

Dystopia Haro Ason mangassa *Alice in Borderland*

Silja Juudin
Kandidaatintutkielma
Kirjallisuus
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2023

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä Silja Juudin	
Työn nimi Dystopia Haro Ason mangassa <i>Alice in Borderland</i>	
Oppiaine Kirjallisuus	Työn laji Kandidaatintutkielma
Aika 5/2023	Sivumäärä 24 (+ liitteet 8)
Tiivistelmä <p>Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen dystopiaa ja sen esittämistä Haro Ason mangassa <i>Alice in Borderland</i> (2011; 2022). Keskityn tutkimaan sitä, millainen manga Borderland on dystopiana ja miten sen dystooppisuutta rakennetaan sarjakuvassa erilaisten sanallisten ja kuvallisten keinojen kautta. Näiden lisäksi tarkastelen myös mangan henkilöhahmojen osuutta dystopian rakentumisessa.</p> <p>Hyödynnän tutkimuksessani dystopian tutkimusta, sarjakuvan tutkimusta ja kuvan ja sanan -tutkimusta. Lähestyn dystopiaa tutkimuksessani Claeysin (2017) nimeämien dystopian pääkategorioiden kautta. Nämä ovat poliittinen dystopia, ympäristödystopia ja teknologiadystopia. Analyysini keskiössä ovat etenkin ne sarjakuvan sanalliset ja kuvalliset kerronnan keinot, joiden kautta Borderlandin dystooppisuutta teoksessa rakennetaan.</p> <p>Tutkimukseni osoittaa, että dystopiana Borderland on pääosin sekoitus poliittista dystopiaa ja teknologiadystopiaa. Samalla myös ympäristöelementti on keskeinen osa teoksen dystooppisen maailman rakentumista. Analyysissäni käy ilmi, että dystooppisuutta rakennetaan teoksessa erilaisten sarjakuvalla ominaisten sanallisten ja kuvallisten kerronnan keinojen kautta. Nämä keinot keskittyvät rakentamaan kuvaa Borderlandista paikkana sekä luomaan eroa todellisen Shibuyan ja dystooppisen Borderlandin välille. Dystopian rakentumisen kannalta keskeisessä osassa on myös tarinan päähenkilön Arisun näkökulma ja asennoituminen häntä ympäröivään maailmaan.</p>	
Asiasanat Dystopia, sarjakuva, manga, sarjakuvan tutkimus, sarjakuvan kerronta, <i>Alice in Borderland</i>	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
1.1 <i>Alice in Borderland</i>	1
1.2 Tutkimuksen tavoite ja relevanssi.....	2
2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS.....	4
2.1 Dystopia.....	4
2.2 Sarjakuva ja kuvan ja sanan suhde.....	7
3 DYSTOPIAN ESITTÄMINEN SARJAKUVASSA.....	9
3.1 Borderland ympäristönä.....	9
3.2 Elämä Borderlandissa.....	13
3.3 Päähenkilön kokemusmaailma dystopian rakentajana.....	17
4 PÄÄTÄNTÖ.....	20
LÄHTEET.....	22
LIITTEET.....	24

1 JOHDANTO

Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen dystopiaa ja sen esittämistä japanilaisen manga-artistin Haro Ason mangassa *Alice in Borderland* (2011; englanninkielinen käännös 2022). Tutkimukseni pohjautuu dystopian tutkimukseen ja sarjakuvan tutkimukseen sekä kuva ja sana -tutkimukseen. Aloitan tutkielmani kohdeteoksen ja tutkimuksen tavoitteen esittelyllä.

1.1 *Alice in Borderland*

Alice in Borderland (今際の国のアリス, *Imawa no Kuni no Alice*, tästä eteenpäin myös AIB) on vuonna 2011 ilmestynyt manga eli japanilainen sarjakuva. Tarkemmin se edustaa shōnen-mangan alalajia, eli erityisesti pojille suunnattua runsaasti vauhtia ja vaarallisia tilanteita sisältävää mangaa (Jokinen 2011, 185). Aluksi sarjakuvaa julkaistiin luvuittain japanilaisissa sarjakuvalehdissä *Shōnen Sunday S* ja *Weekly Shōnen Sunday* (VIZ Media 2022a). Kokonaisuudessaan manga sisältää 65 varsinaista lukua ja 22 sivutarinaa. Julkaisun jälkeen luvuista on koostettu 18 japanilaista tankōbon volyymia. Myöhemmin luvut on koostettu ja käännetty myös useille muille kielille. Omassa tutkimuksessani keskityn tarkastelemaan Jonah Mayahara-Millerin ja John Werryn kääntämiä englanninkielisiä versioita teoksesta. Englanniksi mangasta on tähän mennessä ilmestynyt viisi osaa, joista aineistooni kuuluvat neljä ensimmäistä.

Mangalle on ilmestynyt myös kaksi spin-offia: *Alice on Border Road* (2016–2018) ja *Alice in Borderland: Retry* (2020–2021). Myöhemmin alkuperäisestä mangasta on tehty myös videoanimaatio- ja tv-sarja-adaptaatiot. Animaatioadaptaation (2014, 2015) on tuottanut Silver Link ja Connect ja ohjannut Hideki Tachibana. Vuonna 2020 ilmestyneen tv-sarjan puolestaan on tuottanut Netflix, käsikirjoittanut Yoshiki Watabe, Yasuko Kuramitsu ja Shinsuke Sato ja ohjannut Shinsuke Sato.

Tarinan juoni seuraa 18-vuotiaan Ryohei Arisun selviytymistä tämän jouduttua mysteeriseen rinnakkaismaailmaan, joka kantaa nimeä Borderland. Ulkonäöltään Borderland on aivan kuin Shibuya, Arisun äänekäs ja ihmisten täyteinen kotikaupunginosa. Tässä dystooppisessa rinnakkaisversiossa elämän äänet ja ihmisten hälinä ovat kuitenkin poissa. Borderland on

uhkaavan hiljainen paikka, jossa aika vaikuttaa pysähtyneen tai jopa kadonneen kokonaan. Arisulle tuttu Shibuya arkisine vilinöineen vaikuttaa kadonneen kuin tuhka tuuleen ja korvautuneen pelkillä autioilla kaduilla, vanhentuneilla elintarvikkeilla ja nopeasti leviävällä kasvillisuudella. Elämänsä kyllästyneelle Arisulle Borderland kuitenkin vaikuttaa aluksi unelmalta, paolta muista ihmisistä ja kivuliaasta todellisuudesta, jossa ei koskaan voi olla tarpeeksi. Pian Arisulle kuitenkin selviää Borderlandin todellinen olemus: Borderlandin maailmassa ihmiset pakotetaan henkensä uhalla taistelemaan toisiaan vastaan raaissa peleissä, joista voi selviytyä vain voittamalla, vaikka se tapahtuisi muiden henkien kustannuksella.

1.2 Tutkimuksen tavoite ja relevanssi

Tutkimukseni tavoitteena on tarkastella dystopiaa ja sen esittämistä Ason mangassa. Keskityn tutkimuksessani tutkimaan niitä sanallisia ja kuvallisia keinoja, joita sarjakuvassa käytetään dystooppisen maailman luomiseksi. Sanallisilla keinoilla viitataan mangan kielellisiin esittämisen ja kerronnan keinoihin, kuten hahmojen ajatuksiin ja repliikkeihin ja onomatopoeettisiin ilmaisuihin. Kuvallisilla keinoilla puolestaan tarkoitan mangan kuvitusta, kuten kaupunkikuvaa, hahmojen ilmeitä ja eleitä sekä värimaailmaa.

Tutkimusaineistoni koostuu mangan neljästä ensimmäisestä osasta valitsemistani esimerkkikohdista, joiden kautta keskityn tutkimaan teoksen dystopiaa. Käsittelemäni esimerkit löytyvät liitteenä tutkimuksen lopusta. Tutkimusmetodinani käytän kriittistä lähilukua, jossa kohdeteosta eritellään ja analysoidaan järjestelmällisesti ja yksityiskohtaisesti (Tieteen termipankki 2023b).

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Millainen Borderland on dystopiana?
2. Miten Borderlandin dystooppisuutta rakennetaan mangassa kuvallisten ja sanallisten kerronnan keinojen kautta?
3. Miten Arisun kokemusmaailma rakentaa Borderlandin dystooppisuutta?

Tutkimukseni kohteeksi *Alice in Borderland* sopii ensinnäkin siksi, että sen tapahtumat sijoittuvat dystooppiseen maailmaan, jonka esittämiseen käytetään sarjakuvalla ominaisia

sanallisia ja kuvallisia keinoja. Valitsin tutkimuskohteekseni juuri sarjakuvan etenkin siksi, että nykypäivän digitalisoituneessa yhteiskunnassa myös sarjakuvan niin kutsutun liikkumattoman kuvan ja kielen tutkiminen osana kirjallisuutta on tärkeää. Tätä painottaa teoksessaan *Kuva ja sana* (2005) myös Kai Mikkonen: ”Toisaalta liikkumattoman kuvan ja kielen suhde on jäänyt jossain määrin sivuun uudessa audiovisuaalisen kulttuurin, digitaalisen median ja hypertekstuaalisen kerronnan tutkimuksessa.” (Mikkonen 2005, 9). Vaikka maailma muuttuikin vuosien saatossa yhä digitaalisemmaksi ja useat sarjakuvat on nykyään adaptoitu elokuviksi tai tv-sarjoiksi, myös alkuperäisten sarjakuvien tutkiminen on tärkeää.

