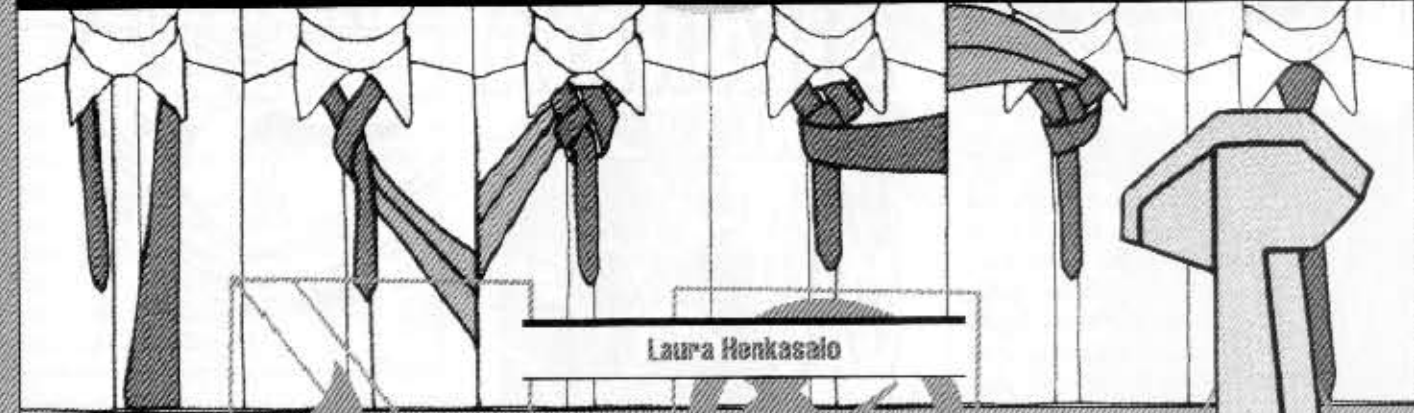


INFOSARJAKUVASSA

KAIKKI OVAT ILOISIA



INFOSARJAKUVA YRITTÄÄ OPASTAA JA OLLA KULTTUURISESTI NEUTRAALI. LÄHEMMIN TARKASTELTUNA SEKIN PALJASTUU KULTTUURISIDONNAISEKSI JA VISUAALISESTI EPÄLOOGISEKSI.

Turvaohjeen poistaminen koneesta on kiellettyä, lukee kortissa, jonka lentomatkustaja löytää edessä olevan istuimen taskusta. Kortissa on selkeä infosarjakuva, jonka antamien ohjeiden mukaan tulee toimia onnettomuusilanteessa. Rauhalliset, kauniit naiset opastavat matkustajaa käyttäytymään järkevästi katastrofin uhatessa.

Infosarjakuva pyrkii välttämään kulttuurisidonnaisia yksityiskohtia ja huumoria. Se on pelkistetty versio todellisuudesta, anonyymi teos. Infosarjakuva liittyy oleellisesti piktogrammeihin eli infomerkkeihin. Infomerkit kuuluvat ihmiskunnan varhaisimpiin kommunikaation muotoihin. Jo 2000-luvulla eaa Egyptiläiset loivat yksinkertaisen kuvakielen, jonka pohjalta hieroglyfit kehittyivät. Myös Amerikan intiaanit, mayat ja monet muut kansat käyttivät piktogrammeja informaation välittämiseen. Nykyään infomerkit ovat oleellinen osa globaalia maailmaa, jossa lukemattomia eri kieliä puhuvien ihmisten täytyy pystyä tulkitsemaan vaikkapa lentokoneen turvaohjeita, erilaisia opasteita ja käyttöohjeita.

KÄYTTÖOHJE ON SARJAKUVAA

Piktogrammit ja infosarjakuva välittävät informaatiota myös käyttöohjeissa. Visuaaliset käyttöohjeet hyödyntävät perinteisen sarjakuvan keinoja. Laitteista tehdään karikatyyreja ja niille annetaan inhimillisiä ominaisuuksia: tietokone hikoilee ja printeri yskii. Aurinkoon

Postimies Niilo osoittaa juntille infomerkkiä.

