaa unessa tapahtuvan minäkerronnan poikkeuksellista luonnetta.

Kohtaus tuo esille kertovan ja kokevan minän erillisyyden sekä kuva- ja sanatason vuorovaikutuksen osana unessa esitettyä tajunnankuvausta. Zeldan sisäisessä puheessa on myös läsnä muiden henkilöhahmojen äänet ja oletetut reaktiot. Henkilöhahmon subjektiivista näkökulmaa vahvistetaan muutamassa ruudussa kuvallisella fokaalisuudella. Kuvatason muutos sekä kerronnan muutos minämuodosta kolmanteen persoonaan kuvaavat unesta etääntymistä.

4.2 Rosen sisäinen dialogi nukahtamista kuvaavassa kohtauksessa

Rosen nukahtamista ja sisäistä puhetta kuvaavaa kohtausta on esitetty yhteensä lähemmäs kolmen sivun verran siten, että kuvakulma pysyy samana ja kuvatasolla ei tapahdu juurikaan muutosta ruutujen välillä. Tarina ei kulje kohtauksessa varsinaisesti eteenpäin, mutta kohtaus osoittaa, että henkilöhahmojen sisäisen puheen kuvaus on teoksessa painoarvoista. Henkilöhahmon sisäinen puhe jakautuu itseään ohjaavaan ajatteluun ja itselle vastaavaan diskurssiin, jossa henkilöhahmo tuo ilmi tunteitaan ja kokemuksiaan. Ohjeet ja kehotukset ovat yksikön toisessa persoonassa ja vastaaminen minämuodossa. Diskurssit vuorottelevat ja välillä sisäiseen ääneen sekoittuvat muistot muiden henkilöhahmojen äänistä. Nämä on merkitty lainausmerkkeihin. Kohtauksessa on verbaalisella tasolla esillä myös se, kuinka jotkin ajatukset ovat vähemmän tietoisia ja jäävät ikään kuin taka-alalle. Nämä ajatukset on merkitty sulkuihin ja Rosen voi tulkita olevan noiden ajatusten kohdalla syvemmissä unessa. Toisaalta nukahtavan henkilöhahmon ajattelun autenttisuutta rakennetaan myös runsaalla sanatason toistolla ja katkoksilla kerronnassa.

Dorrit Cohnin mukaan fiktiivisessä sisäisessä monologissa vaihtelee vapaasti ensimmäisen ja toisen persoonan pronomini muodot. Paradoksaalisesti, hyvin tyypillinen sisäinen monologi on kielellisiltä piirteiltään dialogimuotoinen. Toisen persoonan fiktiivisissä monologeissa on esillä itsetarkkailu, jossa monologin puhuja sekä esittää väittämiä että kuulee ja reflektoi niitä. (Cohn 1983, 90.) Cohn (1983, 91) huomauttaa, että retorinen itsensä puhuttelu, arviointi ja korjaaminen voisi vahvistaa Freudin käsitystä omatunnosta (superego), joka muodostuu eräänlaisesta holhoavasta ja itseä ohjaavasta äänestä.

Sisäinen puhe on kohtauksessa dialogimuotoista. Rose vuorotellen ohjaa itseään yksikön toisessa persoonassa ja vastauksena tälle reflektoi kokemustaan ja tunteitaan minämuodossa:

Go to/sleep, /Rose. //I can't. // I'm too worried. ///

And I'm so tired. /So tired...// I wish I could sleep.

Go to/ sleep, /Rose /Walker. //Wind up, / the day, /let it go. //

Put the day away in its place Rose. Forget the weird things that have/ happened in the last few weeks. // You don't /need them.

Forget the big bad wolf man who hurt you and who wanted to hurt you worse/forget the pale stranger...

(Was he really there at all? When you try to remember/him he fades and shimmers/until he seems/ like a echo of a dream.../you're tired Rose. / Wrap up the day. /) (Kuva 8.)

Rose ohjeistaa itseään nukahtamaan ja unohtamaan ikävät muistot. Sivun viimeisen ruudun repliikki on merkitty sulkuihin. Sillä kuvataan sitä, kuinka hahmo on jo vähemmän tietoinen ajattelustaan. (ks. Cohn 1983, 85) Rose koettaa unohtaa muiston Morfeuksesta ja epäröi, oliko muistikuva edes totta. Yksikön toisessa persoonassa huomautetaan, kuinka muistikuva hahmosta himmenee, kunnes se kajastaa enää kuin unen kaiku. Rose reflektoi tilaansa: "You're tired Rose. / Wrap up the day." (Kuva 8.) Toisen persoonassa ohjeistavassa diskurssissa on esillä tunnetilan ja kokemuksen kuvailua. Rose kuvailee itselleen kokemusta uneen uppoamisesta ja lohduttaa itseään ajatuksella siitä, kuinka unen maailmassa kaikki on hyvin: "Sinking slowly downwards and inward. Enter a word where everything's going to be just fine. / Unity will be fine/ Jed will be fine/ You're so tired.../Just let go." (Kuva 9.)

Yllättäen mieleen tulevaa *lyhyttä* ajatusta luonnehditaan *teräväksi* ja *kiskaisevaksi*. Ajatus sisältää huolen siitä, missä Gilbert on ja sen mukana Rose muistaa, mitä Jedille oli tapahtunut. Tällainen ajatuksen luonnehdinta kuvaa ajatuksen hallitsemattomuutta, kunnes ohjaava diskurssi jälleen neuvoa unohtamaan sen. Diskurssit vuorottelevat. Kommentti "(Gilbert?)" on merkitty sulkuihin ja tällä representoidaan sitä, että ajatus jää ikään kuin taka-alalle, ohjaavan diskurssin ollessa jälleen hallitseva.

Sharp and tugging: a brief /thought, and you wonder, / **where's Gilbert?** // You haven't seen him for almost a week now. Not since the two of /you got back to Florida with/ Jed, half-starved and dehydrated/ and scapped and... ///

Let it go. /It'll still/be there/ tomorrow. // (Gilbert?) And sleep// And dream... (Kuva 9.)

Cohnin (1983, 87) voimme kuvitella useita tuntemuksia, havaintoja ja kuvia samanaikaisesti, mutta sanoja voi ajatella vain yhden kerrallaan, huolimatta siitä kuinka epäsyntaktisesti sanat liittyvät toisiinsa. Tämä johtaa siihen, että sisäisen puheen kaksi eriävää diskurssia ikään kuin kilpailevat yhtäaikaisesta esittämisestä, mutta nämä äänet pakotetaan ajalliseen järjestykseen odottamaan vuoroaan. Sisäiset diskurssit ovat vuorovaikutuksessa, jossa voivat tukea toisiaan, kumota tai keskeyttää toisensa monipuolisesti. Sisäistä monologia voi luonnehtia hyvin muokkautuva ja syntaksiltaan keskeytyvä tyyli.

Rosen sisäisessä puheessa on otteita muiden henkilöhahmojen äänistä, unen ja valveen rajamailla äidin ääni puhuttelee Rosea: "Hello? Rose? It's Mom. / Listen, Honey, Unity's had/ some kind of stroke. She's /almost ninety. I can't/ leave her.

Not now...//” Not now...//Not now...” (Kuva 8.) Seuraavassa ruudussa Rose on vaihtanut hieman asentoa ja hän kuulee mielessään kaikuja Jedin kohtalosta, mahdollisesti aiemmasta keskustelusta poliisin kanssa: “I’m sorry Miss Walker. Honestly, / it could go either way. On one/ level is astounding /your brother is still alive. But then/ he’s young. Go home. We’ll call/ you if there is any change...// Any change...//” Any change...” (Kuva 8.) Kummatkin äänet on merkitty lainausmerkein, jolloin lukija tietää niiden olevan kaikuja toisten henkilöiden puheesta. Tulkitsen sisäisen puheen pätkittäisyyden ja viimeisten sanojen toiston ja kolmeen pisteeseen loppuvat lausekkeet indikoivan Rosen hetkittäistä nukahtamista ja tietoisien ajattelun hidastumista.

Alan Palmerin mukaan tajunta on luonteeltaan dialogista. Palmer viittaa artikkelissaan Mikhail Bahtinin huomioihin siitä, kuinka ajatuksemme ovat usein luonteeltaan sosiaalisia ja sisältävät reaktioita ja arveluita toisten ihmisten ajatuksista. Bahtinin mukaan sisäinen puheemme ei olisi sisäistä laisinkaan vaan sisäinen ääni olisi jatkoa dialogille, jota käymme muiden kulttuuriimme kuuluvien yksilöiden kanssa. (Palmer 2002, 39.) Palmer huomauttaakin, kuinka henkilöhahmojen ajatukset ovat yksityisiä, mutta silti luonteeltaan sosiaalisia. Tämä näkyy Palmerin mukaan erityisen selvästi silloin kun hahmo ennakoi, spekuloi, muotoilee uudestaan, ymmärtää väärin, arvioi, reagoi tai toimii toisen oletetun ajatuksen pohjalta; oletamme jonkun ajattelevan tietyllä tavalla ja se vaikuttaa meihin. Dialogin käsite on merkityksellinen nykyiselle kognition tutkimukselle. Hannele Dufvan mukaan (Kajannes 2000, 29) dialogi korostaa ihmisen mielen vuorovaikutuksellisuutta.

Henkilöhahmon nukahtamista kuvaavassa kohtauksessa on esillä dialogimuotoinen sisäinen puhe, joka jakaantuu itseä ohjaavaan ja itselle vastaavaan diskurssiin. Nukahtamaan ohjaava, toisessa persoonassa esitetty diskurssi hallitsee vahvasti henkilöhahmon sisäistä puhetta. Itseä ohjaavan diskurssin lisäksi henkilöhahmon sisäisessä puheessa on muistoja muiden henkilöhahmojen puheesta. Osassa repliikkejä on käytetty sulkuja, jotka merkitsevät ajatuksen jäämistä taka-alalle. Nukahtavan henkilöhahmon diskurssia vahvistaa sanatason toisto sekä kolmella pisteellä osoitetut katkokset kerronnassa.



GO TO SLEEP, ROSE WALKER.

WIND UP THE DAY, LET IT GO.

"HELLO? ROSE? IT'S MOM. LISTEN, HONEY, LUNITY'S HAD SOME KIND OF STROKE. SHE'S ALMOST NINETY. I CAN'T LEAVE HER. NOT NOW..."

"NOT NOW..."

"NOT NOW..."

PUT THE DAY AWAY IN ITS PLACE, ROSE. FORGET THE WEIRD THINGS THAT HAVE HAPPENED IN THE LAST FEW WEEKS.