Kiinnostukseni dystopian tutkimiseen kumpuaa genren viime vuosina kasvaneesta suosiosta. *Alice in Borderlandin* kaltaiset nuorten aikuisten dystopiat (*young adult dystopias*) ovat myös nousseet viime vuosina aiempaa suurempaan suosioon (ks. esim. Isomaa, Korpua & Teittinen 2020, xi). AIB:n kohdalla maailmanlaajuista suosiota alkuperäiselle teokselle on viime aikoina tuonut myös siitä tehty Netflix-adaptaatio. Tästä syystä teos on myös hyvin ajankohtainen tutkimuskohde. Suomessa Ason mangaa ei ole sen maailmanlaajuisesta suosiosta huolimatta vielä tutkittu lainkaan. Oma tutkimukseni täyttää siis osaltaan tutkimusaukkoa.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tässä luvussa avaan tutkimukseni teoriataustaa dystopian tutkimuksen, sarjakuvan tutkimuksen ja kuva ja sana -tutkimuksen osalta. Dystopian osalta hyödynnän pääosin Raffaella Baccolinin ja Tom Moylanin toimittamaa teosta *Dark Horizons* (2003), Gregory Claeysin teosta *Dystopia – A Natural History* (2017) sekä artikkeleita kirjallisuuden- ja kulttuurintutkimuksen vuosijulkaisu *Joutsenen* dystopiaan keskittyvästä erikoisjulkaisusta *Pakkovaltiosta ekodystopiaan – Kotimainen nykydystopia* (2017). Sarjakuvan tutkimuksen osalta pohjaan tutkimukseni etenkin Karin Kukkonen teokseen *Studying comics and graphic novels* (2013) ja Heikki Jokisen artikkeliin “Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä – sarjakuvan kuvasta, kerronnasta ja äänitehosteista” teoksessa *Sarjakuva Suomessa – Historiasta, asemasta, kielestä* (2011) sekä Kai Mikkosen kuvan ja sanan välistä suhdetta käsittelevään teokseen *Kuva ja sana* (2005).

2.1 Dystopia

Dystooppinen fiktio nähdään usein yhtenä tieteiskirjallisuuden tai spekulatiivisen fiktion alalajina, sillä se rakentuu näille ominaisesti myös *entäpä jos* -kysymysten varaan luoden ajatuskokeen maailmasta, jossa jokin keskeinen aspekti on omaan maailmaamme nähden toisin (Isomaa & Lahtinen 2017, 8). Kiveen hakattua paikkaa tai määritelmää dystopialle genrenä on kuitenkin vaikea antaa, sillä sille on ominaista sekoittaa eri kirjallisuuden lajien piirteitä (Donawerth 2003, 29). Myös dystooppista fiktiota voidaan pitää kattokäsitteenä, joka sisältää kirjon erilaisia alalajeja ja teemoja. Kaikkia dystooppista fiktiota edustavia teoksia kuitenkin yhdistää epätoivottavien yhteiskuntien ja tulevaisuuksien kuvaus. (Isomaa & Lahtinen 2017, 7–8.)

Viime vuosina dystopia on genrenä noussut yhä suurempaan suosioon, kun tulevaisuuden kauhukuvat ovat nousseet keskusteluun myös ihmiskuntaa ajankohtaisesti koskettavien tapahtumien, kuten ilmastonmuutoksen ja koronapandemian kautta. Nykyään erilaiset dystopiat ovat genren joustavuuden ansiosta kirjallisuuden ohella keskeisesti läsnä myös useissa peleissä, elokuvissa ja tv-sarjoissa. (ks. Isomaa, Korpua & Teittinen 2020, xi, xiv.)

Gregory Claeysin (2017, 492) mukaan näistä etenkin elokuvat toimivat useille ensisijaisena ovena dystopiaan.

Erilaiset dystooppiset teokset ovat viime vuosina olleet myös tutkimuksen kohteena, ja myös Suomessa on julkaistu viime vuosina runsaasti dystopiaan liittyvää tutkimuskirjallisuutta. Esimerkiksi Tampereen yliopistossa on vuosina 2016–2019 julkaistu Koneen säätiön rahoittama dystopia-projekti *Synkistyvät tulevaisuudenkuvat: Dystooppinen fiktio nykykirjallisuudessa*. Vuonna 2017 myös kotimaisen kirjallisuuden- ja kulttuurintutkimuksen vuosikirja *Joutsenessa* ilmestyi kotimaiseen dystopiaan keskittyvä erikoisjulkaisu *Pakkovaltiosta ekodystopiaan – Kotimainen nykydystopia* (Isomaa & Lahtinen (toim.) 2017).

Dystopialla tarkoitetaan kielteistä tulevaisuuden visiota, joka nähdään toivotun utopian eli ihanneyhteiskunnan vastakohtana ja kauhukuvana – eräänlaisena epäonnistuneena utopiana. Tavallisimmin dystopialla kuvataan jollain tavalla pelottavaa tai epätoivottavaa lähitulevaisuuden yhteiskuntaa, joka saattaa usein pintapuolisesti vaikuttaa toteutuneelta utopiyhteiskunnalta. Todellisuudessa tämä kuitenkin tuottaa lopulta näennäisen hyvistä arvoistaan ja päämääristään huolimatta eriarvoisen, yksilöitä sortavan ja kontrolloivan yhteiskunnan. (Tieteen termipankki 2023a; Hosiaislouma 2003, 167, 978.) Utopiaa tavoiteltaessa voidaan hyvin helposti päätyä lopulta dystopiaan. Yhden ihmisryhmän utopian kääntöpuolena saattaa myös hyvin usein olla jonkun toisen ryhmän dystopia. Utopian ja dystopian välinen suhde on siis loppujen lopuksi hyvin läheinen, eikä aina voida olla varmoja siitä, millainen yhteiskunta on ihanteellinen ja millainen puolestaan täysi kauhukuva. (Claeys 2017, 6.)

Dystooppinen fiktio pyrkii usein kuvaamaan monin tavoin tuttua ja tunnistettavaa maailmaa, jossa kuitenkin yksi tai useampi yhteiskunnallinen, sosiaalinen, ekologinen tai infrastruktuurinen seikka on toisin kuin omassa todellisuudessamme. Tämän seikan muuttumiseen on tavallisesti vaikuttanut jokin fiktiivisen historian kriisi tai kumuloituva muutos, joka on ajan saatossa muuttanut nykyistä maailmaamme uudeksi fiktiiviseksi versiokeksen. Tavallisimmin tällaisia ovat esimerkiksi sota, teknologinen kehitys tai uuteen poliittiseen järjestelmään johtanut vallankumous. (Sinisalo 2017, 189.)

Se, mikä milloinkin nähdään dystopiana vaihtelee, ja heijastelee usein teoksen kirjoitusajankohtana esillä olevia keskeisiä yhteiskunnallisia huolenaiheita ja epäkohtia, kuten

yhteiskunnan rakenteellisia epäkohtia ja uhkaavia luonnonilmiöitä. 1900-luvulla tällaisina uhkina nähtiin esimerkiksi teknologinen kehitys, kommunismi ja ydinsota. 2000-luvun dystopioiden uhkakuvat puolestaan ovat kohdistuneet muun muassa pandemioihin, ilmastonmuutokseen, tekoälyyn ja luonnonkatastrofeihin. (Tieteen termipankki 2023a.)

Claeysin (2017, 5) mukaan erilaiset dystopiat voidaan karkeasti jakaa kolmeen pääkategoriaan, jotka ovat poliittinen dystopia, ympäristödystopia ja teknologiadystopia. Näiden ohella dystopioita voidaan jaotella myös erilaisiin lajeihin, joita ovat muun muassa ilmastofiktio, apokalypsi, postapokalypsi, nuortendystopia ja feministinen dystopia (ks. Isomaa & Lahtinen 2017, 8, 11). Poliittiset dystopiat¹ keskittyvät tavallisimmin yhteiskunnallisen sarron, ihmisoikeuksien polkemisen ja eriarvoisuuden teemoihin. Niille on tyypillistä hallintojärjestelmän autoritaarisuus tai totalitaarisuus ja tähän kohdistuva kapina. Keskeistä on yksilön vapauden puute. Ympäristödystopiassa² puolestaan on tavallisesti tapahtunut jokin ympäristökatastrofi, jonka seurauksena maailma ei enää muistuta aiempaa tai noudata aiemman todellisuuden sääntöjä. Näitä voivat olla esimerkiksi jokin luonnonkatastrofi, meteoriittitörmäys tai pandemia. Teknologiadystopioissa³ puolestaan kuvataan maailmaa, jossa tiede ja teknologia uhkaavat hallita tai tuhota ihmiskunnan. Näille tavallisia elementtejä ovat esimerkiksi erittäin kehittynyt teknologia, geenimanipulaatio, nanokoneet ja erilaiset superaseet. (Isomaa & Lahtinen 2017, 9; Sinisalo 2017, 190; Claeys 2017, 5.) Kategorioiden rajat ovat kuitenkin häilyvät ja dystopian tyypit liittyvät usein myös keskeisesti toisiinsa (Claeys 2017, 5).

Teoksena *Alice in Borderland* sijoittuu spekulatiivisen fiktion kentällä suurimmilta osin osaksi tieteiskirjallisuuden alalajia. Samaan aikaan se sisältää kuitenkin myös monia fantasia- ja kauhukirjallisuudelle ominaisia piirteitä. AIB:ssä maailman dystooppisuus sekoittuu etenkin tieteisfiktion ja kauhun genreihin.

¹ Yksi esimerkki 2000-luvun poliittisesta dystopiasta on Suzanne Collinsin *Nälkäpeli* (*The Hunger Games*, 2008), jossa yhteiskunta on jaettu 12:een vyöhykkeeseen ja korkein valta on vain Capitolissa asuvalla pienellä rikkaalla osalla väestöstä. Capitolissa asuva eliitti elää vauraasti samaan aikaan, kun enemmistö ihmisistä joutuu kärsimään ja osallistumaan raakaan peliin selviytyäkseen.

² Ympäristödystopiaa edustaa muun muassa Emmi Itärannan *Teemestarin kirja* (2012), jossa ihmiskuntaa uhkaa hätä makean veden riittämisestä.

³ Yksi esimerkki teknologiadystopiasta on Greg Bearin *Veren musiikkia* (1987), jossa tiedemies Vergil Ulamin kehittämät älykkäät noosyytit uhkaavat vallata maailman.

