

Personoidut äänet sarjakuvissa

*Typografian ja puhekuplan ilmaisevuus
Sandman -sarjakuvissa*

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
Graafinen suunnittelu
Syksy 2012
Laila Arvola

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Personoidut äänet sarjakuvissa – Typografian ja puhekuplan ilmaisevuus Sandman –sarjakuvissa

Tekijä: Laila Arvola

Koulutusohjelma/oppiaine: Graafinen suunnittelu

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 77, Kuvaliite 41

Vuosi: Syksy 2012

Tiivistelmä:

Tutkimuksessa tarkastellaan mitä eri tehtäviä erityisesti tietylle sarjakuvahahmolle personoidulla puhekuplalla ja kuplan typografialla on. Tutkimuksen aineistona on Neil Gaimanin käsikirjoittama ja useiden piirtäjien kuvittama Sandman –sarjakuvasarja. Tutkimusmenetelmänä tutkimuksessa on käytetty Barney Glaserin kehittämää aineistolähtöistä grounded theory –menetelmää.

Merkittävän teoreettisen taustan tutkimukselle muodostaa typografian ilmaisevuutta koskeva tutkimus. Varsinaisesti sarjakuvaan liittyvää typografian ilmaisevuutta käsittelevää kirjallisuutta ei ole, joten ilmaisevuutta käsittelevä kirjallisuus käsittelee typografiaa eri alojen näkökulmista.

Aineistosta löytyneille personoiduille äänille ilmeni viisi eri tehtävää. Yleisesti sarjakuvissa erikoisen puheäänänen on tarkoitus kertoa hahmon puhetavasta. Toisinaan personoitu puheääni voi kertoa jotain hahmon luonteesta. Näiden tunnettujen ominaisuuksien lisäksi löytyi kolme muuta tehtävää. Kaiken kaikkiaan personoidun äänen tehtäviä ovat hahmon puhetapa, hahmon luonteen kuvaaminen, hahmon visuaalisen olemuksen tukeminen, hahmon indeksinä toimiminen ja maailmojen erottaminen toisistaan.

Avainsanat: Typografia, sarjakuvat, kirjasintyylit, kirjaimet

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi X

Sisällysluettelo

I. JOHDANTO	5
I.1. Tutkimusaiheen esittely.....	5
I.2. Teoreettinen viitekehys ja tutkimusmenetelmä.....	6
I.2.1. Sarjakuvatutkimus	8
I.2.2. Typografian ilmaisevuuden tutkimus	10
I.3. Käsitteiden määrittely.....	10
I.3.1. Kirjaimiin liittyvät termit	11
I.3.2. Semiotiikka	12
2. SARJAKUVAN MÄÄRITTELY	14
2.1. Sarjakuvan elementit.....	15
2.1.1. Puhekupla ja typografia.....	16
2.1.2. Puhekuplian historiaa	18
2.1.3. Ääniefektit ja muu tekstiaines	18
2.1.4. Kerronta	20
2.1.5. Aika ja liike	21
2.2. Sarjakuvan genret.....	23
2.2.1. Sandmanin genre.....	28
3. AINEISTON ÄÄNIPERSONAT	29
3.1. Aineiston esittely.....	29
3.2. Tekijöiden esittely	31
3.3. Sandmanin äänipersonat	40
3.3.1. The Endless	40
3.3.2. Muita äänipersonia	44

3.4. Typografian ilmaisevuus.....	52
3.4.1. Typografialla ilmaisemisen historiaa.....	52
3.4.2. Ilmaiseva typografia leipätekstissä	53
3.4.3. Arkipäiväistä käyttöä ja rajojen rikkomista	54
3.4.4. Typografian ilmaisevuuden tarkastelu konnotaation ja metaforan kautta....	56
3.4.5. Multimodaalinen typografinen viestintä	58
3.4.6. Sandmanin typografiset tyylit	58

4. PERSONOIDUN ÄÄNEN TEHTÄVIÄ

4.1. Hahmon puhetapa	62
4.2. Hahmon luonteen kuvaajana	68
4.3. Hahmon visuaalisen olemuksen tukeminen	71
4.4. Hahmon indeksinä toimiminen.....	74
4.5. Maailmojen erottaminen toisistaan.....	76
4.6. Tehtävien ilmeneminen muissa sarjakuvissa	78

5. LOPUKSI

LÄHTEET

KUVALIITE

I. Johdanto

Sarjakuva on omanlaisensa taidemuoto omalaatuisine ilmaisumahdollisuuksineen. Yksi sarjakuvalla ominaisista piirteistä on äänen ilmentäminen visuaalisessa muodossa. Mielestäni on mielenkiintoista, miten kirjoitettu sana saadaan ilmaisemaan ulkomuodollaan äänen eri ominaisuuksia sarjakuvissa. Aihe tuntui mielekkäälle tutkimusaiheelle.