"I'M SORRY, MISS WALKER. HONESTLY, IT COULD GO EITHER WAY. ON ONE LEVEL, IT'S ASTOUNDING YOUR BROTHER IS STILL ALIVE. BUT THEN, HE'S YOUNG. GO HOME. WE'LL CALL YOU IF THERE'S ANY CHANGE..."

"ANY CHANGE..."

"ANY CHANGE..."

YOU DON'T NEED THEM.

FORGET THE BIG-BAD-WOLF-MAN WHO HURT YOU, AND WHO WANTED TO HURT YOU WORSE.

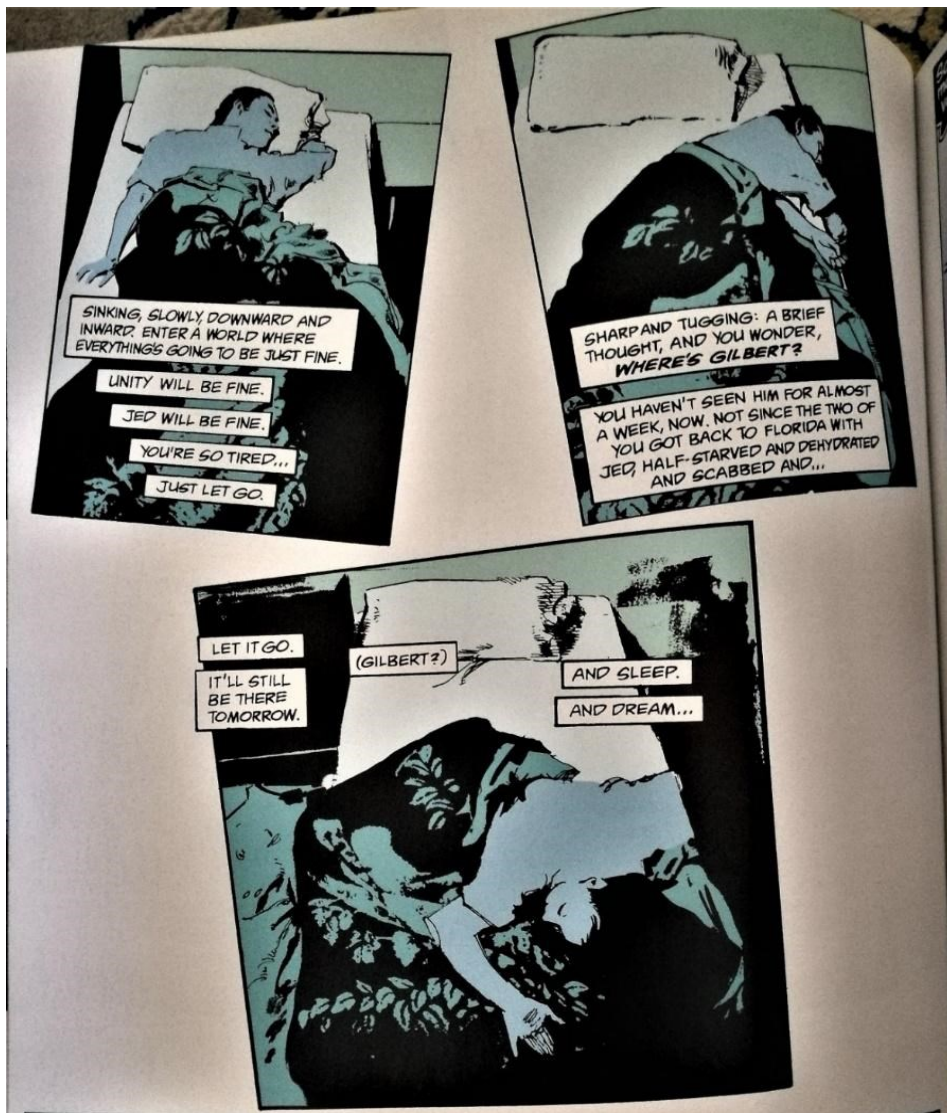
FORGET THE PALE STRANGER...

(WAS HE REALLY THERE AT ALL? WHEN YOU TRY TO REMEMBER HIM HE FADES AND SHIMMERS UNTIL HE SEEMS LITTLE MORE THAN THE ECHO OF A DREAM...)

YOU'RE TIRED, ROSE.

WRAP UP THE DAY.

Kuva 8. TDH, 399.



Kuva 9. TDH, 400.

4.3 Fokalisaatio – kenen tajunnan kautta kerrotaan

Rimmon-Kenan määrittelee fokalisoinnin tekstin esittämäksi ”prismaksi” tai ”perspektiiviksi”, jonka kertoja verbalisoi, mutta joka ei ole välttämättä kertojan oma. Prismen ja perspektiivin yhdistää helposti näkökulman käsitteeseen, mutta fokalisaatiolla tarkoitetaan laiveampaa havaintokulmaa, joka pitää sisällään myös kognitiivisen, emotatiivisen ja ideologisen suuntautumisen. Rimmon-Kenan mainitsee, että fokalisaatiokäsite tuo selkeyttä perspektiivin ja kerrotun erotteluun. Näkökulman tutkimus ei usein ota huomioon, että fokalisointi ja kerronta ovat erillisiä toimintoja. (Rimmon-Kenan 1999, 92, 94.)

Fokalisaation avulla tietoisuus tarinamaailmasta suodattuu jonkun, tarinamaailman ulkoisen tai sisäisen henkilön kautta. Nancy Pedri (2015, 8) määrittelee sen havainnollisesti ”tiedon, tunteiden, muistojen ja muiden intellektuaalien prosessien suodattimeksi, fiktiivisten agenttien kautta” Alan Palmer (Pedri 2015, 12) on kehitellyt tälle rinnakkaisen termin aspektuaalisuus, joka pitää sisällään hahmon uskomukset, pelot, odotukset, motivaatiot, halut ja muut henkilökohtaiset näkökulmat. Aspektuaalisuus pitää sisällään kaikenlaisen näkökulmallisuuden: optisen, kognitiivisen, ideologisen, emotionaalisen ja niin edelleen. Pidän aspektuaalisuutta käsitteen synonyymina, mutta käytän tässä tutkielmassa fokalisaatiokäsitettä Pedrin määrittelemällä tavalla.

4.3.1 Kertojan ja fokalisoijan ero

Sarjakuvateoksen tekemiseen voi osallistua käsikirjoittajan lisäksi kuvittaja, tussaaja ja tekstaaaja. *The Sandman*issa he kaikki ovat eri henkilöitä. Omaelämäkerrallisissa teoksissa yksi kirjailija voi vastata näistä kaikista. Teoksesta voidaan erottaa myös erillinen kertoja, joka muotoilee kertomuksen (Kukkonen 2013b, 39). Sarjakuvan kertojan olemassaolosta on useita näkemyksiä. Kukkonen (2013b, 44) mukaan sarjakuvan kertoja on heijastus siitä, kenen lukija olettaa luovan, välittävän ja perustelevan kertomusta ja sen autenttisuutta.

Herkman (1998, 135) taas kannustaa puhumaan elokuvatutkimuksen tavoin kertojan sijaan sarjakuvan kerronnasta (*narration*), koska hänen mukaansa yhtä tiettyä kertojaa, joka vastaa kuvien, sanojen sekä niiden yhteenliittymien että ruutujen jatkumon kerronnasta, ei ole sarjakuvissa helppoa tai tarpeellista erottaa. Kukkonen (2013b, 44) mainitsee saman ajatuksen ja lisää, että vaikka kertoja ei tulisikaan ruuduissa etualalle, on se silti jäljitettävissä ruutujen järjestyksestä ja niiden välisten taukojen määrittämisestä. Herkman ja Kukkonen pitävät sarjakuvan kertojaa kerronnan ylimpänä tahona, joka vastaa sarjakuvan visuaalisesta järjestyksestä. Joskus sarjakuvahahmo toimii kertojan roolissa ja tällöin hänen kommenttinsa voivat näkyä esimerkiksi ruutujen yläreunassa. Kertoja voi olla tarinan sisäinen henkilöahmo tai tarinan ulkopuolinen kertoja, jota ei ole personoitu. Toisaalta on kiistelty siitä, onko tarinan ulkopuolinen kertojahahmo edes käsitteenä mahdollinen, sillä hänhän ei voi teoriassa tietää kertomastaan maailmasta olematta jollain tavalla osa sitä. Käsitän kuitenkin ulkopuolisen kertojan olevan nimenomaan personoimaton, neutraali toimija.

Kertojan roolia on havainnollista käsitellä omaelämäkerrallisten sarjakuvateosten yhteydessä. Kukkonen erottaa omaelämäkerrallisia sarjakuvia käsitellessään toisistaan sarjakuvassa ilmenevät omaelämäkerralliset agentit. Näistä yksi on kertoja, joka on luonut tarinan ja kuvat, toinen on fokalisoija, jonka rajoittuneeseen tietämykseen kertomus perustuu ja kolmantena on mahdollista näyttää havaitsija, jonka fyysisen läsnäolo on ruudussa merkitty esimerkiksi varjon tai jonkin kuvassa näkyvän ruumiinosan avulla. Sarjakuvalla on tyypillistä, että nämä agentit vaihtelevat usein ja voivat joissakin ruuduissa sulautua yhdeksi. Eri aikatasojen minät ovat omaelämäkerrallisessa sarjakuvassa usein läsnä. (Kukkonen 2013b, 57–59.)

Alla oleva sarjakuvan sivu on Alison Bechdelin omaelämäkerrallisesta teoksesta *Fun Home* (2006). Kukkonen (2013b, 58) nimeää sivulta verbaalisen minäkertojan, Alisonin. Hänen kertomuksensa näkyy ruudun yläaidassa. Kertoja on tarinan nykyhetken toimija ja menneisyyttä muisteleva hahmo. Ruudun tapahtumat kuvaavat menneisyyttä. Alison toimii myös ruuduissa sisäisenä fokalioijana eli jaamme hänen



Kuva 10. *Fun Home*. *A Family Tragicomic* 2006, 231.

rajoittuneen tietämyksensä tilanteesta. Menneisyyden Alison näkyy ruuduissa ulkoapäin piirrettynä, nykyhetken Alison taas konkretisoidaan kertojan äänestä ja kuvan

piirtäjistä, jonka mahdollisesti subjektiivisesti värityneet muistikuvat esimerkiksi äidin närkästyneestä ilmeestä ovat piirtyneet paperille. Viimeisessä ruudussa näemme, kuinka havainnoijan paikka on merkitty ikkunarudun avulla. Havaitsijaksi voidaan tulkita esimerkiksi muisteleva Alison, joka on tässä kuvassa jätetty ruudun taakse. Ikkunarudun taakse jäävä havaintopiste toisintaa ja vahvistaa etäisyyttä, jonka kertojaminä mainitsee tekstilaatikossa: "We were close, but not close enough." (Kukkonen 2013b, 58.)