2.2 Sarjakuva ja kuvan ja sanan suhde

Sarjakuva on ikonoteksti, jossa kuva ja sana välittävät yhdessä ajatusta tai kertomusta, jota ne eivät pystyisi yksinään ilmaisemaan. Sarjakuvaa lukiessaan lukija seuraa sanan ja kuvan yhdessä luomaa merkitystä. (Mikkonen 2005, 296.) Sarjakuvat kertovat tarinoita. Niiden sanat ja kuvat sekä näiden järjestely erilaisiin jaksoihin ja sivuasetteluihin luovat tarinan. Sarjakuvan kerrontaa tutkittaessa keskitytään tarkastelemaan sarjakuvan lähettämien vihjeiden välisiä yhteyksiä ja niiden käyttötarkoituksia. Kerronnan yksikkönä toimivat sivut ja ruudut. Ne näyttävät tarinan toimintapotentiaalit ja vievät sitten lukijan alustavaan johtopäätökseen. Sivun viimeinen ruutu herättää yleensä myös uuden kysymyksen jättäen tarinaan aukon, joka saa lukijan siirtymään seuraavalle sivulle etsimään vastausta. (Kukkonen 2013, 23, 49.)

“Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä, kuva ja sana. Molemmat kantavat tarinaa ja molemmilla on sanottavaa” (Jokinen 2011, 99). Sarjakuvan kerronta yhdistää sekä kuvan että sanan kerronnallisia keinoja tarinan luomiseksi. Tämä tarjoaa tekijän käytettäväksi joustavan ja monipuolisen valikoiman erilaisia kerronnan tyyliä ja keinoja. (Jokinen 2011, 99.)

Kuva ja sana palvelevat sarjakuvassa kertomuksen jatkumoa yhdessä. Sarjakuvassa kielelliset ja visuaaliset elementit voivat jatkua toisissaan sekä muodollisesti että ajallisesti toimien toistensa indekseinä, eli osoittaen selkeästi toisiinsa. Sarjakuvan kannalta kuvallisen ja sanallisen elementin yhteistoiminnan muotoja on löydetty ainakin toistakymmentä. Sarjakuvan tutkimuksessa on puhuttu muun muassa kuvan ja sanan yhdenmukaisuudesta, niiden välisestä tarkennuksesta, vahvistamisesta, laajentamisesta, täydentämisestä, vuorottelusta, poikkeamista, vastakohtasta ja kontrapunktista (kuva ja sana säestävät toisiaan tai vuorottelevat myös kontrastin kautta). Sarjakuvassa kuva ja sana ovat riippuvaisia toisistaan niin rakenteellisesti kuin semanttisestikin. Kerronnan kannalta joko kuva tai sana voi olla hallitsevassa asemassa. (Mikkonen 2005, 22–23, 295, 296.)

Suomessa dystopiasarjakuvia on aiemmin tutkinut muun muassa Leena Romu tekstissään *Dystopian Comics as Cautionary Tales about the Future of the Arctic* (2021). Tämän lisäksi dystopiaa on sarjakuvassa tutkinut *Batmanin* osalta Penjami Lehto pro gradu -tutkielmassaan *Tilan merkitys tulkinnassa : Gotham City kerronnan näyttämönä Frank Millerin teoksessa Batman: the dark knight returns* (2001). Sarjakuvan dystooppisia piirteitä on aiemmin

tutkinut myös Sara Luostarinen kandidaatintutkielmassaan ”*Tästä selvinnyt ei ihminen*” : *Ekokritiikki ja dystopia StamIna-yhtyeen Viimeinen Atlantis -albumilla ja Markku Metson sarjakuvassa* (2022).

3 DYSTOPIAN ESITTÄMINEN SARJAKUVASSA

Tässä luvussa keskityn tarkastelemaan sitä, miten AIB:ssä esitetään dystopiaa erilaisten sanallisten ja kuvallisten kerronnan keinojen sekä mangan päähenkilön Arisun näkökulman kautta. Aloitan luvun tarkastelemalla Borderlandia dystooppisena ympäristönä. Tämän jälkeen keskityn tarkastelemaan hahmojen elämää Borderlandissa keskittyen etenkin sen valtarakenteisiin ja yksilöiden kontrollointiin sekä maailman väkivaltaisuuteen. Lopuksi tarkastelen Arisun näkökulman roolia Borderlandin dystooppisuuden esittämisessä. Hyödynnän Borderlandin dystooppisuuden tarkastelussa aiemmin mainitsemiani Claeysin (2017, 5) esittämiä dystopian pääkategorioita. Lähestyn siis Borderlandin dystooppisuutta siinä ilmenevien teknologisten, poliittisten ja ympäristöllisten uhkakuvien kautta.

Pohjustuksena tulevalle analyysilleni tahdon selventää erään tutkimukseni kannalta keskeisen Borderlandin konkreettisuuteen ja olemassaoloon liittyvän seikan. Mangon lopussa henkilöhahmoille selviää, ettei Borderland olekaan konkreettinen paikka, jonne he ovat joutuneet. Todellisen paikan sijaan se on pikemminkin kollektiivinen hallusinaatio tai eräänlainen elämän ja kuoleman välinen välitila, johon hahmojen sielut ovat päätyneet heidän loukkaannuttuaan Tokioon iskeneen meteoriitin seurauksena. Hahmojen ruumiiden kamppaillessa elämistään todellisessa maailmassa siirtyivät siis heidän sielunsa Borderlandiin kamppailemaan elämästä ja kuolemasta. Sekä tarinan henkilöhahmoille että lukijalle Borderland kuitenkin näyttäytyy lopun paljastukseen saakka todellisena konkreettisena paikkana. Tästä syystä käsitän sen myös omassa tutkimuksessani konkreettisena paikkana.

Toinen huomioitava seikka liittyy mangon lukemiseen. Eurooppalaisesta sarjakuvasta poiketen mangon ruudut luetaan oikealta vasemmalle. Ruutujen lukujärjestys etenee siis sivun oikeasta yläkulmasta vasempaan alakulmaan.

3.1 Borderland ympäristönä

Borderlandin dystooppisuutta rakennetaan mangassa erilaisten sarjakuvalla ominaisten sanallisten ja kuvallisten keinojen kautta. Nämä keinot keskittyvät rakentamaan kuvaa Borderlandista paikkana sekä luomaan eroa todellisen Shibuyan ja Borderlandin välille. Tässä

alaluvussa keskityn tarkastelemaan Borderlandia dystopiana sen sanallisen ja kuvallisen esittämisen kautta.

Sarjakuvassa sanallinen ja kuvallinen komponentti luovat tarinaa yhdessä. Tästä syystä valinta siitä, mitä sarjakuvan ruuduissa ja kuvissa näytetään on usein hyvin tarkasti tehty. (Kukkonen 2013, 46.) Sillä mitä ja miten ympäristöä ja tapahtumia sarjakuvassa esitetään on siis keskeinen vaikutus lukijan siitä tekemään tulkintaan. Lukija luo kuvansa sarjakuvan tapahtumista ja maailmasta kuvien ja tekstien yhdessä rakentaman kerronnan kautta.

Borderland on pääosin sekoitus poliittista dystopiaa ja teknologiadystopiaa. Myös ympäristöelementti on keskeinen osa teoksen dystooppisen maailman rakentumista. AIB:ssä Borderland muistuttaa ulkonäöltään täysin Arisun kotikaupunginosaa Shibuyaa. Usein dystopiaa luodaan muuntamalla hahmoille entuudestaan tuttuja paikkoja jollain tapaa todellisuudesta poikkeaviksi jättäen niihin samalla osia vanhasta tutusta maailmasta (Donawerth 2003, 36–37). Ihmisten täyteisestä Shibuyasta poiketen Borderland vaikuttaa ensisilmäyksellä täysin autiolta, ikään kuin ihmiset olisivat jättäneet sen tai jostain syystä kadonneet (ks. Liite 2.1 ja Liite 2.2). Myös hahmot keskustelevat Shibuyan yllättävästä tyhjyydestä: "Täällä ei ole ketään muita. Minne kaikki menivät?" (Aso 2022a, Liite 2.1 ruudut 9 ja 10; suom. SJ.)⁴ Myöhemmin Arisulle ystävineen selviää, että suurin osa asukkaista todella on kadonnut ja jäljelle ovat jääneet heidän lisäksi vain pelaajiksi ja kansalaisiksi kutsutut Borderlandin asukkaat. Pian tämän jälkeen Arisulle selviää, että myös hän on yksi niin kutsutuista pelaajista. Ihmisten mukana maailmasta ovat kadonneet postapokalyptiselle fiktiolle ominaisesti myös useat modernin yhteiskunnan rakenteet, kuten terveydenhuoltojärjestelmä, infrastruktuuri ja toimivat elintarvikeketjut (ks. Raipola 2017, 90). Tämän seurauksena Borderlandin asukkaat joutuvat hankkimaan ruokansa luonnosta ja selvitytymään ympäröivässä maailmassa yksin (ks. Liite 5).

Yksi keskeisimmistä keinoista, jolla dystopiaa luodaan AIB:ssä on Borderlandin ja todellisen Shibuyan välisen suhteen esille tuominen, kontrasti todellisen maailman ja Borderlandin välillä. Dystooppisessa fiktiossa dystopiaa luodaan usein maailmojen välisen kontrastin kautta: kuvaamalla tuttua ja tunnistettavaa maailmaa, jossa jokin seikka kuitenkin on toisin kuin todellisessa maailmassa (Sinisalo 2017, 189). Tavallinen Shibuya ei miljöönä saa juuri

⁴ "There's no one else here. Where did everyone go?" (Aso 2022a, Liite 2.1 ruudut 9 ja 10.)

huomiota, sillä suurin osa tapahtumista sijoittuu Borderlandiin. Asetelma on dystooppisille teksteille hyvin yleinen, sillä tyypillisesti ne keskittyvät jo alusta lähtien korostamaan kauheampaa dystooppista maailmaa (Baccolini & Moylan 2003, 5).