Tavallisesti emme ehkä kiinnitä sen kummempaa huomiota typografisiin ratkaisuihin sarjakuvissa, ne ovat vain osa kerrontaa ja aiheuttavat lukijassa erilaisia reaktioita. Ääniefektien lisäksi hahmojen puheessa näkee toisinaan erikoisia typografisia valintoja tai puhekuplan muoto on vakiintunut tiettyyn ulkoasuun tietylle hahmolle tai hahmoryhmille. Itse aloin kiinnittämään huomiota typografian ilmaisullisiin mahdollisuuksiin luettuani Sandman –sarjakuvaa. Varsinkin päähenkilön Morpheuksen poikkeavan puheen esitystapa kiinnitti huomioni. Luettuani lisää sarjaa tuli esiin muitakin erikoisia puheen esitystapoja eri hahmoilla. Myös muissa sarjakuvissa olen nähnyt vastaavanlaista puheäänien käyttöä, mutta Sandmanissa se tuntui olevan monimuotoisemmin ja laajemmin hyödynnettynä. Heräsikin kysymys, mitä kaikkea hahmon puheäänellä voidaan ilmaista.

I.1. Tutkimusaiheen esittely

Tutkin jo kandidaatin työssäni Sandman –sarjakuvien personoituja ääniä. Tutkimusaineistonani oli Preludes & Nocturnes albumi Sandman –sarjasta. Jatkan nyt pro gradu –tutkielmassa saman aiheen parissa. Pääaineistonani edelleen toimii Sandman –sarjakuvasarja, mutta tällä kertaa otan tarkasteluun koko tuotannon. Nostan myös esille samankaltaisuuksia muidenkin sarjakuvien osalta, kun sellaisia ilmenee. Kandidissa löysin personoidulle äänelle neljä tehtävää, jotka ovat hahmon luonteen kuvaaminen, hahmon fyysisen olemuksen tukeminen, hahmon puhetapa ja hahmon indeksinä toimiminen. Hahmon puhetapa oli ainoa kategoria, mitä käsiteltiin laajemmin sarja-

kuvaa käsittelevässä kirjallisuudessa. Löytyi myös muutamia mainintoja hahmon luonteen kuvauksesta puhekuplan avulla. Uskon kuitenkin personoidulla äänellä olevan muitakin tarkoituksia sen lisäksi. Tarkoitukseni on tutkia löytyykö personoidulle äänelle muitakin tehtäviä kuin neljä aiemmin löytämäni. Aineiston laajennuttua voi käydä myös niin, että kandidaatin tutkielmassa löytämäni tehtävät saattavat osoittautua vain kandin aineistossa esiintyneiksi ilmiöiksi. Tutkin millaisia asioita puhekuplan koko ja ääriviivan muoto, puhekuplan typografia ja värit ilmaisevat hahmosta. En puutu itse tekstin sisältöön, esimerkiksi murteen pitäisi näkyä myös visuaalisesti hahmon puheessa, jotta ottaisin sen tutkimuksessa huomioon.

Typografian ilmaisevuus on melko vähän tutkittu aihe, mutta yhä enemmän huomiota ja kiinnostusta herättänyt aihe. Enemmän on tutkittu typografian luettavuutta jo pitkän aikaa. Kuitenkin on tärkeää myös tietää, mitä kaikkea erilaisilla typografisilla valinnoilla voidaan ilmaisullisesti viestiä. Varsinkin 2000-luvulla typografian ilmaisevuus on alkanut kiinnostamaan tutkijoita ja muita asiantuntijoita yhä enemmän.

1.2. Teoreettinen viitekehys ja tutkimusmenetelmä

Gradututkimukseni tutkimusmenetelmänä toimii grounded theory –menetelmä. Menetelmän on alkujaan kehittänyt Barney Glaser. Lyhyesti sanottuna grounded theory menetelmässä aineistosta kumpuaa esille asioita, jotka otetaan tarkempaan tutkimukseen ja ne jaotellaan eri kategorioihin. Tutkimuksen teoriakin nousee yleensä tutkimusaineiston pohjalta.

