



Kuvat yhdistyvät toisiinsa ruutupakit ylittävien äänitehosteiden avulla.

Sarjakuva: Päällekkäisten merkkiketjujen kieli ja sen ymmärtäminen

PEKKA A. MANNINEN

Oheinen teksti on alunperin esitetty kasvatustieteen tutkijaseminaarissa Tampereen yliopistossa. Tekstin täsmennetty ja täydennetty versio tulee muodostamaan yhden luvun valmisteilla olevassa väitöskirjassa (työnimeltään "Sarjakuvien harrastuksen kasvatuksellinen merkitys").

Sarjakuvailmaisun kannalta merkittävin keksintö – sanoiksi ja kuviksi kutsuttujen informaation välityksen muotojen yhdistäminen – tehtiin jo kirjoitustaidon kehityksen alkuvaiheissa. Kuvakirjoituksen kehittyessä kirjaimin tapahtuvaksi kirjoitukseksi käytettiin näitä informaation välityksen muotoja usein yhdessä. Tämä käytäntö jatkui tietyissä muodoissaan useissa kulttuuripiireissä varsinaisen kirjaimin tapahtuvan kirjoittamisen eriydyttyä kuvakerronnasta.¹

Nykyään "sarjakuvaksi" kutsuttuun ilmaismuotoon on liittynyt useita kerronnallisia keksintöjä historiallisen kehityksen kuluessa. Tämän kehityksen tuloksena on ilmaisuun syntynyt "sanojen" ja "kuvien" kategorioihin useampia tasoja. "Sanat" voivat olla kertovaa tekstiä, puhekupliin sijoitettua puhetekstiä tai kuvien sisään sijoitettua detaljitekstiä.² "Kuviin" voidaan sijoittaa useantyyppisiä selittäviä ja kertovia merkkejä.

Sarjakuva on kuitenkin tavallaan rinnastettavissa kirjoitettuun kieleen. Kuvat – vaikka ne yritettäisiinkin muotoilla suoraan todellisia henkilöitä tai esineitä vastaaviksi – ovat kuitenkin useilla tavoilla yksinkertaistettuja ja

koodattuja merkkejä. Ne ovat viivoja paperilla. Sarjakuvat lähestyvät kirjoitettua tekstiä siinäkin mielessä, että kuvat tuotetaan (suurimassa osassa sarjakuvatarjontaa) käsin piirtämällä. Selviä erojaakin suhteessa kirjoitettuun kieleen on löydettävissä. Tavallinen kirjoitettu teksti on tarkoitettu luettavaksi siten, että sen merkit tulkitaan peräkkäisessä järjestyksessä. Kirjoitettuun tekstiin voi sisältyä useampia tekstityyppejä (puhetta, kerrontaa, jne.), mutta ne esiintyvät peräkkäisessä järjestyksessä.

Sarjakuvassa yhdessä kerronnan yksikössä (esimerkiksi yhdessä ruudussa) eri tasot ovat läsnä päällekkäin. Yksi kerronnan yksikkö sarjakuvassa tarjoaa siis läpileikkauksen sarjakuvallisen tekstin kaikilta tasoilta. Toisaalta on mahdollista, että samaan tasoon kuuluvat elementit yhdistyvät toisiinsa ruutujen rajojen yli. Hyvänä esimerkkinä ovat jatkuvaa ääntä kuvaavat äänitehosteet, jotka voivat ylittää ruutuja jakavat palkit. Voidaan olettaa, että lukuprosessin edetessä huomattomamminkin toisiinsa liittyvät merkit pääsevät yhdistymään lukijan tulkitessa niiden sanomaa. Sarjakuvahan pystytään lukemaan yhtenäiseksi tarinaksi – ja tämä ei tietenkään olisi mahdollista, jos merkit eivät yhdistäisi sinänsä erillisiä kuvia toisiinsa. Sarjakuvan kuvat siis yhdistyvät toisiinsa useiden merkkien tasojen kautta. Monien kuvien läpi kulkiessaan nämä merkit muodostavat tietyntyyppisiä merkkiketjuja. Nämä ketjut kulkevat sarjakuvassa päällekkäin "sanojen" ja "kuvien" eri tasoilla. Merkkiketjut eivät suinkaan ole itsenäisiä, vaan ne vaikuttavat koko ajan toisiinsa: Yksi taso määrittelee muita. Esimerkiksi äänitehoste määrittelee piirroskuvan merkitystä ja toisenlaisen kuvan kanssa esiintyessään tuo sama äänitehoste puolestaan voisi saada aivan erilaisia merkityksiä.

