Tampereen yliopisto

Jonna Hellsten

SARJAKUVAN KEINOT JA NIIDEN SOVELTAMINEN SARJAKUVA-ASIAKIRJOIHIN

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Elokuu 2024

TIIVISTELMÄ

Jonna Hellsten: Sarjakuvan keinot ja niiden soveltaminen sarjakuva-asiakirjoihin
Pro gradu -tutkielma
Tampereen yliopisto
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma, saksan kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Elokuu 2024

Tutkielmassa selvitetään, miten kääntämisen kategoriat esiintyvät sarjakuvan keinoin sarjakuva-asiakirjoissa. Tutkimuksessa vertaillaan myös, miten sarjakuva-asiakirjoissa esiintyy fiktiivisten sarjakuvien keinoja ja miten niitä voidaan hyödyntää niiden teossa. Tutkielma toteutettiin aineiston sisällönanalyysina, jossa vertailtiin kahta eri sarjakuvatyyppiä keskenään.

Sarjakuva on multimodaalinen viestintäväline, mikä tarkoittaa sitä, että sarjakuvan viesti välittyy erilaisten merkkijärjestelmien kautta. Sarjakuvaa ei ole kyetty määrittelemään yksinkertaisesti sen monipuolisuuden ja jatkuvan kehittyvän diskurssin eli vuorovaikutustapojen kokonaisuuden takia. Sarjakuva-asiakirja on suhteellisen uusi saavutettavan viestinnän keino. Sen visuaalisen kerronnan avulla esimerkiksi luku- tai kielitaidottomat ihmiset voivat saada itseään koskevaa tärkeää tietoa ja joissain tapauksissa myös pystyvät muun muassa solmimaan sopimuksia. Tutkielman tavoitteena on selvittää, miten fiktiivisissä sarjakuvissa esiintyviä sarjakuvan keinoja voidaan hyödyntää tulevien sarjakuva-asiakirjojen teossa.

Kääntämisen kategoriat on luokiteltu Jakobsonin kolmeen kategoriaan ja luovaan kääntämiseen. Eniten tässä tutkimuksessa keskitytään Jakobsonin kielensisäiseen ja intersemioottiseen kääntämiseen. Sarjakuvan keinot on saatu Scott McCloudin ja Juha Herkmanin luomista kategorioista. He luokittelevat sarjakuvissa esiintyvät keinot puhekupliin, typografiaan, efekteihin, ruutuihin, palkkeihin, väriin ja hahmojen visualisointiin. Tutkielman aineistona on kolme sarjakuva-asiakirjaa ja kolme fiktiivistä sarjakuvaa. Aineisto on rajattu seikkailufantasiasarjakuviin ja sarjakuva-asiakirjoihin saadakseni mahdollisimman yksinkertaisen ja yhdenmukaisen aineiston. Analyysi perustuu laadulliseen ja vertailevaan sisällönanalyysiin. Sarjakuvan keinoja vertaillaan fiktiivisten ja sarjakuva-asiakirjojen välillä ja analysoidaan sarjakuva-asiakirjoissa sitten kääntämisen keinoja, joita on hyödynnetty käännettäessä asiakirjatekstiä sarjakuvamuotoon.

Tutkimuksessa on kolme tutkimuskysymystä: 1. Millaisia fiktiivisissä sarjakuvissa tyypillisiä keinoja käytetään sarjakuva-asiakirjoissa ja miten niiden käyttö eroaa fiktiivisistä sarjakuvista? 2. Millaisia kääntämisen kategorioita on hyödynnetty sarjakuva-asiakirjojen luomisessa?

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että sarjakuva-asiakirjalla ja fiktiivisessä sarjakuvassa on käytössä niin erilaisia sarjakuvan keinoja kuin yhteneväisiä sarjakuvan keinoja. Yhteneväisyyksiä löytyy näiden kahden väliltä ruudun koossa, ruudun ”rytmissä”, palkeissa ja hahmojen eleissä. Eroja sarjakuvan keinoissa ovat esimerkiksi puhekuplien monimuotoisuus ja symbolien käyttö. Kääntämisen kategorioita tutkittiin vain sarjakuva-asiakirjojen kohdalla, jossa tulokset osoittivat niissä esiintyvän intersemioottista ja kielensisäistä kääntämistä sekä luovaa kääntämistä. Sarjakuvan keinoja vertaillessa tuli esiin, miten nämä kaksi sarjakuvatyyppiä eroavat toisistaan ja mitä keinoja voisi hyödyntää sarjakuva-asiakirjan teossa tulevaisuudessa. Tutkimuksen tuloksia ei voi yleistää, koska aineisto on pieni. Tämä vaikeuttaa tulosten luotettavuutta, mutta tämä tutkimus antaa lähtökohdan, jonka perusteella voidaan lähteä tutkimaan asiaa tarkemmin.

Avainsanat: sarjakuva, sarjakuva-asiakirja, seikkailufantasiasarjakuva, sarjakuvan keinot, kääntämisen kategoriat

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO 1

2 SARJAKUVA MULTIMODAALISENA TEKSTINÄ 4

2.1 Multimodaalisuus ja intersemioottinen kääntäminen 4

2.2 Sarjakuva 6

2.3 Sarjakuvien genre 8

2.3.1 Seikkailufantasiasarjakuva 8

2.3.2 Sarjakuvasopimus ja sarjakuva-asiakirja 9

3 SARJAKUVAN KEINOT SARJAKUVAN KIELENÄ 11

3.1 Kuvan ja sanan suhde sarjakuvassa 11

3.2 Verbaaliset keinot 13

3.2.1 Puhekuplat ja tekstilaatikot sarjakuvissa 13

3.2.2 Typografia 14

3.3 Visuaaliset keinot 14

3.3.1 Efektit sarjakuvissa 14

3.3.2 Ruutu ja palkit lukijan apuna 15

3.3.3 Värimaailma ja symbolisuus sarjakuvassa 16

3.4 Hahmojen luominen 17

4 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ 18

4.1 Aineisto 18

4.2 Aineiston analyysimenetelmä 20

5 ANALYYSI 23

5.1 Verbaalisuus sarjakuvissa 23
5.1.1 Puhekuplat ja tekstilaatikot sarjakuvissa 23
5.1.2 Typografiat 28
5.2 Visuaalisuus sarjakuvissa 31
5.2.1 Efektit sarjakuvissa 31
5.2.2 Värimaailma sarjakuvissa 34
5.2.3 Symbolit sarjakuvissa 37
5.2.4 Ruudut ja palkit lukijan apuna 39
5.3 Hahmojen visualisointi 46
5.3.1 Hahmojen ilmeet 48
5.3.2 Hahmojen eleet 49
5.4 Yhteenveto sarjakuvakeinojen käytöstä sarjakuvissa 51
5.4.1 Keinot molemmissa sarjakuvatyypeissä 51
5.4.2 Keinot fiktiivisissä sarjakuvissa 51
5.4.3 Keinot sarjakuva-asiakirjoissa 52
5.4.4 Sarjakuvataiteilijan näkemykset hahmoista sarjakuva-asiakirjoissa 53
6 PÄÄTELMÄT 55
LÄHTEET 58
DIE STILMITTEL VON COMICS IN COMIC-DOKUMENTEN I

1 JOHDANTO

Sarjakuva on monipuolinen kulttuuri-ilmiö. Sarjakuvaa ei ole kyetty määrittelemään yksinkertaisesti sen monipuolisuuden ja jatkuvan kehittyvän diskurssin eli vuorovaikutustapojen kokonaisuuden takia (Han 2016, 13). Sarjakuvaa on kuitenkin määritelty eri tavoin, esimerkiksi Scott McCloud, Eisner, Meskin, Groensteen ja niin edelleen. Kielitoimiston sanakirja kuitenkin määrittelee sarjakuvan viihdeteollisuuden tuottamaksi ajanvieteilmiöksi. Se on osa populaarikulttuuria, joka määritellään suosituksi kansantajuiseksi kulttuuriksi. (Kielitoimiston sanakirja: *populaarikulttuuri* s.v. 2022.) Sarjakuva on multimodaalinen viestintäväline, mikä tarkoittaa sitä, että sarjakuvan viesti välittyy erilaisten merkkijärjestelmien eli moodien kautta. Sarjakuvan tapauksessa nämä merkkijärjestelmät ovat visuaalinen ja verbaalinen.

Sarjakuvassa visuaalisella moodilla on ensisijainen rooli, kun taas sanallinen ilmaisu täydentää ja täsmentää sitä. Nämä kaksi elementtiä ovat jatkuvassa dialogissa: joskus ne tukevat toisiaan, välillä taas niiden välillä on hieno ero siinä, mitä ne välittävät.

Tämä tutkielma on yhdistelmä käännöstiedettä ja sarjakuvan analysointia. Tarkastelemalla näitä etsin vastauksia omiin tutkimuskysymyksiini. Kääntäminen perinteisesti määritellään kielellisen viestin kääntämiseksi toiselle kielelle. Nykyään kuitenkin tekstit ovat yhä useammin multimodaalisia ja viestintä on siksi multimodaalista. Multimodaalinen viestintä muodostuu erilaisista merkkijärjestelmistä, kuten puheesta, kirjoituksesta, kuvasta ja liikkeestä, ja kokonaismerkitys syntyy näiden eri merkkijärjestelmien yhteisvaikutuksesta.

Eri merkkijärjestelmien välistä kääntämistä nimitetään intersemioottiseksi kääntämiseksi. Tämän takia kääntäjän täytyy ottaa huomioon muutkin merkkijärjestelmät kuin vain verbaalisen. Intersemioottisen rinnalle on muodostunut termi intermodaalinen, joka sisältää ajatuksen sekä merkkijärjestelmän, että viestintäkanavan vaihdoksesta. Tämä tarkoittaa sitä, että viestin kanava vaihtuu eri merkkijärjestelmien välillä kuten esimerkiksi visuaalisesta verbaaliseen. (Tiittula & Hirvonen 2015.)

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan sarjakuva-asiakirjoja ja sitä, miten perinteiset sarjakuvan keinot esiintyvät niissä ja miten niitä on hyödynnetty niiden teossa. Kiinnostukseni sarjakuva-asiakirjoihin syntyi saadessani lukea Sarjis-ryhmän tekemää sarjakuva-asiakirjaa ja päästessäni tutkimaan Robert de Rooyn tekemiä sarjakuva-asiakirjoja. Päätin tutkia, mitä sarjakuva-asiakirjat ovat sarjakuvien maailmassa. Asiakirjojen muuttamista sarjakuviksi voi kutsua intersemioottiseksi käännökseksi

prosessin takia. Intersemioottinen käännös on yksi osa tutkimustani liittyen sarjakuva-asiakirjoihin. Yhtenä tavoitteenani tässä tutkimuksessa on tuottaa tietoa sarjakuvien keinoista sarjakuva-asiakirjoissa, jota sarjakuvantekijät voivat hyödyntää omissa sarjakuva-asiakirjoissaan.

Tutkimuskirjallisuutta tästä aiheesta on saatu konseptin kehittäjältä Robert de Rooylta (ks. 2022), joka käyttää nimitystä sarjakuvasopimus (*comic contract*) tekemistään sarjakuvista. Sarjakuvan tutkimuskirjallisuutena käytän Scott McCloudin ja Juha Herkmanin teoksia. Keskeisinä käsitteinä tässä tutkimuksessa ovat sarjakuva, sarjakuva-asiakirja, sarjakuvan keinot ja genre.

Tarkasteltavana aineistona tässä tutkimuksessa käytettiin kolmea fiktiivistä sarjakuvaa ja kolmea sarjakuva-asiakirjaa, koska tavoitteena oli saada mahdollisimman todenmukainen näkökulma sarjakuvien eroista ja yhteneväisyyksistä. Fiktiivisinä sarjakuvina aineistoissa ovat *Dragons: Riders of Berk – Tales from Berk (Lohikäärmeratsastajat – Tarinoita Öystilästä) (Furman & Nasif 2016), Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällisota (Millar & McNiven 2007) ja Justice League – Origin Volume 1 (Johns ym. 2012).* Kolme sarjakuva-asiakirjaa ovat *Valvotun tapaamisen säännöt* (Sarjis 2023), *Cherish Research Informed Consent* (Creative Contracts 2021) ja *The Aurecon Employment contract* (Comic Book Contracts 2018).

Tämä tutkielma on aineistolähtöinen tutkimus, jossa käytetään laadullista, vertailevaa sisällönanalyysia. Käytän sisällönanalyysia tutkimuksessani, koska se on sopiva tutkimusväline tutkiessani sarjakuvien keinoja ja näin analysoida niitä. Sisällönanalyysissa lähtökohtana on tutkia kielellistä aineistoa ja pyrkiä sisällöllisten luokittelujen avulla analysoimaan aineistoa, mikä omassa tutkimuksessani tarkoittaa erityisesti sarjakuvan keinoja sarjakuvissa (Seitamaa-Hakkarainen, 2017).

Tämän pro gradu -tutkielman tutkimuskysymykset ovat:

1. Millaisia fiktiivisissä sarjakuvissa tyypillisiä keinoja käytetään sarjakuva-asiakirjoissa ja miten niiden käyttö eroaa fiktiivisistä sarjakuvista?
2. Millaisia kääntämisen keinoja on hyödynnetty sarjakuva-asiakirjojen luomisessa?

Tutkielmani rakentuu siten, että luvussa 2 käsittelen yleisellä tasolla sarjakuvaa multimodaalisena tekstinä. Tämä tapahtuu tarkastelemalla sarjakuvan multimodaalisuutta. Selitän sarjakuvan määritelmää syvemmin sekä syvennyn luvun 2 lopussa sarjakuvan kahteen genreen, sarjakuva-asiakirja ja seikkailufantasiasarjakuva. Luvussa 3 keskityn sarjakuvan keinoihin sekä kuvan ja sanan suhteeseen sarjakuvassa. Käsittelen sarjakuvan keinoja yksi kerrallaan. Luvun 3 lopussa käsittelen hahmojen luomiseen liittyviä käsitteitä ja sitä, mitä hahmojen luominen sisältää näiden

käsitteiden kohdalla. Teoriaosuuden jälkeen luvussa 4 esittelen aineistoni sekä aineistonkeruu- ja analyysimenetelmäni. Luku 5 on analyysiluku, jossa tarkastelen valitsemiani sarjakuvia ja sitä, mitä sarjakuvan keinoja niissä on käytetty. Luku 5 on jaettu kategorioitu sisällönanalyysin avulla sarjakuvakeinojen luokitteluun, ja alaluvuissa käsittelen alakategorioita yksi kerrallaan. Tutkielmani viimeinen luku on 6, jossa pohdin analyysin tuloksia ja sitä, miten tutkimuksen tuloksia voidaan jatkossa hyödyntää.

2 SARJAKUVA MULTIMODAALISENA TEKSTINÄ

2.1 Multimodaalisuus ja intersemioottinen kääntäminen

Nykyään suurin osa teksteistä, niin julkaistuista kuin käännetyistä, on multimodaalisia. Multimodaalisuus tarkoittaa sitä, että viesti välittyy erilaisten merkkijärjestelmien eli moodien kautta. Kuten kieli voi ilmetä näkö- ja kuulohavainnon tai kosketuksen kautta, viesti voi välittyä eri aistien kautta, esimerkiksi kun novelli on adaptoitu elokuvaksi. (Tuominen, Hirvonen, Pitkäsalo & Isolahti 2016, 11). Michał Borodo (2025, 23) esittää, että moodeihin kuuluvat kuvat, eleet, asennot, katseet ja värit eikä niitä pidä pitää pelkästään tekstin koristeena tai kuvituksena vaan niillä on konkreettinen merkitys viestin välittämisessä.

Ottaen huomioon, että oma analyysini käsittelee visuaalisia keinoja, otan tässä esiin Kressin ja van Leeuwenin (2006, 3–4) visuaalisen kieliopin, joka yksinkertaistettuna kuvaa tietyn ryhmän sosiaalisia merkityksiä. Ne sisältävät sekä tarkkaa että epätarkkaa tietoa näistä sosiaalisista käytänteistä kyseisen ryhmän toiminnoissa. Visuaalinen kielioppi on melko väljä käsite, joka kattaa monenlaisia visuaalisia ilmaisutapoja öljyvärimaalauksesta aina aikakauslehtien taittoon, sarjakuviin ja tieteellisiin kaavioihin. Se on kulttuurisidonnainen ja kuvaa eksplisiittistä ja implisiittistä tietoa sekä käytäntöjä, jotka liittyvät kyseisen kulttuurin visuaaliseen viestintään.

Kun eksplisiittiset ja implisiittiset tiedot yhdistetään ja otetaan huomioon kieliopin sosiaalinen määritelmä, voidaan sanoa, että länsimaisissa kulttuureissa vallitsee nykyaikainen visuaalinen kielioppi, joka koostuu kulttuurispesifisen visuaalisen viestinnän muodon perustana olevista elementeistä ja säännöistä. Tämä visuaalinen kielioppi ei kuitenkaan ole universaali kielioppi vaan se on kulttuurisidonnaista.

Klaus Kaindl (2019 50–52, 54, 58) toteaa tutkimuksessaan, että multimodaalisuuden yksittäiset osatekijät eivät ole täysin uusia. Näitä osatekijöitä ovat moodit, joihin kulttuuriset osatekijät vaikuttavat. Kressin ja van Leeuwenin määrittelemät multimodaalisen viestintäteorian osatekijät muodostavat tärkeän perustan multimodaalisuuden tutkimukselle käännöstutkimuksessa. Heidän multimodaalisuuskäsitteensä yksi ominaispiirteistä on se, että moodia ei tarkastella vain sen semioottisen luonteen kannalta vaan se on aina yhteydessä viestintävälineeseen (Kress & van Leeuwen 2001, 77–79). Käännöstutkimuksessa moodit ovat merkityksellisiä kahdessa suhteessa. Voidaan sanoa, että yhtäältä moodit eivät ole eksistentiaalisesti ennalta määrättyjä kokonaisuuksia vaan pikemminkin kulttuurisesti rakennettuja välitysvälineitä, jotka vaikuttavat sekä moodien

valintaan että niiden toimintaan. Toisaalta voidaan kuitenkin nähdä, etteivät moodit ylitä vain omia rajojaan vaan myös viestintävälineiden rajat. Käännöstutkimus laajenee ymmärtämään kääntämistä eräänlaisena kulttuurisena vuorovaikutuksena, kun siirrytään tekstin kielellisestä näkökohdasta teksteihin, jotka koostuvat erilaisista moodeista. (Kaindl 2019 50–52, 54, 58).

Multimodaalisuuden käännöstieteellisessä tutkimuksessa yleensä on painottunut verbaalinen moodi, koska tutkimuksessa on käytetty samoja menetelmiä tai samankaltaisia lähtökohtia kuin kielitieteellisessä tutkimuksessa (Tuominen ym. 2016, 13, 16). Jakobson (1959, 233) määrittelee kääntämisen kolmeen käännöstyyppiin: kieltenväliseen, kieltensisäiseen ja intersemioottiseen tai transmutaatioon. Kieltenvälisellä tarkoitetaan verbaalisten merkkien tulkitsemista jonkin toisen kielen avulla. Kielensisäisellä tarkoitetaan tekstin uudelleenmuotoilua toiseen muotoon samalla kielellä. Intersemioottinen kääntäminen on verbaalisten merkkien tulkintaa ei-verbaalisella merkkijärjestelmällä. Nicola Dusin (2015) mukaan intersemioottisen kääntämisen pitää ajatella olevan enemmänkin lähdetekstin kahden tason välisten suhteiden uudelleen valitsemista ja näiden suhteiden kääntämistä sopivaan muotoon kohdetekstissä. Hän toteaa myös, että sisällön ja ilmaisun muotojen välinen suhde mahdollistaa kääntämisen säännönmukaisuuden, joka pitää määritellä käännöksen vaihteluna ja erilaisuutena tai muutosprosessina. (Dusi 2015, 185–188).

Intersemioottisen kääntämisen tutkiminen ei siis tarkoita vain kahden tekstin kielten ja strategioiden välisten erojen tutkimista vaan myös niiden samankaltaisuuden analysoimista semioottisissa järjestelmissä, joilla on erilainen ilmaisullinen tarkoitus ja sisältö (Dusi 2015, 192).

Intersemioottisen kääntämisen määrittelyssä on kuitenkin ongelma, jos otetaan huomioon vain Jakobsonin määritelmä. Kaźmierczak Marta (2018) esittää, että on vaikeaa määritellä mikä on ja mikä ei ole intersemioottista kääntämistä alkuperäisen määritelmän niukkuuden takia. Esimerkit, jotka Jakobson antaa ovat yleisiä esimerkkejä. (Kaźmierczak 2018, 9).

Kaźmierczak (2018, 13) esittää, että intersemioottisen kääntämisen käsitteen laajentamisen pitäisi koskea vain semioottisten järjestelmien välisiä ilmiöitä. Hänen mukaansa, jos kaikki "kääntyy" kaikkeen muuhun, käsite hämärtyy niin, että se menettää metodologisen käyttökelpoisuutensa ja muuttuu näin tehottomaksi analyysin välineenä.

Kaźmierczak esittää myös, että tekstiin liitetyt kuvitukset eivät ole niiden määritelmän mukaan tekstin muuntamista vaan sen täydentämistä. Hän täsmentää tätä, että tietty kuvitus tai graafinen teos voi olla intersemioottinen käännös jostakin jaksosta tai sanallisen tekstin tiivistetyistä piirteistä tai elementeistä. Kuitenkaan kuvittaminen ei toimintana ole kääntämistä eivätkä kuvitukset ole käännöksiä pohjimmiltaan tai yleisesti ottaen. (Kaźmierczak 2018, 17–18). Tästä asiasta olen eri

mieltä Kaźmierczak kanssa, koska itse näen kuvituksien olevan osa kääntämistä sen takia, että ne voivat antaa erilaisen näkemyksen käännettävään tekstiin ja ne pitäisi ottaa käännöksen tulkinnassa huomioon.

Eco (2000, Dusin 2015 mukaan 183–184) toteaa, että Jakobsonin kolmiosaisessa jaossa erilaiset käännökset ovat ennen kaikkea tulkintoja, ja ehdottaa niille uutta luokittelua. Hän väitti, että on mahdollista erottaa tarkemmin systeemin sisäisen tulkinnan ala. Hän kuvasi tällaisia eri mahdollisuuksia, joissa ”tulkitsijat kuuluvat samaan semioottiseen järjestelmään kuin tulkittu ilmaus”, ja joidenkin ilmauksien sisällön vaihtelulla ei ole suurta merkitystä. Hänen mukaansa systeemien välisen tulkinnan kenttään kuuluu kaksi suurta ryhmää. Ensimmäiseen ryhmään luetaan tulkinnat, joissa ”ilmaisun sisällössä on merkittävää vaihtelua”, kuten kieltenvälisessä käännöksessä, uudelleenkirjoituksessa tai muissa semioottisissa järjestelmissä, kuten maalauksen painettujen jäljennösten tapauksessa. Toisessa ryhmässä Econ mukaan ilmaisun tarkoituksesta toisen ilmaisun tarkoitukseen tapahtuu selvä askel, kuten esimerkiksi runo tulkitaan hiilipiirroksella tai romaani sovitetaan sarjakuvamuotoon. Hän väittää, että intersemioottinen käännös ei voi olla mitään muuta kuin mukauttamista, koska se muuttaa aiempaa tekstiä, selittää väistämättä sanomatonta, näyttää jotakin kuvan muodossa ja luo siten näkökulman juuri siinä, missä romaani säilyttää suuremman päättämättömyyden asteen. (Eco 2000, 78–98; 2001, 106, 118; Dusin 2015 mukaan 183–184).

Toisen näkökulman intersemioottisesta kääntämisestä antavat Kay L. O’Halloran, Sabine Tan & Peter Wignell (2016), jotka käsittelevät intersemioottista kääntämistä resemiotisaation kautta, joka tarkoittaa merkityksen siirtymistä kontekstista toiseen, käytännöstä toiseen tai käytännön yhdestä vaiheesta toiseen.

2.2 Sarjakuva

Sarjakuvan historia on pitkä. Se on pitkä riippumatta siitä, lasketaanko se alkavaksi luolamaalauksista saakka, kuten Nummelin (2018) huomauttaa, vai Bayeux'n seinävaatteesta, jonka McCloud (1994) tuo esiin. Sarjakuvien kukoistuskausi alkoi 1800-luvun lopussa, kuten elokuvankin, jonka keinoja käytetään hyväksi sarjakuvissa. 1950-luvulla painokustannusten hinta laski, mikä mahdollisti kaikenlaisten sarjakuvien teon. Sarjakuva nykyisessä muodossaan on vasta reilut 100 vuotta vanha. (Nummelin 2018, 9.) Sarjakuva nähdään yleisesti viihdeilmiönä, mutta kyseessä on paljon monipuolisempi kokonaisuus. Perinteisesti on ajateltu, että sarjakuva on sarjakuvastrippi sanomalehdissä, kuten esimerkiksi *Fingerpori*, tai sarjakuvalehti kuten *Aku Ankka*.

Sarjakuvan määritelmässä ongelmia tuottaa sarjakuvan monipuolisuus ja se, mitä halutaan luokitella sarjakuvaksi, kuten edellä mainitut seinävaatteet ja luolamaalaukset.