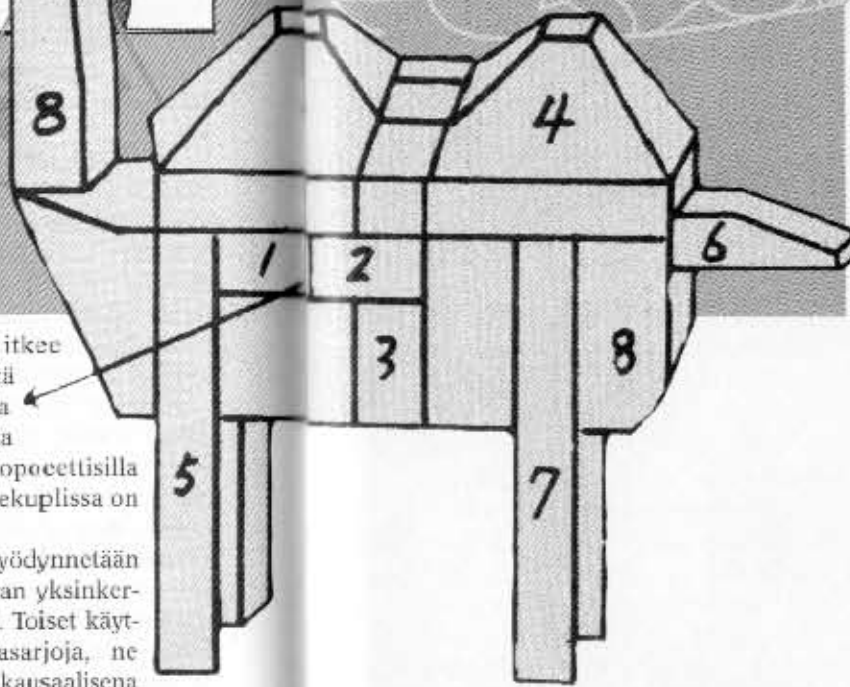
jätetty videokasetti itkee tuskissaan. Liikettä osoitetaan viivoilla ja ääntä sarjakuvista tutuilla onomatopoeettisilla sanoilla (klik!). Puhkeuplissa on selittäviä tekstejä.

Käyttöohjeissa hyödynnetään perinteisen sarjakuvan yksinkertaistettua kuvakieltä. Toiset käyttöohjeet ovat kuvasarjoja, ne esittävät tapahtumat kausaalisenä jatkumona. Toisissa käyttöohjeissa – esimerkiksi legojen ja Kinder-lelujen kokoamisohjeissa – kaikki tapahtuu samaan aikaan samassa kuvassa keskiaikaisten alttaritaulujen tapaan.

Infosarjakuva on käytetty keskiajalta saakka. Aseenkäyttöä ja miekkailua opetettiin infosarjakuvan avulla. Kuvitetuilla käyttöohjeilla opastettiin haukustajia, kirkkojen ja laivojen rakentajia ja lääkäreitä. M. Giegherin teos Trattato delle Piogature vuodelta 1659 opastaa infosarjakuvien avulla ruokailuun liittyviä taitoja, esimerkiksi lautasliinojen taittelua.

Kuvitetujen käyttöohjeiden ja infosarjakuvan kulta-aika koitti kuitenkin vasta teollisen vallankumouksen myötä, kun kotikäyttöön tarkoitettujen koneiden massatuotanto alkoi. Käyttöohjeiden kuvitus muistutti Leonardo da Vincin piirroksia kehittelemistään kojeista: yksi läpileikkauksikuva riitti. Koneen eri osat osoitettiin numeroilla.

Tietotekniikan vallankumouksen



myötä kuvitetuista käyttöohjeista tuli niin monimutkaisia, että ne muistuttavat abstraktia taidetta. Informaatio katoaa johtoja kaavasekamelkan lomaan. Samalla on siirrytty entistä visuaalisempaan aikaan. Tietotekniikka on palannut uudelleen hieroglyfien aikakaudelle. Tietokoneohjelmassa peltilinen roskapönttö symboloi tiedostojen tuhoamista ja sakset tekstin leikkaamista.

MIKÄÄN EI OLE NEUTRAALIA

Infosarjakuva pyrkii olemaan neutraali teos. Henkilöistä on riisuttu persoonalliset ja kulttuurilliset tuntemerkit. Neutraalius on kuitenkin näennäistä. Lentokoneiden turvaohjeissa toimijoita ovat poikkeuksetta naiset. Naiset ja lentoemännät suojelevat lapsia ja hoitavat käytännön toimenpiteet, kun taas miehet loistavat poissaolollaan. Miltei poikkeuksetta ohjeissa kuvataan ylluonnollista rauhallisuutta osoittava kammis



ja konservatiiviseen asuun pukeutunut nainen, joka toimii järkevän rationaalisesti kuin ala-asteen opettaja. Toiset turvaohjeet ovat niin selkeitä, että niitä ymmärtää lapsikin. Toisissa turvaohjeissa taas sekä pelastusliivin sitominen että varauuskäynnin avaaminen esitetään yhtä monimutkaisen teknisesti kuin moottorin korjausohjeet.