Sarjakuvan merkkiketjut koostuvat muiden

"tekstiksi" ymmärrettävien ilmiöiden tapaan elementeistä, jotka kyseiseen tekstin koodiin on valittu tietyntyyppisiä merkkivarastoja. Tähän varastoon kuuluvat kaikki merkit, joita voidaan käyttää koodissa tai osan osassa. Varastosta suoritettavaa merkkien valintaa kutsutaan tekstin paradiomaattiseksi tasoksi. Sarjakuvan päällekkäisillä merkkiketjuilla on omat merkkivarastonsa, mutta sarjakuvallisen ilmaisuuden joustavuutta kuvaa se, että tiettyyn merkkiketjuun voidaan lainata merkkejä toisen merkkiketjun merkkivarastosta. Esimerkiksi kiro sanoja saatetaan korvata kuvilla, kuvien sisään saatetaan sijoittaa ylimääräisiä tekstejä, jne. Kun viestiin valitut merkit yhdistetään toisiinsa (tiettyjen sovitujen sääntöjen määräämään järjestykseen), syntyy syntagma. Yhteen sijoitetuina merkit vaikuttavat toisiinsa ja yhden merkin merkitys määräytyy sen suhteessa muihin merkkeihin. Sarjakuvassa esiintyy useita syntagmaattisia rakenteita. Sarjakuvaan kirjoitettu teksti seuraa kielipiirin sääntöjä (ja nämä säännöt saattavat hieman vaihdella riippuen siitä, kirjoitetaanko esim. kertovaa tekstiä vai puhekieltä). Kuvien osalla on kehittynyt vaihtelevia piirrosteekniikoiden traditioita, jotka määrittelevät yhteensopivat piirroselementit. Kaiken lisäksi on mahdollista puhua sarjakuvan omasta syntagmaattisesta rakenteesta: Tapa, jolla kerronta etenee ja jolla merkkiketjut liitetään toisiinsa on tiettyjen konventioiden säätelemää. Sarjakuvan alueella on useita kerrontatraditioita. Eri maiden sarjakuvatraditiot saattavat erota toisistaan jossakin määrin ja sarjakuvien tuotantoon kehittyneet tyylisuunnat ja koulukunnat eroavat joka tapauksessa käytettyjen kerrontatapojen osalta toisistaan huomattavissa määrin. Tässä mielessä sarjakuvan alueella voidaan sanoa olevan toisistaan eroavia "kieliä".