Sarjakuvan määritelmästä ja käsitteen rajauksesta ei ole yksimielisyyttä. Käytän itse tässä tutkimuksessa kahden sarjakuvatutkijan, Scott McCloudin ja Will Eisnerin määritelmiä. McCloud (1994, 9) määrittelee sarjakuvan olevan ”harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.” Eisner (1985, 5–8) puolestaan määrittelee sarjakuvan koostuvan sanoista ja kuvista, joiden tulkitsemisessa lukijalta edellytetään sekä visuaalista että verbaalista sisältöjen tulkintakykyä. Eisnerin mukaan sarjakuvat ovat nimensä mukaan sarjana toistuvia kuvia, joissa on tunnistettavia symboleja. Tämä käyttö luo *sarjallisen taiteen* "kieliopin". Eisnerin (1985, 5–8) määritelmän mukaan sarjallinen taide on taiteen ja kirjallisuuden muoto, jossa tarina kerrotaan kuvien ja sanojen avulla, tai kun halutaan kuvien järjestelyllä dramatisoida ideaa.

Näitä määritelmiä kritisoidaan vahvasti ja syystäkin. Kuten Meskin (2016, 221–222) toteaa, yksiruutuiset eivät sovi McCloudin määritelmään, koska niissä ei ole jatkuvuutta. Näin ne eivät sovi myöskään Eisnerin määritelmään. Tästä nousee kysymys, ovatko yksiruutuiset sarjakuvat todella sarjakuvia. McCloud ei pidä pilapiirroksia sarjakuvina, koska ne eivät ole sarjallisia, mutta toiset tutkijat ovat olleet eri mieltä tästä asiasta. Eisner ja McCloud toteavat omien määritelmiensä mukaan, että eivät ole. Tässä esimerkkinä voi käyttää lehdissä esiintyviä sarjakuvastrippejä, jotka ovat joskus vain yhden ruudun mittaisia. Ovatko nämä siis sarjakuvia vai eivät? Meskin kritisoi Eisnerin ja McCloudin määritelmien olevan liian suppeita, jotta kaikki sarjakuvat sopisivat määritelmään.

Meskin jakaa sarjakuvan määritelmät neljään kategoriaan; formalistisiin, antiformalistisiin, institutionaalisiin ja historiallisiin määritelmiin. Formalistinen määritelmä sarjakuvasta tarkastelee sarjakuvaa ilman tiettyyn esitykseen tai merkitykseen keskittymistä. Sen sijaan se painottaa elementtien välisiä suhteita mediassa. Yleisesti tämä tarkoittaa sitä, että sarjakuvan ydin on sarjallisuudessa. McCloudin ja Eisnerin määritelmät kuuluvat molemmat formalistiseen määritelmä kategoriaan. (Bramlett, Cook & Meskin 2016, 221–223).

Antiformalistinen määritelmä lähestyy sarjakuvan määritelmää vetoamalla ainakin yhteen semanttiseen tai edustavaan piirteeseen sarjakuvien määrittelyssä. Tästä määritelmästä hyviä esimerkkejä ovat taidehistorioitsija David Kunzlen sarjakuvan määritelmässä on neljäs osa, joka kattaa antiformalistisen määritelmän. Tämä neljäs kohta hänen määritelmässään on ”The sequence must tell a story which is both moral and topical.”. Toinen esimerkki antiformalistisesta

määritelmästä on David Carrier, joka määrittelee sarjakuvan olevan “the speech balloon, the closely linked narrative, and the book-size scale” (Carrier 2000, 74). Tässä määritelmässä keskitytään yleisesti tarinaan tai pidetään tarinaa välttämättömänä osana sarjakuvaa. Tässä määritelmässä ongelmaksi tulevat absraktit sarjakuvat, joissa ei ole perinteistä tarinankerrontaa.

Institutionaaliset määritelmät käsitetään sarjakuviksi, jotka määritellään ”tuotteiksi, jotka sarjakuvamaailma tunnistaa sarjakuviksi.” [oma käännös]. Tämä määritelmä tulee sarjakuvatutkija Bart Beatylta. Ongelmana tässä teoriassa on se, että tässä oletetaan sarjakuvayhteisön olevan aina oikeassa. Sarjakuvayhteisöllä viitataan "kokoelmaan yksilöitä, joita tarvitaan sellaisten teosten tuottamiseen, jotka maailma määrittelee sarjakuviksi". Seuraavaksi Beaty esittää sarjakuvat ovat "tuotteiksi, jotka esitetään sarjakuvamaailmalle sarjakuvina" [oma käännös]. (Bramlett ym. 2016, 221–226.)

Historiallinen määritelmä tulee Levinsonilta (1979, 243-244), joka ehdotti taideteoksen olevan asia, "joka on vakavasti tarkoitettu katsottavaksi taiteeksi eli katsottavaksi millä tahansa tavalla, jolla jo olemassa olevia taideteoksia pidetään tai pidettiin oikein." Toisin sanoen historiallinen määritelmä määrittelisi sarjakuvat niin kuin mitä ennen nähtiin sarjakuvien olevan. Tämä tietysti vaatisi luokituksen aiemmille sarjakuville, jotta voitaisiin määritellä nykyiset sarjakuvat samaan luokkaan. Tämä toisi myös ongelman mitä määriteltäisiin sarjakuvaksi, koska määritelmä olisi liian laaja. Meskin esittää ongelmaksi nousevan myös sen, että yritetään tehdä sarjakuva, mutta tehtiin kuvakirja. (Bramlett ym. 2016, 221–227.)

Meskin esittää muitakin sarjakuvan määritelmiä. Oman tutkimukseni tarpeisiin McCloudin ja Eisnerin formalistiset määritelmät ovat riittävät, koska tutkin sarjakuvia, jotka täyttävät McCloudin ja Eisnerin määritelmissä mainitut kriteerit.

2.3 Sarjakuvien genre

2.3.1 Seikkailufantasiasarjakuva

Herkman (1998, 184–185) toteaa, että genre eli lajityyppi on yksi populaarikulttuuria ratkaisevasti jäsentävä tekijä. Hänen mukaansa luokittelemalla genret toisistaan pystytään määrittelemään monia piirteitä samalla kertaa, ja tämän takia sarjakuvat on jaettu genreihin. Genrejä ovat esimerkiksi supersankari-, underground-, eläin-, seikkailu- ja kauhusarjakuva sekä japanilainen sarjakuva, eurooppalainen sarjakuva ja monet muut. Herkman toteaa, että genrerajat ovat häilyviä ja on melkein mahdotonta löytää tekstiä, joka täyttäisi tietyn genren kaikki piirteet. Hänen mukaansa ei

ole olemassa SI-järjestelmän mukaisia genrejä, joita säilytettäisiin museossa. (Herkman 1998, 184–185.)

Monet erityyppiset sarjakuvat voidaan luokitella seikkailufantasiasarjakuviksi. Seikkailufantasiasarjakuviin kuuluvissa sarjakuvissa sankarit joutuvat seikkailuun. (Manninen 1998, 31). Supersankarisarjakuva on nimensä mukainen; se on sarjakuva supersankarista, joka pelastaa yleensä supervoimillaan viattomia ihmisiä ilkeiltä vastustajilta. Supersankarin määritteleminen on vaikeaa, koska supersankareita on monen kaltaisia ja heillä on usein omat vihollisensa, joita vastaan he taistelevat. Matthew J. Smith (2016) ottaa esiin sarjakuvatutkija Peter Cooganin (2006, Smith 2016, 128 mukaan) määrittelemän supersankarin sankarilliseksi hahmoksi, jonka supervoimilla pitää olla epäitsekäs ja prososiaalinen tehtävä. Supervoimilla tarkoitetaan epätavallisia voimia, kehittynyttä teknologiaa tai korkeasti kehittyneitä fyysisiä, mentaalisia tai mystisiä voimia. Supersankari on usein henkilö, jolla on salainen identiteetti. Tämä voi tarkoittaa koodinimeä tai ikonista asua, joka kertoo jotain hänen elämästään, luonteestaan, voimistaan tai alkuperästä. Yleisesti ottaen supersankarisarjakuvia kuten esimerkiksi Hämähäkkimiestä pidetään nuorille suunnattuina, joten niiden ei haluta olla liian synkkiä tai yksityiskohtiin meneviä huolimatta siitä, että nuoret lukevat usein synkkiä tekstejä. Tästäkin on tietysti poikkeuksia, ja sarjakuvat ovat myös kehittyneet sarjakuvayhteisön mukana. (Smith 2016, 128–129).

2.3.2 Sarjakuvasopimus ja sarjakuva-asiakirja

Sarjakuva-asiakirja on sarjakuva, joka on tehty tavanomaisen asiakirjan pohjalta. Tutkielmassani analysoitavat sarjakuva-asiakirjat ovat lähempänä sopimuksia kuin ohjeita, mutta niistä löytyy ohjeen piirteitä. Ne kuitenkin allekirjoitetaan, joten ne ovat eräänlaisia sitoumuksia.

Sarjakuva-asiakirjat ovat lähellä Eisnerin määrittelemiä asenteellisia opastussarjakuvia (*attitudinal intruction comics*), koska lukijoiden asennetta sarjakuva-asiakirjoihin yritetään pitää positiivisena (Yu 2015, 96). Sarjakuva-asiakirja on saanut muotonsa sarjakuvasopimuksesta eli sarjakuvan muotoon tehdystä työsopimuksesta. (Pitkäsalo & Ketola, 2022). Sarjakuva-asiakirjassa hyödynnetään visuaalista kieltä, jotta oikeudellinen viesti olisi ymmärrettävä ja sen vaikuttavuus paranisi. (Murray 2021, 34). Eteläafrikkalaisen juristin Robert de Rooyn (2022, 50) mukaan viestintä on mutkikasta, jos vaikeaselkoisella kielellä tuotettuja asiakirjoja on hankala joidenkuiden lukea. Tämän takia hän lähti kehittämään ideaa sarjakuvasopimuksesta. Sarjakuvasopimuksen idean takana oli auttaa lukutaidottomia ja sellaisia työntekijöitä, jotka eivät ymmärtäneet työsopimuksen

kieltä. Sarjakuvasopimus on monitasoinen asiakirja, jossa sarjakuvan muotoon yhdistetään oikeudellisen tekstin sisältö. (Pitkäsalo 2020, 201.)

Sarjakuvasopimuksen taustalla on ajatus siitä, että oikeuden pitää olla kaikkien saatavilla. Tällä tarkoitetaan sitä, että sopimuksen allekirjoittajien pitää kyetä ymmärtämään, mitä he allekirjoittavat. Se liittyy myös proaktiiviseen oikeudelliseen ajatteluun, jonka mukaan on varmistettava, että ihmiset saavuttavat oikeutensa jo ennen kuin riitatilanteita on päässyt syntymään. (Pitkäsalo 2020, 201).

De Rooy on jatkanut sarjakuvasopimusten kehittämistä sarjakuvailmaisuun keskittyvän yrityksensä kanssa. Sarjakuvasopimus määritellään ”--kuvien avulla esitetyksi sopimukseksi, jossa sopimusosapuolet on kuvattu sarjakuvahahmoina, ehdot esitetty kuvina ja jonka osapuolet allekirjoittavat sopimuksena.” (de Rooy 2022, 51). De Rooy tuo myös hyvin esiin sen, kuinka ihmisaivot prosessoivat kuvia ja tarinoita parhaiten, mikä helpottaa tekstien ymmärtämistä. Ensimmäinen sarjakuvamuotoinen työsopimus otettiin käyttöön 2016 ClementGoldin appelsiiniplantaasilla. (de Rooy 2022, 50–52).

Sarjakuvamuotoisten tekstien laatiminen vaatii informaatiomuotoilua, jossa pyritään siihen, että asiakirjan sisältö on esitetty yksinkertaisesti, asiakirjan sisältö esitetään lukijalle mielekkäästä näkökulmasta ja asiakirjasta löytää tarvittavan informaation helposti. Tässä vastaan tulee kysymykset siitä, kuka tulee käyttämään tätä sarjakuva-asiakirjaa ja mitä tämän tulee tietää tai tehdä informaation perusteella. Kuvituksessa haastava kohta tulee esiin siinä, että kuvallinen ilmaisu on sanallista konkreettisempaa, kuten esimerkiksi siinä, kuinka sana henkilö kuvitetaan. (Pitkäsalo & Ketola 2022, 20–21).

3 SARJAKUVAN KEINOT SARJAKUVAN KIELENÄ

3.1 Kuvan ja sanan suhde sarjakuvassa

Sarjakuvan vahvuutena ja ominaispiirteenä on pidetty kuvan ja sanan liittoa. Näiden kahden kombinaatiolla on mahdollista kertoa nopeasti ja helposti haluttuja asioita, esimerkiksi tarina tai vitsi. (Herkman 1998, 26). Borodo (2015) toteaa myös, että sarjakuvassa visuaalisella moodilla on ensisijainen rooli ja sanallisella moodilla on toissijainen ja täydentävä rooli, mutta nämä kaksi moodia ovat jatkuvasti vuorovaikutuksessa keskenään, toisinaan ne ovat päällekkäisiä siinä, mitä ne viestivät, ja toisinaan ne eroavat toisistaan siinä, mitä ne ilmaisevat.

McCloudin (1994, 153–155) mukaan sarjakuvat voidaan jakaa seitsemään kategoriaan sanan ja kuvan suhteen perusteella. Nämä kategoriat ovat sanapainotteiset sarjakuvat (*word specific*), kuvapainotteiset sarjakuvat (*picture specific*), kaksinkertaiset yhdistelmäsarjakuvat (*duo-specific*), täydentävän yhdistelmän sarjakuvat (*additive*), rinnakkaisten yhdistelmien sarjakuvat (*parallel)*, montaasisarjakuvat (*montage)* ja toisistaan riippuvaiset sarjakuvat (*interdependent)*. *Sanapainotteisessa* sarjakuvassa sanat määrittelevät merkitykset ja kuvat toimivat vain täydentävänä kuvituksena. *Kuvapainotteisessa* sarjakuvassa kuvat kuljettavat kerrontaa ja sanat ainoastaan lisäävät ääniraidan visuaaliseen kerrontaan. Sarjakuvassa rinnakkaiset yhdistelmät tarkoittavat sitä, että sanat ja kuvat kertovat saman viestin. *Täydentävä* yhdistelmä sarjakuvassa tarkoittaa sitä, kun sanat vahvistavat tai selventävät kuvaa tai toisinpäin. *Rinnakkaisuus* tarkoittaa sitä, että sanat ja kuvat näyttävät seuraavan hyvin erilaisia reittejä ilman, että ne risteävät keskenään. McCloud (1994, 155) kuvaa *montaasin* olevan sarjakuvassa sitä, että sanoja pidetään kiinteänä osana kuvaa, Herkman (1998, 58–59) kuvailee puolestaan sanan ja kuvan esiintymisen *montaasissa* vuorottelevana funktiona. *Toisistaan riippuvainen* sarjakuva tarkoittaa, että sanat ja kuvat kulkevat käsi kädessä välittämässä ideaa, jota kumpikaan ei olisi voinut tehdä yksin. *Toisistaan riippuvainen* sarjakuva ei tarkoita sitä, että kuva ja sana olisivat tasapainoisesti riippuvaisia toisistaan tai vaikuttaisivat yhtä paljon viestiin, mitä ne välittävät. (McCloud 1994, 153–155; Herkman 1998, 58–59).

Juha Herkman on yhdistänyt osan McCloudin kategorioista ja jaotellut sarjakuvat neljään kategoriaan sanan ja kuvan suhteen perusteella. *Sanapainotteisessa* sarjakuvassa kuva täydentää verbaalista sisältöä ja jää itse sivuosaan. *Kuvapainotteisessa* sarjakuvassa ei välttämättä ole lainkaan verbaalista sisältöä (ns. hiljainen sarjakuva) ja jos onkin, se vain täydentää kuvaa esimerkiksi ääntä

kuvaavan sanan tai kirjainsarjan eli ääniefektin muodossa. Herkmanin kolmas kategoria, kuvan ja sanan yhteistyö, yhdistää kaikkia tapauksia, joissa sarjakuvan merkitykset syntyvät sanojen ja kuvien yhteistyössä. Neljänneksi kuva ja sana voivat olla yhteismitattomia eli ne voivat kertoa rinnakkain aivan eri tarinoita, jotka voivat vaikuttaa toisistaan irrallisilta tai olla montaasimaisesti ristiriidassa toistensa kanssa. Silloin kuva ja sana ovat toisistaan riippuvaisia, eli ruudussa esitetty voi saada merkityksen tai merkityksiä vain, kun visuaalinen ja verbaalinen sisältö luetaan kokonaisuutena. (Herkman 1998, 58–61, ks. myös Pitkäsalo & Kalliomaa-Puha 2020).

Sarjakuvatutkijat Martinec ja Salway (2005, 352–353) huomauttavat, että kun kirjoitettu teksti ja kuva ovat epätasapainossa, kuten sarjakuvissa, teksti voi syventää visuaalista tunnelmaa kolmella tavalla. Ensinnäkin teksti voi täydentää kuvaa mainitsemalla vain jo olemassa olevia näkökohtia. Toiseksi ne voivat täydentää toisiaan, kun teksti tarjoaa enemmän tietoa kuin mitä kuva esittää. Kolmanneksi he erottavat tehostamisen, jossa teksti laajentaa kuvaa ja tarjoaa lisätietoa tilallisista tai ajallisista suhteista. Toisin sanoen, kun sanallinen ja visuaalinen ilmaisu ovat symbioosissa, niiden merkitysten päällekkäisyys on suuri, mutta jos suhde on enemmänkin täydentävä tai laajentava, päällekkäisyys vähenee, koska uutta tietoa tuodaan esiin sen sijaan, että vanhaa toistettaisiin. (Martinec & Salway 2005, 352–353.)

Ymmärtääksemme sarjakuvaa pitää meidän ymmärtää sarjakuvan keinoja. Tämä tarkoittaa sitä, että lukijalta vaaditaan harjaantuneisuutta, jota saa vain lukemalla sarjakuvia. Lukijan täytyy kyetä esimerkiksi tunnistamaan, milloin henkilö puhuu (puhekuplat) ja milloin henkilö ajattelee (puhekupla pilvimäisillä reunoilla). Lukijan täytyy myös kyetä hahmottamaan puheen ajallinen järjestys ja se, mitä erilaiset symbolit merkitsevät sarjakuvassa, esimerkiksi Z-kirjaimista muodostuva jono, joka merkitsee nukkumista. (Nummelin 2018, 13). McCloud (1994, 27) käyttää sanaa ikoni tarkoittamaan mitä tahansa kuvaa, jonka tarkoituksena on ilmaista henkilöä, esinettä, paikkaa tai ajatusta.

Sarjakuva on monipuolinen taiteen muoto, jossa yhdistyvät kaunokirjallisuuden, kuvataiteen ja elokuvan elementit. Tämä yhdistelmä ilmenee muun muassa ruutujen koossa, muodossa ja asettelussa, puhekuplien ulkoasussa sekä erilaisissa efekteissä ja symboleissa (Cohn 2018, 2–3). Esimerkkinä näistä efekteistä voidaan mainita ääniefektit, jotka kuvataan onomatopoeettisilla sanoilla kuten "PAM!" tai "KRÄKS!". Nämä keinot yhdessä muodostavat sarjakuvan oman kielen, kuten Manninen on todennut (Manninen 1995, 38 & 45). Pitkäsalo (2020) esittää argumentin, että sarjakuvan kieli ei ole niin kuin luonnolliset kielet, koska sarjakuvan kielessä on kyse visuaalisesta kielestä, jonka keinot muodostavat eräänlaisen kieliopin, jota ei voida verrata luonnollisen kielen

kielioppiin, koska visuaalisen kielen keinoja ei käytetä aina samalla tavalla (Pitkäsalo 2020, 200). Se mitä voimme kutsua tässä kielessä kieliopiksi on se, miten ruutujen muodolla, koolla, eri efekteillä ja niin edelleen rakennetaan merkityksiä.

Sarjakuva-asiakirjoissa on hyvä huomioida, kuinka kuvat tukevat tekstiä ja auttavat lukijoita hahmottamaan, mistä sarjakuvassa on kyse. Eri sarjakuva-asiakirjat on kuitenkin tehty eri tavoin. Toisissa on käytetty enemmän intersemioottista kääntämistä ja toisessa kieltensisäistä kääntämistä.

3.2 Verbaaliset keinot

3.2.1 Puhekuplat ja tekstilaatikot sarjakuvissa

Dialogi ja muu puhe merkitään usein sarjakuvan puhekupliin, joiden reunaviivojen muodolla tai puhekuplassa olevien merkkien muodolla ja koolla voidaan kuvailla äänen voimakkuutta ja äänen painotusta. Tällaisiin typografian keinoihin keskitytään seuraavassa luvussa. Normaali puhe kirjoitetaan normaalikokoisella tekstillä pyöreään tai ovaalinmuotoiseen, joskus nelikulmaiseen puhekuplaan. Kovaäänistä puhetta merkitään useimmiten huutopuhekuplalla, jonka reunat ovat piikikkäitä. Kuiskausta imitoivan puhekuplan reunat merkitään katkoviivoilla, ja pilven muotoiset puhekuplat kuvaavat ajatuksia. (Herkman 1998, 44–45.) Tällaisia puhekuplia käytetään ilmaisemaan sarjakuvahahmojen puhetta, kun taas elektronisista laitteista tuleva puhe ilmaistaan sakaralaitaisella puhekuplalla, esimerkiksi kun puhetta kuuluu radiosta tai puhelimesta. Puhekuplia käytetään ilmaisemaan, kun hahmo puhuu eli toisin sanoen ne ovat tekstiä, jolla kuvataan hahmon puhetta. Elektronisia laitteita ilmaiseva puhekupla on muodoltaan sakaralaitainen puhekupla, joka kuvaa puhetta sen tullessa elektronisesta laitteesta esimerkiksi juuri radiosta tai puhelimesta.

McCloudin (2006, 142–145) mukaan puhekuplien ja kuvan suhde on aina ollut hieman hankala, koska puhekuplat eivät ole fyysinen elementti sarjakuvissa, vaikka ne esiintyvät fyysisenä objektina. Eisner (1985, McCloud 2016 mukaan) on myös kutsunut puhekuplaa välineeksi, joka pyrkii luomaan puheen, koska se yrittää luoda selkeän ja tarkan kuvan äänestä. McCloud tuo esiin hyvin sen, kuinka joskus puhekuplia yritetään hälventää taustaan, että ne eivät olisi niin läsnä kuin ne yleensä ovat, kun taas toiset käyttävät tätä hyväkseen ja tukeutuvat puhekuplien läsnäoloon ja luovat näin erilaisia äänimaailmoja lukijoille. Puhekuplia voi myös käyttää luomaan tunnetiloja, ja näin kuvan ei tarvitse tehdä tätä. (McCloud 2006, 142–145).

3.2.2 Typografia

Typografiaa voi kuvailla kuvien ja tekstityypin sekä taiton tyylin yhdistämisenä. Tästä hyvänä esimerkkinä on kirjasintyypin ja fontin koon määrittely ja tekstipalkin muotoilu sekä värien ja kuvituksen valinta. Typografia on siis hyvin tärkeä osa sarjakuvaa, koska sen rooli on määritellä, kuinka lukija ymmärtää tekstiä, kuinka selkeää fontin muoto on ja minkälaisia rivivälejä käytämme, kuinka lähellä kuvaa teksti on ja mihin se sijoittuu puhekuplissa. Tämä kaikki on osa typografiaa. (Digitakojat, 2023).

Typografiaa käytetään kuvaamaan hahmojen puhetyyliä ja äänen voimakkuutta lukijalle. Kuten aiemmin mainitsin, fontin avulla voidaan kuvata hahmon tunnetilaa niin, ettei kuvassa tarvitse kuvailla kaikkia tunteita, joita hahmo tuntee. Esimerkiksi lihavoidulla tekstillä painotetaan sanaa ja yritetään saada vakavuutta asiaan, josta hahmot keskustelevat. Fontin muodolla ja koolla voimme vaikuttaa siihen, kuinka paljon lukijat kiinnittävät huomiota tapahtumiin. Kovaäänistä puhetta merkitään paksuilla ja suurilla kirjaimilla, ja päinvastaisesti kuiskattu puhe on usein kirjasinkooltaan pientä. (Herkman 1998, 44–45).

Kuten McCloud (1994; 2006) mainitsee, supersankarisarjakuvissa käytetään lihavointia niin paljon painottamaan asioiden tärkeyttä sanoissa, että lukija ei huomaa tätä, koska liian moni sana on lihavoitu. Hän myös toteaa, että iso fontti kuvaa äänekästä puhetta, mikä sopii hyvin, koska yleensä lukija yhdistää ison fontin huutamiseen. (McCloud 2006, 142–145).

3.3 Visuaaliset keinot

3.3.1 Efektit sarjakuvissa

Sarjakuvissa käytetään liikettä ja ääntä kuvaavia efektejä sekä kuvan muokkausta erilaisin keinoin. Ruuduissa tapahtuvaa liikettä kuvataan usein esimerkiksi vauhtiviivoilla tai ruudun reunaviivojen rikkonaisuudella (Manninen 1995, 38.) Toinen efekti, jolla voi kuvata liikettä, on kuvan sumentaminen (*blurringi*) ja vauhtiviivat, jotka näyttävät liikkuvan esineen tai henkilön takana sen liikesuunnan suuntaisina, jotta esine tai henkilö näyttäisi liikkuvan nopeasti. Eri maissa käytetään erilaisia keinoja, kuten esimerkiksi eurooppalaiset käyttävät yleensä yksinkertaista viivaa, amerikkalaiset käyttävät yleisesti vauhtiviivoja (*motion line*) kuvaamaan liikettä. (McCloud 1994, 110–113). Värien käyttö on myös osa liike-efektejä. Värejä voidaan käyttää ohjaamaan lukijan

huomio liikkeeseen tai erottamaan liike-efekti taustasta. Liike-efektejä ovat myös ruudun koon muokkaaminen ja sen sisällön muokkaaminen, esimerkiksi zoomaus (Kupla-akatemia 2001.)