Grounded theory –menetelmän prosessissa ensin on valmisteluvaihe, jossa määritellään yleisluontoinen tutkimuskysymys, mutta ei tarkkaa tutkimusongelmaa. Menetelmän mukaan ei saisi tutustua etukäteen aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen, koska ennakkokäsitykset täytyy pitää vähäisinä. Toinen vaihe on aineiston kerääminen, jossa suoritetaan alustavaa aineiston analyysia, joka osoittaa tutkijalle mihin suuntaan

jatkaa ja mitä asioita tarkastella aineistosta seuraavaksi. Analyysi ja aineiston kerääminen tukevat toinen toistaan jatkuvasti.

Kolmas vaihe on varsinainen analysointivaihe. Tässä vaiheessa suhteutetaan aineistoa syntyneisiin ideoihin ja ideoita suhteutetaan muihin syntyneisiin ideoihin. Aineistosta puretaan olennainen ulos ja siltä kysytään kolme kysymystä. Ensimmäinen kysymys on, minkä tutkimuksen kohde aineisto on. Kysymyksen avulla löydetään tutkimuksen ”keskeinen muuttuja”. Keskeinen muuttuja on tutkimuksen ja teorian keskipiste. Keskeisessä muuttujassa tapahtuu suurin osa vaihtelusta. Toisena aineistolta kysytään, mitä kategoriaa tämä tutkimus ilmaisee. Kolmantena kysytään, mitä aineistossa oikeastaan tapahtuu.

Valikoivaan koodaukseen päästään, kun keskeinen muuttuja ja tärkeimmät ulottuvuudet sekä ominaisuudet aineistosta on löydetty. Suljetussa koodauksessa koodaaminen rajataan asioihin, jotka liittyvät keskeiseen muuttujaan. Teoreettinen koodaus käsitteellistää sen, miten olennaisimmat koodit liittyvät toisiinsa ja miten ne ovat yhdistettävissä teoriaan hypoteeseina.

Neljäs vaihe tutkimuksessa on muistiinpanojen tekeminen. Se on teoreettista dokumentointia koodien ja niiden suhteiden herättämistä ajatuksista. Aineiston kerääminen, analyysi ja muistiinpanojen tekeminen tapahtuvat rinnakkain. Muistiinpanojen tekeminen tulisi olla etusijalla, koska se on varsinaista dokumentointia asioista, mitä aineistosta nousee analyysissa esille. Aineisto on aina saatavilla ja se voidaan analysoida milloin tahansa, mutta ideat voivat unohtua ja siksi ne pitäisi kirjata ylös mahdollisimman pian. Muistiinpanoja kirjoitettaessa tulisi kirjoittaa tajunnanvirtaa, eikä saa välittää kieliopista, oikeinkirjoituksesta ja muusta sellaisesta. Tällä tavalla välitetään ”kirjoittajan blokkia”. Muistiinpanoja voi aina muokata, kun edistyy aiheen parissa. Kun on varma teoriastaan, voi aloittaa analysoimaan ja liittämään tutkimuksen kannalta olennaista kirjallisuutta teoriaan.

Viidennessä vaiheessa tapahtuu lajittelu ja teoreettisen hahmotelman muodostaminen. Lajittelulla ei tarkoiteta aineiston lajittelua, vaan muistiinpanojen lajittelua kehitteillä olevan teorian hahmotelmaksi. Lajitteluprosessi usein stimuloi kirjoittamaan lisää muistiinpanoja ja joskus myös keräämään lisää aineistoa. Viimeiseksi tapahtuu itse kirjoittaminen. Edellisessä vaiheessa aikaan saatu lajittelu muodostaa kirjoituksen ensimmäisen luonnoksen. Tästä eteenpäin on vain kirjoituksen hionnasta kiinni milloin tutkimus on lopullisessa versiossaan.¹

1.2.1. Sarjakuvatutkimus

En ole löytänyt minun tutkimustani vastaavaa tutkimusta sarjakuvan saralta. Hyvin vähän on kiinnitetty typografian ilmaisuvoimaan puhekuplissa. Yleisesti ottaen sarjakuvia on tutkittu jo usean vuosikymmenen ajan eri näkökulmista. Sarjakuvatutkimuksen kenttä voidaan jakaa kolmeen näkökulmaan: 1) Sarjakuvahistorian tutkimus, 2) Sarjakuvaa yhteiskunnallisena ilmiönä pohtineet tutkimukset ja 3) Sarjakuvailmaisuun keskittyneet tutkimukset². Pro gradu tutkielmani sijoittuu lähinnä sarjakuvailmaisun tutkimiseen, koska tutkimuskohteenani ovat puhekuplat, jotka ovat yksi sarjakuvailmaisun peruselementeistä.