Edellämääntujen kerronnallisten tasojen



lisäksi sarjakuvan merkikielestä voidaan eristää toinenkin tasojen dimensio. Voidaan puhua kahdesta tasosta, joista toiseen liittyy se merkien kieli, joka on kehittynyt ja/tai syntynyt sarjakuvailmaisun sisällä. Toiseen tasoon taas liittyvät ne merkityssysteemit, jotka sarjakuviin on lainattu sarjakuvailmaisun ulkopuolelta. Sarjakuvan sisäiseen merkikieleen kuuluvat tietyt kuvallisen kerronnan keinot ja tietyt kuviin liitetyt merkit (vauhtiviivat, äänitehosteet, yms.). Sarjakuvan ulkopuoliset merkityssysteemit liittyvät niihin kerronnan osiin, jotka pyrkivät viittaamaan ns. todellisuuteen. Esimerkiksi yhteiskunnallisen todellisuuden hahmottamisessa käytettävät stereotyyppit ovat merkityssysteemejä, joita usein on käytetty hyväksi sarjakuvissakin. Noita kahta edellämainittua sarjakuvan merkikielen tasoa ei voida erottaa toisistaan. Useilla tavoilla ne toimivat yhdessä. Sarjakuvan sisäinen ilmaisu voi saada vaihtelevia merkityksiä sen mukaan, minkä sarjakuvan ulkopuolisen elementin kanssa se esiintyy. Esimerkiksi sotasarjakuvassa ammuttua kuvaavan äänitehosteen merkitys muuttuu sen mukaan, onko ampujana "ystävä" vai "vihollinen". Toisaalta ulkopuolelta lainattu elementti voi muotoutua sarjakuvan sisäiseksi

si elementiksi. Esimerkiksi ranskalaisissa sarjakuvissa piirrettiin vielä 1950-luvulla poliiseille amerikkalaistyyliset univormut. Tuosta univormusta oli tullut poliisin merkki amerikkalaisten sarjakuvien tultua suosituksi Ranskassa 1930-luvulla. Kun sarjakuvan on tehty "hyvin", se on sulauttanut nämä merkikielen tasot yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Ulkopuolelta lainatuista merkeistä tulee osa sarjakuvan merkikieltä. Ulkopuolelta lainatut merkityssysteemit ovat lisäksi usein niin "luonnollisen" näköisiä, että niiden havainnointi saattaa olla mahdollista vasta yhteiskunnallisten merkityssysteemien muuttumisen jälkeen. Niinpä vasta nykyisin voidaan kiusaantuen todeta 1940-luvun alun Tintti-albumissa *Salaperäinen tähti* esiintyvän kapitalistiroiston ilmeinen juutalaisuus.³ Hänen piirretty ulkonäkönsä noudattaa kansallissosialistien propagandassaan koodaamaa juutalaiskuvausta. Stereotyyppisten merkikokonaisuuksien "luonnollisuus" johtuu tietenkin juuri siitä, että stereotyyppit ovat yhteiskunnassa "yleisesti hyväksytyjä" merkkejä. Tästä ei kuitenkaan välttämättä voida vetää sitä johtopäätöstä, etteivät esimerkiksi sarjakuvien lukijat pystyisi tunnistamaan tällaista merkkiä pel-

Schultz: Capitales & Dinosaurs

Äänitehosteilla on keskeinen osa tapahtumien ymmärtämisen kannalta Mark Schultzin sarjakuvissa.

kaksi "merkki", joka ei välttämättä pysty kuvaamaan kohdettaan kovin tyhjentävästi. On mahdollista pystyä näkemään, mikä ero on merkillä ja sillä ihmisryhmällä (tms.), johon merkki viittaa.

Kun sarjakuvien ns. vääristyneestä maailmankuvasta kiihkeimmin keskusteltiin (varsinkin 1970-luvun lopulla), eräänä lapsille suositeltuna askartelutehtävänä oli "sankareiden" ja "roistojen" kuvien leikkaaminen sarjakuvalehdistä ja niiden liimaaminen kolaseiksi, joissa sekä sankareista että roistoista muodostettiin omat ryhmänsä. Tällöin kummankin ryhmän ulkomuotoon koodattuja merkkejä voitiin selkeästi havainnoida. Sankarit olivat komeita ja lihaksikkaita. Roistot sensijaan olivat ruma tai jopa ulkomaalaisia. Tuo askartelutehtävä ei suinkaan ollut aivan turha. Oletettavasti useimmat lapset tosin jo olivat tietoisia siitä, että perinteisissä seikkailusarjakuvissa piirroshahmon moraalinen olemus on luettavissa hänen kasvoistaan. Tämä harjoitustehtävä pystyi tuomaan tuon seikan kuitenkin aivan systemaattisesti esiin. Harhaluuloa sensijaan on, että tuolla tehtävällä olisi pystytty jollakin tavalla ANALYSOIMAAN sarjakuvailmaisua.