Ääniefektin tarkoitus on tuoda esiin ”ääni”, jonka lukija havaitsee sarjakuvassa. Ääniefektit voivat ylittää ruutujen reunojen rajan ja luoda siten liikkeen tunnun ruudusta toiseen (Manninen 1995, 38). Ääniefektiä kuvaa tekstin koko ja ulkoasu kertoen millaisesta äänestä on kyse. Se erottuu taustasta ja muusta kuvasta mutta noudattaa grafiikan yhtenäistä linjaa sarjakuvassa. (Kupla-akatemia 2001).

3.3.2 Ruutu ja palkit lukijan apuna

Sarjakuvan ruutu jakaa sarjakuvan aikaa ja tilaa. Ruudut erotellaan toisistaan palkeilla. Palkki toimii tilana, joka on siirtymä kahden ruudun välillä. Palkki kuvataan yleisesti valkoisena tai mustana välitilana ruutujen välillä ja se yleisesti kuvaa tilan ja ajan vaihtumista ruutujen välillä. (Kupla-akatemia, 2001, ks. myös McCloud 1994, 99).

Ruudun muoto on kerronnan kannalta tärkeä. Yleisesti ruutu on muodoltaan suorakulmainen, joten sitä muokkaamalla voidaan painottaa ruudussa kuvaillun tapahtuman merkitystä. Ruudun koko ja sen leveys taas kuvaavat esitetyn tapahtuman kestoa. Esimerkiksi korkea ja kapea ruutu kuvaa tapahtumien nopeutta ja leveä vaakaruutu puolestaan kuvaa hidastusta tai tapahtumien pysähtymistä. (McCloud 1994, 99, 101–102.) Nämä ovat yksi sarjakuvan tunnetuimmista piirteistä (Duncan, ym. 2015).

McCloud (2006) on jakanut ruutujen käytön kuuteen siirtymään. Hetkestä hetkeen -siirtymää käytetään, kun halutaan hidastaa toimintaa ja tuoda jännitystä. Toinen siirtymä on toiminnasta toimintaan, jota käytetään juonen edistämisessä, joka auttaa pitämään rytmin ripeänä. Siirtymää kohteesta kohteeseen käytetään kiinnittämään lukijan huomio eri asioihin. Siirtymää kohtauksesta kohtaukseen käytetään tiivistämään tarina helposti käsiteltäväksi, mikä sallii silti ajalla leikkimistä ja erilaisten paikkojen kuvaamisen tarinan edetessä. Viidentenä hän tuo esiin siirtymän näkökulmasta näkökulmaan, jossa näkökulma vaihtelee ruuduittain ja näin luo paikan ja vahvan tunnelman sarjakuvaan. Non sequitur -siirtymä tarkoittaa sitä, että se ei jatka tarinaa, mutta sitä on käytetty kokeellisissa sarjakuvissa näin tuoden huumoria muuten jäykkiin sarjakuviin. Esimerkkinä tästä ovat japanilaiset sarjakuvat, joissa tärkeämpää on konteksti kuin tarinan loppuun pääseminen. (McCloud 1994, 81; 2006, 15–17).

Ruudun yksi ominaisuus on taustoitus, joka on tärkeä osa sarjakuvaa, koska se antaa lukijalle paremman käsityksen tarinan tapahtumapaikasta ja auttaa eläytymään tarinaan, jota sarjakuva

yleensä kertoo. Hahmoihin on helpompi samaistua, kun tietää millaisessa ympäristössä ne ovat kasvaneet tai eläneet. McCloud (2006) toteaa, että jos sarjakuvapiirtäjä haluaisi lukijan vain katsovan taustaa, hän voisi vain piirtää hahmon metsän keskellä. Yksinkertainen tausta puista ja lehdistä ajaisi asian. Kuitenkin sarjakuvanpiirtäjä menee pidemmälle, koska haluaa lukijan tuntevan, että hän on samassa paikassa. Mitä parempi tausta, sen paremmin lukija samaistuu hahmon näkökulmaan lukiessaan sarjakuvaa. Paikka on usein olennainen juonen tai tarinan kannalta, ja siksi sarjakuvapiirtäjä tekee taustasta hyvin yksityiskohtaisen ja kuvaa sitä tarkasti eri näkökulmista lukijalle. (McCloud (2006, 160–161).

3.3.3 Värimaailma ja symbolisuus sarjakuvassa

Värillä uskotaan olevan niin fyysisiä kuin tunteita herättäviä vaikutuksia ihmisiin. Onhan väri ollut aina voimakas ja hallitseva huolenaihe taiteilijoilla. Tämän takia taiteilijat ovat käyttäneet värejä kaikenlaisissa visuaalisissa medioissa. Sarjakuvissa värien käytöllä on ollut melko monimutkainen asema, ja siihen on monia syitä, mutta suurin osa liittyy sarjakuvien kaupallisuuteen ja teknologiaan. Siinä värejä käytettiin antamaan hahmoille ikonisia sanomia, esimerkiksi Kapteeni Amerikan puvussa on käytetty punaista, valkoista ja sinistä kuten Amerikan lipussa. Väreillä on merkityksensä, esimerkiksi punainen voi kuvata vihaa tai rakkautta. (McCloud 1994, 185–188; Westland & Maggio, 40).

Värit auttavat myös hahmoja erottumaan paremmin. Erottuminen käsittää myös himmeät värit, jotka eivät ole niin silmäänpistäviä värejä tai niin valotettuja tai varjostettuja, kun taas kirkkaat värit erottavat yksityiskohtia hahmoihin, kuten valotusta ja varjostusta (Westland & Maggio 2023, 42, 92).

Mustavalkoiset ja värilliset sarjakuvat eroavat myös suuresti toisistaan. McCloudin mukaan mustavalkoiset sarjakuvat kommunikoivat suoremmin, kun taas värillisissä sarjakuvissa himmeät värit muodostavat itsessään suuren merkityksen. Kirkkaat värit voivat tuoda sarjakuviin monipuolisemman taustan tai vaikutelman. Värilliset sarjakuvat myös houkuttelevat enemmän lukijoita kuin mustavalkoiset. (McCloud 1994, 192).

Symbolisuus sarjakuvissa on monipuolista, koska symboleita voidaan käyttää selittämään asioita, joita hahmo tekee tai joita jokin asia edustaa, esimerkiksi erikoismerkkejä kuten huutomerkkiä ja ät-merkki voidaan käyttää kiroilun symbolina. Tämän lisäksi käytetään erilaisia symboleja ilmaisemaan hahmon tilaa. Esimerkiksi nukkumista ilmaistaan z-kirjaimilla tai tähdet hahmon päällä kuvaavat kipua. (Kupla-akatemia 2001).

Symboli - oli se sitten fyysinen tai semioottinen - on merkki, joka kuvastaa ihmisille imitoitua objektia tai kokonaisuutta, joka syntyy merkin kulttuurisesta, sosiaalisesta ja psykologisesta historiasta. Ne voivat myös olla hyvin kansainvälistyneitä. Kuitenkin osa symboleista voi merkitä toisessa maassa eri asiaa juuri sen kulttuurisen tai sosiaalisen taustan takia.

3.4 Hahmojen luominen

McCloud (2006) toteaa, että hahmon piirtämisessä tärkeintä on symmetria eli hahmon molemmat puolet ovat peilikuvia toisistaan, koska se saa ihmiset näkemään asiat tietyillä tavoilla tai tunnistamaan ne paremmin tällä tavoin. Hahmon luomisessa on kolme tärkeää seikkaa, jotka pitää ottaa huomioon: hahmon suunnittelu, hahmon ilmeet ja kehonkieli. Nämä kolme seikkaa saavat hahmot eloon lukijan silmissä. Hahmojen suunnittelussa ei ole oikeaa eikä väärää, vaan siihen vaikuttavat piirtäjän tyyli ja henkilökohtaiset mieltymykset. (McCloud 2006, 59–63).

Hahmoa suunnitellessa pitää ottaa huomioon kolme ominaisuutta: hahmolle luodaan tausta, hahmon tulee olla visuaalisesti erilainen kuin muut hahmot ja hahmolla tulee olla ilmeikkäät ominaispiirteet. Hahmon tausta kuvaa hahmon maailmankuvaa ja haluja. Visuaalinen erilaisuus kuvaa hahmon erottuvia piirteitä. Yksi tällainen piirre on tunnistettava siluetti. Ilmeikkäät piirteet kuvaavat hahmon puheen piirteitä ja käytöstä, jotka yhdistetään niin hahmoon kuin piirtäjän tyyliin. Tästä hyvänä esimerkkinä Marvel-hahmot, joiden ydintä jokainen sarjakuvapiirtäjä yrittää pitää samana, jotta lukijat tunnistavat hahmon. (McCloud 2006, 63–79).

McCloudin (2006, 64) mukaan sarjakuvapiirtäjät ovat pitäneet hahmojen taustan luomista vähiten tärkeänä. Aloittelijat pitävät sitä hahmon persoonallisuutena, mutta se yleensä johtaa siihen, että hahmo saa piirteitä, joilla ei ole yhteyttä toisiinsa tai merkitystä hahmon taustan kanssa. Kun päästään syvemmälle hahmon mieleen, voidaan hahmon tekemisen syitä ja sanomisia alkaa ennustaa ja lopulta hahmot alkavat itse kirjoittaa itseään. (McCloud 2006, 64).

4 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ

4.1 Aineisto

Aineistona tässä tutkimuksessa käytetään kahdenlaisia sarjakuvia, fiktiivisiä sarjakuvia ja sarjakuva-asiakirjoja. Fiktiivisinä sarjakuvina tämän tutkimuksen aineistoina ovat *Dragons: Riders of Berk – Tales from Berk* (*Lohikäärmeratsastajat – Tarinoita Öystilästä*) (Furman & Nasif 2016), *Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällisota* (Millar & McNiven 2007) ja *Justice League – Origin Volume 1* (Johns ym. 2012). Fiktiiviset sarjakuvat on valittu niiden toimivuuden ja erilaisuuden takia. Ne on valittu myös niiden suosion ja tunnettavuuden perusteella sekä sen perusteella, kuinka hyvin ne tuovat erilaiset visuaaliset sarjakuvan keinot esiin. Kaikki tarkastelemani fiktiiviset sarjakuvat ovat amerikkalaisia, koska ne on helpompi luokitella samaan kategoriaan. Sarjakuva-asiakirjoina tämän tutkimuksen aineistona ovat *Cherish Research Informed Consent* (Creative Contracts 2023), *The Aurecon Employment contract* (Comic Book Contracts 2018) ja *Valvotun tapaamisen säännöt* (Sarjis 2023). Nämä sarjakuva-asiakirjat on valittu tähän tutkimukseen, koska niiden sisällöt antavat laajemman kuvan siitä, mitä sarjakuva-asiakirja voi sisältää tyylillisesti ja rakenteeltaan näin luoden hyvän vertailukohteen fiktiivisiä sarjakuvien kanssa. Lisäksi tarkastelen sarjakuva-asiakirjoja intersemioottisina käännöksinä. Aineisto on esitelty taulukossa 1.

Taulukko 1. Aineisto

Fiktiiviset sarjakuvat	**Sarjakuva-asiakirjat**
Dragons: Riders of Berk – Tales from Berk (Furman & Nasif 2016)	*Cherish Research Informed Consent* (Creative Contracts 2021)
Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällisota (Millar & McNiven 2007)	*The Aurecon Employment Contract* (Comic book Contracts 2018)
Justice League – Volume 1 Origin (Johns ym. 2012)	Valvotun tapaamisen säännöt (versio 2, Sarjis 2023)

Dragons: Riders of Berk – Tales from Berk (*Lohikäärmeratsastajat – Tarinoita Öystilästä*) (Furman & Nasif 2016) sarjakuvaromaani on kirjoitettu vuonna 2016. Sarjakuvaromaani on jatkoa elokuvalle *Näin koulutat lohikäärmeesi* (How to train your dragon 2010). Sarjakuvaromaani sisältää kaksi

sarjakuvaa: *Dragon Down* (*Lohikäärme alhaalla*) ja *Dangers of the Deep* (*Syvyyksien vaarat*). Sarja sijoittuu kuvitteelliseen viikinkien ja lohikäärmeiden kansoittamaan maailmaan. Tarinan päähenkilö on teini-ikäinen Hikotus, joka päätyy heimonsa perinteiden vastaisesti ystävystymään lohikäärmeen kanssa sen surmaamisen sijaan. Hikotus ystävystyy lohikäärmeen kanssa ja nimeää tämän Hampaattomaksi (How to train your dragon 2010).

Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällisota (Millar & McNiven 2007) -sarjakuva on 7-osainen minisarja, jonka ensimmäisen osan olen valinnut tutkimukseeni. Sarjakuvan tekijät ovat Mark Millar ja Steve McNiven. Hämähäkkimies on Marvelin sarjakuvissa esiintyvä naamioitunut supersankari, oikealta nimeltään Peter Parker. Hämähäkkimies on Stan Leen luoma hahmo.

Hämähäkkimiehen tarina alkaa siitä, kun hän menettää setänsä, joka oli kuin isä hänelle, rikollisen takia, koska Peter ei suostunut käyttämään voimiaan pysäyttääkseen rikollisen. Hän saa voimansa, kun häntä puree radioaktiivinen hämähäkki, jonka ansiosta hän saa hämähäkin voimat ja kyvyt. (Marvel 2023).

Justice League – Origin Volume 1 (Johns ym. 2012) on sarjakuvaromaani, joka on osa DC Comicsin monumentaalista The New 52 -tapahtumaa. DC uudisti vuonna 2011 kaikki supersankarilehtien sarjat ja näin peruutti entiset nimikkeensä sekä loi The New 52 -tapahtuman. Tämä antoi hahmoille teknisesti uuden ensiesiintymisen. (Hyde 2011).

Sarjakuvien supertähdet Geoff Johns ja Jim Lee luovat sarjakuvaromaanissa täysin uuden Oikeuden puolustajat (Justice League) -liigan syntytarinan. Tämä luova tiimi kuvittelee DC-universumin klassiset sankarit uudelleen 2000-luvulle. Sarjakuvaromaani koostuu Justice Leaguen numeroista #1-6. Tarina kertoo supersankareista, jotka joutuvat liittymään yhteen selvitäkseen suuresta pahasta, jota he eivät yksin kykenisi vastustamaan. Batman on tämän pahuuden löytäjä ja lähtee kokoamaan ryhmää supersankareista, joiden apua hän tulee tarvitsemaan. Tarina luo kaikille näille supersankareille uudet syntytarinat ja luo uudelleen tarinan, miten he päätyivät yhdeksi ryhmäksi.

Cherish Research Informed Consent (Creative Contracts 2021) on vuonna 2021 Creative Contracts yhtiön tekemä sarjakuva-asiakirja yhteistyössä Stellenboschin yliopistossa työskentelevän tutkijan Amy Slogroven kanssa. Sarjakuva-asiakirja on Slogroven tutkimusta varten suunniteltu suostumus lääketieteelliseen tutkimukseen. Asiakirjassa kerrotaan tutkimuksen sisällöstä ja siitä, mitä tutkittavilta pyydetään. Lisäksi asiakirjassa kerrotaan keitä projektissa on mukana ja miten tutkittavat ovat mukana projektissa.

The Aurecon Employment Contract on vuonna 2018 luotu sarjakuvasopimus, joka on Aurecon-yhtiön ja Länsi-Australian yliopiston yhteistyön tulos. Aurecon-yhtiössä huomattiin aiemman tekstimuotoisen sopimuksensa olevan liian tiivis ja kaipaavan päivitystä. Yhtiö päätti muokata työsopimusta, koska halusi sen symboloivan yhtiön arvoja ja henkeä. He halusivat luoda myös jotain uutta ja näin hakivat kumppanuutta Comic Book Contract -yhtiön kanssa ja Comic Book Contract-yhtiö tuotti tämän työsopimuksen.

Valvotun tapaamisen säännöt (Sarjis 2023) on Tampereen yliopistossa toimivan Sarjis-tutkimusryhmän ja sarjakuvataiteilija Jan Pitkäsalon tekemä sarjakuva-asiakirja. Valvotun tapaamisen sopimus on kehitetty yhteistyössä Ensi- ja turvakotien liiton kanssa.

Asiakirjat, joista sarjakuva-asiakirja on käännetty, tulevat Ensi- ja turvakotien liitolta. Näiden pohjalta on luotu fiktiivisessä muodossa esitetty sopimus valvotun tapaamisen säännöistä, jossa selitetään, miten tapaamisessa tulee käyttäytyä, mitä kaikkea pitää ottaa huomioon tapaamiseen tullessa sekä mitä pitää suunnitella ja sopia ennen tapaamiseen tulemista. (Pitkäsalo & Ketola 2020). Valvottu tapaaminen on sosiaalihuollon valvoma järjestely, jossa lapsen tapaamista toisen vanhemman kanssa valvotaan intensiivisesti. Valvoja on koko tapaamisen ajan näkö- ja kuuloyhteydessä lapseen ja vanhempaan. Valvonnan kohteena on myös vanhemman ja lapsen välinen puhe. Tätä järjestelyä käytetään, kun halutaan mahdollistaa turvallinen tapaaminen, kun tapaamiseen liittyy jokin lapsen fyysistä, psyykkistä tai sosiaalista kehitystä uhkaava tekijä. (THL 2024).

Käytän tästä eteenpäin fiktiivisistä sarjakuvista lyhenteitä Spider, JL ja Dragons, tilan säästämiseksi. Sarjakuva-asiakirjoista käytän lyhenteitä AEC, CRIC ja VTS.

4.2 Aineiston analyysimenetelmä

Tämä tutkimus on aineistolähtöinen tutkimus, jossa käytetään laadullista, vertailevaa sisällönanalyysia. Käytän sisällönanalyysia tutkimuksessani, koska se antaa minulle sopivat tutkimusvälineet, joita voin käyttää tutkiessani sarjakuvien keinoja ja näin analysoida niitä. Sisällönanalyysissa lähtökohtana on tutkia kielellistä aineistoa ja pyrkiä sisällöllisten luokittelujen avulla analysoimaan näitä tutkittavaa ilmiötä (Seitamaa-Hakkarainen, 2017). Sisällönanalyysin tavoitteena on kuvata tutkimusmateriaali tiivistetyssä, pelkistetyssä ja yleisessä muodossa. (Elo, Kajula, Tohmola & Kääriäinen 2022, 216).

Elo ym. (2022) esittävät, että sisällönanalyysissä on kolme päävaihetta, jotka ovat valmistelu-, analyysi- ja raportointivaihe. Valmisteluvaihe sisältää analyysiyksikön valinnan tutkimuskirjallisuudesta. Valmistelu aloitetaan päättämällä analyysiyksikkö, joka voi olla lause, ajatuskokonaisuus tai yksittäinen sana, joita yksittäisistä aineistoista lähdetään poimimaan. Yleensä ajatuskokonaisuus tai lause valitaan analyysiyksiköksi, koska sana voi olla liian yksinkertainen. Ennen analyysin aloittamista päätetään, analysoidaanko aineisto ilmeisen sisällön mukaan vai otetaanko mukaan myös piilossa oleva sisältö. Seuraava vaihe on aineistoon perehtyminen, mikä tarkoittaa koko aineiston huolellista läpikäymistä ja lukemista ennen varsinaisen analyysin aloittamista. Tämä antaa kokonaiskuvan aineistosta ja helpottaa analyysin aloittamista. Teorialähtöistä analyysia käytetään testattaessa aiemmin luotuja kategorioita, luokkia, mallia, teoriaa tai hypoteeseja uudessa kontekstissa (Elo ym. 2022, 219-222).

Raportointivaihe suoritetaan kertomalla ensiksi pää- tai yläluokat, näistä laaditaan alaluokat. Analyysin etenemisen kuvaamiseksi liitetään raporttiin yleensä taulukko tai kuvio, jossa luokittelu kuvataan. Tämä vahvistaa analyysin luotettavuutta osoittamalla tulosten saatavuuden objektiivisella analysoinnilla. (Elo ym. 2022, 223).

Aineistonkeruumenetelmänä käytän teoriaohjaavaa luokittelua, koska se sopii parhaiten teorian ja aineiston sekoitukseen, jota tässä tutkimuksessa käytetään hyödyksi. Teoriaohjaava luokittelu tarkoittaa sitä, että tutkijan ajattelua ohjaavat vuoroin teoria ja aineisto. Analyysiyksiköt nousevat aineistosta, mutta teoria ohjaa niiden tulkintaa ja ryhmittelyä. (Kallinen & Kinnunen 2021). Käytin myös sisällönanalyysia luokkien laatimisessa.

Tarkastelemassani tutkimuskirjallisuudessa huomasin sarjakuvalle tyypillisiä keinoja. Erityisesti McCloudin (1994) ja Herkmanin (1998) luokittelemat keinot vaikuttivat hyödyllisiltä oman tutkimukseni kannalta. Herkman (1998) itsekin luokitteli näitä keinoiksi, mikä herätti itselleni ajatuksen niiden käytöstä.

Tutkin eri tapoja, joilla sarjakuvia luokiteltiin, ja loin luokittelutaulukon näiden tunnistamiseksi, havainnoimalla sarjakuvien tyypillisiä piirteitä. Erottelin nämä piirteet aluksi yläluokkiin. Yläluokat omassa tutkimuksessani olivat verbaaliset keinot, visuaaliset keinot ja hahmon visualisointi. Nämä muodostivat pohjan luokittelulle, ja jaoin ne edelleen tarkempiin alakategorioihin, kuten puhekuplat ja tekstilaatikot, typografia, efektit, ruudut ja paneelit, värimaailma, symbolit sekä eleet ja ilmeet.

Sen jälkeen kävin sarjakuvat läpi yksi kerrallaan ja analysoin, miten kukin niistä ilmensi eri luokittelukeinoja. Tämä analyysivaihe oli suunnattu siihen, mitä tarkkailla ja analysoida jokaisessa

kuudessa sarjakuvassa. Käytännössä tein tämän luomalla taulukon, johon kirjasin huomioni kustakin sarjakuvasta erikseen.

Analysoin luokittelutaulukkoon keräämiäni havaintoja ja kuvauksia nähdäkseni, mitä erilaisia keinoja eri sarjakuvissa käytettiin. Sen jälkeen vertasin, mitä yhtäläisyyksiä ja eroja ilmeni sarjakuva-asiakirjojen ja fiktiivisten sarjakuvien välillä eli miten eri keinoja käytettiin ja miten ne korostuivat eri tavoin.

5 ANALYYSI

Aineiston analyysiosio tarkastelee kolmea fiktiivistä sarjakuvaa ja kolmea sarjakuva-asiakirjaa (taulukko 1). Analyysi toteutetaan vertailevalla sisällönanalyysillä. Analyysissa raportoin löydökseni ja vertailen niitä sarjakuvatyyppien välillä. Lopuksi olen koostanut yhteenvedon näistä vertailuista ja niiden löydöksistä.

5.1 Verbaalisuus sarjakuvissa

5.1.1 Puhekuplat ja tekstilaatikot sarjakuvissa

Fiktiivisissä sarjakuvissa puhekuplat luovat hahmolle luonnetta ja taustaa. Tämä tapahtuu puhekuplien erilaisilla muodoilla, joita käytetään luomaan miten hahmo puhuu. Näitä erilaisia puhekuplamuotoja löytyi eniten fiktiivisistä sarjakuvista, kuten esimerkiksi huutopuhekupla tai elektroninen puhekupla, esimerkiksi puhelimessa puhuminen ilmaistaan tällä puhekuplalla (ks. Kuva 2). Tekstilaatikot tuovat tarinaan tärkeää tietoa hahmojen olinpaikasta, ajasta milloin mitäkin tapahtuu tai kertojan äänen esiin.

Sarjakuva-asiakirjoissa puhekuplien tehtävä on yleensä sama kuin fiktiivisissä sarjakuvissa, mutta tekstilaatikot ovat tärkeämmässä asemassa, koska tekstilaatikot sisältävät useimmiten tärkeää tietoa aiheesta, jota sarjakuva-asiakirjassa käsitellään. Kertojan ääni sarjakuva-asiakirjassa on yleensä neutraali kertoja, joka selittää enemmän faktatietoja tai ymmärtämään tilanteen paremmin.

Taulukko 2 osoittaa, että yleensä fiktiivisten puhekuplien muodot yleensä pysyivät ovaalinmuotoisina, vaikka niiden reunat saattoivat muuttua riippuen siitä, mikä tarkoitus puhekuplalla on ollut.