Todellisen Shibuyan olemusta kuvataan AIB:ssä lähinnä sanallisten keinojen kautta. Mangan alussa Chota kuvailee Shibuyaa kaupungiksi, joka ei koskaan nuku, ja jonka kadut ovat täynnä koulutytöitä (ks. Liite 1.2 ruutu 5). Mangan alun ja hahmojen puheiden lisäksi todellisesta maailmasta kertovat myös hahmojen muisteluiden aikaiset takaumat. Vaikka takaumat keskittyvätkin usein kuvaamaan hahmojen muistoja, antavat ne samalla lukijalle myös tietoa mangan todellisesta Shibuyasta. Esimerkiksi Arisun muistellessa aikaansa ystäviensä kanssa saa lukija samalla myös kuvan todellisesta Shibuyasta ilontäyteisenä paikkana (ks. Liite 7.2). Shibuyaan liitetyn eloisuuden sijaan Borderlandin kuvauksessa korostetaan miltei aina paikan tyhjyyttä ja ihmisten puuttumista. Kyseinen asetelma on postapokalyptiselle fiktiolle hyvin tyypillinen, sillä niissä tapahtumat sijoittuvat usein juuri Borderlandin kaltaisiin autioituneisiin kaupunkeihin ja tuhoutuneisiin maisemiin, joissa ei näy tuoreita ihmistoiminnan merkkejä (ks. esim. Raipola 2017, 93).

Borderlandin kuvauksessa keskeisenä seikkana esiin nousee myös luonnon vahva läsnäolo. Borderlandin miljööseen keskittyvissä ruuduissa näkyy ympäristödystopialle ominaisesti runsaasti kasvillisuutta, ränsistyneitä rakennuksia ja eläimiä (ks. esim. Liite 2.2). Nämä luovat lukijalle kuvan Borderlandista paikkana, jonka luonto on vallannut ihmisten kadottua. Samalla kuvaus luo dystopiaa asettamalla Arisun kumppaneineen luonnon armoille, pois ihmisten ja modernin yhteiskunnan läheisyydestä. Kuvallisen esittämisen ohella Borderlandin ympäristöä kuvataan myös hahmojen repliikkien kautta. Esimerkiksi Usagi kuvailee Borderlandia seuraavasti: “Borderland on täynnä luontoa, myös villieläimiä [--]” (Aso 2022d, Liite 10 ruutu 2; suom. SJ)⁵. Samaan aikaan sanallista kerrontaa tuetaan myös kuvallisella kerronnalla, kun ruudussa kuvataan Borderlandin miljöötä ja siellä eläviä peuroja. Borderlandin ympäristön kuvauksen osalta kuvallinen ja sanallinen kerronta tukevat toisiaan. Tältä osin voidaan siis puhua sarjakuvassa tapahtuvasta sanan ja kuvan välisestä vahvistamisesta (ks. Mikkonen 2005, 23).

⁵ “Borderland is overflowing with nature, including wild animals [--]” (Aso 2022d, Liite 11 ruutu 2).

Aution ja luonnon valtaaman postapokalyptisen kaupunkikuvan lisäksi Borderlandin dystooppisuutta rakennetaan myös kaupungin äärimmäisen kehittyneen teknologian kautta. AIB:ssä Borderlandia kohdanneen mysteerisen onnettomuuden seurauksena teknologia on päätynyt rajoittamaan ja valvomaan ihmisten toimintaa. Borderlandissa hyperteknologiset uhkat (viisumien umpeutumista valvovat lasersäteet sekä pelien laserportit ja pelien sisältämä kehittynyt teknologia) ovat laajentuneet määrittämään ihmiselämän ehdot ja uhkaamaan inhimillistä elämää (ks. esim. Raipola 2017, 96, 103). Useat peleistä sisältävät runsaasti uhkaavaa teknologiaa, kuten lasereita, räjähtäviä kaulapantoja ja erilaisia aseita. Näihin kuuluvat muun muassa liitteissä 7.1 ja 7.3 näkyvät Kuurupiilo-pelin liikettä tunnistavat silmälasit ja räjähtävät kaulapannat sekä Hippa-pelin konepistooli. Borderland vaikuttaa siis paikkana olevan samaan aikaan sekä osa luontoa että teknologisesti hyvin edistynyt. Dystooppisuutta luo myös ihmisten vähäisyys ja se, ettei miltei kukaan pelaajista, jakajista tai kansalaisista vaikuta tietävän, mikä Borderland on, miten sen teknologia toimii tai miksi sen sisältämät pelit ovat olemassa.

Kuvituksen ja tapahtumien kuvailun ohella myös sarjakuvan äänimaailmaa luovat sanallisen (ja kuvallisen) esittämisen keinot ovat keskeisessä osassa, sillä myös niillä on tärkeä osa dystooppisen ympäristön luomisessa. “Sanat voivat esiintyä sarjakuvassa karkeasti jaoteltuna neljässä yhteydessä: kertovana aineksena, repliikkeinä eli puheena, onomatopoeettisina ilmaisuina sekä kuvissa näkyvän maailman tekstejä sisältävinä yksityiskohtina.” (Jokinen 2011, 107). Kertovana aineksena ja hahmojen repliikkeinä sanallinen komponentti liittyy dystopian rakentamisen osalta usein Borderlandin kuvailuun ympäristönä. Onomatopoeettiset ilmaisut puolestaan ovat osa sarjakuvan visuaalista kokonaisuutta. Ne pyrkivät jäljittämään jotain ääntä näkyvään ja luettavaan muotoon sekä kirjainmerkkien että piirrostan kautta. Onomatopoeettisten ilmaisujen kohdalla kuvan ja sanan kategoriat siis saattavat limittyä toisiinsa, ja ne voidaan usein lukea osaksi molempia. Vaikka onomatopoeettiset ilmaukset muistuttavatkin usein kirjoitettua kieltä, ei niitä ole tarkoitettu luettavaksi sellaisena, vaan ne tulisi lukea ensisijaisesti visuaalisesti. Japanilaisessa sarjakuvassa onomatopoeettiset ilmaisut ovat hyvin keskeinen osa kerrontaa. (Jokinen 2011, 108, 111, 113.) AIB:ssä ne täydentävät sanallisen ja kuvallisen kerronnan kautta esitettyä dystopiaa etenkin äänen tasolla.

AIB:ssä onomatopoeettiset ilmaisut osallistuvat dystopian rakentamiseen luomalla Borderlandin äänimaailmaa. AIB:ssä ympäristöön liitetään hyvin usein erilaisia eläinten tai luonnon ääniä kuvaavia ilmauksia, kuten flutter, fwp, twitch, swsh ja chrr. Yksi Borderlandin

ympäristössä usein toistuva ääni on myös metalliseksi hankaukseksi tulkitsemani skree. Lasereihin puolestaan yhdistetään erilaisia elektronisia ilmauksia, kuten zzt ja zap. Myös peleille on AIB:ssä rakennettu oma äänimaailma, joka luo niihin musiikillisen ja teatraalisen, pelimäisen vaikutelman. Pelien äänimaailmaan kuuluvat muun muassa ilmaukset sing song, blip ja dadum. Peleihin liittyy usein myös paljon uhkaavuutta kuvaavia ilmauksia, kuten dmm ja vooom sekä tuhoa ja räjähdyksiä kuvaavia ilmaisuja, kuten boom ja kaboosh.

Heikki Jokisen (2011, 112) mukaan kirjaimia O ja U käytetään matalissa, tukahtuneissa ja pehmeissä äänissä, kuten bum ja ooh. Kirjain I taas esiintyy yleensä korkeissa ja metallisissa äänissä kuten iik, ring ja kriik. Keskiäänissä kuten krash ja kraak taas hallitsee yleensä A-kirjain. Suhisevissa ja sihisevissä äänissä puolestaan kuuluu paljon S- ja H-kirjaimia, ja jyrähdyksiä kuvataan usein R-kirjaimella. (Jokinen 2011, 112.) Borderlandin äänimaailmasta voidaan löytää näistä kaikkia. Etenkin erilaiset tilanteiden uhkaavuutta, räjähteitä ja pelien uhkia kuvaavat ilmaisut ovat keskeisiä dystooppisuuden rakentumisessa. Onomatopoeettisten ilmaisujen kohdalla keskeistä on myös äänen ilmiäisy, sillä ilmaisujen merkit ovat kiinteä osa sarjakuvan kuvaa, ja sarjakuvassa ääni tulkitsee kuvaa ja kuva ääntä. Tätä kautta äänen kuvaamisen tavasta voi usein lukea myös muun muassa äänen suunnan, voimakkuuden ja aiheuttajan sekä sävyn, sävelen ja rytmin. (Jokinen 2011, 116.) AIB:ssä äänen ilmiäisy on keskeisessä osassa, sillä sen kautta lukija voi paremmin hahmottaa mangan tapahtumapaikat ja eri äänten etäisyydet. Käytettyjen onomatopoeettisten ilmaisujen ja näiden ilmiäisujen kautta voidaan siis luoda kokonainen äänimaailma, johon hahmot reagoivat.

Onomatopoeettisten ilmaisujen ohella dystooppista äänimaailmaa luovat sanallisesti myös muut taustäänet, kuten liitteessä 4 muista peleistä taustalla kuuluvat ihmisten avunhuudot (Liite 4 ruutu 3). Toisinaan maailma taas on uhkaavankin hiljainen. Tämä näkyy muun muassa siinä, että Arisu pystyy Borderlandiin saapuessaan kuulemaan pienimmätkin äänet, kuten perhosten siipien lepatuksen ja jäniksen liikkeitä (ks. Liite 2.2 ruudut 2, 4 ja 7). Ympäristönä Borderland on siis niin autio, että äänet, joihin ihminen ei tavallisesti kiinnittäisi huomiota kuuluvat selkeästi.

3.2 Elämä Borderlandissa

Teknologisen ja ympäristöllisen dystopian lisäksi Borderland on myös poliittinen dystopia. Tässä alaluvussa keskityn tarkastelemaan elämää Borderlandissa etenkin juuri teoksen

poliittisen dystooppisuuden kannalta keskeisiksi nousevien teemojen, yhteiskunnan valtarakenteiden ja asukkaiden kontrolloinnin, kautta.