Sarjakuvahistorian tutkimukseen kuuluvat yleisen ja erikoishistorioiden tutkiminen. Lisäksi historian tutkimisen alalajiksi lasketaan tiettyyn sarjakuvaan, piirtäjään tai lajityyppiin keskittyneet tutkimukset. Sarjakuvahistorian tutkimus on luultavasti yleisin sarjakuvatutkimuksen muoto. Historiasta kirjoittaminen on täynnä valintoja. On päätettävä mitä kerrotaan ja mitä jätetään historian ulkopuolelle. Lisäksi on valittava näkökulma, mistä historiaa katsotaan. Sarjakuvan yleishistoriaa käsittelevistä tutkimuksista välittyy mieskeskeinen kuva, koska tekijät ja lukijat vaikuttavat olevan vain miehiä. Naispiirtäjiä tunnutaan väheksyvän, nimeltä saatetaan vain mainita joitain tekijöitä kuten Tove Jansson tai Claire Bretéchen. Naisia ei kuitenkaan täysin ole unohdettu, esimerkiksi Trina Robbins ja Catherine Yronwode ovat kirjoittaneet

¹ Simmons, 2011.

² Herkman 1996, 24–25.

naisnäkökulmaisen historian *Women and the Comics* vuonna 1985. Lisäksi historiakirjoituksia leimaa amerikkalaiskeskeisyys, joka selittyy osittain sillä, että amerikkalainen sarjakuvateollisuus on ollut näkyvin muoto maailmalla.³ Herkmanin kirjoituksesta on kulunut jo kuitenkin yli kymmenen vuotta, joten luultavasti sarjakuvan historian tutkimuksessa on näkökulmaan tullut hajontaa eikä amerikkalaiskeskeisyys ole enää niin yleistä. Itse ainakin törmäsin useaan japanilaista sarjakuvaa käsittelevään kirjaan tai tutkimukseen. Kaikki eivät kylläkään liittyneet juuri historianäkökulmaan, vaan muihin sarjakuvatutkimuksen osa-alueisiin.

Sarjakuvaa yhteiskunnallisena ilmiönä käsittelevät tutkimukset keskittyvät sarjakuvan sosiaalisten ja psykologisten vaikutusten esittelyyn. Näissä tutkimuksissa tarkastellaan sarjakuvaa vuorovaikutuksessa yhteiskuntaan ja ihmisiin. Esimerkiksi Fredic Wertham on tehnyt tutkimuksen ”*Seduction of the Innocent*” (1953). Tutkimus pohjautui psykologisiin oppimisteorioihin, joihin vedoten hän varoitti sarjakuvan lapsille aiheuttamista vaaroista. Nykyisin vaikuttimena ovat enemmän populaarikulttuurin teoriat. Tutkimukset ovat muutenkin muuttuneet myönteisemmiksi sarjakuvaharrastusta kohtaan. Esimerkiksi Pekka A. Mannisen väitöskirja ”*Vastarinnan välineistö – sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*” antaa myönteisen kuvan sarjakuvaharrastuksen merkityksestä lapselle itsenäistymisprosessissa.⁴

Sarjakuvailmaisun tutkimus tutkii semiotiikan, narratologian, kuvan ja sanan suhteen tutkimisen näkökulmasta sarjakuvaa. Tutkimuksessa etsitään sarjakuvailmaisun ominaispiirteitä ja verrataan niitä muihin ilmaisumuotoihin. Muun muassa Ranskassa 1970-luvulla ilmestyi sarjakuviin semiotiikan kautta keskittyviä teoksia. Esimerkiksi Pierre Fresnault-Deruellen teos *La bande dessinée* on yksi näistä teoksista. Englanninkielisiä sarjakuvasemiotikkaan keskittyviä kirjoituksia alkoi ilmestyä 1980-luvulla. Monet englanninkieliset sarjakuvailmaisua käsittelevät teokset ovat sarjakuvapiirtäji-

³ Herkman 1996, 25–28.

⁴ Herkman 1996, 28–30.

en tekemiä. Tunnetuimpia lienevät Will Eisnerin *Comic and Sequential Art* sekä Scott McCloudin *Sarjakuva – näkymätön taide*.⁵

1.2.2. Typografian ilmaisevuuden tutkimus

Typografian ilmaisevuudesta on kirjoitettu jonkin verran typografiaa käsittelevissä kirjoissa. Lisäksi aiheesta löytyy artikkeleita, muun muassa Theo Van Leeuwen on kirjoittanut aiheesta otsikolla ”Typographic meaning”. Useissa kirjaintyyppien ilmaisevuutta käsittelevissä teksteissä mainitaan perinteisten typografian asiantuntijoiden ajattelevan, ettei kirjaintyyppit itsessään sisällä merkityksiä vaan niiden ainoa tarkoitus on tuoda sanan merkitys esille⁶. Kuitenkin nykytutkijoista monet kritisoivat tätä näkemystä.