Sarjakuvanarratologi Kai Mikkonen (2010, 305) esittelee artikkelissaan "Kuvat ilman sanoja, sarja ilman kuvia. Sarjakuvakertomuksen ainutlaatuinen ja "luonnollinen" fokalisaatio" Genetten jaon fokalisaation asteesta eli siitä kuinka paljon tarinassa päästään seuraamaan fokalisoijan mielen sisäistä maailmaa. Genette jakaa fokalisaation sisäiseen, ulkoiseen ja nollatason fokalisaatioon. Nollatason fokalisaatiosta voidaan puhua kaikkitietävän kertojan yhteydessä, tällöin kertojalla on rajaton tietämys tarinamaailmasta ja sen hahmojen mielenliikkeistä. Sisäinen fokalisointi rajoittuu tietyn henkilöhahmon tietämykseen. Ulkoisesta fokalisaatiosta on kyse, kun tarkastellaan jotakin hahmoa ulkoapäin, tehden johtopäätöksiä tämän olemuksen ja käytöksen pohjalta ilman että pääsemme käsiksi hänen ajatuksiinsa.

Taulukko 2. Tarinan ulkopuolisen ja sisäisen fokalisoijan ero. (Koottu Rimmon-Kenan 1999, 95–106)

Fokalisoinnin alueet		Tarinan ulkopuolinen (kertojafokalisoija) (Voi havainnoida fokalisoitua ulkoa tai sisältä käsin)	Tarinan sisäinen (henkilöfokalisoija)
Havainnon alue	Tila	Lintuperspektiivi, panoraama-, tai simultaanikuva mahdollinen	Henkilön näkökulmaan rajoittunut havainto
	Aika	Menneisyys -nykyisyys - tulevaisuus	Rajoitettu tietämys (menneisyys -nykyisyys)
Psykologinen alue (suhtautuminen fokalisoituun)	Kognitiot	Rajoittamaton tieto tarinamaailmasta	Rajoitettu tietämys
	Emootiot	Objektiivinen, neutraali	Subjektiivinen, väritynyt tietoisuus

Olen koonnut taulukkoon fokalisaation asteen ja sen ilmenemisen havainnon, psykologisen kentän ja ideologian alueella. Taulukko havainnollistaa, että vain tarinan ulkopuolisella kertojafokalisoiijalla on pääsy esimerkiksi rajoittamattomiin ajan hetkiin sekä useiden henkilöiden ajatusmaailmaan. Yhtä lailla kertojafokalisoiijalla on mahdollisuus kuvata kohtauksia kauempaa eräänlaisena panoraamanäkymänä tai samaan aikaan tapahtuvia tapahtumia yhtä aikaa (simultaaninäkymä). (Rimmon-Kenan 1999, 100.) Vaikka Rimmon-Kenan on koonnut nämä esimerkit liittyen romaanikerrointaan, mielestäni varsinkin ajan ja tilan kuvaamisen keinot soveltuvat äärimmäisen hyvin sarjakuvan kerronnan tutkimiseen, sillä sarjakuvassa sekä näkökulmat että fokalisointi vaihtuvat kerronnan visuaalisen luonteen vuoksi hyvin tiheästi.

Psykologiseen alueeseen kuuluu sekä kognitiivinen alue että emootiot. Kognitiiviseen komponenttiin sisältyy tieto, oletukset, uskomukset sekä muisti. Tarinan ulkoinen fokalisoija on periaatteessa ”kaikkietävä”, mutta retorisisista syistä jättää kertomatta asioita. (Rimmon-Kenan 1999, 102.) Emootion aluetta käsitellessä Rimmon-Kenan on tuonut esille fokaalisoidun merkityksen. Emotionaalinen alue (samoin kuin kognitiivinenkin) kohdistuu aina johonkin fokalisoituun. Tässä tapauksessa kiinnostavaa on henkilöahmon asennoituminen ja tunteet tiettyä objektia kohtaan. Jos kohde on eloton, fokalisoinnin psykologinen alue koskee ainoastaan fokalisoijaa, joka tekee siitä havaintoja. Rimmon-Kenan (1999, 102–103) mainitsee tästä esimerkkinä kohtauksen, jossa Flaubertin Emma Bovary kävelee puutarhassa ja aikaisempaan neutraaliin kuvailuun verrattuna tässä kohtauksessa ympäristö sävyttyy epätoivoisen mielentilan kautta, sairauden, rappion ja kuoleman paikkana. Henkilön havainnot ovat subjektiivisia, hänen tunteidensa ja ajatustensa värittämiä.

Sarjakuvassa tällainen subjektiivisesti väritty maailma tehdään usein näkyväksi erilaisilla muutoksilla visuaalisessa kerronnassa. Esimerkiksi ruudun rajat voivat olla aaltoilevia ja värimaailma tai graafinen tyyli voivat muuttua kokonaan kuvattaessa henkilön ajatusmaailmaa. Subjektiiviset kohtaukset näyttäytyvät ainoastaan hahmolle itselleen, ne voivat olla emootioin värittyneitä tilanteita, muistoja, unia tai harhanäkyjä. Näissä kohtauksissa henkilöahmo toimii aina fokalisoijana.

Ideologinen alue tulee esille tarinan sisäisen henkilön tavassa jäsentää maailmaa ja toimia siinä. Toisaalta kertojafokalisoiijan ideologinen ajatusmaailma tulee esille siinä, kuinka hän muotoilee tarinansa ja esittää henkilöahmojen toiminnan osana kokonaisuutta. (Rimmon-Kenan 1999, 105.) Toisinaan kertoja voi antaa paljon tilaa ja valtaa sellaisesta maailmankuvasta kertomiselle, joka on kuitenkin ideologian tasolla hänen näkemyksiään vastaan. Esimerkiksi Dostojevskin *Karamazovien veljeksissä* (1980) kuvaillaan runsaasti Fjodor Pavlovits Karamazovin sisäistä maailmaa ja hän on psykologinen fokalisoija, vaikka hänet kuitenkin esitetään ideologisesti hyvin vastenmielisenä henkilönä. (Rimmon-Kenan 106, Uspenski 1973, 105.)

4.3.2 Fokalisaatio sarjakuvassa

Taulukko 3. Fokalisaation eri tasot sarjakuvassa (Herkman 1998, 140–147)

Kuvatason fokalisoiija	Voivat yhdistyä tai olla yhdistymättä
Sanatason fokalisoiija	
Psykologinen fokalisoiija	

Herkman (1998, 140–147) jakaa sarjakuvan fokalisaation kolmeen subjekti–objekti-asetelmaan, olen koonnut nämä yllä olevaan taulukkoon. Visuaalinen subjekti on hänen mukaansa se, mitä lukijalle yleisesti näytetään. Se voi olla jonkun tarinan henkilön tai ulkopuolisen tarkkailijan näkökulma, josta tapahtumia seurataan. Verbaalinen subjekti taas viittaa lähinnä sarjakuvan sanalliseen ilmaisuun ja sen kohteina ovat puheena olevat seikat. Psykologinen subjekti on sen sijaan kokeva, tunteva ja arvottava subjekti, joka liittää kuvallisen ja sanallisen aineksen toisiinsa. Jos esimerkiksi hahmon kuvallisen ja sanallisen ilmaisun välillä on selkeä ristiriita, lukija muodostaa näistä yhtenäisen tulkinnan, joista psykologinen subjektikäsitys muodostuu. (Herkman 1998, 144–145.)

Nämä fokalisaation tasot voivat yhdistyä samassa ruudussa tai niistä voidaan näyttää vain joitakin niistä. Jos kuvamaailma näytetään jonkun henkilön silmin ja tekstiaines kuvaa hänen ajatuksiaan, kaikki fokalisaation tasot yhdistyvät hetkellisesti. Herkmanin mukaan nämä kolme subjekti- objekti- asetelmaa muodostavat yhdessä arvoasetelman, jota Rimmon-Kenan kutsuu ”ideologian alueeksi” (Herkman 1998, 145; 1991, 105) Jos fokalisaation kaikki tasot liittyvät toistuvasti yhteen hahmoon, tästä yhdestä perspektiivistä muodostuu tekstiin ”normittava maailman haltuunoton systeemi.” Sen sijaan, jos teoksessa nostetaan esille useita eri arvopespektiivejä, voidaan puhua ”moninäkökulmaisesta ideologisesta rakenteesta.” (Herkman 1998, 146–147.) Sarjakuvassa on läsnä jatkuvasti vaihtuvia kerronnallisia näkökulmia. Sarjakuvaan, joka kertoo sanoin ja kuvin ja näyttää kuvin, tulisi kehittää välinespesifimpiä narratologisia käsitteitä, kuten fokalisaation tapauksessa. (Mikkonen 2010, 308.)

Rimmon- Kenanin (1999, 106–107) mukaan siirtymä fokalisoiijasta toiseen voidaan romaanissa esittää kielellisin keinoin. Nimeämisen muutos voi ilmaista fokalisaation vaihdoksen jopa yhden kappaleen tai lauseen sisällä. Tyyllillisiä vaihdoksia on olemassa hyvin paljon, mutta esimerkiksi nuoremman minän ja vanhemman minän kokemusmaailman vaihtelu tulee helposti ilmi vaikkapa jälkepäin arvottavissa lausahduksissa tai jo aiemmin mainituissa sanavalinnoissa. Kertojana voi toimia esimerkiksi aikuinen, mutta fokalisoiijana lapsi. Tällöin aikuisen käyttämät sanavalinnat, jotka eivät kuulu lapsen sanavarastoon, paljastavat kertojan ja fokalisoiijan eron. (Rimmon-Kenan 1999, 94.)

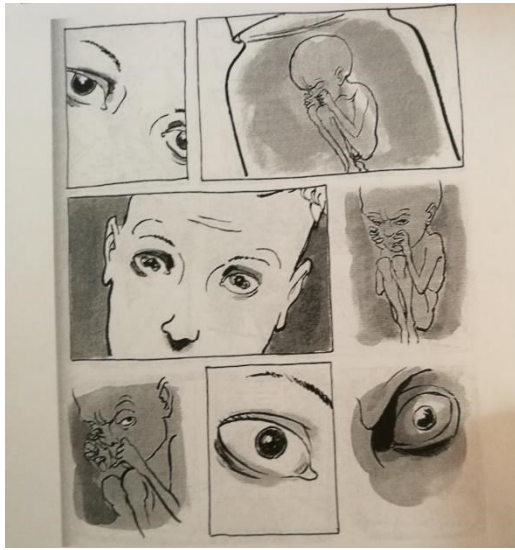
Silke Horstkotten ja Nancy Pedrin artikkelissa tuodaan esille, kuinka Marjane Satrapin (2006) *Persepolis*-teoksesta on eriteltävissä lapsihavainnoija, joka ilmenee kuvallisena hahmona ja toisaalta tarinamaailman naivistisena tyylin indikoimana. Yhtä aikaa kuitenkin on läsnä myös omaelämäkerrallisen teoksen koostava omaelämäkerrallinen agentti, joka on fokalisoija, sillä aikuisen tietämys tapahtumista ilmenee sanavalinnoista ja muista vihjeistä, jolla tarinaa kuljetetaan eteenpäin. (Horstkotte & Pedri 2011, 338)



Kuva 11. *Persepolis. The Story of a Childhood* 2003, 43.