Sarjakuvien kuvia voidaan pitää ikonisina merkkeinä. Ne pyrkivät jollakin tavoin muistuttamaan sitä kohdetta, johon ne viittaavat. Koska sarjakuvan koodattu ihmishahmonkin siis tietyin tavoin muistuttaa oikeaa ihmistä, on helppoa vetää sellainen johtopäätös, että jos sarjakuvaihminen ja oikeiden ihmisten välillä on eroja, on syy nimenomaan sarjakuvassa. Sarjakuva siis vääristelee todellisuutta.

Nyt on kuitenkin muistettava sarjakuvan ominaislaatu. Sarjakuvana piirretyt kuvat eivät ole pelkästään "kuvia". Sarjakuvan kuvat ovat kirjoitusta. Kun perinteiseen seikkailusarjakuvaan on piirretty sankari ja roisto, niin sankaruus ja roistous on tavallaan kirjoitettu eräänlaisella pikakirjoituksella mukaan niihin viivoihin, joilla kuvat noista hahmoista on piirretty. Vaikka sarjakuvahahmo olisi piirretty tavalla, jota yleensä kutsutaan "realismiksi", ei tähän piirrostapaan välttämättä sisälly vähemmän todellisuuden tulkittamista kuin epärealistisemmalta näyttävään piirrostapaan.

Tietenkään ihmiset eivät välttämättä muistuta seikkailusarjakuvien koodattuja hahmoja. Mutta niiden sarjakuvien seikkailullisen ja nopeatahtisen kerronnan kannalta oli tärkeää, että kaikkea ei tarvitse selostaa tekstin avulla. On kerronnalle eduksi, jos lukija tunnistaa vaivatta roiston ja sankarin.

Tässä mielessä perinteisen seikkailusarjakuvan edustama maailmankuva on vääristynyt. Mutta samalla on hyvä muistaa, että ME LUKIJAT ymmärrämme näiden sarjakuvien koodit. Me luemme niistä, kuka on sankari ja kuka on roisto. Tässä vääristelyssä me olemme tavallaan kanssarikollisia. Se, että me tunnustamme sarjakuvahahmoihin sisällytetyt moraaliset koodit, kertoo sen, että ne vallitsevat muuallakin kuin näissä sarjakuvissa. Kyseessä ovat jollakin tavalla koko yhteiskunnalle yhteiset koodit.

Roistojen ja sankareiden koodit ovat syrjityneet tiettyjen yhteiskunnallisten prosessien tuloksina. Nykyaikainen roisto on ollut clemassa 1800-luvun alusta lähtien. Tällöin yhteiskunnat alkoivat muuttua yhä pitemmälle järjestetyiksi ja valvotuiksi. Tämän seura usena lakien noudattamisen valvonta tiukkeni varsinkin yhteiskunnan alimmissa kerroksis-

sa. Rikollisuus näytti siis kasvavan juuri syntymässä olevan työväenluokan keskuudessa. Oli helppoa uskoa, että juuri tämä yhteiskuntaluokka synnytti rikoksia.⁴ Laissa ei tietenkään voinut olla mitään vikaa. Rikollisen kuva oli siis tavallaan kuva työläisköyhälistöstä. Vanhoja elokuvia katsellessa voi havaita, että näyttelijät esittivät työläisiä ja rikollisia varsin samankaltaisin keinoin: huonoa ryhtiä, kyräileviä ilmeitä, jne. Tietenkään tämä kuva ei ole oikea. Se on vääristynyt, mutta se on vääristynyt informatiivisella tavalla. Se kertoo meille niistä ennakkoluuloista, joita työväenluokka sai kokea.