Kuvakirjan tutkimuksen puolella muun muassa Joseph Schwarcz on kirjoittanut kuvakirjojen visuaalisesta äänestä, missä hän käsittelee näkyvää ääntä ja kirjaimia sekä sanoja visuaalisena elementtinä kuvakirjoissa⁷. Lapin yliopistolla Niina Huuskonen on tehnyt pro gradu –tutkielman muumikirjojen kuvittavasta typografiasta.

1.3. Käsitteiden määrittely

Selvennän tässä kappaleessa joitain termejä, jotka esiintyvät tekstissä. Varsinkin typografiasta puhuttaessa käytetään monenlaisia eri termejä ja niiden tarkka merkitys ei aina välttämättä ole selvillä edes niitä käyttäville henkilöille tai termejä käytetään väärin. Lisäksi selvennän joitain semiotiikan termejä. Sarjakuvaan liittyvä termistö esitellään sarjakuvan määrittelyä käsittelevässä luvussa.

⁵ Herkman 1996, 24, 30–33.

⁶ Mm. Van Leeuwen 2005, 140.

⁷ Schwarcz 1982, 65–85.

1.3.1. Kirjaimiin liittyvät termit

Typografia tarkoittaa tekstin ulkoasua eli painoasua⁸. Kirjaimiin liitetään yleensä termit kirjaintyyppi, kirjainleikkaus, fontti, kirjainperhe ja kirjaintyyli⁹. Kirjaintyyppiä käytetään puhuttaessa kirjainten ulkonäöstä ja se tarkoittaa yhtä yhtenäiseen asuun pürrettyä merkistöä. Kirjaintyyppi sisältää niin kirjaimet, numerot, välimerkit kuin suuren määrän muita typografisia merkkejä. Joskus mukaan luetaan myös kirjaintyyppin kaikki variaatiot kuten esimerkiksi eri lihavuudet. Silloin termi ”kirjainperhe” jää vaille käyttöä.¹⁰ Itse olen tottunut käyttämään kirjaintyyppi –sanaa viimeiseksi mainittuun tapaan eli en juurikaan käytä erikseen kirjainperhe –käsitettä.

Kirjainleikkaus tarkoittaa yhtä ainoaa merkistöä, esimerkiksi eri lihavuudet ovat omia itsenäisiä leikkauksiaan. Fontti sana tarkoittaa arkikielessä samaa kuin kirjaintyyppi. Alkujaan se on kuitenkin tarkoittanut vain yhtä kirjaintyyppin kokoa.¹¹ Kirjainperhe tarkoittaa yhden kirjaintyyppin kaikkia muunnoksia eli siihen kuuluvat esimerkiksi kaikki lihavuudet, kursiivit ja kapiteelileikkaukset. Kirjaintyyli kattaa laajemman ryhmän toisiaan muistuttavia kirjaintyyppejä. Kirjaintyyliä ovat esimerkiksi humanistiset groteskit ja uusantiikvat.¹²

Kirjaintyyppien luokittelussa eri kirjaintyyliihin ei nykyisin ole olemassa yhtä virallista tapaa. Itkonen esittelee kirjaintyyppien luokitteluun yhden järjestelmän, mutta huomauttaa, etteivät kaikki sen suomenkieliset termit ole vakiintuneita eivätkä ryhmien rajat selviä.¹³ Tutkimukseni kannalta ei kuitenkaan ole merkityksellistä selostaa Itkosen esittämää jaottelua kokonaisuudessaan, joten poimin tähän tärkeimmät kirjaintyyliihin liittyvät termit.

⁸ Itkonen 2004, 150.

⁹ Itkonen 2004, 11.

¹⁰ Itkonen 2004, 11.

¹¹ Itkonen 2004, 11.

¹² Itkonen 2004, 12, 19.

¹³ Itkonen 2004, 18–19.