Taulukko 2. Puhekuplat & tekstilaatikot

	Puhekuplat	**Tekstilaatikot**
Fiktiiviset sarjakuvat		
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Ovaalinmuotoisia puhekuplia, huutopuhekuplia, jatkuvia puhekuplia, puhekupla värillisellä taustalla.	kertojan ääni, hahmon puhetta

Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Ovaalinmuotoisia puhekuplia, elektroninen puhekupla, neliönmuotoisia ja sakaraisia puhekuplia, ääniefekti puhekuplassa	Hahmo kertojana.
Justice League Origin	Ovaalinmuotoisia puhekuplia, elektronisia puhekuplia, väritetty puhekupla, puhekupla tummennetuilla reunoilla, puhekupla värillisellä taustalla, huutopuhekupla, tietokonepuhekupla, ääniefekti puhekuplassa, kuiskauspuhekupla.	Kertojan ääni, hahmon puhetta.
Sarjakuva-asiakirjat		
Cherish Research Informed Consent	Yleensä ovaalinmuotoisia puhekuplia. Tekstiä puhelimen soidessa, asukasluvun esittely sekä Road to HEALTH-selitys. Puhelinpuhekupla (puhujan osoitin siksakmuodossa).	Selitys ruutujen ulkopuolelta.
The Aurecon Employment Contract	Neliönmuotoisia puhekuplia, yleisesti samankokoisia. Teksti kursivoitu ja näyttää käsin kirjoitetulta. Tekstissä kohtia, joita voi täytellä.	Teksti ruudun yläreunassa. Tekstilaatikoita myös ruutujen sisällä.
Valvotun tapaamisen säännöt	Ovaalinmuotoisia puhekuplia ja puhekuplia, joihin voi kirjoittaa. Jatkuva puhekupla.	Tekstiä on paljon laatikoissa. Täytettävä teksti ruudun sivulla

Fiktiivisissä sarjakuvissa tekstiä oli eniten puhekuplissa, joissa hahmot selittivät asioita joko pitkästi tai kertoivat mitä ovat tekemässä. Varsinkin supersankarisarjakuvien hahmojen keskustelu oli välillä pitkää, se kuljetti juonta eteenpäin tai selitti hahmon toimintaa. Fiktiivisissä sarjakuvissa vähiten erilaisia puhekuplamuotoja oli Dragons-sarjakuvassa, kun taas kahdessa muussa oli hyödynnetty tarinankerronnan ja hahmojen ilmaisemisessa puhekuplien muotoja. Mielenkiintoinen havainto oli se, että kaikissa fiktiivissä sarjakuvissa löytyi hahmon puhetta kertojalaatikosta. Sanoisin, että sitä on käytetty keinona luoda mielikuva siitä, että ääni kuuluu taustalla samaan tapaan kuin elokuvissa.

Kuva 1. *Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällisota*, sivu 7, ruutu 2. © Marvel.

Erilaisia puhekuplamuotoja näkyy paljon fiktiivisissä sarjakuvissa, varsinkin supersankarisarjakuvissa. Tästä hyvänä esimerkkinä on kuva 1, joka on Spider-sarjakuvasta, ja siitä näkee, kun Rautamies puhuu.

Kuva 2. Justice *League Origin.* s. 41, ruutu 7. © DC.

Toisia hyviä esimerkkejä erilaisista puhekuplamuodoista löysin fiktiivisten sarjakuvien joukosta. Eniten erimuotoisia puhekuplia löysin JL-sarjakuvasta, jossa oli esimerkiksi ainoa kuiskaus puhekupla eli puhekupla, jossa on katkoviivoilla tehdyt reunat. Lisäksi sieltä löytyi myös puhekupla, joka sisältää ääniefektin sekä jatkuva puhekupla eli teksti jatkuu yhdistetyssä puhekuplassa (ks. kuva 2). Spider-sarjakuvassa oli käytetty monia erilaisia puhekuplia, mutta vähemmän kuin kahdessa muussa fiktiivisessä sarjakuvassa.

Sarjakuva-asiakirjojen kohdalla voidaan sanoa, etteivät puhekuplat ajaneet samaa tehtävää kuin fiktiivisissä. Voidaan nähdä, että VTS-sarjakuvassa tekstilaatikot olivat tärkeämmässä asemassa kuin puhekuplat. Puhekuplia käytettiin enemmän kanssakäymiseen asiakkaan kanssa, esimerkiksi puhekuplat sisälsivät kohtia, joita asiakas kykeni täyttämään omilla teksteillään. Selitykset sarjakuva-asiakirjoissa löytyvät enimmäkseen tekstilaatikoista. AEC-sarjakuvassa tekstiä oli enemmän tekstilaatikoissa ja vähemmän puhekuplissa, kuten VTS-sarjakuvassa.

Kuva 3. ***Cherish Research Informed Consent.*** **s. 8, ruutu 2. © Creative Contracts Ltd.**

Kuvassa 3 CRIC-sarjakuvassa voidaan nähdä puhekuplien sisältävän symboleita, kun taas teksti oli kirjoitettu ruudun alapuolelle. CRIC-sarjakuvassa oli käytetty melkein aina tekstin sijaan symboleita, kuten talo ja tupakka, kuvaamaan puheen sisältöä. Ainoina poikkeuksina tässä sarjakuvassa olivat kohtaukset; puhelinsoitto, asukasluvun esittely ja kirjoitettu teksti puhekuplassa ”Road to Health”.

Dragons- ja JL-sarjakuvassa tekstilaatikot sisälsivät hahmojen puhetta tai lisätietoa joko paikasta tai ajasta. Spider-sarjakuvassa tekstilaatikot sisälsivät hahmon puheen kautta tuotettua kerrontaa. Kertojan ääni löytyy kaikista sarjakuvista, mutta fiktiivisissä sarjakuvissa kertojan äänenä oli yleensä hahmo, kuten voimme huomata kuvassa 4.

Kuva 4. Dragons Riders of Berk - Tales from Berk. s. 6, ruutu 1. © DreamWorks.

Puhe on yleensä tekstinä puhekuplissa. Olen kuitenkin analyysissani huomannut, että sarjakuva-asiakirjoissa tämä ei ole niin yleistä kuin fiktiivisissä sarjakuvissa. VTS-sarjakuva-asiakirjassa voimme nähdä kuinka hankalat kuvitettavat asiat on siirretty tekstilaatikoihin. Huomasin toisen vaikean asian, joka oli esimerkiksi, miten kuvittaa lait (kuvattu lakikirjoilla ja tuomarinnuijalla), jotka ovat tärkeitä asiakirjan kannalta. Puhekuplat sisältävät myös symboleja, joita selitän luvussa 5.2.3.

Oletin fiktiivisissä sarjakuvissa olevan enemmän yhtäläisyyksiä, mutta niissä oli käytetty paljon enemmän erilaisia puhekuplamuotoja, joka vaikutti lukijan vastaanottoon hahmon puheesta tai puhetapaan sekä puhekuplan reunojen muutoksia, kuten esimerkiksi huutopuhekuplassa olevat terävät reunat.

Sarjakuva-asiakirjoissa erilaisia puhekuplamuotoja ei näkynyt paljon, paitsi esimerkiksi VTS-sarjakuvassa kielto sivulla (ks. kuva 8). Yhteneväisyyksiä näkyy niin sanotussa kertojan äänessä, joka kertoo tärkeät asiat, joko ruudun sisällä tai ruudun alla tai yllä. Kuitenkin voidaan sanoa, että asioiden selitys on samanlaista näissä sarjakuvissa. Muista sarjakuva-asiakirjoista erosi CRIC, jossa tekstin sijaan puhekuplissa käytettiin yleisesti tunnettuja symboleja, esimerkiksi kysymysmerkkiä, kieltona punaista x:ää ja vihreää oikeinmerkkiä. AEC-sarjakuva-asiakirjassa oli käytetty enemmän tekstiä ja symboleita, kun taas CRIC-sarjakuvassa asia oli toisinpäin. Nämä asettuvat McCloudin

(1994) kategorioihin siten, että AEC on sanapainotteinen. kun taas CRIC-sarjakuva on kuvapainotteinen.

CRIC-sarjakuva-asiakirjassa nähdään käytettävän enemmän intersemioottista kääntämistä. Tässä sarjakuva-asiakirjassa varsinkin tätä tuodaan esiin siinä, että puhekuplissa ei ole lainkaan tekstiä vaan symboleita, jotka kuvastavat tilanteita, joita teksti selittää sarjakuvassa. AEC-sarjakuva-asiakirjassa näkyy niin kielensisäistä kääntämistä kuin intersemioottista kääntämistä. VTS- ja AEC-sarjakuva-asiakirjat käyttivät enemmän kielensisäistä kääntämistä, koska niiden puhekuplat sisälsivät tekstiä, joka on muokattu sopimusasiakirjoista sarjakuvaan sopiviksi.

Yhteenvetona puheenkuplista voidaan sanoa, että sarjakuva-asiakirjoissa tekstiä käytetään selittämään ja kuvaamaan asioita, kun taas fiktiivisissä sarjakuvissa teksti liittyy enemmänkin hahmon tuottamaan puheeseen ja hahmojen väliseen vuorovaikutukseen sekä juonen kuljettamiseen eteenpäin.

Fiktiivisissä sarjakuvissa puhekuplamuodot ovat monimuotoisempia kuin sarjakuva-asiakirjoissa. Tämä johtunee siitä, että fiktiivisissä hahmojen luonnetta ja olemusta pitää rakentaa enemmän kuin sarjakuva-asiakirjoissa.

5.1.2 Typografiat

Kaikissa sarjakuvissa oli jollain tasolla joko fonttimuutoksia tai tietynlainen tekstityyli. Sarjakuvissa on käytetty erilaisia fontteja tai samankaltaista samaa fonttia riippuen sarjakuvasta. Analysoinnin löydökset esitetään taulukossa 3.

Taulukko 3. Typografia

	Tekstityyli
Fiktiiviset sarjakuvat	
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Puhekuplissa isot kirjaimet. Paljon lihavointia. Puheen painotettu sisältö merkitty väritetyllä fontilla.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Puhekuplissa isot kirjaimet. Tekstilaatikot ensimmäisessä osassa isoilla kirjaimilla fontti. Tekstilaatikko kertojan äänellä, kirjoitettu isoilla ja pienillä kirjaimilla.
Justice League Origin	Puhekuplissa fontin muutosta (lihavointi, tyylimuutos) ja värin muutosta tuomaan draamaa tai tehoa sanoihin. Yleisesti teksti isoilla kirjaimilla kirjoitettuna. Tekstiä lihavoituna sanoissa, joilla merkitystä.

Sarjakuva-asiakirjat	
Cherish Research Informed Consent	Teksti perustyylillä, isoja ja pieniä kirjaimia. Tärkeitä kohtia lihavoitu. Otsikot eri värillä kuin leipäteksti.
The Aurecon Employment Contract	Teksti yleisesti kuin käsin kirjoitettu, otsikot enemmän konekirjoitustyylillä. Linkit tehty isoilla kirjaimilla ja laitettu vihreälle taustalle. Täytettävät kohdat oli kirjoitettu muuten samoin, mutta niiden tausta oli keltaisella merkitty. Yhdessä kohtaa laitettu hienosti kirjoitettuja sanoja, joita yhtiö etsii työntekijöistään, ne on kirjotettu eri tyyleillä.
Valvotun tapaamisen säännöt	Yleisesti löytyy groteskityylillä. Isoilla kirjaimilla kirjoitettu kirjoittajan ääni ja puhekuplat. Löytyy täytettäviä kohtia esim. tapaamispaikan puhelinnumero, odotusaika, tapaamisten ajankohdat, alussa tapaamispaikka ja siihen liittyvät tiedot, vanhempien nimet ja lapsen nimi.

Taulukko 3 osoittaa, että fiktiivisissä sarjakuvissa käytetään eniten isoja kirjaimia, poikkeuksena Spider-sarjakuvan toinen osa. Puheen painotusta merkitty väritetyllä fontilla. Tekstilaatikko yleisesti kertojan äänellä, joskus kertojan ääni hahmon kautta. Lihavointi myös yleinen keino.

Sarjakuva-asiakirjoissa fontti on yleensä isoilla ja pienillä kirjaimilla, poikkeuksena osaltaan VTS-sarjakuva. Lihavointia käytetty tärkeiden asioiden painotukseen. Linkkeihin on käytetty väritettyä fonttia. Mahdollisuus täydentää tekstiä, esimerkiksi ajan sovitusta, nimen lisäystä.

Kahdessa sarjakuva-asiakirjassa tekstit oli kirjoitettu isoilla kirjaimilla ja käytetty helppolukuista fonttityyliä. AEC-sarjakuva oli poikkeus tässä suhteessa, koska siinä teksti oli enemmän kuin käsin kirjoitettua ja fonttityyli oli hieman kursiivinen, mutta päätteetön groteski (sans serif) fontti auttoi lukemisessa.

Sarjakuva-asiakirjoissa typografian avulla voidaan pyrkiä siihen, että teksti on helpommin luettavaa kuin alkuperäisissä asiakirjoissa. Tämä on hyvä esimerkki kielensisäisestä kääntämisestä. Se vaatii vaivannäköä tuoda tärkeät asiat esiin, mutta ei liian monimutkaisesti, jotta lukija ymmärtää mitä haetaan sarjakuvassa. Intersemioottista kääntäminen näkyy typografiassa sarjakuva-asiakirjojen kohdalla siinä, miten asiakirjat on muutettu sarjakuvan muotoon.

Fiktiivissä sarjakuvissa teksti oli kirjoitettu isoilla kirjaimilla, kuten mainitsen taulukossa, mutta fontti vaihtui riippuen esimerkiksi siitä, miten hahmo puhuu tai siitä, puhuuko hahmo vai kone. Hahmojen puheen fontti muuttui enimmäkseen silloin, jos puhe muuttuu huudahdukseksi tai hahmo puhuu konemaisella äänellä. Tämä eroaa sarjakuva-asiakirjoista, joissa tätä ei esiinny ollenkaan. Hyvä esimerkki tästä on kuva 5.

Kuva 5. ***Dragons Riders of Berk.*** **s. 14, ruutu 1. © DreamWorks.**

Kertojan ääni oli aina erotettu puhekuplista, mikä toimii tunnelman luojana sekä auttaa lukijaa tunnistamaan kertojaäänen. Mielenkiintoisin typografinen muutos oli puhekuplista löydetyt väritetyt tekstit, jotka oli yleensä myös lihavoitu. Sanoja oli myös lihavoitu hahmon painottaessa jotakin, erityisesti JL-sarjakuvassa sitä käytettiin paljon. Myös Dragons-sarjakuva käytti tätä keinoa, vaikkei niin paljon kuin JL-sarjakuva. Dragons-sarjakuvan kohdalla lihavointi toimi sarkasmin välineenä ja painotuksen keinona. Lihavointi on erityisen tyypillinen supersankarisarjakuvissa, kuten kappaleessa 3.1.2 tuodaan esiin.

Väritettyä tekstiä esiintyi usein hahmon painottaessa sanomaansa tai huudahduksissa. Painotuksesta löytyy esimerkki Dragons-sarjakuvassa, jossa viikinki huutaa käskien ihmisiä juoksemaan (ks. kuva 5) tai JL-sarjakuvassa, jossa Vihreä Lyhty huutaa Flashille (ks. kuva 2).

Typografisia eroja löytyy paljon, kun tutkitaan taulukkoa ja verrataan sarjakuvia keskenään. Molemmissa ryhmissä on omat ominaispiirteensä, mutta verrattaessa fiktiivisiä ja sarjakuva-asiakirjoja keskenään voidaan ottaa huomioon fonttimuutokset, kuten esimerkiksi se, että fiktiivisissä käytetään lähes pelkästään isoja kirjaimia, kun taas sarjakuva-asiakirjoissa käytetään

isoja ja pieniä kirjaimia, vaikka voisi olettaa, että lukemista helpottaisi vain yhdenkokoisen kirjainten lukeminen.

Yhtäläisyyksiä taas löydän enemmän fiktiivisten sarjakuvien joukosta kuin sarjakuva-asiakirjojen. Kaikissa fiktiivisissä sarjakuvissa esimerkiksi käytetään samoja tehokeinoja, kuten fontin värin vaihtaminen. Tietenkin tähän on voinut vaikuttaa se, että sarjakuva-asiakirjat ovat uusi tapa tehdä sarjakuvia eikä niiden tekemiseen ole vielä tullut tiettyjä oletuksia tai odotuksia toisin kuin fiktiivisten sarjakuvien kanssa. Fiktiivisten sarjakuvien kohdalla yhtäläisyyksiä oli niin kirjainten koossa kuin fontin värityksen vaihtamisessa, vaikkakin tätä tapahtui enemmän, kun kyse oli ääniefekteistä, joita käsitellään myöhemmässä kappaleessa.

5.2 Visuaalisuus sarjakuvissa

5.2.1 Efektit sarjakuvissa

Fiktiivisissä sarjakuvissa käytetään niin liike- kuin ääniefektejä. Vauhtiviivat, sumennus, zoomaus ja värien käyttö nähdään liike-efekteinä. Ääniefektit esiintyivät värillisinä fonttimuutoksina isoilla kirjaimilla yleensä taustalla.

Sarjakuva-asiakirjoissa käytettiin liike-efektinä esimerkiksi nuolta ja viivoja esittämässä suuntaa tai nopeutta. Ääniefekti on esitetty taustalla isoilla kirjaimilla mutta muuten samalla fonttikoolla ja värillä.

Taulukko 4. Liike- ja ääniefektit

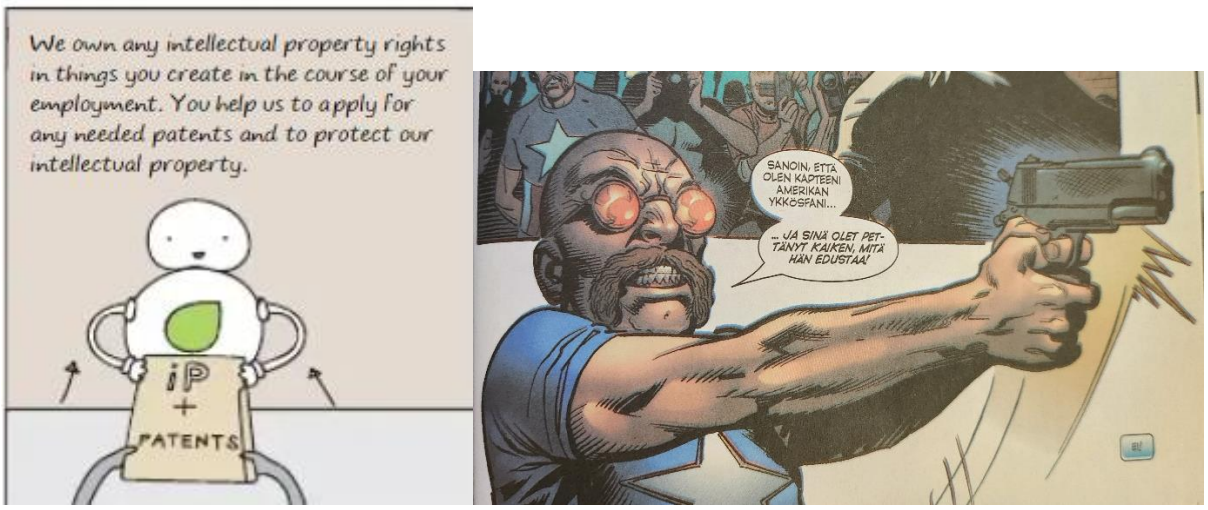
	Liike-efektit	**Ääniefektit**
Fiktiiviset sarjakuvat		
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Viivoja käytetty kuvaamaan liikettä, joskus ihan vain musta, joskus valkoinen viiva mustilla reunoilla, kuvataan erilaisin värein vauhtiviivoja ja toisaalta liikettä saatetaan kuvata hahmon edellisillä paikoilla, kuten veden liike.	Väritettyjä ääniefektejä. Niiden tyyli oli kuten muissakin. Isot kirjaimet, erilaiset värit eri äänille, mutta fonttia oli käytetty samana kaikissa. Ääniefektejä olivat räjähdykset, esineiden lento, nyrkin hakkaaminen johonkin, lohikäärmeiden huudot yms.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Sumennustekniikkaa käytetty kuvaamaan hahmon lentoa autosta, väritetty vauhtiviiva ollut lisäefektinä, kun auto kurvaa, sumennustekniikka enemmän käytössä; kun hahmot heittelehtivät autossa. Osumiskohdat tuotu esiin vaalealla alueella ja terävillä kulmilla, vauhtiviiva ja	Ääniefektit väritettyjä, eri fonttityylejä käytetty kuvaamaan eri ääniä, kaikki isoilla kirjaimilla. Esimerkiksi, kun kahvimuki osuu seinään, jokin asia räjähtää, aseen liipaisimen painaminen.

	"osumiskohta" laitettu yhteen tuomaan esille aseen esiin vetoa.	
Justice League Origin	Fontin muutosta ja värin muutosta tuomaan draamaa tai tehoa sanoihin. Yleisesti teksti isoilla kirjaimilla kirjoitettuna. Tekstiä lihavoituna sanoissa, joilla merkitystä. Vauhtiviivan värittäminen.	Ääniefektit eri fonteilla, eri väreillä tuomaan elokuvamaisia efektejä. Erilaisia ääniefektejä: ampuma-aseiden äänet, räjähdykset ja ihmisten huudot yms.
Sarjakuva-asiakirjat		
Cherish Research Informed Consent	Käytetty nuolta osoittamaan liikkeen suunta.	Ei ääniefektejä
The Aurecon Employment Contract	Jonglööraaminen palloilla, liike yksinkertaisina viivoina. Nuolet kuvaamassa suuntaa; kahdessa kohtaa kuvaa kansion antamista, toisessa kohtaa kuvaa mihin ylityö ja loma-aika menee, ylävitosen huomioiminen viivoilla.	Ei ääniefektejä.
Valvotun tapaamisen säännöt	Pyörän liike eteenpäin, käytetty eurooppalaista tyyliä eli yhtä viivaa kuvaamaan liikettä. Nyrkin lyöminen pöytään. Käytetty samaa tekniikkaa eli viivat kuvaavat liikettä.	ohjaajan huokaus ja lapsen leikkiessä piti dinosaurus ”ääntä”. Nämä on kirjoitettu isoilla kirjaimilla, mutta muuten ne ovat huomaamattomia taustalla.

Kuten taulukosta 4, voidaan huomata, eivät ääniefektit ole yleisiä sarjakuva-asiakirjojen keinoja. Tässä varmaan syynä on, etteivät ääniefektit vie huomiota tärkeistä tekstikappaleista, joita yritetään tuoda niissä esiin. Fiktiivisissä sarjakuvissa taas ääniefektejä on monenlaisia ja niiden tarkoituksena on ollut rikastuttaa tarinaa ja ympäristöä lukijalle.

Liike-efektien kohdalla taas näemme, että molemmissa sarjakuvissa näitä on käytetty vaikkakin hyvin erilaisin tyylein. Fiktiivisissä sarjakuvissa huomaa enemmän vauhtiviivojen käyttöä ja vielä väritettyjen sellaisten. Sarjakuva-asiakirjoissa on yleisesti käytetty yksinkertaisia viivoja tai nuolia kenties samasta syystä kuin ääniefektien kanssa, ne eivät saa viedä lukijan huomiota kokonaisuudesta, kun taas fiktiivisissä niiden käyttö dramatisoi asioita ja tuo enemmän jännitystä ja tunnelmaa lukijalle.

Kuten kuvasta 6 voimme huomata, fiktiivisissä ja sarjakuva-asiakirjoissa on eroja liike-efektien välillä. Nämä eri tyylit mainitsinkin ylempänä. Nuolet ja yksinkertaiset viivat vievät vähemmän huomiota lukijalta, mutta niiden ongelmana voi olla, ettei lukija edes huomaa niitä ollenkaan. Sen sijaan fiktiivisissä käytetään tällaista huomiota herättävää tekniikkaa vauhtiviivojen kanssa, joka auttaa lukijaa huomaamaan liike-efektin paremmin.



Kuva 6. ***The Aurecon Employment Contract*** **© Comic Book Contracts s. 8, ruutu 5.** ***Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota*****. © Marvel. s. 59, ruutu 4.**

Ääniefektit on tehty kuvaamaan erilaisia ääniä joko hahmoille tai tapahtumille, esimerkiksi jos olento murisi tai hahmo heitti jotain. Kaikki ääniefektit oli kirjoitettu isoilla kirjaimilla, mutta fonttityylit saattoivat muuttua riippuen siitä, mikä ääniefektin tarkoitus oli, sama tapahtui värien kanssa. Tästä hyvä esimerkki on Spider-sarjakuvassa, kun James heittää kahvikuppinsa seinää vasten tai JL:ssä helikopteri tuhoutuu. Nämä esimerkit löytyvät kuvasta 7.

Kuva 7. Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota. © Marvel. s. 29, ruutu 5. Justice League Origin. s. 18, ruutu 2. © DC.

Ääniefektejä kuitenkaan ei löytynyt ollenkaan CRIC- ja AEC-sarjakuva-asiakirjoista, kun taas VTS-sarjakuva-asiakirjassa oli pari ääniefektin kaltaista kohtaa, joita käytettiin enimmäkseen tuomaan niin sanotusti hahmojen reaktiota tai olemusta esiin, kun taas fiktiivisissä sarjakuvissa ääniefektejä käytettiin enemmän tuomaan esiin taustatapahtumien ääntä.

Liike-efekteissä oli yhteneväisyyksiä fiktiivisten sarjakuvien välillä siinä, että sumennustekniikka löytyi kahdesta sarjakuvasta: Spider ja JL. Vauhtiviivojen värittäminen oli toinen yhteneväisyys fiktiivisten välillä. Kolmas yhteneväisyys on osumien kuvaaminen väritetyllä alueella.

Sarjakuva-asiakirjojen välillä ainoa yhteneväisyys oli yksinkertaisella viivalla liikkeen kuvaaminen, mutta tämäkin oli vain kahdessa. CRIC-sarjakuvasta ei löytynyt kuin yksi liike-efekti. Ääniefektejä oli käytetty samoilla tavoilla kaikissa fiktiivisissä sarjakuvissa, ne oli väritetty ja erilaisia fontteja oli käytetty kuvaamaan eri ääniä, kaikissa muissa paitsi Dragons-sarjakuvassa.