Työläiset kuvattiin ryhmänä, joka kaikin tavoin poikkesi keskiluokan ihanteista. Siinä missä keskiluokan arvomaailmaan kuului sosiaalisen kanssakäynnin arvostus (hymyily, tyylikkää vaatteet ja nstiriitojen piilottaminen), kuvattiin työväestö epäkohteliaammaksi ja huonommin ristiiritansä piilottavaksi. Sankarihahmon oli tietysti luonnollista olla keskiluokkainen (tai oikeammin keskiluokkaisen ihanteen mukainen).

Ne sankarin ja roiston kuvat, joita perinteiset seikkailusarjakuvat käyttivät hyväkseen, olivat tulleet esille siis jo 1800-luvun kuluessa. Tietysti niihin liittyi aineksia vieläkin varhaisemmista sankari- ja rikolliskuvista: Kreikan sankareista, Juudaksesta jne. Se yhteiskunnallinen sanoma, jota perinteiset seikkailusarjakuvat jakoivat, oli kuitenkin 1800-luvun peruja.

1800-luvulla rikollisuuden kuvaamisesta tuli taiteenkin piirissä varsin suosittua. Sehän tarjosi dramaattisia kohtauksia ja jopa selkeää yhteiskunnallista vastakkainasettelua. Vasta tässä vaiheessa alettiin taiteenkin piirissä selvänäköisemmin tarkastella yhteiskunnan ilmiöitä ja työläisten kuvaamisesta heille alettiin antaa muitakin ominaisuuksia kuin ne ulkoiset piirteet (työpaikka, asunto, vaatteet), jotka olivat tulosta heidän asemastaan yhteiskunnassa.⁵

Yhteiskunnassa tapahtuu muutoksia ja vastaavasti muuttuvat myös ne merkit, joilla yhteiskunnallisia ideoita koodataan. Kulttuurin muutokset ovat tähän mennessä yleensä ensin tapahtuneet taiteeksi kutsutun toiminnan piirissä, mistä ne ovat siirtyneet populaarimman ilmaisuun piiriin. Kuitenkin esim. jo 1970-luvulla julkaistussa tavallisissa seikkailusarjakuvissa alkaa sankarin ja roiston erottaminen ulkoisten tunnusmerkkien perusteella käydä vaikeammaksi. Sankaruus on siirtynyt pikemminkin koodattavaksi kuvien sommitteluun ja vastaaviin seikkoihin.



Frank Robbins: Johnny Hazard

Uhattomalle sankari on tunnistettavissa: ulkoiset vaatteet ja määrätietoinen katse.

Tätä yhteiskunnallista ilmiötä voidaan analysoida muutamilla viestin välittämiseen ja vastaanottamiseen liittyvillä tasolla käyttämällä sarjakuvaa esimerkkitapauksena.

Semioosiksen taso on taso, jolla sanoma välittyy tuottajalta vastaanottajalle tiettyjen ilmiöiden (merkkijärjestelmät) välityksellä. Kuten jo todettiin, sarjakuva sisältää useita päällekkäisesti esiintyviä merkkijärjestelmiä. On mahdollista, että esim. tekstin ja kuvien järjestelmät tukevat toisiaan, mutta näin ei tarvitse välttämättä tapahtua. Mad-lehden parodisissa sarjakuvissa saattavat esim. kuvien ja äänitehosteiden merkitykset olla selvässä ristiriidassa, mikä seikka jo yksinkin voi onnistua kyseenalaistamaan parodian kohteena olevan sarjakuvan itsestäänselvänä tarjottuja tulkintoja.