Antiikva ja groteski ovat ehkä tunnetuimpia ryhmiä. Antiikva tarkoittaa päätteellistä kirjaintyyliä, jossa tekstattaessa ylöspäiset viivat ovat laihoja ja alaspäiset paksumpia¹⁴. Antiikvoja yleensä käytetään leipäteksteissä hyvän luettavuutensa vuoksi. Esimerkiksi Baskerville ja Garamond ovat antiikvoja. Groteski on päätteetön kirjaintyyli, jonka kirjainten viivat ovat suurin piirtein saman paksuisia. Groteskit eivät juurikaan sovi pitkään leipätekstiin, mutta groteskien alaryhmän humanististen groteskien luettavuus on paras verrattuna muihin groteskeihin ja ne sopivatkin hyvin leipäteksteihin. Muun muassa Gill sans ja Frutiger kuuluvat humanistisiin groteskeihin.¹⁵

Lisäksi mainittakoon vielä kalligrafiset kirjaintyytit ja fantasia- ja kokeilevat kirjaintyytit. Kalligrafisiin kirjaintyypeihin kuuluvat käsialaa jäljittelevät kirjaintyytit¹⁶. Fantasia- ja kokeileviin kirjaintyypeihin kuuluvat käytännössä muihin kirjainluokkiin sopimattomat tyytit. Ryhmän tyypeillä ei yleensä ole mitään tekemistä normaalin leipätekstitypografian tai typografian historian kanssa. Ryhmän kirjaimet saattavat muistuttaa muotokieleltään ihmisiä, eläimiä, kasveja tai koostuvat mistä tahansa kirjainmuotoilulle vieraista osista.¹⁷

Muita kirjaimiin liittyviä termejä ovat versaali, gemena ja kapiteeli. Versaali tarkoittaa suuraakkosia (A, B, C, D...). Gemena on sitten vastaavasti pienaakkosto (a, b, c, d...). Kapiteelit muistuttavat versaaleja, ne ovat suunnilleen pienaakkosten korkuinen suuraakkoslaji.¹⁸

1.3.2. Semiotiikka

Yksi personoidun äänen tehtävistä perustuu C.S. Peircen merkkiluokkiin. Peirce on määritellyt kolmentyyppisiä merkkejä: ikoneita, indeksejä ja symboleja. Ikoni muistuttaa kohdettaan, esimerkiksi valokuvat, kartat sekä nais- ja ihmishahmot vessojen

¹⁴ Itkonen 2004, 19.

¹⁵ Itkonen 2004, 19, 49–52.

¹⁶ Itkonen 2004, 53.

¹⁷ Itkonen 2004, 56.

¹⁸ Itkonen 2004, 148–150.

ovissa ovat ikoneita. Indeksillä on todellisuudessa oleva kytkös kohteeseensa. Esimerkiksi savu on tulen indeksi tai tietylle henkilölle ominainen pukeutumistyyli on hänen indeksinsä. Symbolin yhteys kohteeseensa perustuu tapaan, sopimukseen tai sääntöön. Esimerkiksi sanat ovat pääasiassa symboleja, Punainen Risti on symboli ja numerot ovat symboleja.¹⁹

Ajoittain tekstissä esiintyy termit konnotaatio ja denotaatio. Yksinkertaisesti selitettynä konnotaatio kertoo kuinka on kuvattu ja denotaatio kertoo mitä on kuvattu. Denotaatio ja konnotaatio ovat Roland Barthesin kehittämät merkityksellistämisen kaksi tasoa. Kuvaa tarkastellessa denotaatio siis kertoo mitä kaikkea kuvassa näkyy. Konnotaatio kuvaa sitä, millaisia ajatuksia kuva herättää katsojassa. Katsojan tuntemukset, mielenliikkeet ja kulttuuriset arvot vaikuttavat hänen kokemuksiinsa.²⁰

Metafora vetoaa mielikuvitukseemme. Metaforat ovat perinteisesti tuttuja kirjallisuudesta, mutta niitä löytyy myös visuaalisesta kielestä, vaikkakin siinä ne ovat harvinaisempia. Mainoskuviissa tuotteen metaforaksi asetetaan jokin tapahtuma tai esine. Esimerkiksi Marlboro-savukkeiden metafora on villin lännen mustangit ja menthol-savukkeiden vesiputoukset ja niityt.²¹

¹⁹ Fiske 1992, 70–72.

²⁰ Fiske 1992, 112–114.

²¹ Fiske 1992, 122–126.

2. Sarjakuvan määrittely

Jokainen on nähnyt sarjakuvia, ainakin sanomalehtien viimeisillä sivuilla. Tuttuja elementtejä ovat ruudut, puhekuplat ja ääniefektit. Yksinkertaisesti voisi sanoa, että sarjakuva on kuvasarja, joka kertoo tarinaa. Sarjakuvalla on oma ilmaisukielensä ja se kieli täytyy oppia, jotta sitä osaisi tulkita ja käyttää²². Sarjakuvan visuaalinen kieli on kuitenkin ilmaukseltaan sellaista, että jopa esikouluikäiset lapset osaavat tulkita sitä, vaikka eivät osaisikaan vielä lukea. Tekstin muoto, sijoittelu ja koko sekä väri kertovat lapselle sarjakuvan efektien merkityksen.²³ Sarjakuvan kielioppi on joustavaa, joka mahdollistaa sen, että piirtäjä voi itse kehittää omia yksilöllisiä koodeja. Nämä uudet koodit eivät välttämättä vakiinnu sarjakuvan yleisesti käytetyksi ilmaisutavaksi. Esimerkkejä yksilöllisistä ilmaisukeinoista on muun muassa erikoinen puhetapa kuten vieraan planeetan asukkaan puhe tai telepaattinen kommunikointi. Piirtäjä siis kehittää tavan ilmaista jotain tavallisuudesta poikkeavaa ja yllättävää.²⁴