Miehille suunnattujen laitteiden (esim. moottorisaha) käyttöohjeet ovat kuvakieltään erilaisia kuin naisille suunnattujen laitteiden (esim. ompelukone). Naisellisuutta voidaan ilmaista fonteilla, värityksellä ja kiemuroilla. Vielä 1960-luvulla kodinkoneiden käyttöohjeissa esiintyi sievä kotirouva. Nykyään kodinkoneiden käyttöä opastetaan neutraalin sukupuollettomasti.

Infosarjakuvat ja käyttöohjeet noudattavat omaa loogista järjestystä. Ensimmäisenä tulevat varoitukset siitä, mitä ei saa tehdä. Seuraavaksi tulevat kokoamisohjeet, joiden jälkeen opetellaan käyttämään laitetta. Infosarjakuvan lukijan oletetaan vertaavan sarjakuvassa esiintyviä yksityiskohtia ympäröivään todellisuuteen, esimerkiksi pahlavillaatista löytyviin osiin, jotka pitää liittää yhteen.

Infosarjakuvat ja kuvalliset käyttöohjeet eroavat normaalista sarjakuvasta esimerkiksi siinä, miten liikettä kuvataan. Kertovassa sarjakuvassa riittää elokuvallinen ruutu, jonka avulla lukija assosioi liikkeen oikeaan elämään/elokuvaan. Infosarjakuvaissa tai käyttöohjeissa liikettä sen sijaan kuvataan erilaisilla nuolilla, joita on väännyt tai varjostettu, jotta saataisiin aikaan liikkeen illuusion. Numeroilla ja pisteiviivoilla osoitetaan liikkeen eri vaiheita. Toisinaan liike osoitetaan kuvaamalla monta kättä samanaikaisesti.

Käyttöohjeisiin oleellisesti kuuluvat käskyt puuttuvat sarjakuvasta. Käyttöohjeissa komennetaan toimintaan esimerkiksi näyttämällä avonaisia saksia pisteiviivan päällä. Kuvat lupaa myös, että kun komento toteute-

Uudesta Guineasta peräisin oleva, pidgin-englannilla tehty ohje havainnollistaa, kuinka vesiklosettia käytetään.

taan, saavutetaan välittömästi haluttu tulos.

INFOSARJAKUVA SARJAKUVAN KEINONA

Monet taiteilijat ovat hyödyntäneet piktogrammeja ja infosarjakuva teoksissaan. Keith Haringin maalauksissa seikkailevat piktogrammeista tutut, pehmeät, pölkkymäiset hahmot. Art for Airports -projekti muuntaa perinteisiä taideteoksia ja populaarikulttuurin ilmiöitä lentokentiltä tutuiksi piktogrammeiksi (<http://remote.aec.at/history/>)

Myös leluteollisuus on hyödyntänyt piktogrammien kuvallista ilmaisua. Lego- ja Playmobil-hahmot ovat yhtä hyväntahtoisia neutraaleja kuin piktogrammien henkilöt. Playmobil leluissa sukupuolten väliset erot pelkistyvät mekkoon tai kipuraviiksiin kuten piktogrammeissa ja infosarjakuvaissa. 1980-luvun elektroniikkapeleissä seikkailivat yksinkertaiset, piktogrammihahmoja muistuttavat tyypit. Samantapaiset hahmot esiintyvät nykyään klubiflajereissa ja nettisivuilla.

Sarjakuva sen sijaan ei ole ehkä hyödyntänyt riittävästi infosarjakuvan ja piktogrammien visuaalista kieltä. Piktogrammien viehäytys perustuu siihen, että ne ovat itsestään selvästi tuttua informaatiota, jota harvemmin pysähdytään katsomaan tai analysoimaan. Kuvallisissa käyttöohjeissa on paljon viehättävää epäloogisia visuaalisia keinoja, jotka soveltuisivat myös kertovan sarjakuvan tehokeinoiksi. ■

Lähteet: Paul Milksenaar, Piet Westendorp: Open Here: The Art of Instructional Design. Thames and Hudson, 1999. <http://www.piktograms.com> <http://www.piktograms.com> Encyclopaedia Britannica (www.britannica.com)

Hao Yu Usim Kloset