Mimeettisellä tasolla tarkastellaan välitettyjen koodien suhdetta todellisuuteen. Sarjakuvan päällekkäisten koodien muodostamien kokonaisuusien tulkinta on tällä tasolla tärkeää. Sarjakuvan piirrosasu voi olla epärealistinen, mutta sen sisältämällä kertomuksella voi olla havaittavia yhteyksiä sarjakuvan lukijoiden todellisuuteen. Toisaalta realistisesti piirretyllä sarjakuvalla ei välttämättä ole kovin suoria yhteyksiä todellisuuteen. Science fiction-sarjakuvat ovat luonnollisesti täynnä ilmiöitä, joita ei ole olemassaakaan.⁶ Mutta tämäntapainenkin sarjakuva voi kiinnittää tiukasti todellisuuteen jollakin tavallaan. Esimerkiksi Alan Mooren käsikirjoitus ja Ian Gibsonin (kuvat) vuonna 1984 aloittama sarjakuva *The Ballad of Halo Jones* kuvasi organisoidun työttömyyden ja yhteiskunnallisen voimattomuuden maailmaa, joka varmaankin oli lähempänä yhteiskunnallista todellisuutta kuin useimmat muut tuona vuonna Englannissa julkaistut sarjakuvat. *Halo Jones* oli suunnattu nuorille naispuolisille lukijoille – ja jos sitä verrataan muihin samalle lukijaryhmälle suunnattuihin sarjakuvihin, sen realismisuus korostuu entisestään. Ns. romanttiset sarjakuvat saattavat kyläkin sijoittaa kerrontansa realistiselta näyttävään maailmaan, mutta niissä esiintyvät hahmot ja ympäristöt on piirretty paljon idealisoidummin kuin *Halo Jones*.

Tähän liittyikin modaliteetin taso: Se suhtautumistapa, joka viestin tulkintaa ohjailee. Tähän suhtautumistapaan antavat ohjeet tietyt viestin sisään sijoitetut vihjeet. Näiden vihjeiden perusteella viesti esim. tulkitaan kuuluvaksi tiettyyn genreen (viestin lajityyppiin, jolla on tiettyssä määrin pysyvät korron-



Don Martin: Speder-Man

Mykkyisin sankarin ja roiston tunnistaa vain aseesta.



Hermann: Comanche

tatraditiot). Tällä tavalla viesti asetetaan tiettyyn suhteeseen olemassaolevan todellisuuden kanssa. On esimerkiksi syntynyt tulkintaperinne, jonka mukaan "science fictioniksi" kutsuttu genre ei ole suorassa yhteydessä olemassaolevaan todellisuuteen (kyseistä genreä tulkitaan toki muillakin tavoilla, mutta käsitys sen todellisuuspakouksesta on ollut suhteellisen laajalle levinnyttä). Ei esimerkiksi ole välttämättä luultavaa, että Halo Jones -sarjakuvan lukijat olisivat nähneet sen yhteydet brittiläiseen yhteiskuntaan. Toisaalta taas sellainen "tavallisten nuorten" elämää kuvaava sarjakuva kuin Archie (suomeksi Justus, julkaisu alkanut USA:ssa v. 1941) käsitellään "realistiseksi" kerronnaksi, vaikka sen kuvaamalla kouluyhteisöllä tuskin on kovinkaan läheisiä yhtymäkohtia mihinkään todelliseen kouluyhteisöön.

Sarjakuva on verrattavissa kirjoitettuun kieleen. Kirjoitetun kielen tapaan sillä on eräs tärkeä etu puolellaan. Sitä on mahdollista oppia kirjoittamaan. Tähän "kirjoittamiseen" tarvittava välineistö on helposti saatavilla ja esikuvistakaan ei ole puutetta. Voidaan olettaa, että tähän mennessä ehdottomasti suurin osa sarjakuvien piirtäjistä on opiskellut ammattinsa itse ilman muodollista ohjausta. On siis pääteltävissä, että tämän monitasoisen kielen VOI oppia suhteellisen helposti. Osaltaan oppimista helpottaa se, että sarjakuvien tuotantoon on syntynyt vaikutusvallaisia "koulukuntia". Esimerkiksi tietyn lehden tai tietyn kustantajan julkaisemat sarjakuvat ovat voineet muodotua käytettyjen kerrontatekniikkain keinojen ja piirroksissa harjoitetun koodauksen osalta toisiaan muistuttaviksi. (Laajimmin tunnetuista koulukunnista voidaan mainita esim. belgialaisen Spirou-lehden koulukunnan ja USA:laisen Marvel-yhtiön sarjakuvat, joiden piirtämisestä on jopa julkaistu opas *How do draw comics the Marvel way*). Tiettyyn koulukuntaan muotoutuu siis tietynlainen "tyyli" kaikille käytetyille merkien tasoille. Tämä antaa selkeitä malleja sarjakuvan tekoon ja helpottaa siten niissä käytetyn kielen oppimista.