Eroavaisuuksina voisi sanoa, että Dragons-sarjakuvassa ei ollut käytetty sumennustekniikkaa. Liike-efektien erilainen käyttö sarjakuva-asiakirjoissa oli mielenkiintoinen, mutta siinä kyse voi olla siitä, ettei CRIC-sarjakuvassa ole paljon liikettä, vaikkakin nyökkäyksessä ja pään pudistuksessa oli käytetty viivatekniikkaa ja jatkumoa hyväksi. Ääniefekteissä oli eroa, kuten aiemmin mainittu, siten että Dragons-sarjakuvassa käytettiin vain yhtä fonttia ja se, että vain yhdestä sarjakuva-asiakirjasta löytyi ääniefektejä.

Efektejä voidaan pitää yhtenä intersemioottisen kääntämisen muotona, koska ne on muokattu kuvaannollisesta tekstistä liikkeen muotoon sarjakuva-asiakirjoissa. Esimerkiksi liikkeen suuntia on kuvattu nuolilla ja liikkeitä vauhtiviivoilla. Asioita saatetaan kuvata liikkeen muodossa, koska se voi helpottaa lukijaa ymmärtämään asia enemmän kuin teksti itsestään aivan kuten ihmiset saattavat nojautua enemmän elehtimiseen kuin puheeseen selittämään asiaa. Alkuperäisessä asiakirjassa voi liike voi olla esimerkki mitä on käytetty selittämään asia, mutta kirjoitetussa muodossa se ei pakosti aukea samalla tavalla kuin kuvatussa muodossa. Sanasta kuvaksi kääntämisessä sanoisin tämän liittyvän luovaan kääntämiseen, koska kääntäjän on valittava kuinka hän selittää miten asia näytetään sarjakuvassa ja miten se on helposti ymmärrettävä ilman tekstiä tai kuva on tekstin tukena.

5.2.2 Värimaailma sarjakuvissa

Fiktiivisissä sarjakuvissa värimaailma on laaja ja väreissä käytetään varjostuksia ja valotuksia. Väreinä käytetään niin tummia kuin kirkkaita värejä. Neljää pääväriä käytetään eniten.

Sarjakuva-asiakirjoissa värimaailma on himmeä eli tasainen ilman varjostuksia ja valotuksia. Joskus on käytetty myös kirkkaita värejä ja varjostuksia. Varjostukset on tehty viivatyylillä. Mustavalkoista värimaailmaa on myös käytetty.

Taulukko 5. Värimaailma sarjakuvissa

	Värit
Fiktiiviset sarjakuvat	
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Värimaailma on aika laaja, mutta varjostukset eivät ole tummia ja valotukset eivät ole kirkkaita silmään, lohikäärmeet ehkä värikkäimpiä koko sarjakuvassa.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Tummat värit, paitsi äänet kirkkailla väreillä tuomaan huomiota, käytetään neljää pääväriä mustan ja valkoisen kanssa.
Justice League Origin	Neljä pääväriä käytössä värittämässä sankareita ja tummat värit värittämässä vihollisia. käytetty kirkkaita värejä tuomaan tehoa, tausta yleisesti neutraaleja värejä.
Sarjakuva-asiakirjat	
Cherish Research Informed Consent	Himmeät värit, värillä tehty varjostusta joihinkin kuviin, käytetty aika kirkkaan sävyisiä värejä luomaan mukavampi ja kutsuvampi ilmapiiri.
The Aurecon Employment Contract	Himmeät värit, tehty enemmän korostamaan asioita, muuten mustavalkoinen.
Valvotun tapaamisen säännöt	Ei varjostuksia, ohjaajalla ja lapsella vaaleammat värit tuomassa heitä esiin. Vanhemmilla enemmän tummemmat värit.

Yleisesti sarjakuva-asiakirjoissa ei ole niin kolmiulotteista värimaailmaa, koska asiat halutaan tehdä yksinkertaiseksi ja helpoiksi tunnistaa toisin kuin fiktiivisissä sarjakuvissa, missä värimaailma saattaa olla erittäin syvä, mutta yleisesti fiktiivisissä käytetään neljän värin käytäntöä varsinkin supersankarisarjakuvissa. Dragons-sarjakuvassa värimaailma oli jotain supersankarisarjakuvan ja sarjakuva-asiakirjan väliltä. Siinä oli käytetty pääasiassa tummia värejä mutta kirkkaita värejä oli käytetty erityisesti luomaan tunnelmaa tai tuomaan hahmoa esiin.

Neljän värin käytäntö tarkoittaa, että supersankarien värityksessä on käytetty neljää tiettyä väriä tulostettaessa sivuja. Nämä värit olivat cyan, magenta, keltainen ja musta. Tämä käytäntö on ollut käytännössä jo 1930–1970-luvuilla. Voidaan sanoa, että tämä värikäytäntö on supersankarien symboli.

Varjostuksissa sarjakuva-asiakirjoissa yleisesti oli käytetty keinona hahmon värin tummentamista tai viivatekniikkaa, kuten voimme nähdä VTS-sarjakuva-asiakirjassa. Ainoa sarjakuva, jossa ei ollut käytetty varjostusta ollenkaan, oli AEC, mutta siinä tyyli oli muutenkin enemmän lapsenomainen ja hyvin yksinkertainen. Värejä on kuitenkin käytetty tässä sarjakuvassa tuomaan lukijan huomio enemmän esimerkkeihin ja erottelemaan hahmoja taustasta.

Sarjakuva-asiakirjoissa käytetään myös vihreä-punainen-väriteemaa tuomaan esille sitä, mikä on sallittua ja mikä ei ole sallittua. Näillä väreillä tuodaan siis lukijoille esiin kiellot ja sallitut teot. VTS-sarjakuvassa kielloilla oli oma sivunsa, joka oli tehty ilmaisemaan, mitä ei ole sallittua tehdä tapaamispaikalla. Ihmiset yleisesti näkevät punaisen värin kieltävänä värinä, koska niin heille on opetettu yhteiskunnassa, esimerkiksi liikennevalot ovat hyvä esimerkki tästä. Vihreä nähdään tämän takia sallitun teon värinä samasta syystä. Väriteeman heikkoutena on kuitenkin se, että on ihmisiä, jotka ovat värisokeita, joten he eivät näe värejä samalla tavalla, mutta he ovat saattaneet oppia tunnistamaan nämä värit. Tästä syystä tärkeäksi nousevat symbolit, joita käytetään näyttämään kiellot ja sallitut teot, kuten voimme huomata CRIC-sarjakuvassa ja VTS-sarjakuvassa sekä AEC-sarjakuvassa. Kuva 8 on tästä esimerkkinä.

Kuva 8. ***Valvottu tapaaminen.*** **s. 10, ruutu 1–8. © Sarjis ja Jan Pitkäsalo.** ***Cherish Research Informed Consent*** **s. 12, ruutu 1–2. © Creative Contracts Ltd.**

Sarjakuva-asiakirjoissa voidaan värien käyttöä pitää osana intersemioottisesta kääntämistä siinä mielessä, että kääntäjän on valittava, mitä värejä hän käyttää symboloimaan asioita, kuten nähdään punavihreäteemassa. Värien maailmassa kääntämisessä täytyy pitää silmällä, etteivät värit häiritse

viestin välittymistä, mistä syystä usein käytetään yleisesti himmeitä värejä ja painotuksessa kirkkaita värejä.

5.2.3 Symbolit sarjakuvissa

Käsittelen symboleita tässä kappaleessa enemmän sarjakuva-asiakirjojen vuoksi kuin fiktiivisten sarjakuvien takia, koska sarjakuva-asiakirjoissa käytetään monenlaisia symboleja kuvaamaan erilaisia asioita ihmisille, jotka eivät osaa esimerkiksi lukea. Löydökset sarjakuvien analysoinnista löytyvät taulukosta 6.

Taulukko 6. Symbolit sarjakuvissa

	Symbolit
Fiktiiviset sarjakuvat	
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Viikinkilaivat, pääkallo.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Sony, Google, siksakit tuomaan huomiota Peterin hämähäkkivaistoihin.
Justice League Origin	Puhelimessa puhelimen kuva ilmoittamassa tuleva puhelu.
Sarjakuva-asiakirjat	
Cherish Research Informed Consent	Symboleina käytetään yleisiä asioita kuvaamaan tavaroita, henkilöitä yms. Vääriin tekoihin käytetty yleisesti tunnettua punaista x-merkkiä, nuoli kuvaamaan suuntaa, kysymysmerkki kuvaamaan kysymystä, oikein-merkki kuvaa suostumusta, tupakka ja alkoholi omina symboleinaan.
The Aurecon Employment Contract	Hahmot ovat Aureconin merkki ja hehkulamppu. Play-nappula, kykyjen kuvaamisessa käytetty erilaisia symboleita, kuten kirjaa kuvaamaan oppimista, vaakaa kuvaamaan rehellisyyttä ja kasvia kasvamassa kämmenellä kuvaamaan kasvua.
Valvotun tapaamisen säännöt	Käytetty yleisesti tunnistettavia symboleita kuten lakikirja ja nuija, lankapuhelin osoittamassa soittonumeroa. Löytyy myös puhekuplista; poistumistie, suolaripotus, Kieltosymbolit: alkoholi, teräaseet, lääkkeet ja huumeet.

Kuten taulukko 6 osoittaa fiktiivisissä sarjakuvissa symboleja ovat viikinkilaiva, pääkallo ja erilaiset brändimerkit sekä siksak-merkit. Niitä ei kuitenkaan ole paljon. Sarjakuva-asiakirjassa on paljon erilaisia symboleita. Ne ovat tärkeä keino ilmaista oikean ja väärän merkitystä. Ne ovat myös tekstin tukena selittämässä eri asioita.

Hyvä esimerkki symbolista tekstin tukena löytyy VTS-sarjakuvasta, jossa esimerkiksi lakipykäliä on kuvattu lakikirjan ja nuijan kuvilla. Soittamista numeroon on tuettu lankapuhelin-symbolilla. Parhaiten symboleita tässä sarjakuvassa kuvaa kuitenkin sivulta, jossa on paljon esimerkkejä mitä ei saa tehdä tapaamisessa (kts. kuva 8, vasen kuva). Sivulla on käytetty pelkästään symboleja kuvaamaan, mitkä asiat eivät ole sallittuja tapaamispaikalla, esimerkiksi alkoholia kuvaa pullo, teräaseita veitsen kuva, kuva huumeruiskusta, lääkepurkista ja lääketabletista.

Fiktiivisissä sarjakuvissa symboleita oli paljon vaikeampi havaita tai edes tunnistaa varmuudella, mutta onnistuin löytämään esimerkiksi Dragons-sarjakuvasta pääkallon kuvaamassa räjähteitä, JL-sarjakuvassa oli vain puhelin kuvaamassa tulevaa puhelua ja Spider-sarjakuvassa löytyi erilaisia tuotesymboleja kuten Google ja Sony.

Tuotesymbolit viittaavat minusta enemmän siihen, että näytetään lukijoille tuttuja tuotteita, jotta nämä kykenevät hahmottamaan aikakauden, jossa tarina tapahtuu. Nähdäkseni se auttaa ihmisiä hahmottamaan, että tarina keskittyy joko meidän aikaamme tai hieman aiempaan aikaan, esimerkiksi riippuen siitä, onko sarjakuvassa älypuhelimia tai muita teknologisia innovaatioita mukana vai ei. Pääkallo oli viikinkien yksi keulakuva, joten sekin symboloi viikinkejä itseään.

Dragons-sarjakuvassa symboleita oli hankala tunnistaa, tietyt elementit voidaan tulkita symboleiksi tai taustakuviksi, jotka tuovat lisätietoja sarjakuvan aikakaudesta. Viikinkilaivojen voidaan sanoa olevan symbolisia juuri tämän takia, koska ne kuvaavat aikakautta, johon sarjakuva sijoittuu, mutta samalla ne voivat olla vain osa taustaa tarinan juonen kannalta.

Tästä voimme päätellä, että symboleilla on erilainen tehtävä fiktiivisissä sarjakuvissa kuin sarjakuva-asiakirjoissa. Sarjakuva-asiakirjoissa symbolien tehtävä on opastaa lukijaa ymmärtämään asioita, kun taas fiktiivisissä sarjakuvissa symbolit ovat enemmän kuvailemassa teknologiaa tai kuvaamassa tekoa. Fiktiivisissä sarjakuvissa niillä ei ole niin syvällistä merkitystä kuin sarjakuva-asiakirjoissa, joissa symboli kuvaa asiaa, joka voi olla kielletty, kuten ylempänä on tuotu esiin. Tämän voi sanoa siis olevan yksi erilaisuus näiden kahden sarjakuvatyypin välillä.

Sarjakuva-asiakirjoissa täytyy ottaa huomioon se, kuinka jotkin asiat on selitetty verbaalisesti asiakirjoissa ja nyt ne on muokattu symboleiksi kuvaamaan näitä asioita, koska verbaalisesti niitä voi olla vaikea selittää. Symbolit ovat myös sarjakuva-asiakirjoissa tekstin tukena auttamassa lukijaa ymmärtämään sen sisältöä.

5.2.4 Ruudut ja palkit lukijan apuna

Ruudun tehtävä on sarjakuvassa jakaa tilaa ja aikaa, kuten McCloud kutsui niitä, ruudut ovat lukijan kamera. Analyysin löydökset esitetään taulukossa 7.

Taulukko 7. Ruudut ja palkit sarjakuvissa

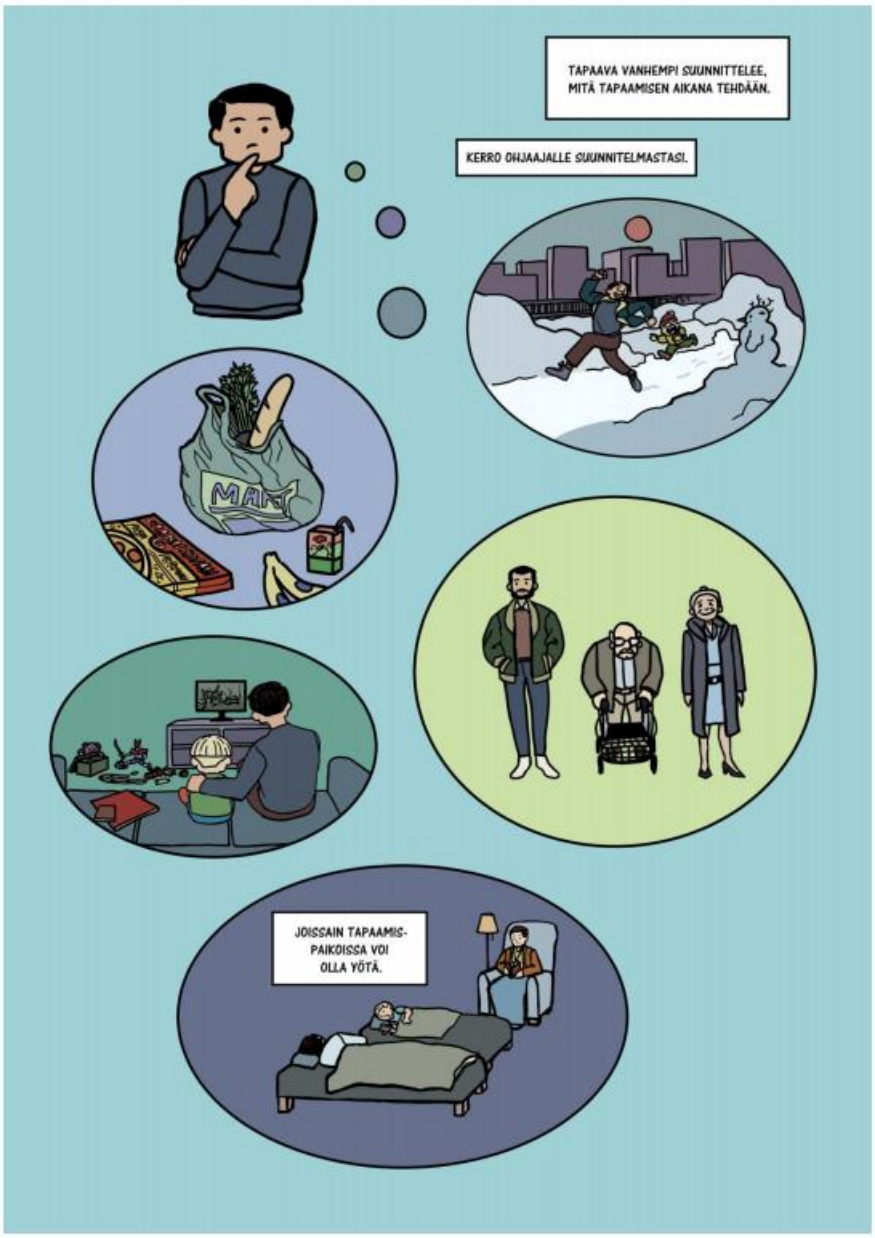
	Ruutujen koko	**Ruutujen ”rytmi”**	**Tausta**	**Palkit**
Fiktiiviset sarjakuvat				
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Ruutu on yleensä neliö, mutta usein päällekkäisiä. Ne muuttavat kokoaan kohtauksen vaihtuessa tai keskittyessään tiettyyn yksityiskohtaan. Henkilöön kohdistuessa ruutu on pyöreä.	Yleensä ruutuja sivulla ainakin neljä, välillä koko sivu käytetty tuomaan kaikki tärkeät hahmot samaan kuvaan tai käytetty pienempiä ruutuja tuomaan yksityiskohtia esiin kohtauksesta.	Yleensä aika yksinkertaisia taustoja, mutta niissä on yksityiskohtia, kuten pilvien väritys yms. luolaston seinämät.	Yleensä ovat pelkästään mustia viivoja, jotka erottelevat ruudut toisistaan, pari valkoviivaistakin löytyy, mutta samanlaisia palkkeja kuin muissa sarjakuvissa ei ole.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Ruutu on yleensä suorakulmio, välillä suurentuen ja välillä kaventuen, kuvakulmat vaihtelevat.	Yleensä ruutuja neljä per sivu, jollei ohjata huomiota laajemmalle tai tuoda jotain asiaa lukijan huomion kohteeksi, jolloin voi koko sivu olla yksi ruutu tai pieniä ruutuja, jotka tuovat yksityiskohdat esiin.	Taustat tummia, erittäin yksityiskohtaisia, kertovat paljon missä asiat tapahtuvat, kuten onko tapahtuma ulkona vai sisällä. Taustoissa paljon yksityiskohtia kuvaamaan ihmisiä ja mitä nämä ovat olleet tekemässä.	Mustia, välillä katoavat kertoakseen saman aikaisesti tapahtuvan, ohuet, paksunevat ajan tai tapahtuman vaihdossa.
Justice League Origin	Ruutu on yleensä neliö tai suorakulmio, riippuen mitä tapahtuu juonessa. Joskus melkein koko aukeama käytettynä.	Yleensä ruutuja on sivulla ainakin kaksi, mutta uusi hahmo yleensä saa koko sivun sisääntulolleen tai sivu annetaan isolle tapahtumalle sarjakuvassa. Muuten ruutuja on noin kolme per sivu, vaikkakin määrä saattaa riippua siitä, mitä kuvataan tapahtumassa.	Yksityiskohtaisia, neutraaleja värejä, rakennuksista saattaa olla vain siluetti tai tarkempia yksityiskohtia riippuen kuvan tehosta. Taustat aika yksivärisiä antamaan hahmon väritykselle tilaa.	Palkit yleensä ohuita ja valkoisia, osa mustia, joskus vain viivoja toisen ruudun sisällä.
Sarjakuva-asiakirjat				

Cherish Research Informed Consent	Ruutu yleensä suorakulmio tai neliö, ruudulla ei aina palkkia kuvaamassa eri kohtausta, mutta asian tajuaa olevan eri kohtausta sisällöstä.	Ruutuja on noin 3–7 välillä sivun mukaan. Yleensä niiden luku kulkee hyvin vasemmalta oikealle.	Taustat ovat valkoisia tai esim. vaalean punaisia, mutta yleensä taustalla ei ole mitään. Yhdessä ruudussa, jossa katsottiin lapsen pituutta, on enemmän taustaa. Toisessa ovi näkyy kuvaten kotia, yhdessä näkyy sairaalavälineitä.	Palkit ovat enimmäkseen olemassa vain ruutujen sivuilla, alapuolella ja yläpuolella ei ole. Ne ovat aika samankokoisia mitä nyt välillä tulee eteen ruutu, jonka sisällä on ruutu.
The Aurecon Employment Contract	Ruutu on neliö, yleensä samankokoisia eikä niissä ole muutoksia.	Ensiksi yleensä aloitetaan laajalla ruudulla ja sitten siirrytään pienempiin, mutta ruutuja on noin 1–8 riippuen sivusta.	Yksinkertaisia valkoisia ilman mitään, välillä väriä taustalla, välillä jotain asiaan liittyvää.	Ohuet ja valkoiset. Pysyvät samankokoisina, joten ajankulu näkyy samana. Ne löytyvät ruutujen välistä. Niitä ei löydy, kun ruutu on koko sivun kokoinen.
Valvotun tapaamisen säännöt	Ruutu yleensä neliö ja suorakulmio. Ruudut yleensä leveitä kuvaamassa tiettyä asiaa, mutta löytyy myös kapeita, jos asia vain nopeasti esillä.	Ruutuja on 5–10 välillä, riippuen aiheesta.	Taustoissa on jotain yksityiskohtia, mutta yleisesti tehty yksinkertaisesti.	Palkit ylös-alas kohdilla samankokoisia, mutta oikealta vasemmalla niiden paksuus vähän vaihtelee osoittamaan ajan kulkua tai tapahtuman vaihtuessa.

Kuten kappaleessa 3.3.2 huomautetaan, ruutujen koko ja muoto vaikuttavat siihen, kuinka lukija lukee sarjakuvaa. Tausta on auttamassa hahmottamaan aikaa ja paikkaa, missä tarina tapahtuu. Nämä kaikki vaikuttavat tarinan tunnelmaan ja siihen, miten lukija lukee sarjakuvan. Korkea ja kapea ruutu kuvaa tapahtumien pituutta, ja näemme sen hyvin kuvassa 9, jossa hahmo on tällaisessa ruudussa ja lukijan silmä hyppää nopeasti seuraavaan ruutuun, missä tietysti auttaa myös puhekuplan jatkumo, mutta kapea ja korkea ruutu on tarkoitus lukea nopeasti.

Kuva 9. ***Valvottu tapaaminen.*** **s. 6, ruutu 1–4. © Sarjis ja Jan Pitkäsalo.**

VTS-sarjakuvassa ruutujen koko on yleensä leveä antaen lukijalle aikaa lukea tilanne ja ymmärtää se. Tätä keinoa käytetään paljon myös kahdessa muussa sarjakuva-asiakirjassa. VTS-sarjakuvassa ruutuja on yleensä 5–8, paria sivua lukuun ottamatta. Tässä sarjakuvassa ruutujen reunat ovat selvästi esillä eikä ole häivytetty ruutujen reunaviivoja, kun taas esimerkiksi CRIC-sarjakuvassa ruutujen reunoja harvemmin käytetään.



Kuva 10. ***Valvottu tapaaminen.*** **s. 9, ruutu 1–5. © Sarjis ja Jan Pitkäsalo.**

Poiketen kahdesta muusta VTS-sarjakuvassa nähdään myös pyöreitä ruutuja kuvaamassa tapahtumia, kuten kuvassa 10 näkyy. Tässä voi olla myös erilainen aihe kahteen muuhun verrattuna, sillä tässä kohtauksessa käydään läpi mahdollisia tilanteita toisin kuin kahdessa muussa, jotka eivät ole niin tarinankerronnallisia.

Kuva 11. Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk. s. 30, ruutu 3–5. © DreamWorks.

Myös fiktiivisessä sarjakuvassa käytetään tätä pyöreää ruutumuotoa, mutta siellä sitä hyödynnetään enemmän yksityiskohtien esiin tuomiseen tai ison toiminnan kuvaamiseen, kuten näemme Dragons-sarjakuvassa kuvassa 11.

Liittyen McCloudin (2006, 5) jakamiin ruutukategorioihin, sanoisin, että osa sarjakuva-asiakirjoista käyttää sanapainotteista kategoriaa, siten että yksi sarjakuvan sivu kuvaa yleensä yhtä asiaa, joka sopii hyvin hetkestä hetkeen -kategoriaan. Fiktiivisessä sarjakuvissa tämä kategoria ei tule niin selkeästi esiin, vaikkakin kaikki sarjakuvat ovat toimintaa. Näissä sarjakuvissa voidaan käyttää kategoriaa kaksi eli toiminnasta toimintaan, mutta näihin voisi sopia hyvin myös kategoria viisi eli näkökulmasta näkökulmaan. JL- ja Spider-sarjakuvissa juoni kulkee toiminnasta toimintaan, mutta Dragons-sarjakuvassa voisi sanoa käytettävän enemmän kategoriaa kolme eli kohtauksesta

kohtaukseen, koska ruudut vaihtavat kokoaan, kun kohtaus vaihtuu. Tästä voidaan päätellä, että sarjakuvan tekijät saattavat käyttää erilaisiin aiheisiin eri kategorioita tuomaan aiheiden ominaispiirteitä paremmin esiin.

Käsittelen yhtenä ruudun ominaisuutena sarjakuvien taustoja. Yleisesti voidaan sanoa, että sarjakuva-asiakirjoissa tausta on yksinkertainen, jotta huomio ei kiinnity liikaa taustaan vaan asiaan, jota selitetään. Fiktiivisissä sarjakuvissa taas tausta on yleensä tunnelman luoja, joten se on yksityiskohtainen ja tuo oman mausteensa sarjakuvaan.