Horstkotten ja Pedrin (2011, 37) mukaan kertojan käyttämä käärmemäinen hirviösymboli on täydellinen kontrasti päähenkilön äidin toteamalle lausahdukselle: "Now that devil has left!" (Kuva 11). Tässä esimerkissä on kuvallisen symbolin tasolla läsnä aikuinen minäkertoja, jolla on tietämystä tarinamaailman myöhemmistä tapahtumista.

Henkilöhahmon tietoisuutta voidaan representoida ainoastaan kuvia käyttämällä. Tämä esimerkki auttaa hahmottamaan visuaalisen näkökulman ja sisäisen fokalisaation eron. Nancy Pedri (2015, 15) perustelee David Smallin (2009) *Stitches*-teoksen sanattomalla sarjakuvaesimerkillä sitä, miksi visuaalisen näkökulman kuuluisi olla osa fokalisaatiota. Sanattomissa kohtauksissa tunnelmaa välitetään nopeilla muutoksilla sisäisen ja ulkoisen näkökulman välillä, ulkoisen näkökulman hahmon eleet ja ilmeet välittyvät selkeästi. Aaltoilevat tai puuttuvat ruudun rajat indikoivat selkeästi hahmon mielikuvitusta ja subjektiivista todellisuutta. Sarjakuvan kohtauksessa päähenkilö kuvittelee purkissa olevan sikiön katsovan häntä ja heräävän eloon. Tässä tärkeää on huomio siitä, että vaikka näkökulma vaihtuu, fokalisoija pysyy silti samana. (Kuva 12.)



Kuva 12. *Stitches* 2009, 39.

4.3.3 Epäsuorasti subjektiivinen näkökulma

Mikkosen (2010, 320–324) mukaan sarjakuvamediumin kaksikanavaisuus sallii muita medioita laajemman fokalisaatioiden kirjon ja liukuman niiden välillä. Sarjakuvassa yleinen kuvaamisen keino on *epäsuorasti subjektiivisen näkökulman käyttö*. Tällä tarkoitetaan ajattelun ja puheen esittämisen tapaa, joka sijoittuu täysin subjektiivisen ja ulkoapäin fokalisoitun näkökulman välille. Mikkonen (2010, 321) rinnastaa tämän vapaaseen epäsuoraan esitykseen. Siinä missä tekstissä voidaan ilmaista sen tarkoittavan ”ajattelemista jonkun kanssa tai jonkun äänen kuulemista”, sarjakuvan visuaalisessa esityksessä se kääntyy muotoon ”katsomista jonkun kanssa.” Tällöin ei siis katsota suoraan henkilöahmon silmillä, vaan esimerkiksi hieman kauempaa, kuten olan yli -leikkauksessa (over-the-shoulder-shot) tehdään, jakaen kuitenkin myös hahmon oletetun näkökentän. Sarjakuva on Mikkosen (2010, 324) mukaansa perustavanlaatuisesti ei luonnollinen, koska sillä on mahdollisuus muokata kertovan, kokevan, näkevän ja toimivan minän etäisyyttä.

Mikkonen (2010, 320–322) mainitsee sarjakuvan noudattavan samantapaisia kuvakulmallisia kerrontaratkaisuja näkökulman subjektiivoiseen kuin elokuvakin. Näitä ovat näkökulmaotos (point of view-shot), jossa hahmon näkökenttä näytetään suoraan lukijalle, katsekuva (gaze shot), joka antaa usein lisätietoa tärkeistä elementeistä sarjakuvassa, eyeline shot, joka yhdistää sekä katseen, että sen kohteen. Lisäksi yleisiä ovat aiemmin mainittu kuvakulma pään, olkapään tai selän takaa (over-the-shoulder-shot) sekä reaktiokuva (reaction shot), joka ilmentää hahmon tunnetilaa. On olemassa myös havainnoinnin laatua kuvastava havaintokuva (perception shot), joka kuvaa näkijän mielentilaa (näkemisen vaikeutta tai esimerkiksi juopuneen tai väsyneen henkilön näkökenttää). Olen hyödyntänyt havaintoja vapaasta epäsuorasti

subjektiivisesta näkökulmasta seuraavassa analyysiluvussa, jossa myös sanallinen kerronta on vapaan epäsuoran esityksen avulla kuvattua.

4.4 Vapaa epäsuora esitys Hypolytan tajunnankuvauksessa

Hypolyta-niminen henkilöahmo esitellään kohtauksessa, jossa hän näkyy peilikuvan kautta harjaamassa hiuksiaan. Kohtauksessa kertoja sanallistaa Hypolytan kokemusta psykonarraation keinoin ja vapaan epäsuoran esityksen eli Cohnin käsittein kerrotun monologin tekniikalla. Kerrotun monologin avulla kertojaääni ja henkilöahmon diskurssi sekoittuvat, kertojan ohjaamana henkilöahmo paljastaa itselleen asioita, joita hän koettaa aktiivisesti olla ajattelematta. Alan Palmerin (2005, 605) mukaan vapaa epäsuora esittäminen soveltuu erityisen hyvin kuvaamaan tilanteita, joissa esiintyy jännittyneisyyttä, sisäistä kamppailua, mullistuksia ja erilaisia kriisejä.

Hypolyta on *The Doll's House* -teoksen hahmoista selkeimmin menettänyt otteensa omaan toimijuuteensa. Tämä tulee ilmi henkilöahmon ajattelun kuvauksessa ja se rinnastuu hyvin teoksen kauttaaltaan läpileikkaavaan nukketeemaan. Henkilöahmo esitellään luvussa, joka on nimetty nukketeemaa toistavalla nimellä *Playing House*. Luvun alussa kertoja sanoittaa ja tiivistää psykonarraation avulla henkilöahmon tilaa tavalla, johon henkilöahmo ei itse pystyisi: ”In her dream house, in her pretty dresses, Lyta doesn't think about anything much anymore.” Ruutu rajautuu lähikuvaan hahmon silmästä ja kertojaääni toteaa: ”But sometimes...// Sometimes she almost wonders why.” (TDH, 306). Cohnin (1983, 56) mukaan psykonarraatio on tekniikka, jolla henkilöahmon ajattelua voi kuvata syviten, mutta samalla se menettää autenttisuutta, jota suora kerronta toisi.

Lukija jakaa Hypolytan näkökulman olan yli -otoksen kautta. Kuva rajautuu henkilöahmon taakse ja peilistä heijastuu hahmon kasvot ja yläruumis. (Ks. Kuva 13.) Lukija siis jakaa henkilöahmon näkökulman, mutta hieman etäämpää. Mikkosen (2010, 322) mukaan tällainen *epäsuorasti subjektiivinen otos* auttaa lukijaa samastumaan henkilöahmon asemaan ja on kuvatason vastine vapaalle epäsuoralle esitykselle.

Henkilöahmon pohtiessa elämäänsä peilikuvaan heijastuu menneen ajan versioita hänestä. Lukija näkee peilin kautta Hypolytan mielikuvat ja muistot itsestään. Romu (2018, 186) tekee sarjakuvakerrontaa koskevassa väitöskirjassaan huomion, että sarjakuvassa yleinen henkilöahmon itsereflektion keino on jakaa henkilöahmo kahdella esimerkiksi hyödyntämällä tuttuja symboleita kuten peiliä, varjoa tai hirviöahmoa. Tässä itsereflektio on toteutettu vahvasti sekä kuvallisen, että sanallisen kerronan tasolla. Kuten Hypolytankin esimerkissä, sisäisessä monologissa usein liikutaan edestakaisin menneen ja nykyisyyden, erityisen ja yleisen välillä.

Hypolytan sisäisessä puheessa on esillä kerrotun monologin tekniikka, jossa kertoja kuvaa hänen toimintaansa kolmannessa persoonassa, mutta samalla Hypolytan mielensisäinen diskurssi on vahvasti läsnä esityksessä. Henkilöhahmon sisäinen puheen kuvaus on jännitteinen. Kertojan ääni haastaa Hypolytan epävarman oloisia ajatuksia toistuvilla kysymyksillä ja tarkennuksilla. Tarkentavat ja arvioivat huomiot, toistuvat kysymykset ja deiktiset viittaukset (this, that) rakentavat henkilökohtaisesti asemoituvaa monologia.

Hypolyta istuu peilin ääressä ja sisäistä diskurssia kuvataan kertojalaatikossa:

Living in a dream house, with/ a dream husband and...//Lyta loses her train of /thought and commences/ absently to brush her /hair. // Is this what/ she wants? // Is this what she wanted?
(Kuva 13.)

Hypolyta elää unelmien talossa, unelmien aviomiehensä kanssa. Englanninkielinen toteamus on ymmärrettävissä kahden eri merkityksen kautta, sillä sanalla *dream* tarkoittaa sekä unelmaa että unta. Tarinan tasolla on kyse siitä, että heidän kotinsa ja myös hänen miehensä Hector ovat olemassa ainoastaan unen tasolla. Toteamus on tulkittavissa lipsahdukseksi asiasta, jonka muistamista henkilöahmo pyrkii välttämään, mutta joka tulee esiin heti peilauskohtauksen aluksi. Psykonarraation avulla kuvataan, kuinka Hypolytan ajatuksenjuoksu (*train of thought*) katkeaa, jonka jälkeen käytetään kerrottua monologia, joka liikkuu henkilöahmon ja kertojan diskurssin välissä kuvataan ruudun alalaidassa: "Is this what she wants? / Is this what she wanted?"
(Kuva 13.)



Kuva 13. TDH, 310.

Kerrotulla monologilla sanoitetaan asioita, jotka ovat vasta muotoutumassa henkilöhahmon ajatuksiksi. Sisäisestä puheesta tulee dialogimuotoinen, kun seuraavassa ruudussa vastataan: "She always wanted to be with/ Hector. Even when they were/ children, when she was a/ strong rich kid and he was a/ hero brat." (Kuva 13.) Peilikuvan hiuksia harjaava minä on muuttunut kuvaamaan Hypolytaa lapsena. Arvioivat huomiot ja toistuvat kysymykset jatkuvat: "But she must have wanted/ more than

that. // Mustn't she?" (Kuva 13.) Kertoja sanallistaa Hypolytan ajattelua, mutta samalla eläytyy hahmon asemaan tarkentavilla kysymyksillä.