Sarjakuvassa yhdistetään liikkumatonta kuvaa ja tekstiä. Ääntä ja liikettä ei sanojen varsinaisessa merkityksessä tietenkään ole vaan vaikutelma äänestä ja liikkeestä saadaan aikaan graafisin keinoin. Siksi sarjakuvissa on monia merkkejä, jotka eivät ole sanoja eivätkä kuvia, vaan sijoittuvat jonnekin näiden merkkilajien ulkopuolelle tai välille. Herkman nimittää tällaisia merkkejä efekteiksi.²⁵ Manninen käyttää efekteistä termiä merkinnät²⁶. Efektejä ovat esimerkiksi äänen, liikkeen tai vaikkapa tunnetilan merkit. Puhekupla on yksi sarjakuvan perusmerkinnöistä.

Eri puolilta maailmaa tulevat sarjakuvat muistuttavat peruselementteiltään toisiaan hyvin paljon, mutta joitakin kulttuurisia erojakin löytyy. Nykyisin suosituksi tullut manga eli japanilainen sarjakuva pääpiirteittään noudattaa samaa koodistoa kuin länsimainenkin sarjakuva, mutta mangasta löytyy myös omaperäisiäkin ratkaisuja

²² Herkman 1998, 21.

²³ Yannicopoulou 2004, 170.

²⁴ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 84.

²⁵ Herkman 1998, 26.

²⁶ Manninen 1995, 38.

asioiden esittämiseen. Itsessään japanilaisten käyttämät kirjoitusmerkit tekevät man-gan efekteistä kuvan kaltaisia.

Herkman toteaa, että voidaan väittää, että suurin osa sarjakuvista julkaistaan paino-tuotteina²⁷. Herkmanin kirjan julkaisusta on kuitenkin jo neljätoista vuotta aikaa ja nykyään sarjakuva on levinnyt muihinkin medioihin, kuin pelkästään painettuna kir-joihin ja lehtiin. Internet on avannut uuden kanavan sarjakuvan julkaisulle ja mah-dollistanut kenen tahansa julkaista omia sarjakuviaan koko maailman nähtävälle hel-posti ja halvalla.

Sarjakuvaa verrataan usein elokuvaan ja kuvakirjaan. Molemmat taidemuodot lai-naavat elementtejä sarjakuvulta ja sarjakuva niiltä. Sarjakuva ja elokuva kehittyivät-kin jonkin aikaa rinnakkain, elokuva vain hieman nopeampaa kuin sarjakuva. Kum-pikin sai vaikutteita sekä toisiltaan että muilta taiteilta. Esimerkiksi lähikuva tuli ensin sarjakuviin, sitten elokuvaan. Unikuvien esittäminen lainattiin mykkäelokuvista sarja-kuviin.²⁸ Kuvakirjoissa näkee toisinaan käytettävän puhekuplia ja ääniefektien kaltaisia elementtejä²⁹.

2.1. Sarjakuvan elementit

Kuva on hallitseva elementti sarjakuvassa, koostuuhän se kuvasarjasta³⁰. McCloud kiteyttää sarjakuvan määritelmän seuraavaan lauseeseen: ”Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää in-formaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.”³¹ Tarina etenee sarja-kuvassa ruudusta toiseen ja ruudut usein erotetaan toisistaan tyhjällä tilalla tai viival-la. Ruutujen välissä olevaa tilaa kutsutaan englanniksi sanalla ”gutter” ja se voidaan suomentaa välipalkiksi. Lukijan mielikuvitus ottaa kaksi erillistä rinnakkain olevaa

²⁷ Herkman 1998, 22.

²⁸ Bacon 2005, 148–150.

²⁹ Schwarcz 1982, 77–80.

³⁰ Herkman 1998, 27.