Hyvinä esimerkkeinä tästä erosta ovat VTS-sarjakuva ja JL-sarjakuva, joissa taustojen erot ovat selvästi esillä. VTS-sarjakuvassa taustat ovat ehkä yksinkertaiset, mutta ne kuvaavat hyvin tilannetta ja eivätkä vie huomiota aiheesta vaan tukevat sitä. JL-sarjakuvassa taas taustat ovat usein hyvin yksityiskohtaisia ja välillä ehkä jopa huomiota vieviä kohtia tarinan kerronnassa. Taustat myös vaihtelevat enemmän fiktiivisissä sarjakuvissa, kuten nämä esimerkit osoittavat, ja tästä voidaan päätellä niiden liittyvän tarinaan tiiviimmin. Sarjakuva-asiakirjat eivät ole niin narratiivisia kerronnoissaan, koska niiden ei tarvitse muuttaa taustaa sopimaan tarinan kerrontaan tai tuomaan asioita ilmi taustoilla, kuten niiden pitää fiktiivisissä sarjakuvissa. Tästä hyvä esimerkki on Dragons-sarjakuva, jonka tausta kertoo sen aikakaudesta paljon, kuten voimme nähdä kuvasta 12. Talojen rakennustyylistä voidaan päätellä, että tarina sijoittuu viikinkien aikaan.

Kuva 12. Dragons Riders of Berk - Tales from Berk. s. 50, ruutu 2. © DreamWorks.

Palkit ovat yleensä valkoisia, mutta fiktiivisten sarjakuvien kohdalla ne ovat usein mustia, mikä voi vaikeuttaa niiden huomaamista. Koska palkit kuvaavat ajallista muutoksia, on niiden paksuudella väliä, tästä hyvä esimerkki löytyy Dragons-sarjakuvasta, jossa Hikotus lentää Hampaattoman kanssa ja löytää lohikäärmeen suomun, ja seuraavassa ruudussa he ovat jo lentämässä saarelle, vaikka olivat viimeksi keskellä merta. Ruutujen välillä oleva paksu palkki kertoo heidän lentäneen jonkin aikaa. Tässä palkkia on käytetty ajallisen muutoksen kuvaamiseen, kuten kuvassa 13 näkyy.

Kuva 13. Dragons Riders of Berk - Tales from Berk. s. 38, ruutu 1-2. © DreamWorks.

VTS-sarjakuvassa tätä ajallista muutosta näemme, kun kuvaillaan vanhemman tapaamista lapsen kanssa tapaamispaikassa. Tässä voimme kuitenkin huomata sen eron, että vaikka palkit ovat paksuja molemmissa, ovat palkit eri kohdissa sarjakuvissa. Tämä on pikemminkin tyylikeino kuin kerronnan ilmaisun keino. Palkki voi olla missä reunassa vain ruutua ja silti ilmaista samaa asiaa.

Kääntämisessä ruutujaolla on suuri merkitys. Kääntäjän on hyvä tietää mitä ruutujako, ruudun koko ja muoto tarkoittavat sekä palkkien merkitys. Tämä voi johtaa suureen väärin käsitykseen, jos kääntäjä ei tiedä näiden keinojen merkitystä eikä osaa tulkita niitä oikein. Kääntäjän täytyy ottaa huomioon, kuinka lukija lukee sarjakuvaa ja miten ruudut on aseteltu, jotta tarinankerronta pysyy selkeänä ja lukija pysyy asian tasalla lukiessaan sarjakuvaa. Palkkien merkitys myös ajan vaihtelun keinona sarjakuvassa voi vaikuttaa suuresti miten sarjakuvaa tulkitaan, jos kääntäjä ei ymmärrä tätä.

5.3 Hahmojen visualisointi

Hahmot ovat tärkeässä osassa sarjakuvissa, koska lukijoiden pitää kyetä samaistumaan heihin jollain tasolla. Tähän yleensä vaikuttaa se, kuinka hahmoa on kuvailtu ja miten hahmo käyttäytyy. Analysoinnin löydökset esitetään taulukossa 8.

Taulukko 8. Hahmojen kuvitus sarjakuvissa

	Kuvitus
Fiktiiviset sarjakuvat	
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Valotus ja varjostus luotu värien kontrastisuudella, ja ääriviivat on tummennettu tuomaan hahmot paremmin irti taustasta. Piirrostyyli vaikuttaa aluksi suhteellisen yksinkertaiselta, kunnes alkaa katsomaan yksityiskohtia.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Yksityiskohtaiset kasvonpiirteet, tummat ääriviivat, ohuemmat sisemmältä, varjostukset aika yleisesti viivoina ja tummempina väreinä. Valostuta löytyy.
Justice League Origin	Varjostukset on luotu viivatekniikalla, hahmoilla no myös vahvat kontrastit valotuksen ja varjostuksen välillä, mikä on yksi tyylikeino supersankarisarjakuvissa. Piirrostyyli on hyvin yksityiskohtaista ja viivojen paksuudella ja ohuudella luotu konstraktivisuus, joka luo vahvan vaikutelman lukijaan. Anatomia on pidetty varsin realistisena.
Sarjakuva-asiakirjat	
Cherish Research Informed Consent	Hahmot piirretty yleensä yksinkertaisesti. Anatomia on realistista, yksinkertaiset vaatteet, mutta sopivat hyvin kohdehenkilölle tai ammattiin, jota kuvataan. Tutkija eroaa suuresti muista hahmoista vaaleilla hiuksillaan ja vaalealla ihollaan, mikä kiinnittää huomiota, ehkä tarkoituksellisesti.

The Aurecon Employment Contract	Hahmot on yksinkertaisella tyylillä tehty ja ne on kuvattu enemmän symbolisesti kuin realistisesti. Ehkä haetaan huumoria ja hieman erilaisuutta.
Valvotun tapaamisen säännöt	Hahmot on piirretty yksinkertaisella tyylillä ja käytetty mahdollisimman yksinkertaista anatomiaa selventämään asioita.

Sarjakuva-asiakirjoissa samaistuminen on vielä tärkeämpää kuin fiktiivisissä sarjakuvissa, koska sarjakuva-asiakirjoissa hahmot kuvaavat enemmän todellisia henkilöitä ja tapahtumia kuin fiktiivisissä. Hahmoihin samaistuminen on myös tärkeää, koska kuten Jan Pitkäsalo (2023) sanoi haastattelussaan sarjakuva-asiakirjat ovat vähän mainosmaisia, koska lukijoiden halutaan käyttävän sopimusta tai palvelua, jota sarjakuva-asiakirja kuvailee.

Sarjakuva-asiakirjoissa piirustustyylit ovat yksinkertaisia, varsinkin AEC-sarjakuvassa, jossa tyyli on kuin lapsen piirros. Sanoisin tämän kuitenkin johtuvan enemmän siitä, että hahmot on piirretty pääasiassa edestäpäin ja varsinkin ihmishahmot ovat tyyliltään lapsenomaisia. Kahdessa muussa sarjakuva-asiakirjassa on pysytty anatomisesti oikeissa kulmissa ynnä muuta sellaista ja hahmot ovat pelkästään ihmisiä. Pitkäsalon (2023) mukaan VTS-sarjakuvassa on käytetty tarkoituksella erilaisia tyylejä. CRIC-sarjakuvassa taas hahmoissa on käytetty hieman enemmän yksityiskohtia, kuten huulten käyttö ja paksujen kulmakarvojen käyttö, joilla on luotu hieman väkevämmän vaikutuksen hahmojen ilmeisiin.

Fiktiivisissä sarjakuvissa valotus ja varjostus toimivat hyvin hahmon ilmeen kuvailussa ja dramatisoinnissa. Mielenkiintoisesti JL-sarjakuvassa on käytetty samaa varjostustekniikkaa kuin VTS-sarjakuvassa, mikä viittaa siihen, ettei näiden kahden sarjakuvatyypin välillä ole niin paljon eroa.

Kuvituksen kohdalla sanoisin, että kääntäjän valinnoilla on paljon merkitystä siinä, kuinka hahmojen puhe on päätetty esittää, koska kirjoitetussa tekstissä hahmon puhe ja olemus voi olla neutraalimpi kuin mitä sarjakuvassa voi olla. Hahmon voi haluta kuvata neutraalisti, mutta lukijat usein luovat omat mielikuvansa hahmoista ja eivätkä ne välttämättä yhdisty sarjakuvapiirtäjän luoman toteutuksen kanssa. Hahmojen puheen luomisessa kääntäjä saattaa joutua käyttää luovaa kääntämistä, että saa hahmoista luonnollisempia eikä vain tekstin toistajia. Tarinan kerronta myös sujuu sujuvammin, jos kääntäjä ottaa hahmot huomioon ja miten erilaiset kuvitukset vaikuttavat tarinan kerrontaa ja asian tärkeyden esittämiseen.

5.3.1 Hahmojen ilmeet

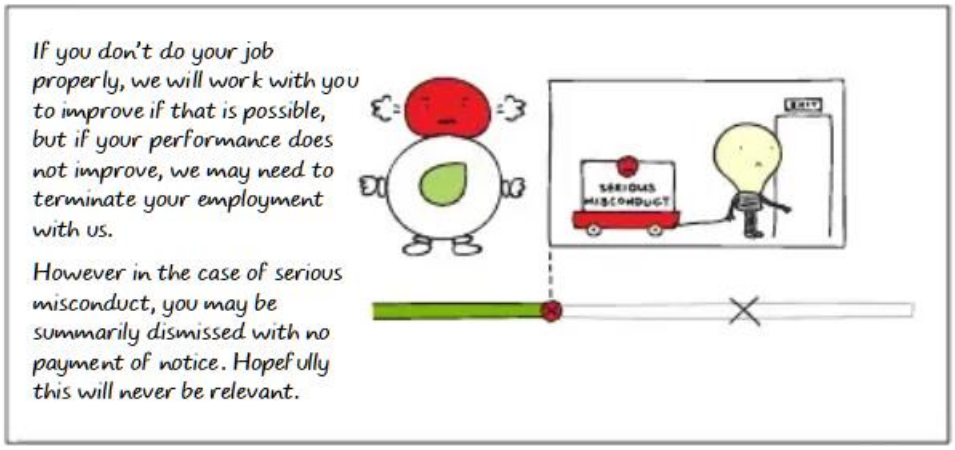
Hahmojen ilmeet voivat vaikuttaa itsestään selviltä, mutta tämä kategoria on otettu käyttöön, koska hahmojen ilmeet auttavat lukijoita samaistumaan hahmojen tunnetiloihin ja näkemään, millainen hahmo on kyseessä. Nämä löydökset on esitetty taulukossa 9.

Taulukko 9. Hahmojen ilmeet sarjakuvissa

	Ilmeet
Fiktiiviset sarjakuvat	
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Yleisesti aika yksinkertaisia, mutta tietyissä kohdissa niihin laitetaan enemmän yksityiskohtia.
Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Yksityiskohtaisempia, mahdollisimman realistisia, hymykuoppia, otsaryppyjä, paksut kulmakarvat.
Justice League Origin	Yksityiskohtaisia ja hyvin realistisia ilmeitä, kasvoissa tuomaan yksityiskohtia.
Sarjakuva-asiakirjat	
Cherish Research Informed Consent	Perusilmeitä, aika realistisia; kysyvä, innokas, huolestunut, miettivä, iloinen.
The Aurecon Employment Contract	Yksinkertaisia ilmeitä, neutraaleja ilmeitä ja pientä hymyä.
Valvotun tapaamisen säännöt	Ilmeet yleisesti hymyilevät, jotta saadaan kutsuva ilmapiiri. Silmät ovat mustat pisteet, suut mustilla viivoilla tehdyt.

Sarjakuva-asiakirjoissa hahmojen ilmeet ovat olleet aika yksinkertaisia ja selkeitä, jotta lukijoiden on ollut helpompi näin samaistua ja ymmärtää tilanne ilman suurempia selityksiä. Tämä on myös auttanut selkeyttämään ja pitämään lukijoiden väärinymmärryksen pieninä. Vaikkakin Pitkäsalo (2023) haastattelussaan sanoo, että siltikin lukijat ovat ymmärtäneet väärin tai tulkinneet ilmeitä eri tavoin kuin oli toivottu.

Fiktiivisissä sarjakuvissa taas nähdään ilmeiden olevan aika yksityiskohtaisia, mikä tuo eron näiden kahden sarjakuvatyypin välille. Fiktiivisessä käytetään yksityiskohtaisempia ilmeitä antamaan hahmoille enemmän kolmiulotteisuutta ja näin saadaan lukijat olemaan enemmän tietoisia hahmojen tunnetiloista yms. Toinen ero, jonka löysin sarjakuvien välillä, oli se, että fiktiivisissä sarjakuvissa käytetään suuremmassa mittakaavassa erilaisia ilmeitä, kun taas sarjakuva-asiakirjoissa yritetään pysyä positiivisten ilmeiden parissa, jollei aiheena ole jokin negatiivinen tila, kuten AEC-sarjakuvassa nähdään kuvassa 14, missä voidaan nähdä työnantaja vihaisen näköisenä.



Kuva 14. *The Aurecon Employment Contract* © Comic Book Contracts s. 13, ruutu 2.

Yleensä kuitenkin sarjakuva-asiakirjoissa on tähdätty neutraaleihin ilmeisiin, jotta se helpottaisi lukijoita, mutta estäisi heitä lukemasta liikaa hahmojen ilmeisiin, vaikka kuten ylempänä todettiin ei tämä aina toimi niin kuin haluttaisiin. On kuitenkin ymmärrettävää, miksi halutaan käyttää neutraaleja ilmeitä: lukijan pitää kyetä suhtautumaan asiakirjaan neutraalisti ja ilman, että se luo epämukavuuksia lukijan mieleen.

Hahmojen ilmeitä voidaan pitää intersemioottisena kääntämisenä siinä, että asiakirjoissa ei ole kuvattu ilmeitä suoraan vaan piirtäjän on pitänyt kuvittaa tilanne asiaan sopivaksi, joten sarjakuvapiirtäjän pitää kuvittaa hahmon ilmeet asiaan sopivaksi. Muuten en näe niissä oikein kääntämisen piirteitä.

5.3.2 Hahmojen eleet

Hahmojen eleet on valittu kategoriaksi, koska ne tuovat näkyvyyttä sarjakuva-asiakirjoissa tärkeälle ominaisuudelle, jota ei ehkä näe niin paljon fiktiivisessä sarjakuvassa. Eleillä on tärkeä osuutensa myös hahmojen kuvailussa ja asioiden ymmärtämisessä, minkä takia ne ovat olennaisia juuri sarjakuva-asiakirjoille. Analysoinnin löydökset on esitetty taulukossa 10.

Taulukko 10. Hahmojen eleet sarjakuvissa

	Eleet
Fiktiiviset sarjakuvat	
Dragons Riders of Dragons – Tales from Berk	Paljon poseeraamista, epäröinnin kuvailua käsien nostamisella ja edessä pitämisellä, käsi hartialle, olankohautus.

Hämähäkkimies Spider-Man - Sisällissota	Kädet nyrkissä ja suun edessä, kellonkatselua, ylävitonen, hurrausta.
Justice League Origin	Lyöntiä, hyppimistä, väistöliikkeitä, kasvojen suojaamista, käden laittoa hartialle.
Sarjakuva-asiakirjat	
Cherish Research Informed Consent	Käden ojennus, asian ojentamista, pään pudistus ja nyökkäys, juominen, hengityksen kuunteleminen, sormella osoittaminen
The Aurecon Employment Contract	Ojentamista, ylävitonen, käden heilutusta, pallon heittämistä, peukutusta, kädellä seisomista, meditaatio, sydän.
Valvotun tapaamisen säännöt	Eleet yksinkertaisia, yleensä osoitetaan tai nostetaan sormea, peukut pystyyn, heilutetaan kättä hyvästiksi.

Erilaisia eleitä löytyi kaikista sarjakuvista, joten voimme sanoa sen olevan tärkeä osa fiktiivisiä sarjakuvia. Eleet ovat keino luoda hahmon luonnetta ja kuvailla sitä visuaalisesti, esimerkiksi Dragons-sarjakuvassa epävarmuutta oli kuvailtu siten, että hahmo nostaa käsiä ja pitämällä niitä edessään. Sarjakuva-asiakirjoissa löytyi yleensä samankaltaisia eleitä kuin fiktiivisissä sarjakuvissa, mutta pari poikkeustakin löytyi, esimerkiksi AEC-sarjakuvassa löytyi ele, jota muista ei löytynyt.

Tässä voimme sanoa, että yhteneväisyyksiä löytyy siinä, että molemmissa sarjakuvatyypeissä käytetään eleitä hahmojen luonteen ja tilanteen kuvailuun. Ainoa ero tuli siinä, millaisia eleitä oli käytetty, mutta tämäkin ero voidaan selittää sillä, että sarjakuvien aiheet ovat aika erilaiset, joten eleet tietenkin eroavat.

McCloud (2006) kuvaa hyvin yksityiskohtaisesti, kuinka hahmoa rakentaessa täytyy ottaa huomioon, miten hahmo liikkuu ynnä muuta sellaista, koska se antaa lukijalle kuvan, millainen hahmo on kyseessä. Tästä hyvänä esimerkkinä on kuva 6, jossa vihaista henkilöä kuvataan sillä, että tämä lyö nyrkit pöytään, mikä yleisesti nähdään vihaisena eleenä. Hahmo näyttää myös huutavan, mikä auttaa tämän vihan tunteen kuvaamista.

Eleet näen tarkemmin luovana kääntämisenä, koska tekoja on voitu kuvailla tarkemmin tekstissä, kun taas hahmojen ilmeet tai kuvitus tulee esiin piirroksena. Eleiden kohdalla voi myös esiintyä sarjakuvapiirtäjän omaa tulkintaa tekstistä, mutta eleet on helpompi kääntää tekstistä kuvaksi.

5.4 Yhteenveto sarjakuvakeinojen käytöstä sarjakuvissa

Sarjakuvakeinojen käyttö oli paljon monipuolisempaa sarjakuva-asiakirjoissa kuin olin olettanut. Fiktiivisissä sarjakuvissa odotinkin olevan monipuolista sarjakuvan keinojen käyttöä. Onnistuin löytämään parikin eroa fiktiivisten sarjakuvien ja sarjakuva-asiakirjojen välillä, mutta yhteneväisyyksiä löytyi paljon enemmän kuin olin olettanut. Molemmat sarjakuvatyypit on luotu tekstipohjaisesta lähteestä eli käsikirjoituksesta. Tietenkin sarjakuva-asiakirja perustuu todelliseen asiakirjaan toisin kuin fiktiivinen sarjakuva

5.4.1 Keinot molemmissa sarjakuvatyypeissä

Yhteneväisinä keinoina molemmissa sarjakuvatyypeissä olivat ruudun koko, ruudun ”rytmi”, palkit ja hahmojen eleet. Kaikissa oli käytetty niin neliön kuin suorakulmion muotoisia ruutuja. Ruutujen ”rytmi” oli myös samankaltainen kaikissa sarjakuvissa. Palkeista voin todeta, etteivät ne eroa paljon toisistaan sarjakuvissa. Käytetyt värit tuovat kuitenkin eroa fiktiivisten ja sarjakuva-asiakirjojen välille. Tämä voinee johtua siitä, että fiktiivisissä sarjakuvissa ajan kulua pitää ilmaista selvemmin juonen kannalta kuin sarjakuva-asiakirjoissa. Hahmojen eleiden voidaan todeta olevan hyvin samantasoisia tärkeydessään niin sarjakuva-asiakirjoissa kuin fiktiivisissä sarjakuvissa. Molemmissa sarjakuvatyypeissä oli käytetty helppolukuisia fontteja, mutta muuten typografia eroaa suuresti niiden välillä.

Eroina fiktiivisten sarjakuvien ja sarjakuva-asiakirjojen välillä olivat efektit, symbolit ja taustat. Efekteistä suurin ero löytyi ääniefektien käytössä. Sarjakuva-asiakirjassa ei käytetä ääniefektejä melkein ollenkaan, mutta se voi johtua siitä, että fiktiivisessä sarjakuvassa ääniefektien tehtävänä on toimia eläytymisen lisänä. Se on yksi elokuvan keinoista. Symboleissa löytyi myös eroa: sarjakuva-asiakirjoissa niitä käytettiin paljon enemmän kuin fiktiivisissä sarjakuvissa. Taustojen kohdalla eroa on siinä, kuinka yksinkertaisina sarjakuva-asiakirjojen taustat olivat verrattuna fiktiivisten sarjakuvien taustoihin, vaikkakin CRIC- ja VTS-sarjakuvissa oli pari kohtaa, joissa taustaan oli panostettu.

5.4.2 Keinot fiktiivisissä sarjakuvissa

Fiktiivisissä sarjakuvissa yhteneväisiä keinoja olivat liike- ja ääniefektit, puhekuplien monimuotoisuus, taustan monimuotoisuus, fontti isoilla kirjaimilla, kirkkaiden värien käyttö ja hahmojen kuvituksen monimuotoisuus. Liike-efekteissä yhteneväisyyttä esiintyi sumennustekniikan

käytössä, ja ääniefektit olivat samanlaisia kaikissa fiktiivisissä sarjakuvissa. Fiktiivisissä sarjakuvissa löytyy puhekuplien monimuotoisuutta, esimerkiksi supersankarisarjakuvissa voidaan nähdä puhekuplissa olevan erilaisuutta sen mukaan, kuka puhuu. Kirkkaita värejä oli käytetty varjostuksen ja valotuksen yhteydessä. Yhtenevää näiden sarjakuvien välillä oli myös neljän päävärin käyttö. Hahmojen kuvituksessa yhteneväisyyksiä olivat ilmeiden ja eleiden monimuotoisuus.

Fiktiivisten sarjakuvien kohdalla löytyi yksi ero puhekuplien monimuotoisuudesta. Tämä näkyi siinä, että Dragons-sarjakuvassa ei ole niin montaa puhekuplamuotoa kuin kahdessa muussa. Ainoa kuiskauspuhekupla löytyi JL-sarjakuvasta. Tekstilaatikoiden käytössä erona esiintyi hahmon puheen esiintyminen lainausmerkeissä tekstilaatikon sisällä. Fiktiivisten sarjakuvien kohdalla typografiassa yhteneväisyytenä oli se, että oli käytetty isoja kirjaimia ja toinen yhteneväisyys oli, että kahdessa fiktiivisessä sarjakuvassa oli käytetty väritettyä fonttia.

Fiktiivisten sarjakuvien kohdalla yhteneväisyydet tulevat esiin ääniefektien runsaudessa ja liike-efekteissä erityisesti sumennustekniikan ja vauhtiviivojen käytössä. Erona fiktiivisten välillä oli se, ettei sumennustekniikkaa käytetty Dragons-sarjakuvassa ja ääniefektien kohdalla vain Dragons-sarjakuva käytti samaa fonttia.

Fiktiivisissä sarjakuvissa symboleita käytetään ilmaisemaan enemmän hahmon tunnetilaa tai tapahtumaa, esimerkiksi voidaan huomata Spider-sarjakuvassa, jossa hämähäkin vaistoja kuvataan siksakeilla. Fiktiivisissä sarjakuvissa tausta usein monimuotoinen ja informoiva.

5.4.3 Keinot sarjakuva-asiakirjoissa

Sarjakuva-asiakirjoissa yhteneväisiä keinoja olivat tekstilaatikoiden käyttö ja tekstin esiintyminen ruudun sivuilla, tekstin täytettävät kohdat, viivojen käyttö efekteinä, värikontrasti, symboleiden paljous ja hahmojen kuvituksessa selkeät eleet ja ilmeet. Tekstilaatikot oli käytetty paljon, tekstiä esiintyi usein ruutujen sivuilla ja tekstiä kykeni täyttämään sille varattuihin kohtiin (ks. Kuva 9). Viivat toimivat liike-efekteinä sarjakuva-asiakirjoissa. Kontrastia käytettiin himmeiden värien yhteydessä ja punavihreää teemaa käytettiin kielletyn ja sallitun merkitsemiseen. Sarjakuva-asiakirjoissa on käytetty erilaisia symboleita kuvaamaan ja selkeyttämään asioita aiheen ymmärtämiseksi ja selventämiseksi sekä tukemaan tekstiä. Hahmojen ilmeistä voidaan todeta, että sarjakuva-asiakirjoissa keskitytään yksinkertaiseen ja helposti ymmärrettäviin ilmeisiin, jotta lukija tajuaa mahdollisimman hyvin mitä haetaan.

Eroina sarjakuva-asiakirjojen välillä olivat ääniefekti, joka löytyi vain VTS-sarjakuvasta. Toisia eroja olivat tekstilaatikoiden käyttö niin, että CRIC-sarjakuvassa ei esiintynyt tekstiä puhekuplissa vaan teksti oli tekstilaatikoissa tai ruudun sivuilla. Toinen ero oli symbolien paljous CRIC-sarjakuvassa, jossa teksti oli korvattu symboleilla puhekupliin.

Kääntäminen tulee esiin analyysissa eniten esiin, kun teksti on muutettu kuvaksi tai teksti on käännetty tekstiksi. Toisin sanoen puhekuplat ja typografia ovat alueet, joissa kääntäminen tulee esiin eniten, toiseksi eniten nähdäkseni hahmon kuvituksessa, koska teksti on pitänyt muuttaa kuvaksi, mikä tarkoittaa sitä, että täytyy ottaa huomioon hahmon sukupuoli, kuinka tämä ilmeilee ja käyttää eleitä, jotta tekstin tarkoitus saadaan esiin parhaiten. Värit tuovat oman osansa kääntämisen suhteen, mutta eivät ole niin tärkeässä asemassa, että niitä pitäisi erityisen huolellisesti huomioida.