Kuvatasolla seuraavan ruudun peilikuvaan ilmestyy Hypolyta ja Hector nuorina aikuisina ja kertoja kuvaa aikaa, kun he olivat opiskelijoita. Heijastukset menneisyyden henkilöhahmoista ovat hymyileviä ja hyväntuulisia. Kuvalle ristiriitaisesti tekstitasolla sanotaan: "But Hector's dreams came/ first. They always did. Lyta/ and Hector did so much together...//They came out of/ the closet on the/costume stuff/ together, when/ they were at/UCLA." (Kuva 13.) Seuraavassa ruudussa supersankariasuinen kuvajainen tuijottaa peilistä vakavana, puristaen kädessään hiusharjaa. Kertojaääneen sekoittuu Hypolytan ääni: "Why did she do that? / Become a cheap copy/ of her vanished mother?" (Kuva 13.) Henkilöhahmon emotionaalinen reaktio ja tuomitseva suhtautuminen värittävät kolmannen persoonan kerrontaa. Kerrotun monologin tekniikassa kertojan ja henkilöhahmon diskurssit sulautuvat yhdeksi esitykseksi.

Ruudun kertojalaatikossa todetaan suoran diskurssin avulla: "It all seems like a/ dream now. So hard/to hold on to. Nothing's/ tangible anymore." (Kuva 13.) Kuvajaiseen jää menneen hetken versio Hypolytasta. Kertojaääni toteaa asiointiloja, joita henkilöhahmo on pyrkinyt unohtamaan. "There were the/ nightmare times/ when she thought/ Hector was dead." (Kuva 13.) Kerrotun monologin kahtiajakautuvaan tekniikkaan sekoittuu autenttinen ja puhekielinen ilmaus: "Well, to be fair, he was dead.../ And she was pregnant with his child." (Kuva 13.) Kertojan paljastaessa tämän Hypolyta nousee pois peilikuvansa ääreltä. Kuvajainen jää peiliin paikoilleen, vaikka Hypolyta poistuu peilin äärestä. Viimeisessä ruudussa lähikuva tarkentuu peilissä näkyvän menneen minän itkeviin kasvoihin. Kertojaääni selittää, kuinka Brute ja Glob vangitsivat Hectorin sielun ja he päätyivät asumaan tähän taloon. Kontrastina henkilöhahmon tunteille kertoja toteaa: "And she was/ very happy. / They were all/ so very, very/ happy." (Kuva 13.)

Peilikuva toimii hetkellisesti väylänä henkilöhahmon tuntemuksiin. Hypolytan tunnereaktioita ja sisäistä puhetta kuvataan autenttisesti vain tässä kohtauksessa, jossa kertoja sanoittaa, arvioi ja haastaa henkilöhahmon ajatuksia. Peilikuvan ääreltä poistuminen on tehokeino, joka korostaa henkilöhahmon haluttomuutta kohdata asioita, jotka hän tietää todeksi. Kohtauksessa toisinnetaan vapaan epäsuoran esittämisen tekniikkaa sekä sana -että kuvatasolla. Kerrotun monologin "ajattelu jonkun kanssa" toisintuu kuvatasolla "katsomisena jonkun kanssa".

4.5 Sisäinen diskurssi Rosen päiväkirjatekstissä

The Doll's House -teoksen viimeisissä kohtauksissa seurataan Rosen päiväkirjatekstiä, jonka avulla henkilöhahmo käy läpi puolen vuoden tapahtumia muodostaen niistä ehyen tarinan. Kohtauksessa henkilöhahmo nousee välillä oman kokemuksensa yläpuolelle ja ohjaa mielensisäistä diskurssiaan kertojan tavoin psykonarraation tekniikalla, viitaten itseensä kolmannessa persoonassa. Tämä on kerrontateknisesti tärkeä havainto ja kuvaa päiväkirjatekstissä ilmenevää ajattelua. Luvun teemana on henkilöhahmon sisäisen diskurssin ja tarinan voima. Luku on teoksen viimeinen ja temaattisesti merkitsevä, sillä siinä henkilöhahmo hylkää ajatuksen nukketalosta itselleen kertomansa tarinan avulla.

Sarjakuvakohtauksessa kertojalaatikon teksti toimii sekä päiväkirjatekstinä, että sisäistä puhetta edustavana kerrontana. Cohn huomauttaa, että päiväkirjakerronta on hyvin läheistä sukua autonomiselle monologille. Se on sisäisen puheen tavoin yksityistä ja tarkoitettu esitettäväksi vain henkilölle itselleen. Päiväkirjateksti suodattuu kertojan muistin läpi, on usein minämuotoista ja esimerkiksi menneitä tapahtumia käsitellään siten, että tarkastelupiste on nykyhetkessä ja tapahtumien kuvailu ja reflektio on välitöntä. (Cohn 1983, 208–209.)

Päiväkirjakohtausta edeltävät tapahtumat ovat tapahtuneet unimaailman tasolla. Morfeus hyvästelee Rosen ja kuva tarkentuu erikoislähikuvaan Morfeuksen katseesta. Kohtauksen viimeinen ruutu on täysin musta. Ruudussa on mainittu lainausmerkeissä toistuva sanat: "And then she/woke up." (KUVA 14.) Ne alustavat tarinan, jonka Rose muotoilee kohtauksen aikana. Kohtaus myös loppuu myöhemmin samaan repliikkiin. Repliikin lainausmerkit indikoivat, että henkilöhahmo lainaa kertojan diskurssia ja puhuu itsestään kolmannessa persoonassa psykonarraation tekniikalla.



Kuva 14. TDH, 431.

Seuraavassa ruudussa hypätään puolen vuoden päähän tapahtuneesta. Rose makaa vuoteellaan silmät kiinni ja kertojan tekstilaatikossa todetaan: "What happened since?" (Kuva 15.) Ruudussa näkyy nukketalo, joka on tarinassa lahja hänen isoäidiltään. Ruudun rajausta pysäyttää lukijan hetkesi, sillä yhtenäinen näkymä Rosen huoneeseen on jaettu tässä kohtaa poikkeuksellisesti kahteen ruutuun. Nukketaloelementti symboloi dilemmaa ihmisen vapaasta tahdosta, joka on kohtauksen aiheena. Kuvatason viipyilevä aika luo vastapainon sanallisen henkilöhahmon sisäiselle pohdinnalle, joissa käydään kertomuksen tapahtumia läpi nopeutetusti, syy-seuraussuhteita yhteen nivoen. Kohtauksen kuvatason ilmentää arkisia toimia: Rosen heräämistä, hiusten leikkaamista ja pesemistä, pukeutumista, meikkaamista.



Kuva 15. TDH, 432.

Päiväkirjakerronnassa on otteita, joissa kerrontaan tulee toistuvia katkoksia, lause jää kesken ja ajatus vaihtuu: "No one's seen/ Gilbert since..." // "We're living in a/big house Mom/ bought just/ outside Seattle, /where she grew up." (Kuva 15.) Sana- ja kuvatason aika on yhtenevä, kun kirjoituskonetta kuvataan Rosen näkökulmasta. Ruudussa on hetkellisesti läsnä kuva- ja sanatason fokalisaatio. Kirjoituskone tekee lyöntiään "SNIP". Kirjoituskoneen äärestä hypätään kohtaukseen, jossa miljöö vaihtuu ja Rose leikkaa hiuksiaan. Efektiaännet "SNIP/ SNIP" toistuvat sitoen kohtauksia yhteen. Huomio kiinnittyy äänimaisemaa kuvaaviin efekteihin. Efektiaänen voi tulkita metaforisesti viittaavan myös tarinan kohtien poistamiseen ja leikkaamiseen. Myös tässä ruudussa on esillä ajatuskatkos, jossa aihe vaihtuu kesken lauseen: "She (Unity).../I don't go out much. // "Be honest, Rosalita. Be honest. No one else is ever going to read this." (Kuva 15.) Myös tässä kohtauksessa on esillä itseään toisessa persoonassa ohjaava ja itselle vastaava sisäinen diskurssi. Rose ohjeistaa itseään olemaan rehellinen. Henkilöhahmo vastaa itselleen: "Okay.", ja paljastaa päiväkirjalle, ettei ole juurikaan poistunut huoneestaan tuona aikana. Hän on lukenut, kuunnellut musiikkia ja ajatellut. Rose pohtii vuosi sitten kuolleen Judyn tapausta. Lukija tietää tässäkin, että Judyn kuolema liittyy oleellisesti aiemmassa sarjakuva-albumissa tapahtuneeseen unen ja valvemaailman sekoittumiseen.

Rose astelee kylpyhuoneesta pois ja katselee lehtileikkeitä ilmoitustaulullaan. Tässä kohtaa huomio kiinnittyy primaarisen todellisuuden faktoihin. Lukija katsoo Rosen takaa samaan suuntaan taululle. Olan yli -otos auttaa samaistumaan Rosen näkökulmaan. Henkilöhahmo sanoittaa itselleen tarinaa tapahtuneesta ja punnitsee sitä, oliko hänen näkemänsä uni totta:

Six months ago I/ had a really weird/ dream. That was the/night that Unity/ died, and Jed got /better. // If it was true, my/ dream (and lots of/ it is sort of hazy, / lots of it doesn't/ seem to make sense/ any more, although/ I'm sure it did at/ the time), then...//then... (uutisotsikko: SIX SLAIN/ IN DINER OF/ DEATH RID-DLE) (TDH, 433.)

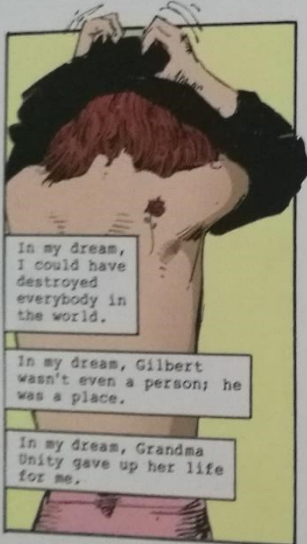
Nukketaloa kuvataan kohtauksessa, jossa Rose toteaa: "Then nothing makes any/ sense. //If my dream was true, / then everything we/ think we know is a lie. (TDH, 433.) Seuraavan sivun ajan Rose käy päiväkirjansa sivuilla sisäistä kamppailua siitä, kuinka vähän hän tietää todellisuuden luonteesta ja kuinka kauhuissaan hän olisi, jos tietäisi enemmän. Päiväkirjatekstiä kuvataan korostetusti, ilman ruudun rajoja hänen pohtiessa, kuinka suuremmat voimat liikuttelevat ihmistä mielensä mukaan ja ihmiset vertautuvat nukkeihin, joilla voimat leikkivät. (Kuva 16.) (Ks. luku 3.4 Säiliömetafora: MIELI ON TALO) Ruudun rajojen yhtäkkinen poissaolo tuo ruudun sisällön lähelle lukijaa. Sarjakuvakerrontaa tutkineen Nancy Pedrin (2015, 12) mukaan ruutu, jossa ei ole rajoja kuvaa kerronnasta poikkeavana elementtinä hyvin subjektiivista kohtausta.