Lukiessaan sarjakuvaa lukija kerää sivulta vihjeitä ja rakentaa niistä johtopäätösten verkkoa, joka on sidottu tarinamaailman mentaaliseen kehykseen. Tarinamaailma (*storyworld*) on mentaalinen malli, jonka lukija rakentaa paneeleissa esitettävillä tapahtumilla. Sarjakuvaa lukiessaan lukija ohjaa huomionsa todellisesta maailmasta sarjakuvan fiktiiviseen maailmaan. Sarjakuvan edetessä saamansa tekstitiedon avulla lukija kehittää ja konkretisoi tarinamaailmaa saaden samalla käsityksen siitä, mitä sen sisällä todennäköisesti tulee tapahtumaan. Henkilöhahmot ovat tarinamaailman osallistujia, ja erilaiset tarinamaailmassa ilmenevät asiat voivat merkitä heille eri asioita. Lukija pyrkii yhdistämään tarinasta tekemänsä johtopäätökset tarinan henkilöhahmoihin ja näiden erilaisiin aikomuksiin. Henkilöhahmojen väliset erot luovat tarinamaailman, joka on täynnä erilaisia aikomuksia, asenteita ja vakaumuksia omaavia henkilöitä, joista jokaisen ääni osallistuu myös osaltaan tarinan kerrontaan. (Kukkonen 2013, 19, 24.) Dystooppisena Borderland näyttätty lukijalle luultavimmin ensimmäisenä ympäristönsä kautta. Kun lukija oppii tarinan edetessä Borderlandista lisää, keskeiseksi dystopian elementiksi nousee myös sen poliittinen ulottuvuus. AIB:ssä tämän poliittisen dystopian esittäminen tapahtuu pääsääntöisesti sanallisesti hahmojen ajatusten ja repliikkien avulla. Lukija saa siis tietoa maailman yhteiskunnasta etenkin hahmojen repliikkien ja Arisun ajatusten myötä.

Poliittisessa dystopiassa keskeisessä asemassa on kansalaisten painostus ja alistaminen, johon pyritään muun muassa propagandan ja kansalaisten vakoilun avulla sekä palkitsemalla väärällä tavalla toimivien tai ajattelevien ihmisten paljastaminen. Painostamiseen liittyvät usein keskeisesti myös erilaiset rangaistusjärjestelmät. Dystopioille tyypillisiä rangaistus- ja uhkailukeinoja ovat muun muassa yksilön eristäminen, julkiset nöyryytykset, fyysinen väkivalta ja läheisten kautta tapahtuva kiristäminen. Yleensä dystopiaan liittyy keskeisesti myös salailu, historian väärentäminen ja johdonmukainen valehtelu. Useissa dystopioissa edes ympäröivä maailma ei ole aivan sitä, miltä se näyttää. (Sinisalo 2017, 191–192.) Borderlandin maailmassa edellä mainituista etenkin kansalaisten painostus, rankaiseminen ja uhkailu ovat keskeisiä keinoja, joiden kautta asukkaat pyritään saamaan toimimaan halutulla tavalla.

Poliittisille dystopioille tyypillisesti Borderlandin asukkaiden vapautta on rajoitettu huomattavasti, ihmisoikeudet puuttuvat ja asukkaiden välillä vallitsee selkeä eriarvoisuus (ks. Sinisalo 2017, 190). Borderlandin maailmassa ihmiset on jaettu kolmeen väestöryhmään: pelaajiin (*players*), jakajiin (*dealers*) ja kansalaisiin (*citizens*, joista osa kuuluu myös niin kutsuttuihin kuvakortteihin *face cards*). Borderland on maailma, jossa pieni määrä korkea-arvoisempia Borderlandin kansalaisia, niin kutsutut kuvakortit, kontrolloivat jakajien ja pelaajien elämää. Kuvakortit suunnittelevat Borderlandin pelit ja heidän alaisinaan toimivat jakajat vastaavat pelien toteuttamisesta ja valvomisesta. Pelaajien ainoa tehtävä puolestaan on osallistua näihin peleihin. Todellisessa vallassa on kuitenkin itse Borderland, jonka todellista luonnetta kukaan asukkaista ei loppujen lopuksi tiedä. Vaikka näennäinen valta onkin kuvakorteilla, kukaan kansalaisista, jakajista tai pelaajista ei kuitenkaan tiedä, mikä Borderland on tai kuka sitä todellisuudessa kontrolloi.

AIB:ssä yhteiskunnan toiminta perustuu poliittiselle dystopialle tyypillisesti kansalaisten painostamiseen ja uhkailuun (ks. Sinisalo 2017, 191–192). Jakajat kontrolloivat pelien toimintaa oman henkensä uhalla. Jos peli epäonnistuu ja pelaajat voittavat, vastuussa ollut jakaja kuolee (ks. Liite 11). Pelaajien puolestaan on pakko osallistua peleihin, sillä heidän viisuminsa saavat lisäpäiviä heidän suorittamiensa pelien vaikeusasteen mukaan. Kuoleman pelko on siis jatkuvasti osa asukkaiden elämää ja mahdollisen kuoleman kohtaaminen on väistämätöntä selviytymiselle – oli vastassa sitten vaarallinen ja tuntematon peli tai viisumin loppuessa taivaalta pään lävistävä laser. Lasereista uhkaavan tekee se, että ne tietävät asukkaiden olinpaikan olivat he missä tahansa, ja pystyvät tappamaan nämä milloin tahansa. Myöskään kuvakorteilla ei ole loppukädessä valtaa laserien toiminnasta. Laserien autonomista toimintaa kuvataan muun muassa liitteessä 11, kun jakaja anoo armahdusta hallitsijakorttien jäseniltä, jotka kuitenkin kertovat käsiensä olevan Borderlandin sääntöjen suhteen sidotut.

Borderlandin maailmassa yksilön päätäntävaltaa omasta elämästä on rajoitettu huomattavasti ja asukkaiden ainoa tarkoitus on joko ohjata pelejä tai osallistua niihin. Borderlandissa kaiken yllä vallitsee arvaamaton pelon ilmapiiri. Postapokalyptiselle fiktiolle tyypillisesti AIB:ssä on myös selkeä selviytymisjuoni, jossa tarinan henkilöiden täytyy löytää suoja, vettä ja ravintoa tuhoutuneesta ympäristöstä sekä muodostaa suhteita muihin asukkaisiin (ks. Raipola 2017, 93). Arisulle kumppaneineen elämä Borderlandissa onkin jatkuvaa selvitysmiskamppailua niin pelien aikana kuin niiden ulkopuolellakin.

Maailman pelon täyteistä ilmapiiriä kuvataan sanallisesti hahmojen repliikeissä muun muassa Borderlandiin liittyvien selitysten kautta. Esimerkiksi Shibuki kuvailee maailmaa seuraavasti:

Kun olet muuttanut, sinun on ylläpidettävä Borderland-viisumiasi. Jos viisumisi vanhenee, laser lävistää kallosi... jolloin sinut karkotetaan tehokkaasti. Voimme jatkaa viisumiamme vaarantamalla henkemme peleissä. Viisumiimme lisättyjen päivien määrä on verrannollinen pelin vaikeuteen. (Aso 2022a, Liite 5; suom. SJ.)⁶

Visuaalisesti sanallista kerrontaa tukevat kuvitus ja siihen liittyvät onomatopoeettiset ilmaiset. Esimerkiksi liitteessä 3 Shibuki varoittaa Karubea pelikentältä poistumisesta: "Älä ylitä sitä rajaa! On... liian myöhäistä... lähteä nyt. Olet jo osallistunut heidän peliinsä." (Aso 2022a, Liite 3; suom. SJ.)⁷ Samalla sanallisen viestin sanomaa voimistetaan myös aukeaman ruutujen kuvituksessa näkyvien pelikenttien sisällä pysymisestä huolehtivien laseraitojen kuvaamisen kautta. Oheen on liitetty myös onomatopoeettinen laserin ääntä kuvaava zzt, joka voimistaa aitojen vaarallisuutta. Tässä yhteydessä sanallisen ja kuvallisen esittämisen voisi siis nähdä täydentävän toisiaan samalla myös vahvistaen toistensa viestiä. Sanallinen kuvaus tarjoaa kontekstin sille, mitä kuva näyttää, ja helpottaa tapahtumien hahmottamisessa.

Valtarakenteiden ja yksilöiden kontrolloinnin lisäksi Borderlandin dystooppisuuteen kietoutuu suuresti myös väkivalta. Borderland on maailma, jossa ihmiset kääntyvät toisiaan vastaan ja väkivallasta on tullut arkipäivää. Etenkin peleissä toisiin pelaajiin kohdistettu väkivalta on Borderlandissa jopa kannustettua. Peleissä väkivallasta ja ihmisten kärsimyksestä on tullut kuvakkorttien viihdettä. Dystopioissa niin kutsuttu viihde on Borderlandin pelien tavoin usein hyvin raakaa ja väkivaltaista (ks. Sinisalo 2017, 192). Borderlandin maailmassa ihmisistä on tullut pelinappuloita paitsi yhteiskunnan ja kuvakkorttien silmissä myös pelaajien kesken. Borderlandin uhkaavuudesta huolimatta pelaajien osalta pahempi uhka ovatkin siis usein muut pelaajat. Pelien aikana pelaajat ovat valmiita tekemään mitä tahansa selviytyäkseen. Esimerkiksi Noitajahti-pelin aikana Agunin ja Niragin johtama militanteiksi kutsuttu joukko pelaajia on valmis tappamaan kaikki muut pelaajat, ja tarpeen tullen myös toisensa, etsimänsä noidan löytämiseksi: [Pelaaja:] "Haluan elää, joten anna minun liittyä metsästyksenne." [Niragi:] "Muista vain... että jos tapamme kaikki muut ja peli ei ole ohi... alamme tappaa

⁶ "Once you immigrate, you need to maintain your Borderland visa. If your visa ever expires a laser pierces your skull... at which point you are effectively deported. We can extend our visas by risking our lives in the games. The number of days added to our visas is proportional to the difficulty of the game." (Aso 2022a, Liite 5.)