5.4.4 Sarjakuvataiteilijan näkemykset hahmoista sarjakuva-asiakirjoissa

Kun otetaan huomioon se, kuinka hahmoja suunnitellaan ja muotoillaan sarjakuva-asiakirjoissa, on selvää, että fiktiivisissä sarjakuvissa hahmosuunnittelussa on vapaammat kädet kuin sarjakuva-asiakirjoissa. Tämä kävi ilmi keskustelussani Sarjis-tutkimusryhmän sarjakuvataiteilijan Jan Pitkäsalon (2023) kanssa. Hän kuvaili vaikeuksia, joita heillä oli tutkimusryhmän kanssa, miten kuvailla hahmoja selkeästi mutta silti kunnioittaen eri sukupuolia yms. Tämän voisi sanoa olevan yksi ero myös näiden kahden sarjakuvatyypin välillä. Fiktiivisissä sarjakuvissa on tietyt stereotypiat, joita kuitenkin rikotaan jatkuvasti ja jotka myyvät tietyssä kohderyhmässä.

Pitkäsalo (2023) toi esille, että sarjakuva-asiakirjoja voisi verrata mainokseen, koska asiakkaat, joita yritetään saada käyttämään joko palvelua tai osallistumaan tutkimukseen, yritetään miellyttää piirustustyylillä ja esittämällä asiat selkeästi. Fiktiivisessä tämä ei ole niin tärkeää, mutta piirtäjät yrittävät pitää kiinni tyylistään koko sarjakuvan ajan. Fiktiiviset sarjakuvat ovat täynnä yksityiskohtia, puhekuplia ja värejä. Niistä voi olla vaikea saada selkoa ensilukemalla, mutta kun ryhtyy tutkimaan sivua tarkemmin, huomaa yksityiskohdat. Tämä ei päde sarjakuva-asiakirjaan, koska liiallinen yksityiskohtaisuus voi viedä huomion asiasta, jota yritetään selittää tai tarkentaa sarjakuva-asiakirjassa. Tästä hyvä esimerkki on VTS-sarjakuva, jossa taustat ovat yksinkertaiset taustat eivätkä vie huomiota tärkeästä viestistä, jota sarjakuvan kuva ja teksti tuovat esiin.

Tässä intersemioottinen kääntäminen on tärkeää, koska kirjoitetussa tekstissä hahmo on yleensä sellainen, millaiseksi lukija kuvittelee sen omassa mielessään, kun taas sarjakuvissa täytyy taiteilijan ottaa huomioon paljon eri asioita, kuten aiemmat hahmoon liittyvä 5.3 luku tuo esiin. Niin

hahmon eleet kuin ilmeet täytyy tuoda esiin niin että ne antavat oikeanlaisen vaikutelman lukijalle, vaikka tämä saattaa olla hankalampaa juuri kulttuuristen erojen suhteen. Kulttuuriset erot tuovat eroja siihen, miten erilaiset eleet ja ilmeet saatetaan tulkita, siksi ne pitää ottaa huomioon käännettäessä tekstiä kuviksi.

6 PÄÄTELMÄT

Tutkimuksessani tarkastelin sitä, miten sarjakuvan keinot tulevat esiin sarjakuva-asiakirjoissa ja kuinka niitä oli hyödynnetty tai jätetty hyödyntämättä niissä. Tavoitteena oli tuottaa tietoa sarjakuvan keinoista, joten tutkimustani voivat tulevat sarjakuva-asiakirjojen tekijät hyödyntää tulevaisuudessa.

Keskeisimmät analyysini tulokset ovat, että erityisesti fiktiivisissä sarjakuvissa käytetyt keinot olivat yleensä puhekuplien monimuotoisuus ja efektit. Taustan ja hahmojen kuvituksen monimuotoisuus oli myös yksi yhteinen piirre tämän sarjakuvatyypin sarjakuville, mutta mielenkiintoisesti symbolien ja tekstilaatikoiden käyttö oli vähäistä. Sarjakuva-asiakirjoissa taas symbolien ja tekstilaatikoiden käyttö oli yleistä. Myös värien symbolinen käyttö oli mukana tässä sarjakuvatyypissä.

Tulosten vertaaminen aiempiin tutkimuksiin on hieman hankalaa, koska aiemmissa tutkimuksissa ei ole verrattu näitä kahta sarjakuvatyyppiä keskenään, mikä toimii parhaiten sarjakuva-asiakirjoissa ja mikä fiktiivisissä sarjakuvissa. Tämä on kuitenkin vielä kehittyvä ala, joten on vaikea arvioida kuinka paljon tällä tutkimuksella on päästy eteenpäin.

Tutkimuksessani on kolme tutkimuskysymystä:

1. Millaisia fiktiivisissä sarjakuvissa tyypillisiä keinoja käytetään sarjakuva-asiakirjoissa ja miten niiden käyttö eroaa fiktiivisistä sarjakuvista?
2. Millaisia kääntämisen keinoja on hyödynnetty sarjakuva-asiakirjojen luomisessa?

Näihin kysymyksiin sain vastaukseni aineistoani tarkastellessani ja vertaillessani eri aineiston osia keskenään. Ensimmäiseen kysymykseen oli helpointa löytää vastaus aineiston perusteella. Toiseen kysymykseen oli helppo vastata ottaessa huomioon, miten asiakirja käännetään sarjakuvamuotoon. Kolmanteen kysymykseen oli vaikeinta vastata sen monimuotoisuuden takia.

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen sain vastauksen, että sarjakuva-asiakirjassa käytetään paljon samoja keinoja, mutta ilmeisimmät yhteneväisyydet olivat hahmojen kuvitus ja ruudut sekä symbolit. Tämä ilmenee siitä, kuinka samanlaista näiden keinojen käyttö on molempien sarjakuvien kohdalla. Verbaalisista keinoista voin sanoa, että puhekuplien ja tekstilaatikoiden kohdalla suurin ero oli näiden kahden sarjakuvatyypin välillä. Puhekuplat olivat monimuotoisempia ja typografiassa oli enemmän vaihtelua fiktiivisissä sarjakuvissa.

esimerkiksi erilaiset väri- ja efektimuutokset fonteissa, kun taas sarjakuva-asiakirjassa typografiassa oli monimuotoisuutta ja fonttityylit vaihtelivat eri sarjakuva-asiakirjojen välillä. Visuaalisuudessa symbolit johtivat tässä eroa sarjakuvatyyppien välillä. Symboleita ei esiintynyt juuri lainkaan fiktiivisissä sarjakuvissa. Tätä kompensoi värien monimuotoisuus taas fiktiivisissä, kun taas sarjakuva-asiakirjoissa pysyteltiin suhteellisen yksinkertaisissa ja helposti tulkittavissa väreissä.

Toiseen tutkimuskysymykseen sain vastauksen tarkastellessani löydöksiä analyysissa ja ottaessani huomioon, miten kääntämisen strategiat toimisivat käännettäessä tekstiä sarjakuvan muotoon. Intersemioottinen ja kielen sisäinen kääntäminen olivat yleisempiä, kuin olin odottanut. Luovaa kääntämistä esiintyi myös sarjakuva-asiakirjoissa ainakin hahmojen luonnin kohdalla, koska siinä sarjakuvanpiirtäjän täytyy käyttää enemmän luovia keinoja, jotta lukijat kykenevät samaistumaan hahmoihin.

Tulosten luotettavuutta on vaikea arvioida, koska tulokset on saatu pienestä aineistosta, joten niitä ei voi verrata kaikkeen sarjakuvatyyppeihin tai lajityyppeihin. Tässä kohtaa menetelmäratkaisu oli mielestäni onnistunut, vaikkakin aineisto on hieman pienempi, kuin mitä tulosten parempi luotettavuus vaatisi. Menetelmä onnistui kuitenkin vastaamaan tutkimuskysymyksiin tai ainakin tuomaan varteenotettavia vastauksia.

Tulosten kohdalla oli pari yllättävää vastausta, kuten se, että puhekuplat olivat monimuotoisempia ja värit toivat enemmän merkityksiä sarjakuviin kuin olin odottanut. Sen sijaan vertailu aiempien tutkimusten tuloksiin on hankalaa, koska tutkimusta ei ole tehty paljon ja aihe on uudenlainen.

Tulokset ovat kuitenkin merkittäviä siten, että ne toivat esille kuinka fiktiiviset käyttävät erilaisia keinoja monipuolisemmin kuin sarjakuva-asiakirjat.

Tutkimuksen rajoitukset ovat siinä, että aineisto oli suhteellisen yhdenmukainen ja rajallinen. On hankala sanoa, koskeeko tutkimuksen tulokset niinkään kaikkia sarjakuva-asiakirjoja ja voiko se auttaa enemmän, jos aineisto olisi suurempi. Suurempi aineisto toisi ainakin enemmän vertailukohteita ja toisi näin enemmän esiin eroja ja yhteneväisyyksiä fiktiivisten ja sarjakuva-asiakirjojen välillä. Jatkotutkimukseksi ehdottaisin sarjakuva keinojen tutkintaa suuremmalla aineistolla ja ehkä tarkemmalla genre valinnalla. Toinen mahdollinen jatkotutkimusaihe on tutkia miten kääntämisen eri keinot voisivat näkyä sarjakuva-asiakirjojen kääntämisessä.

LÄHTEET

Aineistolähteet

The Aurecon Employment Contract 2018. Comic Book Contracts. https://www.comicbookcontracts.com/aurecon-contract

Cherish Research Informed Consent 2021. Creative Contracts yhtiön tekemä sarjakuva-asiakirja. Stellenboch: Creative Contracts (Pty) Ltd and ComiContracts. https://creative-contracts.com/cherish-research-informed-consent/

Furman, Simon & Iwan Nasif 2016. *Dragons: Riders of Berk: Tales from Berk.* Titan Comics. 1-64.

Johns, Geoff, Jim Lee & Scott Williams 2012. *Justice League - Volume 1 Origin*. Beauceville: DC Comics.

Millar, Mark & Steve McNiven. 2007. Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällissota. *Hämähäkkimies Spider-Man*.

Valvotun tapaamisen säännöt (versio 2) 2023. Sarjis-tutkimusryhmän laatima sarjakuva-asiakirja. Tampere: Tampereen yliopisto.

Kirjallisuuslähteet

Bramlett, Frank, Roy Cook & Aaron Meskin 2016. *Routledge Companion to Comics.* New York: Routledge. 221-227.

Borodo, Michał 2015. Multimodality, translation and comics. *Perspectives* 23:1, 22-41.

Carrier, David 2000. *The Aesthetics of Comics*. University Park, PA: Penn State University Press. 74.

Cohn, Neil 2018. Visual Language Theory and the Scientific Study of Comics. Teoksessa Alexander Dunst, Jochen Laubrock, Janina Wildfeuer (toim.), *Empirical Comics Research*. New York: Routledge. 305–328.

de Rooy, Robert 2022. Sarjakuvasopimukset: Ihmisarvoa vaalimassa. *The Clarity Journal* 84, 50–54.

Digitakojat. *Typografia*. https://www.digitakojat.fi/opetus/typo/ (26.11.2023)

Duncan, Randy, Matthew J. Smith 2015. *The power of comics - History, form and culture*. London: Bloomsbury Publishing Pic. 127.

Eisner, Will 1985. *Theory of Comics & Sequential Art.* Florida: Poorhouse Press.

Elo Satu, Outi Kajula, Anniina Tohmola & Maria Kääriäinen 2022. Laadullisen sisällönanalyysin vaiheet ja eteneminen. *Hoitotiede* 34:4, 215–225

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

Hyde, David 2011. *Super Hero Fans Expected to Line-Up Early as DC Entertainment Launches New Era of Comic Books*. DC.11.3.23 osoitteesta: https://www.dc.com/blog/2011/08/17/super-hero-fans-expected-to-line-up-early-as-dc-entertainment-launches-new-era-of-comic-books

Kaźmierczak Marta 2018. From intersemiotic translation to intersemiotic aspects of translation. *Przekladaniec; Kraków, Special Issue: Word and Image in Translation.* 7-35. https://doi.org/10.4467/16891864ePC.18.009.9831

O'Halloran Kay L., Sabine Tan & Peter Wignell 2016. Intersemiotic Translation as Resemiotisation: A Multimodal Perspective. *Signata (7)*, 199-229. https://doi.org/10.4000/signata.1223

Kaindl, Klaus 2019. A theoretical framework for a multimodal conception of translation. Teoksessa Monica Borian, Angeles Carreres, María Noriega-Sánchez ja Marcus Tomalin (toim.), *Translation and Multimodality: Beyond Words.* Routledge. https://doi-org.libproxy.tuni.fi/10.4324/9780429341557

Kallinen, Timo & Taina Kinnunen 2021. Etnografia. Teoksessa Jaana Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus (4.6.2024)

Kielitoimiston sanakirja: hakusana *populaarikulttuuri.* 2022. Verkkojulkaisu. Päivitetty 4.6.2024. Helsinki: Kotimaisen kielen keskus. https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/populaarikulttuuri?source=suggestion (1.12.2022)

Kress & van Leeuwen 2001, *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold Publishers. 77–79.

Kress, Gunther & Theo van Leeuwen 2006. *Reading images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kupla-akatemia 2001. *Sarjakuvaseura*. Verkkosivu. https://sarjakuvaseura.fi/akatemia/framet.html?/akatemia/kerros2/luokka2d/liittper.html (26.11.2023)

Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö: Sarjakuvaharrastuksen merkityksestä.* Tampere: Tampere University Press.

Martinec, Radan & Andrew Salway 2005. A system for image–text relations in new (and old) media. *Visual Communication* 4:3*,* 337–371. https://doi-org.libproxy.tuni.fi/10.1177/1470357205055928

Marvel 2023. Avengers. *Marvel*. Verkkojulkaisu. https://www.marvel.com/teams-and-groups/avengers/in-comics (2.3.2023)

McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva - näkymätön taide.* Helsinki: Painatuskeskus Oy.

Murray, Michael D. 2021. *Toward a Universal Visual Language of Law*. Kentucky, Lexington, USA. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3784979 (8.5.2023)

Nummelin, Juri 2018. *Sarjakuvan lyhyt historia.* Vantaa: Avain.

Pitkäsalo, Eliisa 2020. Työsopimus kuvina - oikeudellisen asiakirjan saavutettavuus. *VAKKi* 12, 201-202.

Pitkäsalo, Eliisa & Laura Kalliomaa-Puha 2020. Sarjakuvasopimukset. Esimerkki oikeudellisen asiakirjan visualisoinnista. Teoksessa Maija Hirvonen & Tiina Kinnunen (toim.), *Saavutettava viestintä: yhteiskunnallista yhdenvertaisuutta edistämässä.* Helsinki: Gaudeamus.

Pitkäsalo, Eliisa & Anne Ketola 2022. Sarjakuva-asiakirjat ja informaatiomuotoilu. *Clarity Journal* 83. 20–24. Tampere: Tampere University.

Pitkäsalo Eliisa, Anne Ketola, Vaula Haavisto, Laura Kalliomaa-Puha 2022. Image analysis as a visualization tool - Translating contracts into comics. Teoksessa Marcelo Corrales, Helena Haapio & Mark Fenwick (toim.), *Research Handbook on Contract*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

Pitkäsalo, Jan 2023. Sarjakuvapiirtäjä Jan Pitkäsalo haastateltavana. Haastattelu. Haastattelija Jonna Hellsten. 8.5.2023.

How to train your dragon 2010. Ohjaus Chris Sanders & Dean DeBlois. Tuottaja Bonnie Arnold. Tuotantoyhtiö DreamWorks Animation. DVD.

Sarjis. Verkkosivu. Päivitetty 4.6.2024. *Tampereen yliopisto*. https://research.tuni.fi/sarjis/ (11.3.2023).

Seitamaa-Hakkarainen, Pirkitta 2017. *Kvalitatiivinen sisällönanalyysi*. Metodix. Verkkojulkaisu. https://metodix.fi/2014/05/19/seitamaa-hakkarainen-kvalitatiivinen-sisallon-analyysi/ (26.11.2023)

Smith, Matthew 2016. Superhero Comics. Teoksessa Frank Bramlett, Roy Cook & Aaron Meskin (toim.), *The Routledge Companion to Comics.* New York: Routledge. 128-136.

THL= Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Tuetut ja valvotut tapaamiset sekä valvottu vaihto. https://thl.fi/aiheet/lapset-nuoret-ja-perheet/sote-palvelut/perheoikeudelliset-palvelut/tuetut-ja-valvotut-tapaamiset-seka-valvottu-vaihto

Tiittula, Liisa & Maija Hirvonen 2015. Intermodaalinen kääntäminen ja tulkkaus. Teoksessa Sirkku Aaltonen, Nestori Siponkoski ja Kristiina Abdallah (toim.), *Käännetyt maailmat: johdatus käännösviestintään*. Gaudeamus. Helsinki.

Tuominen Tiina, Maija Hirvonen, Anne Ketola, Eliisa Pitkäsalo & Nina Isolahti 2016. Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisten viestin tutkimiseen. Teoksessa Eliisa Pitkäsalo ja Nina Isolahti (toim.), *Tampere Studies in Language, Translation and Literature Series B3.* Tampereen yliopisto.

Westland, Stephen & Maggie Maggio 2023. *Universal Principles of Color*. Yhdysvallat: Rockport Publishers. Kirjan luvut: 42. Flat Color, 28. Color meaning, 40. Emotion and Color ja 13. Brand Colors.

Yu, Han 2015. *The Other Kind of Funnies: Comics in Technical Communication*. 1.painos. Amityville*: Routledge.*

DEUTSCHE KURZFASSUNG

DIE STILMITTEL VON COMICS IN COMIC-DOKUMENTEN

1. Einleitung

Übersetzung wird traditionell definiert als die Übertragung einer sprachlichen Botschaft in eine andere Sprache. Heute sind schriftlich fixierte Texte immer öfter multimodal. Multimodale Kommunikation besteht aus verschiedenen Zeichensystemen, wie Gesprochenem, Geschriebenem, Bild und Bewegung. Der kombinierten Wirkung der verschiedenen Zeichensysteme kommt allgemeine Bedeutung zu. Die Übersetzung zwischen diesen verschiedenen Zeichensystemen wird als intersemiotische Übersetzung bezeichnet. Hierbei muss der Übersetzer[1] neben der Sprache auch andere Zeichensysteme berücksichtigen. (Tiittula & Hirvonen 2015). Comics sind durch ihr Zusammenspiel von Text und Bild per se multimodal. Dabei sind Comic-Dokumente ein neues Mittel, um eine zugängliche barrierefreie Kommunikation zu ermöglichen.

Diese Studie ist eine Kombination aus klassischer Übersetzungswissenschaft und Comic-Analyse. Zur Beantwortung der Forschungsfragen wird eine qualitative und vergleichende Inhaltsanalyse durchgeführt. Die Inhaltsanalyse wird in dieser Studie genutzt, weil sie eine geeignete Forschungsmethode für die Stilmittel des Comics ist und diese analysieren kann. Ausgangspunkt der Inhaltsanalyse ist meistens die Untersuchung des sprachlichen Materials und der Versuch, das Material anhand von Inhaltsklassifikationen zu analysieren (Seitamaa-Hakkarainen, 2017). In dieser Studie analysiert man die Stilmittel des Comics in einem umfassenden Sinne.

In dieser Masterarbeit werden folgende Forschungsfragen gestellt:

1. Welche typischen Mittel aus fiktionalen Comics werden in Comic-Dokumenten verwendet und wie unterscheidet sich deren Verwendung?
2. Welche Übersetzungskategorien wurden bei der Erstellung von Comic-Dokumenten verwendet?
3. Wie erscheinen die Kategorien der Übersetzung in den Stilmitteln des Comics?

Das Material für die Studie besteht aus drei Comic-Dokumenten und drei Abenteuer-Fantasy-Comics, die in dieser Studie später als fiktionale Comics bezeichnet werden. Die fiktionalen Comics in den Daten sind *Dragons: Riders of Berk – Tales from Berk (Lohikäärmeratsastajat – Tarinoita Öystilästä) (Furman & Nasif 2016), Hämähäkkimies Spider-Man – Civil War*

(Millar & McNiven 2007) und *Justice League – Origin Volume 1 (Johns ym. 2012)*. Die drei untersuchten Comic-Dokumente sind *Valvotun tapaamisen säännöt* (Sarjis 2021), *Cherish Research Informed Consent* (Creative Contracts 2021) und *The Aurecon Employment contract* (Comic Book Contracts 2018).

2. Theoretischer Hintergrund

Jakobson (1959, 233) definiert Übersetzung in drei Kategorien: interlingual, intralingual und intersemiotische Übersetzung. Intralinguale Übersetzung bedeutet die Umformatierung eines Textes in eine andere Form in derselben Sprache. Intersemiotische Übersetzung ist die Interpretation verbaler Zeichen durch ein nonverbales Zeichensystem. Laut Nicola Dusi (2015) sollte die intersemiotische Übersetzung eher als eine Angelegenheit der Neuauswahl der Beziehungen zwischen Inhalt und Ausdrucksformen des Ausgangstextes und der Übersetzung dieser Beziehungen in die entsprechende Form im Zieltext betrachtet werden. Sie bemerkt auch, dass die Beziehung zwischen Inhalt und Ausdrucksformen die Regelmäßigkeit der Übersetzung ermöglicht, die als Variation und Vielfalt der Übersetzung oder als Prozess der Veränderung definiert werden muss. (Dusi 2015, 185–188).

Es besteht kein Konsens über die Definition von Comics. In dieser Studie werden die Definitionen von zwei Comic-Wissenschaftlern, Scott McCloud und Will Eisner, verwendet. McCloud (1994, 9) definiert einen Comic als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen“. Eisner (1985, 5-8) hingegen definiert einen Comic als eine Kombination aus Worten und Bildern, die dem Leser die Fähigkeit abverlangen, sowohl visuelle als auch verbale Inhalte zu interpretieren. Laut Eisner sind Comics eine Reihe von sich wiederholenden Bildern mit erkennbaren Symbolen. Diese Benutzung schafft eine "Grammatik" der sequenziellen Kunst. Eisner (1985, 5-8) definiert sequenzielle Kunst als eine Form der Literatur, in der eine Geschichte durch Bilder und Worte erzählt wird oder in der die Anordnung der Bilder eine Idee dramatisieren soll.

Herkman (1998, 184-185) stellt fest, dass das Genre einer der entscheidenden Faktoren in der Populärkultur ist. Ihm zufolge lassen sich durch die Abgrenzung der Genres voneinander viele Merkmale auf einmal definieren, weshalb Comics in Genres unterteilt werden. Viele verschiedene Arten von Comics können als Abenteuer-Fantasy-Comics klassifiziert werden. In Abenteuer-Fantasy-Comics begeben sich die Helden auf ein Abenteuer (Manninen 1998, 31). Superhelden-Comics machen ihrem Namen alle Ehre: Es sind Comics über Superhelden, die ihre Superkräfte einsetzen, um unschuldige Menschen vor bösen Widersachern zu retten.

Das Comic-Dokument hat seine Form von Comicvertrag hervorgebracht, also einem Arbeitsvertrag in Form eines Cartoons (Pitkäsalo & Ketola, 2022). Das Comic-Dokument verwendet eine visuelle Sprache, um die rechtliche Botschaft verständlicher zu machen (Murray 2021, 34). Nach Ansicht des südafrikanischen Rechtsanwalts Robert de Rooy (2022, 50) wird die Kommunikation erschwert, wenn Dokumente, die in einer unverständlichen Sprache verfasst sind, für manche schwer zu lesen sind. Aus diesem Grund entwickelte er die Idee eines Comicvertrags. Die Idee hinter dem Comicvertrag war, Analphabeten und

Arbeitnehmern, die die Vertragssprache nicht verstehen, zu helfen. Der Comicvertrag ist ein mehrstufiges Dokument, das den Inhalt eines Rechtstextes mit einem Comic verbindet. (Pitkäsalo 2020, 201.)

Die Comic-Texte setzen auf ein Informationsdesign, das darauf abzielt, den Inhalt des Dokuments auf einfache Weise darzustellen. Sie sollen den Inhalt des Dokuments so präsentieren, dass er für den Leser sinnvoll ist, und es einfach machen, die benötigten Informationen zu finden. Dies wirft die Frage auf, wer dieses Comic-Dokument verwenden wird und was ein Rezipient wissen oder mit den Informationen anfangen soll. Bei der Illustration besteht die Herausforderung darin, dass der bildliche Ausdruck konkreter ist als der verbale, zum Beispiel bei der Illustration des Wortes Person (Pitkäsalo & Ketola 2022, 20-21).

Nach McCloud (1994, 153-155) lassen sich Comics auf Grundlage der Wort-Bild-Beziehung in sieben Kategorien einteilen. Diese Kategorien sind wortspezifische Comics, bildspezifische Comics, duospezifische Comics, additive Comics, parallele Comics, Montage-Comics und interdependente Comics.

Juha Herkman hat einige von McClouds Kategorien kombiniert und Comics in vier Kategorien unterteilt, die auf der Beziehung zwischen Wort und Bild basieren. In einem *wortspezifischen Comic* ergänzt das Bild den verbalen Inhalt und bleibt zweitrangig. Ein *bildspezifischer Comic* muss nicht notwendigerweise verbalen Inhalt haben (der so genannte stumme Comic), und wenn doch, dann nur als Ergänzung zum Bild, zum Beispiel in Form eines Wortes, das einen Ton beschreibt (Onomatopöie). Herkmans dritte Kategorie, die Bild-Wort-Kollaboration, fasst alle Fälle zusammen, in denen die Bedeutung eines Comics durch die Zusammenarbeit von Worten und Bildern entsteht. Viertens können das Bild und das Wort inkommensurabel sein, das heißt, sie können parallel völlig unterschiedliche Geschichten erzählen, die unzusammenhängend erscheinen oder sich in mehrfacher Hinsicht widersprechen können. In diesem Fall sind das Bild und das Wort voneinander abhängig, das heißt, dass was auf im Panel gezeigt wird, kann nur dann eine Bedeutung oder mehrere Bedeutungen haben, wenn der visuelle und verbale Inhalt als Ganzes gelesen wird. (Herkman 1998, 58–61, siehe auch Pitkäsalo & Kalliomaa-Puha 2020).