It means the world's about as solid and as reliable as a layer of scum on the top of a well of black water which goes down forever, and there are things in the depths that I don't even want to think about.

It means more than that.



It means that we're just dolls. We don't have a clue what's really going down, we just kid ourselves that we're in control of our lives while a paper's thickness away things that would drive us mad if we thought about them for too long play with us, and move us around from room to room, and put us away at night when they're tired, or bored.



In my dream, I could have destroyed everybody in the world.

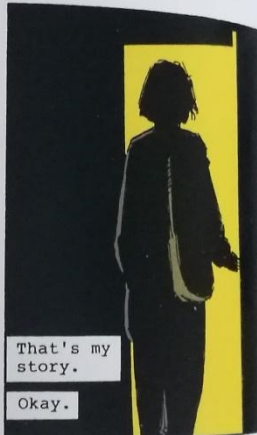
In my dream, Gilbert wasn't even a person; he was a place.

In my dream, Grandma Unity gave up her life for me.

Dreams are weird and stupid and they scare me. I haven't slept properly for six months now.



It's a nice house. Too big, but that suits me. Means I don't have to see other people any more than I have to.



That's my story.

Okay.

It's even got a happy ending: Jed and Rose and their mother were finally reunited, and they all lived together in a big old house.

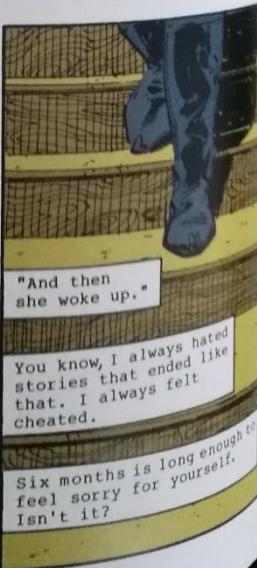


I've been brooding on that night for too long now. Six months.

And I've decided.

My dream. My weird dream. It was just a dream.

That's all. Just a dream.



"And then she woke up."

You know, I always hated stories that ended like that. I always felt cheated.

Six months is long enough to feel sorry for yourself. Isn't it?

Kohtauksessa Rose sekä sepittää tarinaa, että reflektoi omaa suhtautumistaan siihen. "Dreams are weird and stupid and they scare me. I haven't slept properly for six months now." (Kuva 16.) Minämuotoiset kommentit tuovat esiin henkilöahmon emootioita ja kokemusta. Kävellessään ulos huoneesta Rose kokoaa tarinaansa loppukaneettia: "That's my/story. //Okay. ///It's even got a happy ending, / Jed and Rose and their mother/were finally reunited, and/ they all lived together in a/ big old house. (Kuva 16.) Henkilöahmon sisäisessä puheessa on kuitenkin paljon toisteisuutta, ja päätöstä siitä, että tapahtumat ovat olleet vain unta ja tämä on hänen tarinansa, toistetaan monta kertaa ikään kuin itseä vakuutellen. Rose reflektoi asiaa uudelleen: "I've been/ brooding on/ that night/ for too long/ now. Six/months. //And I've/ decided. //My dream. My weird dream. It /was just a dream. // That's all. Just /a dream. (Kuva 16.) Kommentti: "It was just a dream" on alleviivattu, mikä lisää sanoman painokkuutta.

Psykonarraation muodossa ilmaistua lausetta: "'And then she/ woke up'" toistetaan useaan kertaan. Se sinetöi Rosen käymän henkisen kamppailun ja suuntaa henkilöahmon ajatukset eteenpäin. Samalla Rose kuitenkin kommentoi tätä loppukaneettia: "You know I always hated/stories that ended like/ that. I always felt /cheated. // Six months is long enough to/ feel sorry for yourself. / Isn't it?" (Kuva 16.) Vaikka henkilöahmo suhtautuu myös epäillen sepitteeseensä, se on kuitenkin toimiva narratiivi. Kerronnan subjektiivisuutta ja henkilöahmon autenttista ääntä korostavat kertojamaisen kommentin kyseenalaistaminen ja emotionaalinen asennoituminen siihen.

Seuraavalla sivulla kuvataan olan yli -näkyä, kun Rose astelee perheensä luo keittiöön. "You can't feel cheated forever," hän toteaa itselleen. Perhe ilahtuu Rosen näkemisestä. Tapahtumia kuvataan ulkoapäin ja lukijalle näytetään dialogitilanteessa puhuvien ihmisten kasvot, jolloin lukija voi samaistua keskustelutilanteeseen.

Viimeisessä ruudussa palataan jälleen henkilöahmon sisäisen diskurssiin. Talo jää kohtauksessa taustalle ja henkilöahmot juoksevat lukijaa kohti ruudussa, jonka rajat on häivytetty pois. Lopuksi Rose kertaalleen toteaa lainausmerkkeineen: "'And then she woke up.'" / I suppose there are worse endings." (Kuva 17.) Minämuotoinen ja arvioiva suhtautuminen tuo esille henkilöahmon subjektiivisuutta. Henkilöahmon sanat ovat linjassa kuvallisen kerronnan kanssa, kyseinen kohta loppuu tähän ruutuun.



Kuva 17. TDH, 435.

Päiväkirjamainen kerronta tuo oman sävynsä sisäisen dialogin esittämiseen, kun henkilöahmo vuoroin toimii itsetietoisena kertojana viitaten itseensä kolmannessa persoonassa ja vuoroin reflektoi autenttisia tunteitaan minämuodossa. Luku osoittaa, että henkilöahmojen sisäisen puheen esitystapoja on käytetty kohdeteoksessa monipuolisesti.

Tässä luvussa käsitelin henkilöahmojen tajunnankuvausta narratologisesta näkökulmasta. Käsitelin henkilöahmojen sisäisen puheen erityispiirteitä ja nostin esiin sarjakuvassa esiintyvän fokalisaation sekä fokalisaation kirjoa kuvaavan epäsuorasti subjektiivisen näkökulman. Nämä kaikki tajunnankuvausta koskevat piirteet

olivat monipuolisesti esillä kohdeaineistossani. Puhekategorioteoria ja Dorrit Cohnin huomiot henkilöhahmon sisäisen puheen piirteistä jäsensivät aineistoahavaintojani. Sisäistä puhetta kuvaavissa kohtauksissa oli esillä yksikön ensimmäisen, toisen ja kolmannen persoonan kerrontaa sekä kertojan välittämää psykonarraatiota, henkilöhahmon suoraa diskurssia eli lainattua monologia sekä näiden väliin jäävää vapaata epäsuoraa esitystä eli kerrottua monologia. Henkilöhahmojen sisäisessä puheessa oli esillä toistuvia piirteitä, joita olivat esimerkiksi sanatason toisto, elliptiset kohdat sekä mielten sosiaalisuus eli muistot tai arvelut muiden henkilöhahmojen kommenteista tai reaktioista. Ajattelun vuorovaikutuksellisuus tuli esille myös dialogimuotoinen sisäisessä puheessa, joka jakautui itseä ohjaavaan ja itselle vastaavaan diskurssiin. Unia kuvaavissa kohtauksissa oli lyhyesti esillä myös jako kuvatasolla esiintyvään kokevaan minään ja sanatasolla esiintyvään kertovan minään, mutta jako ei ollut yhtä selkeä kuin esimerkiksi retrospektiivissä kohtauksissa tai omaelämäkerrallisissa sarjakuvissa. Kuvallinen kerronta vahvisti puhe kategorian mukaista esitystä esimerkiksi kohtauksessa, jossa esitettiin henkilöhahmon itsereflektiota kerrotun monologin keinoin ja käytettiin kuvallisesti kuvallisella tasolla epäsuorasti subjektiivista näkökulmaa.

Henkilöhahmojen sisäinen puhe on hyvin merkittävä tajunnankuvauksen muoto, ilman tätä näkökulmaa tajunnankuvauksen tutkiminen kohdeaineistossani olisi jäänyt vajaaksi. Myös sarjakuvakerronnassa käytetyn fokalisaation nostaminen esiin oli tärkeää, sillä fokalisaatio on tajunnankuvauksessa keskeinen, joskin kiistanalainen käsite ja sarjakuvassa se ilmenee poikkeuksellisella tavalla.

5 PÄÄTÄNTÖ

Työni tavoitteena oli tutkia, millä tavoin fiktiivisten henkilöhahmojen tajunnankuvaus on esitetty Neil Gaimanin käsikirjoittamassa sarjakuvaromaanissa *The Doll's house*. Lähestyin tutkimusongelmaa kahdesta eri teoreettisesta viitekehuksesta, kognitiivisesta metaforateoriasta ja narratologisesta teoriasta käsin. Otin huomioon sarjakuvakerronnan kaksikanavaisuuden ja tarkastelin sekä kuva- että sanatason tajunnankuvauksen piirteitä. Nostin esille kohtauksia, joissa henkilöhahmon sisäistä diskursssia kuvataan unessa, nukahtaessa, muistellessa ja itsereflektiota ilmentävissä kohtauksissa. Tarkemmat tutkimuskysymykseni olivat: 1) Millaisia mielen ja ajattelun kognitiivisia metaforia teoksessa on? 2) Millaisista piirteistä henkilöhahmojen sisäinen puhe rakentuu? 3) Kuinka teoksessa hyödynnetään kuvakerronnallisia ratkaisuja osana puhekatgoriajaon esittämiä tajunnankuvauksen muotoja? 4) Onko kuvallinen fokalisaatio merkittävällä tavalla läsnä teoksessa?

Hyödynsin Lakoff & Johnsonin kognitiivista metaforateoriaa ja nostin esille *The Doll's House* -teoksen henkilöhahmojen unissa esiintyviä ajattelun ja mielen käsittemetforia. Teoksessa oli hyödynnetty niitä runsaasti. Teoria sopi aineiston analysointiin hyvin, sillä ajattelun visuaalisen ja tilallisen ulottuvuuden painotus on teoriassa läsnä. Teoria nosti tajunnan representoinnin ylemmälle tasolle, sillä puhekatgoriajakoon perustuva tutkimus jäsentyy yhden Lakoff & Johnsonin nimeämän metaforan AJATTELU ON KIELTÄ alle. Dorrit Cohnin huomio siitä, että henkilöhahmo voi kokea yhtä aikaa useita kuvia, aistimuksia ja tunteita, mutta verbaalisesti epäsyntaktinenkin ajattelu tapahtuu sana kerrallaan, tuli sarjakuvamediumissa paikoin esille. Sarjakuvan kuvallisella tasolla on mahdollista esittää simultaanisesti useita ajatteluun liittyviä ulottuvuuksia.