⁷ "Don't cross that line! It's... too late... to leave now. You've already entered their game." (Aso 2022a, Liite 3.)

toisiamme." (Aso 2022c, Liite 9; suom. SJ.)⁸ Borderlandin maailmassa kuka tahansa voi siis puukottaa toista selkään milloin tahansa. Tämän seuraksena pelaajatkaan eivät voi loppujen lopuksi luottaa toisiinsa. Ihmishengellä ei myöskään ole maailmassa enää mitään arvoa, eikä ihmisten toisiinsa kohdistamaa väkivaltaa rajoiteta mitenkään. Pelaajat ovat siis vapaita tekemään toisilleen mitä tahansa ilman rangaistuksia.

3.3 Päähenkilön kokemusmaailma dystopian rakentajana

Maria Varsam (2003, 205) korostaa fiktiivisen maailman dystooppisuuden kohdalla kertomuksen päähenkilön tai kertojan kokemusta. Hänen mukaansa dystooppisuuden kohdalla tulisi ottaa huomioon se, miten kertomuksen päähenkilö tai kertoja ympäröivän yhteiskunnan kokee. Keskeistä on se, miten ja millaisena maailma tämän tunteiden kautta välitetään. Dystooppisessa fiktiossa lukijaa pyydetään hyväksymään tarinan protagonistin tai kertojan havainnot pätevänä esityksenä dystooppisesta kokemuksesta. On siis keskeistä, että lukija pitää kertojan tai protagonistin näkökulmaa dystopian kokemuksen kannalta luotettavimpana. (Varsam 2003, 205.) Borderlandin dystooppisuuden kohdalla keskeisessä asemassa on tarinan protagonistin Arisun näkökulma. Seuraavaksi keskityn tarkastelemaan niitä sanallisia ja kuvallisia keinoja, joiden kautta maailman dystooppisuutta luodaan Arisun näkökulman kautta.

Vaikka tapahtumien lokaatio pysyisikin teoksessa samana, tekstuaalinen vieraantumisen elementti on silti keskeisesti läsnä, sillä dystopian kuvauksessa painopiste on usein hahmossa, joka kyseenalaistaa dystooppista yhteiskuntaa (Baccolini & Moylan 2003, 5). Vaikka siis Borderland paikkana muistuttaakin monilta osin todellista Shibuyaa, on se silti Arisulle paikkana vieras. Tätä lukijalle kuvan kautta välittää Arisun ilmeiden kautta viestittävä ihmetys uutta maailmaa kohtaan (ks. Liite 2.1 ruutu 4). Keskeistä Borderlandin dystooppisuuden rakentumisessa onkin juuri se, millaisena paikka näyttäytyy tarinan henkilöahmoille, etenkin päähenkilölle Arisulle. Sarjakuvassa näkökulmaa luodaan sekä sanallisesti Arisun ajatusten ja repliikkien kautta että kuvallisesti tämän erilaisten reaktioiden ja ilmeiden kautta.

Mangan alussa Arisu haaveilee elävänsä jossain toisessa, jopa uhkaavassa, maailmassa:

⁸ [Pelaaja] "I wanna live, so let me join your hunt." [Niragi] "Just remember... if we kill everyone else and the game isn't over... then we start killing each other." (Aso 2022c, Liite 9.)

Toivon, että suuri maanjäristys iskisi. Tai puhkeaisi virus, joka muuttaa uhriensa zombeiksi. Sopisin paljon paremmin sellaiseen maailmaan! [--] Etkö toivo, että voisimme pysäyttää ajan? Toivon, että voisimme matkustaa johonkin outoon, kaukaiseen maahan. (Aso 2022a, Liite 1.1 ja Liite 1.3; suom. SJ.)⁹

Tämän seurauksena Borderland näyttäytyy Arisun silmissä aluksi toteutuneena unelmana, eräänlaisena utopiana. Borderlandiin saapuessaan Arisu pohtiikin: "Toteutuiko... toiveeni?" (Aso 2022a, Liite 2.1 ruutu 8; suom. SJ)¹⁰. Hiljainen ja rauhallinen Borderland on Arisulle pako ihmisiä vilisevästä Shibuyasta ja yhteiskunnasta, johon Arisu ei koe sopeutuvansa (ks. Liite 1.2). Alun ihmetys muuttuu kuitenkin hyvin pian peloksi, kun Arisulle selviää paikan todellinen luonne. Samalla myös unelmat paremmasta maailmasta muuttuvat uhkakuviksi. Arisun rooli ympäröivän maailman esittäjänä on tärkeä, sillä myös lukija saa tietoa Borderlandista Arisun mukana. Arisu on myös mangan henkilöahmoista ainoa, jonka ajatuksiin lukijalla on sanatasolla täysi pääsy.

Arisun näkökulman luomiseen liittyy keskeisesti myös sen kuvallinen esittäminen. Hahmon näkökulmaa kuvattaessa sarjakuvassa useimmissa kuvissa visuaalinen näköala on selvästi ulkoinen, mutta myös hahmon näkökentän rajoittama (Mikkonen 2017, 139). AIB:ssä tapahtumia kuvataan tavallisesti juuri näin. Suurelta käytetyn ulkoisen näköalan ohella tapahtumia esitetään ajoittain kuvallisesti myös suoraan Arisun silmin. Esimerkiksi liitteessä 8 tapahtumat on kuvattu ensin ulkoisesti ja sitten Arisun silmien kautta. Ruuduissa 1–3 Arisun sitominen kuvataan ulkoisesti. Tämä antaa lukijalle käsityksen siitä, mitä tapahtuu luoden samalla kontekstin ruudulle 4, jossa kuvituksena toimii pelkkä musta väri. Kyseinen kuvastaa Arisun näkökenttää tämän silmien ollessa sidotut. Kuvan viestiä vahvistaa myös ruudun sanallinen kerronta, kun Arisu pohtii ajan kulkua: "Kuinka paljon... aikaa on kulunut? Onko... jo aamu? Onko iltapäivä?" (Aso 2022b, Liite 8 ruutu 4; suom. SJ.)¹¹ Kohdassa Arisulla ei ole näköhavaintoa tätä ympäröivästä maailmasta. Ruudun musta väritys pyrkii osaltaan esittämään Arisun rajoitettua aistimaailmaa myös lukijalle. Jaetun perspektiivin kautta lukija pyritään upottamaan paremmin teoksen maailmaan, ikään kuin tästä tulisi osa sitä.

⁹ "I wish some huge earthquake would hit. Or a virus that turns its victims into zombies. I'd be way more cut out for a world like that! [--] Don't you wish we could stop time? I wish we could travel to some strange, faraway land." (Aso 2022a, Liite 1.1 ja Liite 1.3.)

¹⁰ "Was my wish... granted?" (Aso 2022a, Liite 2.1 ruutu 8).

¹¹ "How much... time has passed? Is it... morning yet? Is it afternoon?" (Aso 2022b, Liite 8 ruutu 4.)

Arisun näkökulman kuvallisen esittämisen kannalta keskeisessä osassa ovat myös tämän erilaiset ilmeet ja eleet. Sarjakuvassa hahmojen kasvot toimivat tiloina, jotka antavat lukijalle vihjeitä yhtä tiheästi kuin puhekuplatkin. Kasvojen ilmeet antavat lukijalle käsityksen siitä, miltä hahmosta tuntuu. Jos siis hahmot ovat surullisia, vihaisia tai mietteliäitä, tunteet välitetään heidän ilmeensä kautta. Sarjakuvassa ilmeet eivät kuitenkaan koskaan esiinny yksinään, vaan ne on aina upotettu kerronnalliseen kontekstiin, joka auttaa lukijaa määrittämään ne. Sarjakuvassa kerronnallinen konteksti tarjoaa tilanteen, johon tunne liittyy. Kasvot ja tunteet tarjoavat lukijalle pääsyn hahmon sisällä tapahtuviin mentaalsiin toimintoihin. (Kukkonen 2013, 15–16.) Usein ilmeiden viestiä painotetaan myös valittujen kuvakulmien, -kokojen, rajausten ja asettelun kautta. AIB:ssä erilaisia kuvakokoja ja -kulmia on hyödynnetään monipuolisesti. Myös nämä ovat oleellisia sarjakuvan dystopian esittämisen kannalta. Erilaisia kuvakulmia, -kokoja ja rajauksia käytetään usein etenkin näkökulman ja tunnelman luomiseen. Nämä ovat keskeisiä etenkin henkilöhahmojen tunteiden esittämisen kannalta, sillä usein tunteita esitettäessä ruudut on rajattu keskittymään pelkästään Arisun kasvoihin tai sen osiin, kuten suuhun tai silmiin (ks. hahmojen pelon kuvaamisesta esim. Liite 7.1 ruudut 2, 3, 4 ja 5).

AIB:ssä hahmojen tunteiden kuvallinen esittäminen tapahtuu ilmeiden ja eleiden lisäksi myös värimaailman kautta. Tumma värimaailma liittyy AIB:ssä pelon ja kauhistuneisuuden tunteiden kuvaamiseen. Esimerkiksi liitteen 7.1 ruudussa 1 koko ruudun värimaailma on muuttunut tummaksi hahmojen kuultua, että heistä vain yksi voi selviytyä tulevasta pelistä elossa. Hahmojen sisäisiä tunteita esitetään kuvallisesti myös erilaisten taustojen kautta. Nämä taustat liittyvät usein myös itse hahmoihin. Esimerkiksi hahmojen kasvot saattavat muuttua pelien aikana synkiksi tai pikselöityä (ks. esim. Liite 6 ruutu 5). Hahmojen kokema pelko näyttäytyykin kuvallisesti usein juuri kasvojen pikselöitymisen kautta. Pikselöityminen toimii AIB:ssä Arisun näkökulmaa rakentavana keinona. Itse näen sen ensisijaisesti kuvastavan hahmojen sisäistä tunnetilaa ja psyyken murtumista. Se toimii siis osaltaan kuvallisena keinona esittää lukijoille hahmojen kokemaa shokkia. Samaan aikaan pikselöitymisen voi nähdä myös toimivan korostuskeinona muille tapahtumille. Esimerkiksi liitteessä 7.3 Arisun shokki ja hätä näyttäytyvät lukijalle Arisun ilmeiden ohella myös ympäristön pikselöitymisen kautta. Kohdassa Arisun kaikki energia suuntautuu tämän ystävien epätoivoiseen etsimiseen. Samaan aikaan ympäröivä maailma hälvenee ja pikselöityy, jolloin kuvituksessa korostuvat ystävien räjähtävät kaulapannat.