Ei kuitenkaan voida sanoa, että sarjakuvien piirtämistä opeteltaessa vain automaattisesti kopioitaisiin olemassaolevia malleja. Lasten itse tekemissä sarjakuvissa on tärkeällä sijalla myös parodian keinoin tapahtuva tyypillisten stereotyyppien dekodaus.

"Mediakasvatuksen" päämääränä on jo pitkään ollut "kriittisten vastaanottajien" kasvattaminen. Tavoitteeksi on asetettu se, että lapset pystyisivät näkemään itselleen tarjottujen "latteiden stereotyyppien" läpi. Näennäisesti lasten omassa sarjakuvissa tuntuisi olevan tämänkaltaisia piirteitä. Tuon "kriittisyyden" taakse on kuitenkin usein piilotettu se oletus, että lasten tulisi kriittisiksi tulemisensa jälkeen hylätä medioiden välittämä stereotyyppinen maailma ja siirtyä kuluttamaan "arvokkaampaa" materiaalia. Tälle tielle lasten tekemät sarjakuvat eivät lähde. Kriittisyydessäänkin ne ovat "ymmärtäviä". Ne ilmaisevat samaan aikaan SEKÄ sarjakuvien merkkielien keinoitekoisuuden ymmärtämistä ETTÄ sen hyväksymistä. Lasten omista sarjakuvista tulee ikään kuin ymmärtämisen juhla. Ne sisältävät dekodauksia, jotka ovat ymmärrettävissä vain niille, jotka tuntevat kohteena olevat koodit. Nämä dekodaukset tekevät tavallaan kunniaa noille koodille. Dekoodausta ei suinkaan saavuteta muodostamalla miinusmerkillä varustettua kuvaa koodista (mihin "kriittisyyt-



Seikkini voi olla tiukasti kiinni todellisuudessa.

The Ballad of Halo Jones

mään lasten hahmotustapoja.

Sarjakuvat sisältävät päällekkäisiä merkkiketjuja, jotka kaikki määrittelevät toisiaan. Ne kaikki on pystyttävä lukemaan. Muussa tapauksessa saadaan vain hyvin latteaa kuva kerronnan informaatioisälöstä. Voidaan olettaa, että käsityksiin sarjakuvien ilmaisu-kyvyydestä on vaikuttanut juuri aikuislukijoiden kyvyttömyys lukea kaikkia sarjakuvien tarjoamia merkkejä. CRASH! saattaa näyttää lattealta merkiltä, kun se on kirjoitettu tavallisen tekstin joukkoon ja irroitettu yhteyksistään. Sarjakuvaruudussa esiintyessään tuo äänitehoste on kuitenkin todennäköisesti saanut ympärilleen useita sen merkitystä syventäviä merkkejä. Se voi liittyä vauhtiviivoihin, sen kirjainten graafinen asu ja sijainti ruudussa saattaa vaihdella, jne. Nämä merkit ovat osa sarjakuvan kieltä.

Kun lapset tuottavat itse sarjakuvia, he muuntelevat vastaanottamaansa media-aineistoa (sarjakuvia, elokuvia, tv-ohjelmia,

Lasten sarjakuvissa seikkailun ja todellisuuden suhde korostuu.



jne.). Niiden muunnosten analyysillä voidaan osoittaa, että lapset itse asiassa pystyvät omaehtoisesti tulkitsemaan vaikkapa kaupallisen sarjakuvatuotannon välittämiä viestejä.