Kognitiivinen metaforateoria nosti merkittäväksi henkilöhahmojen kehollisen kokemuksen ja orientaatiometaforat, ne olivat osaltaan läsnä sarjakuvan visuaalinen sommittelussa. Piirrostekniikkaan perustuvalla sarjakuvakielellä on mahdollisuus tehdä näkyväksi visuaalisia käsittemetforia hyvin mielikuvitukseksikaallakin tavalla.

Kognitiiviset metaforat toivat sarjakuvaromaanissa esille henkilöhahmojen visuaaliss-patiaalista ajattelua.

1) Millaisia mielen ja ajattelun kognitiivisia metaforia teoksessa on?

Teoksessa oli kuvallisella tasolla esitettyinä useita Lakoff & Johnsonin nimeämiä mielen ja ajattelun metaforia. *The Doll's House*- teoksen kannalta oleellisin oli MIELI ON TALO -käsittemetäfora, joka on taiteeseen hyvin vakiintunut metäfora. Talometäforalla tarkoitetaan mieltä tai laajemmin ihmisen paikkaa maailmassa. Kohdeteoksessa nukketalometäfora oli kauhufantasiälle tyypillinen versio perinteisestä metäforasta. MIELI ON SÄILIÖ -metäforaa oli käytetty kuvatessa henkilöhahmojen unia talon erillisiksi huoneiksi ja toisaalta unet olivat myös maa-alueita, jotka ovat yksi säiliömetäforan tyyppi.

Teoksen unikohtauksissa oli esillä Lakoff & Johnsonin nimeämät AJATTELU ON KIELTÄ, MIELI ON SÄILIÖ sekä MIELI ON TIETOKONEOHJELMA -käsittemetäforat. Viimeisin metäfora on kognitiotieteestäkin tuttu ja sisältää useita muita metäforia kuten AJATTELU ON KIELTÄ ja AJATTELU SYMBOLIEN MANIPULOINTIA. Toin esiin myös henkilöhahmoin nukahtamista kuvaavan kohtauksen, jossa oli poikkeuksellisella tavalla käytetty hyödyksi sarjakuvasommittelua, teoksen lukusuunnan vaihtumista vaakasuoraan unijakson ajaksi ja sana- sekä kuvatasolla toistettua *uneen tipahtamisen* metäforaa. Kohtaus toi näkyväksi Lakoff & Johnsonin nimeämän TIEDOTTOMUUS ON ALHAALLA -orientaatiometäforan.

Lakoff & Johnsonin metäforateoriaa on kritisoitu liian laajoista päätelmistä kielellisten ilmausten ja ajattelumme välisestä suhteesta. Tutkimukseni tarkoituksena ei ollut ottaa kantaa siihen, millä tavoin ajattelu tai mieli ovat olemassa filosofisemmassa paradigmassa vaan tutkia sitä, kuinka ne on esitetty kohdeaineistossani. Tähän tutkimuskysymykseen Lakoff & Johnsonin teoria avasi uusia näkökulmia henkilöhahmojen sisäisen puheen analysoimisen rinnalle.

2) Millaisista piirteistä henkilöhahmojen sisäinen puhe rakentuu?

Puhekategoriajako ja Cohnin huomiot sisäisestä monologista olivat tutkimukseni kannalta tärkeitä. Puhekategoriajaon mukaan henkilöhahmon ajattelu jäsentyy vaihdellen kertojan ja henkilöhahmon itsensä kertomana tai nämä diskurssit yhdistäen. Teoksessa oli käytetty oivaltavasti useampaa sisäisen puheen esittämisen tekniikkaa: psykonarraatiota, kerrottua monologia ja lainattua monologia. Poikkeuksellisesti teoksen loppukohtauksen päiväkirjatekstissä henkilöhahmo käytti osittain itse psykonarraation tekniikkaa. Henkilöhahmo oli asettanut oman kertomuksensa lainausmerkkeihin ja nimitti itseään kolmannessa persoonassa: "That's my story. Okay. Then

she woke up.” (Kuva 16). Tällöin henkilöhahmo otti haltuun sisäisen kerronnan diskurssin käyttämällä kertojan diskurssia. Tämä sopi teoksen teemaan hyvin, sillä *The Doll's House* -teos kuvaa temaattisesti juuri ihmisen oman sisäisen todellisuuden ja toimijuuden merkitystä.

Cohnin mainitsemia henkilöhahmojen sisäisen monologin piirteistä nousi omassa aineistossani esille runsas sanatason toisto, itseä ohjaava puhe, retoristen kysymysten esittäminen sekä elliptiset kohdat, jotka merkitään kolmella pisteellä ja joissa ajatusta ei ole verbalisoitu. Alan Palmerin huomio sisäisen puheen sosiaalisuudesta näkyi kohdeaineistossani, kun henkilöhahmojen ajattelu sisälsi kaikuja muiden hahmojen puheista ja arvelua siitä, kuinka muut hahmot tulevat toimimaan. Myös sisäisen puheen dialogisuus oli piirre, jossa vuorovaikutuksellisuus kävi ilmi. Intertekstuaaliset viittaukset olivat myös yksi keino, joilla rakennettiin henkilöhahmon subjektiivista todellisuutta.

- 3) Kuinka teoksessa hyödynnetään kuvakerronnallisia ratkaisuja osana puhekatgoriajaon esittämiä tajunnankuvauksen muotoja?

Zeldan unikohtauksessa oli poikkeuksellisesti käytetty preesensissä tapahtuvaa minämuotoista monologia. Unikohtaus korosti jakoa kertovaan ja kokevaan minään sekä kuva- ja sanatason erillisyyteen. Henkilöhahmo vaikutti kommentoivan hengästyttävällä tavalla unessa ilmeneviä asioita yhtä aikaa, kun koki niitä. Vaikutelmaa oli korostettu kirjoittamalla henkilöhahmon sisäinen monologi yhteen ilman sanavälejä. Unikohtauksen lopussa unesta etäännyttiin sekä kuva- että sanatasolla: minäkerronta muuttui kolmanteen persoonaan ja henkilöhahmoa kuvattiin lopuksi kuvallisen fokaalisaation jälkeisessä ruudussa vastakuvana ulkoapäin. Tällaista, sekä kuvallisella ja sanallisella tasolla toimivaa etäännyttämistä tai vastavuoroisesti kohtauksen subjektiiviseksi tekemistä, oli käytetty paikoitellen. Omassa aineistossani ei ollut juurikaan käytetty monista sarjakuvista tuttua, kertovan ja kokevan minän ristiriitaista (dissonant) suhdetta, jossa retrospektiivinen sanatason minäkertoja esittää kokevan minän osuuden siten, että kerrontaa muodostuu ironinen ristiriita.

Hypolytan ajattelua kuvaavassa kohtauksessa vapaa epäsuora esitys oli sanallisen tason lisäksi toistettu myös kuvallisella tasolla olan yli -otoksen avulla. Kohtauksessa paljastettiin se, mitä henkilöhahmo näkee mielen visuaalisena esityksenä, mutta samalla kuvattiin henkilöhahmoa myös ulkoapäin hieman etäänpäähän. Siinä missä vapaassa epäsuorassa esityksessä *ajatellaan henkilöhahmon kanssa*, kuvallisessa epäsuorasti subjektiivisessa otoksessa *katsotaan henkilöhahmon kanssa*. Tutkimuksessani toin esiin sarjakuvaspesifisiä kerronnan keinoja, jotka kulkivat puhekatgoriatekniikoiden rinnalla. Sisäisen puheen kategorioiden ja sarjakuvan kuvatason kerronnan tarkastelu oli tuloksekasta. Paikoitellen kuvatason kerronta tuki puhekatgoriajaollisia

ratkaisuja. Kohtauksessa oli hyödynnetty myös kuvallisen fokalisaation kirjoa. Epäsuorasti subjektiivinen näkökulma jäi henkilöhahmon fokalisaation ja ulkoapäin katsotun havaintopisteen väliin.

4) Onko kuvallinen fokalisaatio merkittävällä tavalla läsnä teoksessa?

Sarjakuvakerronnassa fokalisaation käsite on liukuva. Sarjakuvalla on elokuvan tavoin tyypillistä, että henkilöhahmo kuvataan ulkoapäin kolmannessa persoonassa, koska hahmon eleet, asento ja nonverbaalinen kieli antavat paljon informaatiota hänen ajattelustansa. Henkilöhahmon visuaalisesta näkökulmasta kuvatut kohtaukset ovat tyypillisesti vain lyhyitä tehokeinoja. Näin oli myös suurimmassa osassa unikohtauksia, joissa henkilöhahmo toimii poikkeuksetta fokalisoijana.

Rosen unta kuvaavassa kohtauksessa kuvatason fokalisaatiota oli käytetty oivaltavalla tavalla hyödyksi. Lukijalle paljastui Rosen kuvallinen fokalisaatio vasta unen henkilöhahmojen osittaessa lukijaa päin ja nimetessä kuvallinen havaitsija. Yllättävän kuvallisen fokalisaation paljastuminen kuvasi hyvin sitä, kuinka henkilöhahmo voi olla läsnä unikohtauksessa, mutta itsensä tiedostamattomassa tilassa.

The Sandman-sarjassa käytetään poikkeuksellista kuvallista fokalisaatiota Korinttolaisen hahmon kohdalla. Kohtaukset kuvataan asemoituen visuaalisesti tämän painajaismaisen sarjamurhaajahahmon kuvalliseen fokalisaatioon siten, että kuvaan rajautuu hahmon aurinkolasien reuna ja kädet, jotka pitelevät veistä. Henkilöhahmon kuvallisesta fokalisaatiosta paljastetaan myös uhrien reaktiot. Korinttolaisen fokalisoimat kohtaukset ovat muusta kuvallisesta kerronnasta poikkeavia ja tuovat teoksen kauhugenren piirteet lähelle lukijaa.

Tutkielmani pääteesiä oli tuoda esille sanallisia ja kuvallisia kerronnan keinoja, joilla sarjakuva representoi henkilöhahmojen mieltä ja ajattelua. Kuvallisen muodon saaneet ajattelun ja mielen käsittemetaforat sekä sarjakuvassommittelussa läsnä olevat orientaatiometaforat avasivat tajunnankuvausta kognitiivisen kirjallisuudentutkimuksen näkökulmasta. Kuvallisessa kerronnassa otostyypit, kuvakulmat, ruutusommittelu ja kuvallinen fokalisaatio olivat läsnä henkilöhahmojen sisäisen puheen kuvauksen rinnalla.