Hahmojen tunnetilojen välittämisen osalta AIB:ssä luotetaan etenkin kuvallisiin esittämisen keinoihin. Esimerkiksi liitteessä 7.3 sanallinen kerronta puuttuu täysin, ja kerronta tapahtuu pelkän kuvan kautta. Kyseisessä ruudussa Arisun ystävien kaulapannat räjähtävät tämän yrittäessä epätoivoisesti löytää heitä. Arisun pelon ja hädän tunteita kuvataan hahmon ilmeiden ja tätä ympäröivän arboretumin pikselöitymisen kautta. Lukijalle Arisun asenteet, ilmeet ja reaktiot ovat keskeisiä maailman dystooppisuuden välittymisen kannalta. Jotta lukija voisi käsittää Borderlandin dystopiana, on tarinan henkilöahmojen, etenkin päähenkilön Arisun, reaktioiden, ilmeiden ja asenteiden esitettävä ympäröivä maailma pahana ja uhkaavana paikkana.

4 PÄÄTÄNTÖ

Tässä kandidaatintutkielmassa olen tutkinut dystopiaa ja sen esittämistä Haro Ason mangassa *Alice in Borderland* (2011). Tutkimukseni pohjautui dystopian tutkimukseen, sarjakuvan tutkimukseen ja kuva ja sana -tutkimukseen. Keskityin tutkimuksessani tarkastelemaan dystopian esittämistä sarjakuvan kuvallisten ja sanallisten kerronnan keinojen kautta. Lähestyin mangan dystooppisuutta Claeysin nimeämien dystopian pääkategorioiden kautta. Teoksen dystopian esittämistä tarkastelin analyysissäni Borderlandin ympäristön, maailman valtarakenteiden ja Arisun näkökulman kautta.

Analyysissäni kävi ilmi, että dystopiana Borderland on postapokalyptinen maailma, jossa on piirteitä kaikista kolmesta Claeysin dystopian pääkategorioista: teknologisesta, poliittisesta ja ympäristödystopiasta. Teknologisena dystopiana Borderland sisältää paljon kehittyntä ja ihmisiä uhkaavaa teknologiaa, kuten tappavia lasersäteitä, räjähtäviä kaulapantoja ja aseita. Teknologisten elementtiensä ohella teos sijoittuu ympäristödystopialle ominaisesti autioon ja luonnon valtaamaan kaupunkiin. Poliittinen dystooppisuus puolestaan rakentuu suurelta maailman valtarakenteiden kautta.

Borderlandin dystooppisuutta rakennetaan AIB:ssä erilaisten sarjakuvalla ominaisten sanallisten ja kuvallisten kerronnan keinojen kautta. Nämä keinot keskittyvät rakentamaan kuvaa Borderlandista paikkana sekä luomaan eroa todellisen Shibuyan ja Borderlandin välille. Teoksessa dystopiaa rakennetaan yhtäaikaisesti sekä kuvallisten että sanallisten keinojen kautta. AIB:ssä käytettyihin sanallisiin kerronnan keinoihin kuuluvat hahmojen ajatukset ja repliikit sekä ympäristön äänimaailmaa rakentavat onomatopoeettiset ilmaisut. Sanallisten keinojen kautta esitetyille tapahtumille luodaan konteksti, johon kuvallinen kerronta liittyy. Kuvallisiin keinoihin puolestaan kuuluvat kaupunkikuva, hahmot ja näiden ilmeet ja eleet, tekstit sekä mangan värimaailma. Kuvallisin keinoin pyritään usein vahvistamaan sanallisesti kerrottua viestiä. Toisinaan, esimerkiksi henkilöhahmojen tunteita kuvattaessa, kuvalliset keinot saattavat myös saada kerronnallisesti suuremman roolin. Dystopian luomiseksi sekä kuvalliset että sanalliset keinot toimivat yhteistyössä vahvistaen toistensa viestiä ja pyrkien täydentämään lukijalle luomaansa kuvaa Borderlandista. Sekä maailman teknologisen että ympäristöllisen dystooppisuuden esittäminen tapahtuu usein yhtäaikaisesti sekä kuvallisen että sanallisen kerronnan kautta. Sanallisen ja kuvallisen

kerronnan välillä ilmenee AIB:ssä muun muassa toisen välittämän viestin tarkennusta, vahvistamista, laajentamista, täydentämistä ja vuorottelua. Poliittista dystooppisuutta teoksessa esitetään pääosin sanallisin keinoin hahmojen repliikkien kautta.

Borderlandin dystooppisuuden kannalta keskeisessä osassa on myös tarinan päähenkilön Arisun näkökulma ja asennoituminen häntä ympäröivään maailmaan. AIB:ssä maailman dystooppisuus rakentuu ensisijaisesti sen kautta, millaisena Arisu Borderlandin näkee. Arisun rooli dystopian esittämisessä on huomattava myös siksi, että lukija kokee tapahtumat usein tähän keskittyen ja saa täten tietoa ympäröivästä Borderlandista tavallisesti Arisun kautta. Arisun ohella dystopiaa rakennetaan myös mangan muiden henkilöhahmojen repliikkien, ilmeiden ja eleiden kautta. Hahmojen näkökulmat ja asenteet maailmaa kohtaan ilmenevät mangassa sekä sanallisten että kuvallisten kerronnan keinojen kautta. Sanallisella tasolla hahmot tuovat esille Borderlandin dystooppisuutta etenkin repliikkiensä myötä. Kuvallisesti maailman dystooppisuutta puolestaan rakentavat hahmojen pelästyneet reaktiot, ilmeet ja eleet. Hahmojen näkökulman luomisen kannalta keskeiseksi nousevat myös erilaiset kuvituksen sommitteluun liittyvät seikat, kuten kuvakoot ja -kulmat sekä kuvien asettelu ja rajaukset. Näitä AIB:ssä käytetään etenkin painottamaan hahmojen ilmeitä ja reaktioita.

Oma tutkimukseni liittyy osaksi laajempaa dystopian ja sarjakuvan tutkimuksen kenttää. Tutkimuksestani käy ilmi, että sekä sanalliset että kuvalliset kerronnan keinot ovat keskeisessä osassa sarjakuvan dystopian rakentumisessa. Yhdessä nämä keinot pyrkivät luomaan maailman, johon lukijan on helppo tarttua.

Teoksen monipuolisuuden ja suuren suosion vuoksi teoksen jatkotutkimus olisi mielekästä. *Alice in Borderlandia* voitaisiin tulevaisuudessa lähestyä muun muassa myös ekokritiikin, intertekstuaalisuuden tai adaptaatiotutkimuksen näkökulmasta. Tulevaisuudessa voitaisiin tutkia myös muun muassa alkuperäisen mangan suhdetta sen pohjalta tehtyyn animeen tai tv-sarjaan nähden. Oman tutkimukseni jatkon kannalta kiinnostavaa voisi olla tutkia Borderlandin dystooppisuutta myös anime- ja tv-sarja-adaptaatioiden kohdalla.

LÄHTEET

Primäärilähteet

Aso, Haro 2022a (2011). *Alice in Borderland Volume 1* (käänt. Jonah Mayahara-Miller). San Francisco: VIZ Media.

Aso, Haro 2022b (2011). *Alice in Borderland Volume 2* (käänt. Jonah Mayahara-Miller). San Francisco: VIZ Media.

Aso, Haro 2022c (2011). *Alice in Borderland Volume 3* (käänt. John Werry). San Francisco: VIZ Media.

Aso, Haro 2022d (2011). *Alice in Borderland Volume 4* (käänt. John Werry). San Francisco: VIZ Media.

Sekundäärilähteet

Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom 2003. Introduction. Dystopia and Histories. Teoksessa Raffaella Baccolini & Tom Moylan (toim.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge, 1–12.

Bear, Greg 1987. *Veren musiikkia*. (*Blood music*, 1985.) Suomentanut Eero Mänttari. Hämeenlinna: Karisto.

Claeys, Gregory 2017. *Dystopia: a natural history: a study of modern depotism, its antecedents, and its literary diffractions*. Oxford University Press.

Collins, Suzanne 2008. *Nälkäpeli*. (*The Hunger Games*) Suomentanut Helene Bützow. Helsinki: WSOY.

Donawerth, Jane 2003. Genre Blending and the Critical Dystopia. Teoksessa Raffaella Baccolini & Tom Moylan (toim.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge, 29–46.

Hosiaislouma, Yrjö 2003. *Kirjallisuuden sanakirja*. Helsinki: WSOY.

Isomaa, Saija, Korpua, Jyrki & Teittinen, Jouni 2020. Introduction: Navigating the Many Forms of Dystopian Fiction. Teoksessa Saija Isomaa, Jyrki Korpua & Jouni Teittinen (toim.), *New Perspectives on Dystopian Fiction in Literature and Other Media*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, ix–xxxii.

Itäranta, Emmi 2012. *Teemestarin kirja*. Helsinki: Teos.

Jokinen, Heikki 2011. Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä – sarjakuvan kuvasta, kerronnasta ja äänitehosteista. Teoksessa Heikki Jokinen (toim.), *Sarjakuva Suomessa: Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: Avain, 99–121.

Kukkonen, Karin 2013. *Studying comics and graphic novels*. Malden, MA: Wiley Blackwell.

Lehto, Penjami 2001. *Tilan merkitys tulkinnassa : Gotham City kerronnan näyttämönä Frank Millerin teoksessa Batman: the dark knight returns*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-2001857835>.

Luostarinen, Sara 2022. *Tästä selvinnyt ei ihminen : ekokritiikki ja dystopia StamIna-yhtyeen Viimeinen Atlantis -albumilla ja Markku Metson sarjakuvassa*. Kirjallisuuden kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-202205182762>.

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

Mikkonen, Kai 2017. *The Narratology of Comic Art*. New York: Routledge.