Comics sind eine vielseitige Kunstform, die Elemente der Fiktion, der bildenden Kunst und des Films miteinander verbindet. Diese Kombination manifestiert sich in der Größe, Form und Anordnung der Panels, dem Aussehen der Sprechblasen und in verschiedenen Effekten und Symbolen (Cohn 2018, 2-3).

Dialoge und andere Äußerungen werden oft durch die Sprechblasen eines Comics markiert, deren Randlinien oder Form und Größe die Lautstärke und Betonung der Stimme beschreiben können. Normale Sprache wird in normaler Textgröße in einer runden oder ovalen, manchmal auch quadratischen Sprechblase geschrieben. Lautes Sprechen wird meist durch

eine Ausrufeblase mit spitzen Rändern gekennzeichnet. Die Ränder einer Sprechblase, die ein Flüstern imitiert, sind mit gepunkteten Linien markiert und wolkenförmige Sprechblasen stellen Gedanken dar. (Herkman 1998, 44-45).

Typografie (im Comic) kann als eine Kombination aus Bildern und Textart/ -stil beschrieben werden. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Festlegung von Schriftart und -größe und die Gestaltung der Textleiste sowie die Wahl der Farben und Abbildungen. Die Typografie ist also ein sehr wichtiger Bestandteil von Comics, denn sie bestimmt, wie der Leser den Text versteht, wie klar die Schrift ist und welche Art von Zeilenabstand verwendet wird, wie nah der Text am Bild ist und wo er in den Sprechblasen platziert ist. All das ist Teil der Typografie (Digitakojat 2023).

In den Comics werden Bewegungseffekte und Onomatopöien sowie verschiedene Möglichkeiten der Bildmanipulation eingesetzt. Die Bewegung auf den Panels wird häufig dargestellt, zum Beispiel durch die Speedlines oder das Aufbrechen von Bildschirmrändern. Die Onomatopöien sollen den "Klang" hervorheben, den der Leser im Comic wahrnimmt. Die Onomatopöien können die Grenzen der Bildränder überschreiten und so ein Gefühl der Bewegung von einem Bild zum nächsten erzeugen (Manninen 1995, 38).

Das Panel des Comics unterteilt Zeit und Raum des Comics. Die Panels sind durch Gutter getrennt. Das Gutter dient als Zwischenraum, als Übergang zwischen den Bildern. Das Gutter ist üblicherweise ein weißer oder schwarzer Raum zwischen den Einzelbildern und es beschreibt meist den Wechsel von Raum und Zeit zwischen den Einzelbildern (Kupla-akatemia, 2001, siehe auch McCloud 1994, 99).

Die Farben tragen in Comics dazu bei, dass sich die Figuren besser abheben. Zu den Unterscheidungsmerkmalen gehören auch verdünnte oder schwache Farben, die nicht so auffällig oder so belichtet oder schattiert sind, während kräftige Farben Details in den Figuren hervorheben, wie zum Beispiel Beleuchtung und Schattierung (Westland & Maggio 2023, 42, 92).

Die Symbolik in Comics ist vielseitig, denn Symbole können verwendet werden, um Dinge zu erklären, die eine Figur macht oder die etwas repräsentieren. Zum Beispiel können Sonderzeichen wie das Ausrufezeichen und das Sternchen als Symbol für Fluchen verwendet werden.

McCloud (2006) sagt, dass das Wichtigste beim Zeichnen einer Figur die Symmetrie ist, das heißt, dass beide Seiten der Figur spiegelbildlich zueinander sind, denn dadurch sehen die Menschen die Dinge auf eine bestimmte Art und Weise oder erkennen sie so besser. Es gibt drei wichtige Aspekte, die bei der Gestaltung einer Figur zu berücksichtigen sind: Figurendesign, Gesichtsausdruck und Körpersprache. Diese drei Elemente erwecken die Figuren in den Augen des Lesers zum Leben. Es gibt keine richtige oder falsche Art und Weise, Figuren zu entwerfen, sondern sie werden durch den Stil und die persönlichen Vorlieben des Künstlers beeinflusst (McCloud 2006, 59-63).

3. Forschungsmaterial und Forschungsmethode

Bei dem in dieser Studie verwendeten Material handelt es sich um zwei Arten von Comics, fiktionale Comics und Comic-Dokumente. Die in dieser Studie verwendeten fiktionalen Comics sind *Dragons: Riders of Berk - Tales from Berk* (Furman & Nasif 2016), *Spider-Man - Civil War* (Millar & McNiven 2007) und *Justice League - Origin Volume 1* (Johns et al. 2012). Die fiktionalen Comics wurden aufgrund ihrer Funktionalität und Vielfalt ausgewählt. Sie wurden auch wegen ihrer Popularität ausgewählt und wegen ihrer Fähigkeit, verschiedene visuelle Mittel von Comics zu präsentieren. Alle hier betrachteten fiktionalen Comics sind amerikanisch, weil es so einfacher ist, sie in dieselbe Kategorie einzuordnen. Bei den in dieser Studie betrachteten Comic-Dokumenten handelt es sich um *Cherish Research Informed Consent* (Creative Contracts 2023), *The Aurecon Employment contract* (Comic Book Contracts 2018) und *Valvotun tapaamisen säännöt* (Sarjis 2023) (= "Regeln für Sitzungen"). Diese Comic-Dokumente wurden für diese Studie ausgewählt, weil ihr Inhalt ein breites Bild davon vermittelt, was ein Comic-Dokument stilistisch und strukturell enthalten kann, und somit einen guten Vergleich mit fiktionalen Comics bietet. Darüber hinaus werden Comic-Dokumente in dieser Studie als intersemiotische Übersetzungen betrachtet.

In dieser Studie werden die Abkürzungen Spider, JL und Dragons für die fiktionalen Comics benutzt. Die Abkürzungen AEC, CRIC und VTS bezeichnen die Comic-Dokumente.

Als Datenerhebungsmethode wurde die theoriegestützte Klassifikation gewählt, weil sie sich am besten für die Mischung aus Theorie und Daten eignet, die in dieser Studie eingesetzt wird. Die theoriegestützte Klassifizierung bedeutet, dass das Denken des Forschers abwechselnd von der Theorie und den Daten geleitet wird. Analyseeinheiten entstehen aus den erfassten Daten, aber eine Theorie leitet ihre Interpretation und Gruppierung (Vuori 2023). Zur Entwicklung der Kategorien wurde auch eine Inhaltsanalyse von den Comics erstellt.

Eine Durchsicht der Fachliteratur ergab eine Reihe von Mitteln, die für Comics typisch sind. Insbesondere die von McCloud (1994) und Herkman (1998) klassifizierten Mittel erschienen für die Studie nützlich.

Es wurden verschiedene Mittel zur Klassifizierung von Comics analysiert und es wurde eine Klassifizierungstabelle erstellt, um Comics anhand der für Comics typischen Elemente zu identifizieren. Diese Elemente wurden zunächst in Oberkategorien eingeteilt. Die Oberkategorien waren verbale Mittel, visuelle Mittel und Figuren-Visualisierung. Diese bildeten die Grundlage für die Klassifizierung und wurden weiter in detaillierte

Unterkategorien wie Sprechblasen und Textfelder, Typografie, Effekte, Panels und Gutter, Farbschemata, Symbole, Gestik und Gesichtsausdruck unterteilt.

Taulukko 11. Kategorien

Verbale Mittel	**Visuelle Mittel**	**Figuren-Visualisierung**
Sprechblasen und Textfelder	Effekte	Gestik
Typografie	Panels und Gutter	Gesichtsausdruck
	Farbschemata	
	Symbole	

Die Comics wurden dann einzeln durchgesehen und analysiert, um festzustellen, wie sie die verschiedenen Mittel der Klassifizierungen widerspiegeln. In dieser Phase der Analyse ging es darum, was in jedem der sechs Comics beobachtet und analysiert werden sollte. In der Praxis geschah dies durch die Erstellung einer Tabelle (siehe Tabelle 1-10), in der die Beobachtungen für jeden Comic separat erfasst wurden.

Die in der Klassifizierungstabelle gesammelten Beobachtungen und Beschreibungen wurden analysiert, um festzustellen, welche unterschiedlichen Mittel in den verschiedenen Comics verwendet wurden. Anschließend wurden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Comic-Dokumenten und den fiktionalen Comics festgehalten, d. h. es wurde untersucht, wie die verschiedenen Mittel eingesetzt und wie sie auf unterschiedliche Weise hervorgehoben wurden.

4. Hauptergebnisse

Die Verwendung von Stilmittel des Comics in Comic-Dokumenten war deutlich vielfältiger als erwartet. Es wurde erwartet, dass fiktionale Comics eine vielfältige Verwendung von Stilmittel des Comics enthalten. Zwar wurden einige Unterschiede zwischen fiktionalen Comics und Comic-Dokumenten festgestellt, aber es gab viel mehr Gemeinsamkeiten als erwartet.

Gemeinsamkeiten in beiden Arten von Comics waren die Größe des Panels, der "Rhythmus" des Panels, die Gutter und die Gesten der Figuren. In allen Comics wurden sowohl quadratische als auch rechteckige Panels verwendet. Der “Rhythmus” war auch gemeinsam in allen Comics. Man kann sagen, dass die Gutter sich in den Comics nicht wesentlich voneinander unterscheiden. Die verwendeten Farben zeigen allerdings die Unterschiede zwischen fiktionalen Comics und Comic-Dokumenten auf. Dies mag daran liegen, dass der Zeitablauf in fiktionalen Comics durch die Handlung deutlicher zum Ausdruck gebracht

werden muss als in Comic-Dokumenten. Die Bedeutung der Gesten der Figuren ist sowohl in Comic-Dokumenten als auch in fiktionalen Comics sehr ähnlich. Beide Arten von Comics haben leicht lesbare Schriftarten benutzt, aber ansonsten unterscheiden sie sich in der Typografie stark voneinander, zum Beispiel in fiktionalen Comics verwenden farbige Schriftarten und viel Fettdruck.

Die Unterschiede waren Effekte, Symbole und Hintergrund zwischen fiktionalen Comics und Comic-Dokumenten. Der Hauptunterschied bei den Effekten ist die Verwendung von Onomatopöien. In Comic-Dokumenten wird fast keine Onomatopöie verwendet, aber das mag daran liegen, dass in einem fiktionalen Comic die Funktion von Onomatopöien darin besteht, das Erlebnis zu bereichern. Auch bei den Symbolen findet man Unterschiede: In Comic-Dokumenten werden sie mehr verwendet als in fiktionalen Comics. Der Unterschied bei den Hintergründen ist die Einfachheit der Hintergründe in den Comic-Dokumenten im Vergleich zu den Hintergründen in den fiktionalen Comics, obwohl es einige Stellen in den CRIC- und VTS-Comics gab, an denen die Hintergründe aufwändiger waren.

Zu der Gemeinsamkeit in fiktionalen Comics gehören Effekte, eine Vielzahl von Sprechblasen, verschiedene Hintergründe, eine große Schrift, die Verwendung lebendiger Farben und eine Vielzahl von Figuren-Illustrationen. Bei den Bewegungseffekten treten Gemeinsamkeiten wie Unschärfe-Effekt auf. In fiktionalen Comics gibt es eine Vielzahl von Sprechblasen, zum Beispiel kann man in Superhelden-Comics sehen, dass die Sprechblasen variieren, je nachdem, wer auf welche Weise spricht, zum Beispiel schreit, flüstert oder eine Maschine benutzt (siehe Bild 1). In fiktionalen Comics geht es im Text mehr um die Sprache der Figur und die Interaktion zwischen den Figuren sowie um das Voranschreiten der Handlung. Für die Schattierung und Beleuchtung wurden lebendige Farben verwendet. Eine weitere Gemeinsamkeit dieser Comics war die Verwendung von vier Hauptfarben. Die Gemeinsamkeit in den Illustrationen der Figuren war die Vielfalt der Gesichtsausdrücke und Gesten.

Bild 1. ***Hämähäkkimies Spider-Man – Sisällissota*****, Seite 7, Panel 2. © Marvel. Justice** ***League Origin.*** **Seite 13, Panel 5. © DC.**

Ein Unterschied in fiktionalen Comics war die Vielzahl von Sprechblasen. Hier kann man sehen, dass in dem Dragons-Comic nicht so viele Sprechblasenformate wie in den zwei anderen verwendet wurden. Die einzige Flüster-Sprechblase findet man im JL-Comic. Der Unterschied bei der Verwendung von Bildunterschriften (=*Captions*) bestand darin, dass die Rede der Figur in Anführungszeichen innerhalb der Bildunterschrift erschien. Bei den fiktionalen Comics bestand eine Gemeinsamkeit in der Typografie in der Verwendung von Großbuchstaben und eine weitere Gemeinsamkeit darin, dass JL-Comic und Dragons-Comic eine farbige Schrift verwendeten.

In fiktionalen Comics gibt es Gemeinsamkeiten im Reichtum der Onomatopöien und bei den Bewegungseffekten, insbesondere bei der Verwendung von Unscharf-Effekten und Speedlines. Der Unscharf-Effekt war ein Unterschied zwischen den fiktionalen Comics, dieser wurde nicht in dem Dragons-Comic verwendet. Symbole verwendet, um den emotionalen Zustand einer Figur oder ein Ereignis besser auszudrücken, zum Beispiel im Spider-Comic, wo die Instinkte der Spinne durch Zickzacklinien beschrieben werden. In fiktionalen Comics ist der Hintergrund oft vielgestaltig und informativ.

Die Gemeinsamkeiten in den Comic-Dokumenten waren die Verwendung von Bildunterschriften und Text, der an den Seiten des Bildschirms erscheint, im Text auszufüllende Positionen, die Verwendung von Linien als Effekte, Farbkontraste, eine Vielzahl von Symbolen und eine klare Gestik und Gesichtsausdrücke bei der Illustration von Figuren. Bildunterschriften wurden viel verwendet, mit Text an den Seiten der Panels, und es war möglich, den Text in die vorgesehenen Felder einzutragen (siehe Bild 2). Linien arbeiten als Bewegungseffekte in Comic-Dokumenten. Mit gedeckten Farben wurde ein Kontrast

geschaffen, und ein rot-grünes Thema wurde verwendet, um zu markieren, was verboten und was erlaubt war. In den Comic-Dokumenten wurde eine Vielzahl von Symbolen verwendet, um Themen zu beschreiben, zu verdeutlichen und verständlicher zu gestalten und somit den Text zu unterstützen (siehe Bild 2). Was die Gesichtsausdrücke der Figuren anbelangt, so konzentrieren sich Comic-Dokumente auf einfache und leicht verständliche Gesichtsausdrücke, damit der Leser so einfach wie möglich versteht, worum es geht.

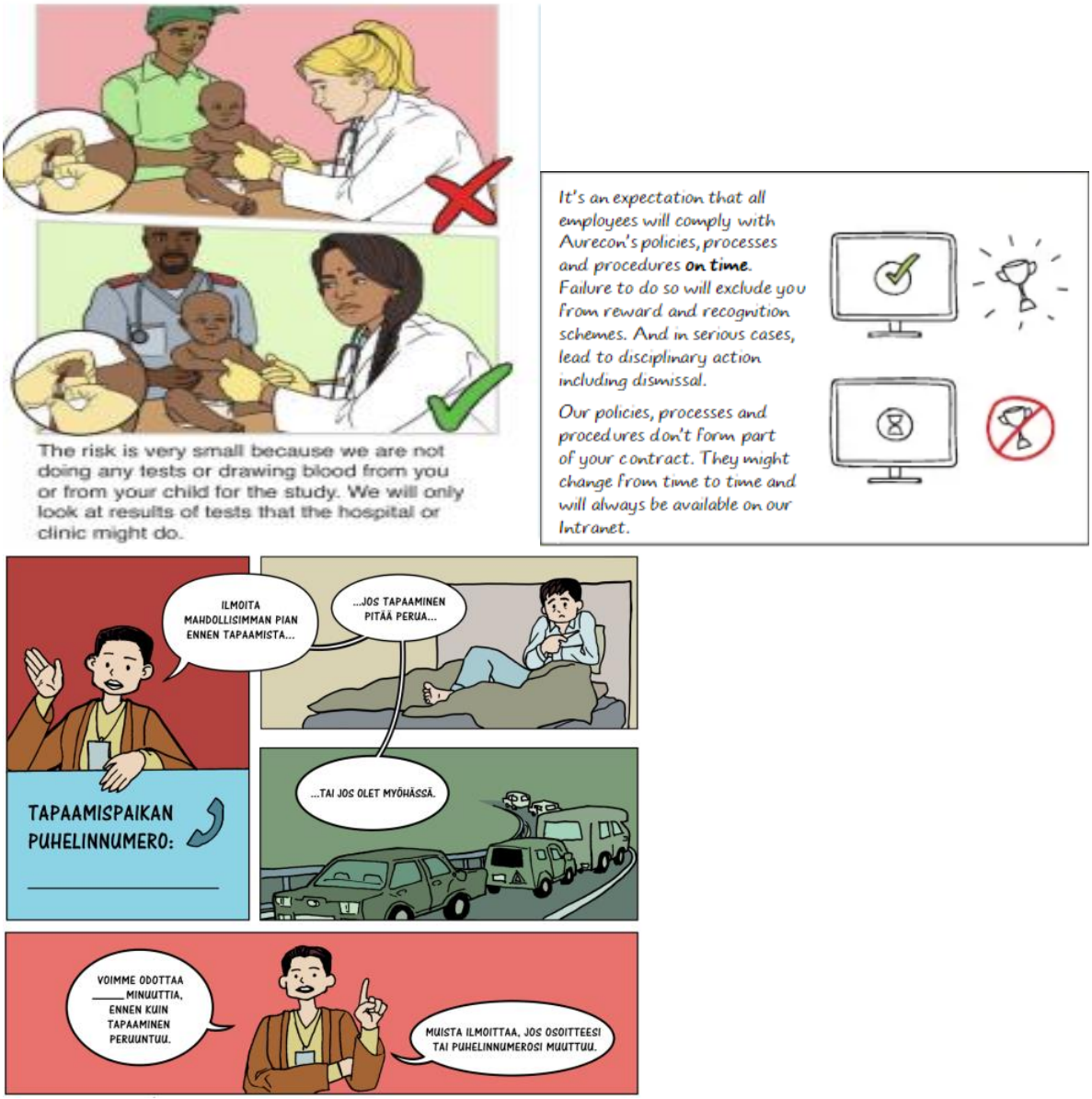


Bild 2. ***Cherish Research Informed Consent*** **S. 12, ruutu 1–2. © Creative Contracts Ltd.** ***The Aurecon Employment Contract*****, S. 8, Panel 3. © Comic Book Contracts.** ***Valvotun tapaamisen säännöt.*** **s. 6, Panel 1–4. © Sarjis ja Jan Pitkäsalo.**

Die Unterschiede waren die Verwendung von Bildunterschriften, so dass im CRIC-Comic kein Text in Sprechblasen zu finden war, sondern der Text sich in einer Bildunterschrift oder an den Seiten des Panels befand. Ein weiterer Unterschied war die Verbreitung von Symbolen im CRIC-Comic, wo Text durch Symbole in Sprechblasen ersetzt wurde.

Übersetzungen wurden in der Analyse vor allem dann gefunden, wenn der Text in ein Bild umgewandelt wird oder wenn der Text in Text übersetzt wird. Mit anderen Worten: Sprechblasen und Typografie sind die Bereiche, in denen die Übersetzung am meisten ins Spiel kommt, am zweithäufigsten bei der Illustration von Figuren, weil der Text in ein Bild umgewandelt werden muss, was bedeutet, dass das Geschlecht der Figur, ihre Gesichtsausdrücke und ihre Gestik berücksichtigt werden müssen, um die Bedeutung des Textes bestmöglich zu vermitteln. Farben spielen bei der Übersetzung eine Rolle, sind aber nicht so wichtig, dass ihnen besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden müssten

5. Zusammenfassung

Die Studie hat untersucht, wie die Stilmittel des Comics in Comic-Dokumenten auftreten und wie sie in ihnen verwendet oder nicht verwendet wurden. Ziel war es, Informationen über die Stilmittel des Comics zu liefern, damit künftige Comic-Autoren von dieser Forschung profitieren können.

Die wichtigsten Ergebnisse der Analyse sind, dass die verwendeten Stilmittel des Comics, insbesondere in fiktionalen Comics, im Allgemeinen die Vielfalt der Sprechblasen und Effekte waren. Die Vielzahl von Hintergrund- und Figuren-Illustrationen war ebenfalls ein gemeinsames Merkmal dieser Arten von Comics, aber interessanterweise war die Verwendung von Symbolen und Textfeldern begrenzt. In Comic-Dokumenten hingegen war die Verwendung von Symbolen und Textfeldern üblich. Auch die interpretative Verwendung von Farbe war in dieser Art von Comic präsent.

Ein Vergleich der Ergebnisse mit früheren Studien ist etwas schwierig, weil frühere Studien die beiden Arten von Comics nicht verglichen haben, aber man kann davon ausgehen, dass frühere Studien zu den gleichen Schlussfolgerungen darüber gekommen sind, was in Comic-Dokumenten und was in fiktionalen Comics am besten funktioniert.

Die Antwort auf die erste Forschungsfrage lautet, dass das Comic-Dokument viele der gleichen Mittel verwendet. Die offensichtlichsten Ähnlichkeiten waren die Illustrationen der Figuren und die Panels und Symbole. Dies wird durch die Ähnlichkeit der Verwendung dieser Mittel in beiden Comics deutlich.

Zu den verbalen Mitteln kann man sagen, dass der größte Unterschied zwischen den beiden Arten von Comics in den Sprechblasen und den Bildunterschriften besteht. In fiktionalen Comics waren die Sprechblasen vielfältiger und die Typografie abwechslungsreicher, zum Beispiel durch unterschiedliche Farb- und Effektänderungen bei den Schriftarten, während in

Comic-Dokumenten die Typografie vielfältiger war und die Schriftarten zwischen den verschiedenen Comic-Dokumenten variierten.

Bei den visuellen Mitteln führten die Symbole zu einem Unterschied zwischen den Arten von Comics. In fiktionalen Comics erscheinen fast keine Symbole. Dies wurde durch die Farbvielfalt in den fiktionalen Comics kompensiert, während in den Comic-Dokumenten relativ einfache und leicht interpretierbare Farben verwendet wurden (siehe Bild 3).

Bild 3. ***Valvotun tapaamisen säännöt.*** **s. 8, Panel 1–5. © Sarjis ja Jan Pitkäsalo.** ***Dragons Riders of Berk.*** **s. 50, Panel 2. © DreamWorks.**

Für die Antwort auf die zweite Forschungsfrage wurden die Ergebnisse der Analyse herangezogen und Überlegungen darüber angestellt, wie Übersetzungsstrategien bei der Übersetzung eines Textes in Comicform funktionieren würden. Intersemiotische und intralinguale Übersetzungen waren häufiger als erwartet. Zum Beispiel wie Bilder den Text unterstützen, und den Lesern helfen zu verstehen, worum es im Comic geht. Bei CRIC-Comic wird dies besonders dadurch deutlich, dass die Sprechblasen überhaupt keinen Text enthalten, sondern Symbole, die die Situationen darstellen, die der Text im Comic erklärt. Kreative Übersetzung war auch in beide Arten von Comics zu finden, zumindest bei der Charakterisierung von Figuren, wo der Zeichner kreative Mittel einsetzen muss, damit sich die Leser mit den Figuren identifizieren können.

Die dritte Forschungsfrage wurde beantwortet, obwohl die Analyse aufgrund des Umfangs des Themas etwas komplexer ist. Bei den verbalen Mitteln war die intralinguale Übersetzung am weitesten verbreitet, insbesondere bei der Typografie, weil zum Beispiel ein Comic-

Dokument ein Comic ist, die aus einem Standarddokument erstellt wird. Intersemiotische Übersetzung gab es auch bei verbalen Mitteln in Sprechblasen, bei der Verwendung verschiedener Formen von Sprechblasen oder bei der Einbeziehung von Onomatopöien. Bei den visuellen Mitteln erscheinen sowohl die kreative Übersetzung als auch die intersemiotische Übersetzung, da es einer kreativen Übersetzung bedarf, um die Figuren zu erschaffen, ihr Aussehen vom Text ins Bild zu übertragen und andere Mittel der intersemiotischen Übersetzung zu nutzen.

Die Ergebnisse sind jedoch insofern von Bedeutung, als dass sie aufzeigen, wie fiktionale Comics verschiedene Mittel auf komplexere Weise einsetzen als Comic-Dokumente. Die Grenzen der Studie liegen darin, dass die Materialen relativ einheitlich und begrenzt waren. Es ist schwer zu sagen, ob die Ergebnisse der Studie vollständig auf alle Comic-Dokumente zutreffen und ob sie hilfreicher sein könnten, wenn die Datenbasis größer wäre. Ein größerer Datensatz würde zumindest mehr Vergleichsobjekte bieten und somit mehr Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen fiktionalen Comics und Comic-Dokumenten aufzeigen.