Semioosiksen tasolla lasten piirtämät sarjakuvat yrittävät noudattaa esikuviaan varsin tarkoin. Luonnollisesti kerronta- ja piirrostaiteiden mahdolliset puutteellisuudet tuottavat tahattomia muunnoksia käytettyihin merkkijärjestelmiin, mutta pyrkimyksenä on tällöinkin ollut päästä mahdollisimman lähelle esikuvaa. Varsinaiset tarkoitukselliset muunnokset sijoittuvat sarjakuvan ja todellisuuden välisiin suhteisiin liittyviin tasoihin. Viestien modaliteettia ilmaisevia viitteitä käytetään siten, että sarjakuvan ja todellisuuden suhde alleviivautuu. Esikuvana ollut sarjakuva on voinut sisältää koodeissaan vihjeitä siitä, että kyseinen tarina olisi tulkitettava kaukana todellisuudesta olevaksi fantasiaksi. Tämän tyyppisiä sarjakuvia ovat esim. perinteiset seikkailusarjakuvat (jotka usein sijoittuvat eksoottisiin ympäristöihin) ja supersankarisarjakuvat (jotka voivat yhdistellä mm. myyttisiä aineksia ja science fictionia). Omissa tulkinnoissaan lapset voivat sijoittaa näihin tarinoin mukaan arkielämästä lainattuja elementtejä. Jopa supersankarin siirtäminen myyttisestä amerikkalaisesta suurkaupunki-ympäristöstä ("Gotham City", "Metropolis") Suomeen riittää muuttamaan tarinan kokonaissanomaa. Vastaavasti alunperin arkisiin tarinoin voidaan sijoittaa fantasiaelementtejä.

Nämä muunnokset ilmaisevat perustavanlaatuisia ymmärrystä sarjakuvakerronnan ja sarjakuvan lajityyppien kirjoittamattomista säännöistä: Jotta sääntöjä voitaisiin rikkoa, ne on tunnettava.

LÄHDETEOKSET

1. Baron, N.S. (1984) *Speech, Sight, and Signs: The Role of Iconicity in Language and Art. Semiotica, Vol. 52. (3/4 1984). Amsterdam: Mouton. s. 203*
2. Hünig, W.K. (1974) *Strukturen des Comic Strip: Ansätze zu einer textlinguistisch-semiotischen Analyse narrativer Comics. Hildesheim: Georg Olms Verlag. s. 221*
3. Peeters, B. (1988) *Tintin juhla-kirja. Belgia: Otava. s. 71*
4. Foucault, M. (1980) *Tarkkailla ja rangaista. Helsinki/Keuruu: Otava. s. 310-312*
5. Grew, R. (1988) *Picturing the people: Images of the Lower Orders in Nineteenth-century French Art. Teoksessa Rothberg, R. I. & Rabb, T.K. (toim.) Art and History: Images and Their Meaning. Cambridge: Cambridge University press. s. 219, 226*
6. Hodge, R. & Kress, G. (1988) *Social Semiotics. Cambridge: Polity press. s. 130-133*
7. Sama kuin edellä.



Janne Kulonen: Calmer

Kieku ilmestyy seuraavan kerran helmi-maaliskuussa, eli huutokauppa tiedossa. Jos löytyy halukkaita lehtien tarjoajia niin kirjoitelkaa alla mainittuun osoitteeseen.

Lisätietoja tammikuun loppuun saakka numerosta 90-445 685.

Siis jos haluat muuttaa hienon sarjakuvakokoelmasi tai osan siitä rahaksi, tee lista lehdistäsi ja lähetä se minulle.

Jarmo Sihvola
Caloniuksenkatu 2 C 64
00100 Helsinki 10