Raipola, Juha 2017. Miksi Hotel Sapiens on olemassa? Leena Krohnin romaani postapokalyptisen fiktion lajikonventioiden valossa Teoksessa Saija Isomaa & Toni Lahtinen (toim.), *Pakkovaltiosta ekodystopiaan – Kotimainen nykydystopia*. Helsinki: Helsingin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201705156413>, 88–105.

Romu, Leena 2021. Dystopian comics as cautionary tales about the future of the arctic. Teoksessa *Visual representations of the Arctic: Imagining shimmering worlds in culture, literature and politics*. New York, NY: Routledge, 99–116.

Sinisalo, Johanna 2017. Alistus, toiseus, kapinallisuus! Vallankäytön ja vastarinnan mekanismit dystopiateksteissä. Teoksessa Saija Isomaa & Toni Lahtinen (toim.), *Pakkovaltiosta ekodystopiaan – Kotimainen nykydystopia*. Helsinki: Helsingin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201705156413>, 188–200.

Synkistyvät tulevaisuudenkuvat: dystooppinen fiktio kirjallisuudessa. Tampereen yliopisto. Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö. <https://blogs.tuni.fi/dystopia/>.

Tieteen termipankki 2023a: Kirjallisuudentutkimus:dystopia. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:dystopia>. (26.4.2023).

Tieteen termipankki 2023b: Kirjallisuudentutkimus:lähiluku. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:lähiluku>. (26.4.2023).

Varsam, Maria 2003. Concrete Dystopia: Slavery and Its Others. Teoksessa Raffaella Baccolini & Tom Moylan (toim.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge, 203–224.

LIITTEET

Liite 1.1 (Aso 2022a)



Liite 1.2 (Aso 2022a)



Liite 1.3 (Aso 2022a)



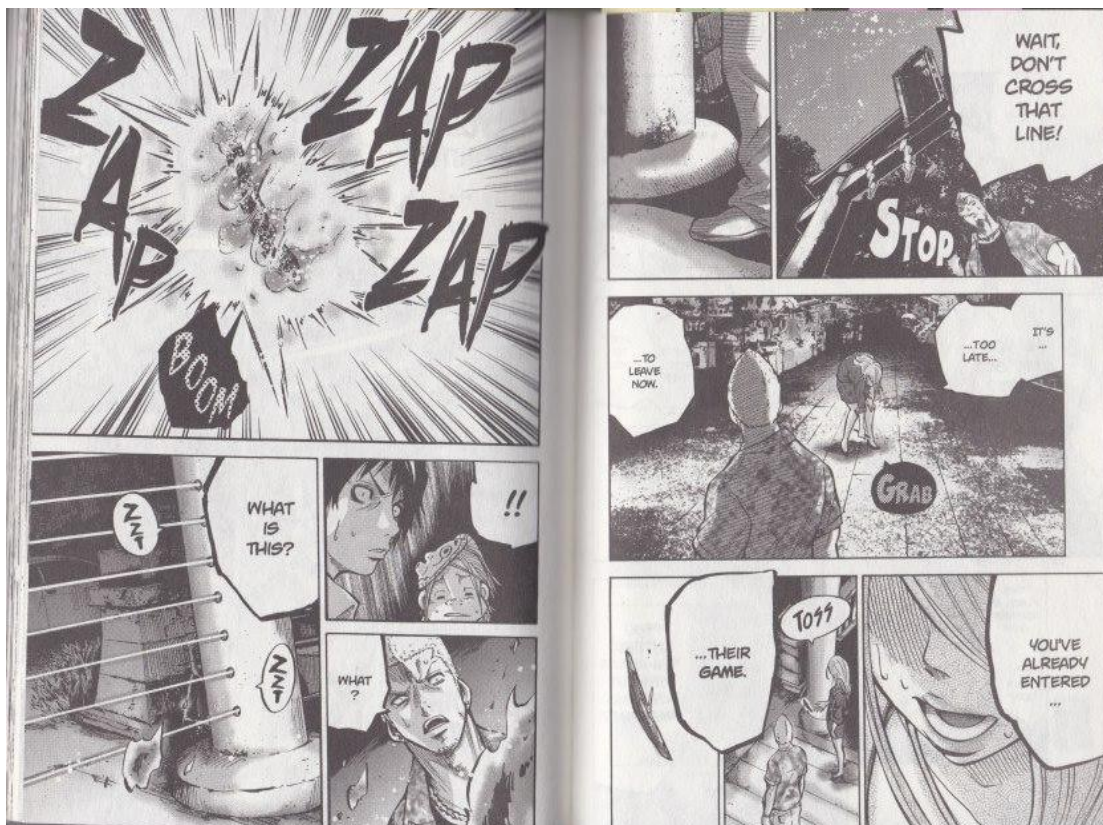
Liite 2.1 (Aso 2022a)



Liite 2.2 (Aso 2022a)



Liite 3 (Aso 2022a)



Liite 4 (Aso 2022a)



Liite 5 (Aso 2022a)



Liite 6 (Aso 2022a)



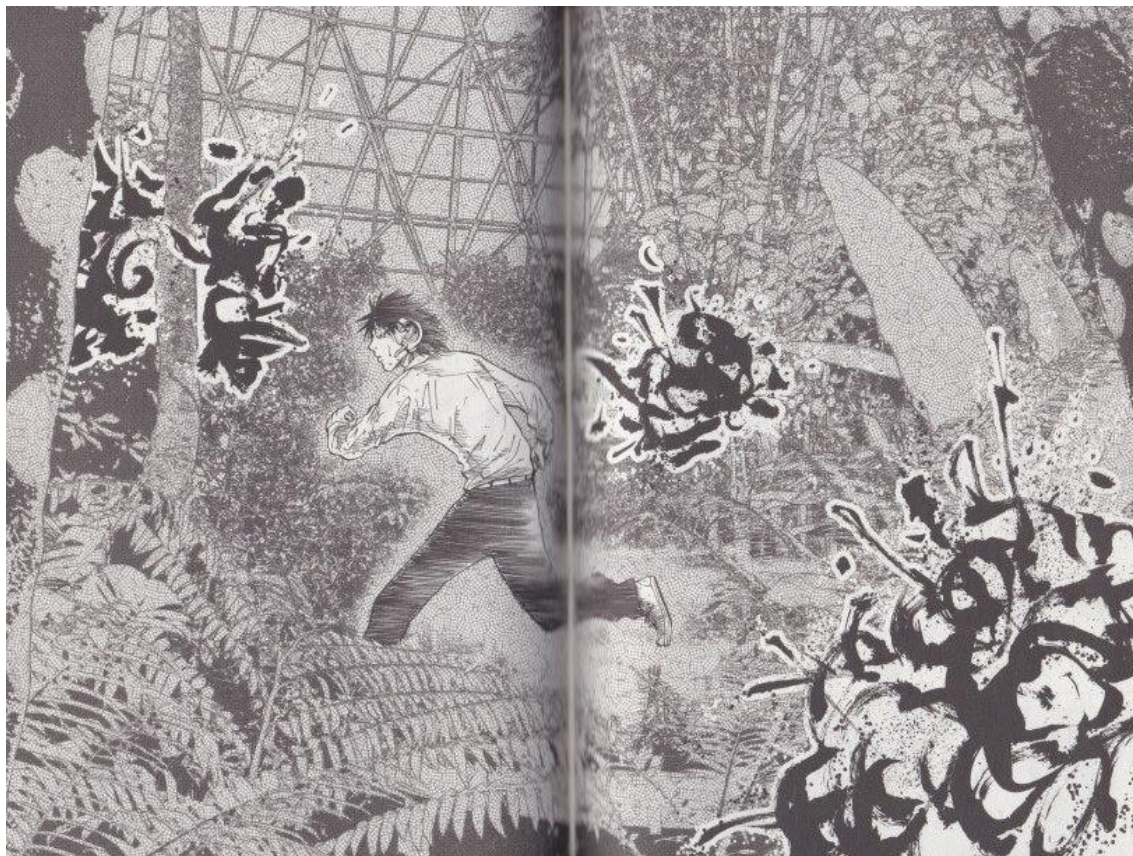
Liite 7.1 (Aso 2022b)



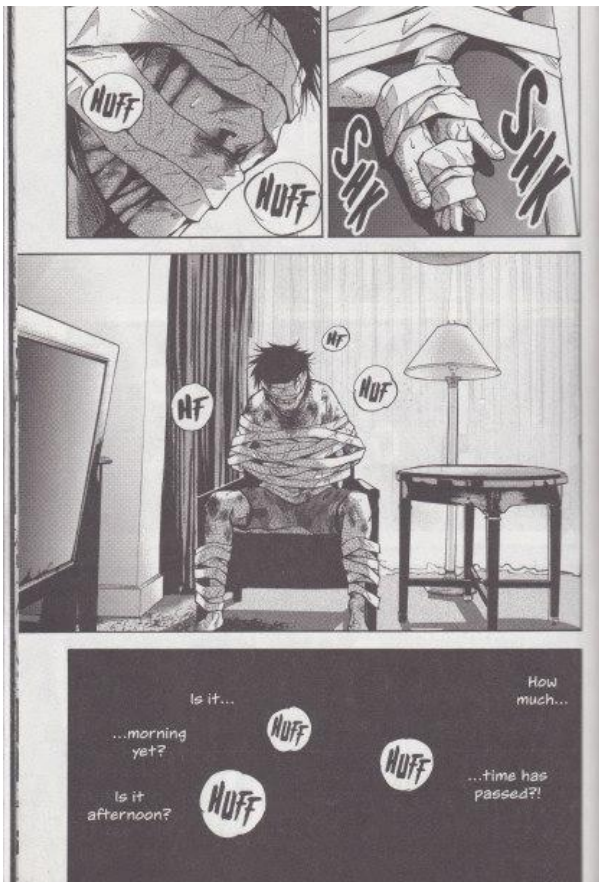
Liite 7.2 (Aso 2022b)



Liite 7.3 (Aso 2022b)



Liite 8 (Aso 2022b)



Liite 9 (Aso 2022c)



Liite 10 (Aso 2022d)



Liite 11 (Aso 2022d)