Sarjakuvatutkimus on luonteeltaan ja historialtaan monitieteistä ja uusia näkökulmia sulattavaa. Myös oma tutkimukseni hyödynsi kahta erillistä näkökulmaa samaan ilmiöön. Tutkimukseni opetti itselleni saman ilmiön tarkastelua eri teoriapohjista olevilla näkökulmilla ja käsitteillä siten, että saan tutkittavasta ilmiöstä monipuolisen kuvan ja läpileikkauksen. Kuvallisen kerronnan huomioon ottaminen tuo lisäulottuvuuksia narratologian kentälle. Vein omalta osaltani klassisia narratologisia käsitteitä transmediaaliselle kentälle ja tutkin käsitteiden toimivuutta tässä kontekstissa.

Tutkimukseni myötä oivalsin paremmin sen, kuinka autenttisenkin oloinen henkilöhahmon tajunnankuvaus on pohjimmiltaan epäluonnollista kerrontaa. Dorrit Cohnin näkemykset avasivat sitä, että kertojan avulla on mahdollista kuvata henkilöhahmon tajuntaa ja myös alitajuntaa tarkemmin kuin henkilöhahmon itsensä sanoittamana. Kognitiivisen metaforateorian jäsenyykset, liittyen ajattelun ja mielen käsitteisiin, haastoivat pohtimaan näiden ilmiön luonnetta yleisemmällä tasolla. Metaforateoria antoi välineen tutkia kielellisten ja kuvallisten ilmausten sisältämää informaatiota tarkemmin.

Tutkimukseni on laajahko läpileikkaus teoksen henkilöhahmojen tajunnankuvauksen piirteistä, jotka ilmenevät sekä mielen ja ajattelun kognitiivisina metaforina, henkilöhahmojen sisäisenä puheena, että fokalisaationa. Jatkotutkimuksena olisi kiinnostavaa tutkia yhtä näistä tajunnankuvauksen osa-alueista tarkemmin. Esimerkiksi sitä, millaisia erityispiirteitä henkilöhahmojen unien kuvaamisessa on käytetty sarjakuvaromaanissa. Unijaksot tekevät erityisellä tavalla näkyväksi poikkeuksellisten assosiaatioiden roolin ja metaforateoriassa esitettyjen skeemojen sekoittumisen.

LÄHTEET

KOHDETEOS

Gaiman, N. (2013). The Doll's House. *The Sandman Omnibus Volume 1*. (s. 251–440)
Kuvitus: Kieth S., Dringenberg M., Jones III, M., Bachalo C., Zulli M., Jones K.,
Vess C., Doran, C., Parkhouse S., McManus S., Talbot B., Wagner M.,
Buckingham M., Giordano D., Pratt G., Russell C., Woch S. Värit: Vozzo, D.,
Zylonol, S. Tekstaus: Klein, T., Costanza J. Kansitaide: McKean, D.
Alkuperäisesti julkaistu yksittäisinä lehtinä *The Sandman* #9–16, 1989–1990.
New York: DC Comics. (=TDH)

MUUT SARJAKUVATEOKSET

Bechdel, A. (2006). *Fun Home. A Family Tragicomic*. New York: Houghton Mifflin
Company.

Small, D. (2009). *Stitches: A Memoir*. New York: McClelland & Stewart.

Satrapi, M. (2003). *Persepolis. The Story of a Childhood*. London: Jonathan Cape.

LÄHTEET

Brottman, M. (2008) Some Thoughts on Dream Aesthetics. *Image [&] Narrative*, 4 (3),
23. Viitattu 25.10.2022. Saatavilla :
[https://www.imageandnarrative.be/inarchive/Timeandphotography/brottm
an.html](https://www.imageandnarrative.be/inarchive/Timeandphotography/brottm
an.html)

Bachelard, G. (2003). *Tilan poetiikka* (käänt. T.Roinila). Helsinki: Nemo.
Alkuperäisjulkaisu 1957.

Cohn, D. (1983). *Transparent minds: Narrative modes for presenting consciousness
in fiction*. Princeton: Princeton University Press.

Elovaara, R. (1992) *Olen tyhjä huone. Sanataiteen metaforista ja symboleista*. Helsinki:
Yliopistopaino.

Harbus, A. (2004). Thinking in metaphors: figurative language and ideas on the
mind. *Sydney Studies in English*, 30 (2004), 3–20.

Helasvuo, M. (1992). Kuka komentaa ja ketä? Pala generatiivisen syntaksin
terminologiaa haarukassa. Teoksessa L. Harvilahti (toim.), *Metafora: Ikkuna*

- kieleen, mieleen ja kulttuuriin.* (s. 314-337). Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Herkman, J. (1998). *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Horstkotte, S. & Pedri, N. (2011). Focalization in Graphic Narrative. *Narrative*, 19(3), 330-357. Saatavilla: <https://doi.org/10.1353/nar.2011.0021>
- Kajannes, K., & Kirstinä, L. (2000). *Kirjallisuus, kieli ja kognitio: Kognitiivisesta kirjallisuuden- ja kielentutkimuksesta*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Kokko, M. (2012). *Sureva mieli sanoin ja kuvin: Läheisensä menettäneen lapsen kokemus Riitta Jalosen ja Kristiina Louhen kuvakirjoissa*. Tampereen Yliopistopaino. Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö. Väitöskirja.
- Kukkonen, K. (2013a). *Contemporary comics storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Kukkonen, K. (2013b). *Studying Comics and Graphic Novels*. Malden MA: Wiley Blackwell.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press. Alkuperäisjulkaisu 1980.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh: The embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperPerennial.
- Mikkonen, K. (2010). Kuvat ilman sanoja, sarja ilman kuvia. Sarjakuvakertomuksen ainutlaatuinen ja "luonnollinen" fokalisaatio. Teoksessa M. Lehtimäki, P. Tammi & M. Hatavara (toim.), *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: Jälkiklassisen narratologian suuntia*. (s. 303-330). Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Nikanne, U. (1992). Metaforien mukana. Teoksessa L. Harvilahti (toim.), *Metafora: Ikkuna kieleen, mieleen ja kulttuuriin*. (s. 60-78). Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Palmer, A. (2002). The Construction of Fictional Minds. *Narrative*, 10(1), 28-46. Saatavilla: <https://doi.org/10.1353/nar.2002.0004>

- Palmer, A. (2005) Thought and Consciousness Representation (Literature). Teoksessa D. Herman, M. Jahn & M. Ryan (toim.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. (602-607). London: Routledge.
- Pedri, N. (2015). What's the Matter of Seeing in Graphic Memoir? *South Central Review*, 32(3), 8-29. Saatavilla: <https://doi.org/10.1353/scr.2015.0036>
- r, A. (2010). Kognitiivinen metafora runoanalyysin selkärangan? Dylan Thomasin "After the Funeral" -runon ruumiilliset kielikuvat ja koherenttiuden haaste. *AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen Aikakauslehti*, (4), 5-23. Saatavilla: <https://doi.org/10.30665/av.74817>
- Rimmon-Kenan, S. (1991). (käänt. A.Viikari) *Kertomuksen poetiikka*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Romu, L. (2018). *Liiallisuutta, nurinkääntämistä ja rajojen rikkomista: Kati Kovácsin sarjakuvateokset Vihreä rapsodia, Karu selli ja Kuka pelkää Nenian Ahnavia? kertomuksina ruumiillisuudesta*. Tampereen yliopistopaino. Viestintätieteiden tiedekunta. Väitöskirja.
- Tolkien, J.R.R. (2002) (käänt. V. Sisättö, K. Juva & J. Vainikainen-Uusitalo). *Puu ja lehti*. Helsinki: WSOY. Alkuperäisjulkaisu 1964.
- Walsh, R. (2006). The Narrative Imagination across Media. *MFS Modern Fiction Studies* 52(4), 855-868. *Project MUSE*, Saatavilla: [doi:10.1353/mfs.2007.0012](https://doi.org/10.1353/mfs.2007.0012).
- Zunshine, L. (2010) Theory of Mind and Experimental Representations of Fictional Consciousness. Teoksessa L. Zunshine (toim.), *Introduction to cognitive cultural studies*, 193-230. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

NETTIVIITTEET

- Aapala, K. (2013) Oivaltavaa tutkimista. *Kotus-uutisteksti* 2/2013. Viitattu 25.10.2022. Saatavilla: https://www.kotus.fi/nyt/uutistekstit/uutiskirjeet/kielikuulumisia-uutiskirjeiden_arkisto/2_2013/oivaltavaa_tutkimista
- CBC (2018). 'It was a dark and stormy night': The literary cliché that inspired a contest for bad writing. Viitattu 9.10.2022. Saatavilla: [It was a dark and stormy night': The literary cliché that inspired a contest for bad writing](https://www.cbc.ca/news/canada/ottawa/it-was-a-dark-and-stormy-night-the-literary-cliche-that-inspired-a-contest-for-bad-writing-1.5088888)
- Kamppi, N. (2016) Renki isäntää käsittämässä. *Kielikello-verkkoartikkeli* 1/2016. Viitattu 25.10.2022. Saatavilla: <https://www.kielikello.fi/-/renki-isantaa-kasittamassa>

Vedenpää, V. (2019). The Sandman -sarjakuvaa on pidetty mahdollamana filmata – nyt tekeillä on tv-sarja, josta odotetaan uutta Game of Thronesia. *YLE*. Viitattu 25.10.2022. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-10860168>

LIITTEET

LIITE 1: KUVALUETTELO

Kuva 1. <i>TDH</i> , 403	15
Kuva 2. <i>TDH</i> , 396–397	18
Kuva 3. <i>TDH</i> , 260	22
Kuva 4. <i>TDH</i> , 265	23
Kuva 5. <i>TDH</i> , 405	26
Kuva 6. <i>TDH</i> , 439	29
Kuva 6. <i>TDH</i> , 396	31
Kuva 7. <i>TDH</i> , 397	32
Kuva 8. <i>TDH</i> , 399	37
Kuva 9. <i>TDH</i> , 400	38
Kuva 10. <i>Fun Home. A Family Tragicomic</i> , 231	39
Kuva 11. <i>Persepolis</i> , 43	43
Kuva 12. <i>Stitches</i> , 39	44
Kuva 13. <i>TDH</i> , 310	47
Kuva 14. <i>TDH</i> , 431	50
Kuva 15. <i>TDH</i> , 432	51
Kuva 16. <i>TDH</i> , 434	54
Kuva 17. <i>TDH</i> , 435	56