³¹ McCloud 1994, 9.

kuvaa ja muuttaa ne yhdeksi ajatukseksi.³² Lukijan mieli siis täyttää kuvien välille jäävän aukon. Voisi ajatella, että sarjakuvaruudut ovat elokuvan stillkuvia ja lukijan mielikuvitus täydentää välipalkin jättämiä aukkoja muodostaen näin hänen mieleensä yhtenäisen elokuvamaisen jatkumon.

2.1.1. Puhekupla ja typografia

Hahmojen dialogi esitetään sarjakuvassa puhekuplassa. Kuplan ääriivillä voidaan antaa lisäinformaatiota tarvittaessa. Se voi kertoa äänensävyyn tai vaikka taka-ajatuksen, jota hahmon repliikki ei itsessään kerro, esimerkiksi sydämenmuotoinen kupla viestii lemmekkäästä ajatuksesta³³. Puhekuplasta lähtee ulkoneva pieni väkänen, joka osoittaa kenen hahmon repliikistä on kyse. Kai Mikkonen toteaa, ettei kuvaa ja sanaa voida erottaa kuvakirjassa toisistaan, vaikka niitä ei ajateltaisi samana asiana³⁴. Kuvakirjan tapaan sarjakuvassa kuva ja sana elävät vuorovaikutteisessa suhteessa, eikä sarjakuvassakaan niitä voida erottaa toisistaan. Sarjakuvassa sana on usein lähempänä kuvaa kuin kuvakirjoissa, koska ovathan jo henkilöiden repliikit sijoitettu kuvaan puhekuplan sisälle. Ja usein puhekupla ja sen sisältämä typografia halutaan istuvan ulkoasultaan sarjakuvan kuvalliseen yleisilmeeseen.

Puhekuplan koko ja ulkomuoto riippuvat erinäisistä tekijöistä. Kupla voi olla kooltaan suuri, kun tekstiä on paljon. Toisinaan pieni määrä tekstiä vaatii suuren kuplan, kun sanat huudetaan kovaan ääneen ja määrätietoisella asenteella³⁵. Puhekuplan ulkomuodolla voidaan viestiä äänensäyvystä. Puhekuplat voidaan jakaa yhdeksään perusmalliin: normaali puhe, kuiskaus, huuto, ajattelu, sähköisesti välitetty ääni, ahdistunut äänensävy, pärisevä ääni, runollinen tyyli ja vanhahtava tyyli. Puhekuplat eivät kuitenkaan rajoitu vain näihin yhdeksään malliin, jokainen sarjakuvan piirtäjä voi itse kehittää erilaisia kuplia omiin vaatimuksiinsa sopiviksi.³⁶

³² McCloud 1994, 66–69.

³³ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 83.

³⁴ Mikkonen 2005, 8.

³⁵ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 81.

³⁶ Lindman & Manninen & Krook 1992, 42–43.

Puhekuplan lisäksi sen sisällä olevalla typografialla voidaan viestiä eri asioita. Mainituissa yhdeksässä kuplamallissa osassa myös typografia viestii erilaisesta puheesta. Hahmon tunteita voidaan ilmeiden lisäksi kuvata typografialla. Kirjainten koon kasvassa tunne muuttuu syvemmäksi ja kirjainten pienentyessä tunne heikkenee. Typografian muoto kertoo lisää hahmon psyykkisestä tilasta, esimerkiksi tärisvästi tekstattu puhekupla voi viestiä hahmon pelosta tai intohimosta. Myös värien avulla voidaan tuoda lisää merkityksiä esille sarjakuvahahmon puheen kautta, kuten punainen puhekupla tai teksti voi tarkoittaa vihaisuutta.³⁷ Realistisempaa tyyliä tavoittelevissa sarjakuvissa ei yleensä käytetä erikoisia typografioita tai puhekuplan muotoilija erottamaan eri hahmojen puhetta toisistaan³⁸. Sandman –sarjakuvassa tehdään kuitenkin poikkeus edellisen lauseen väittämän kanssa. Sandman on suurimmalta osin piirrostyylillisesti realistinen, mutta silti siinä käytetään erikoista typografiaa joidenkin hahmojen puhekuplissa. Voisi siis sanoa, että puhekuplan ensisijainen tehtävä on välittää hahmojen välinen dialogi ja toisena tehtävänä on sitten lisäinformaation välittäminen.

Toisinaan puhekuplissa käytetään myös symbolisia kuvia. Eniten tällaisia symboleja näkee huumori- ja seikkailusarjakuvissa ja niitä oppii tulkitsemaan lukemalla sarjakuvia. Asiayhteys paljastaa lukijalle symbolin merkityksen. Yleisesti käytettyjä symboleja ovat kiroilua kuvastavat salammat, veitset ja pääkallot, ideaa symboloiva hehkulamppu ja puuta sahaava saha kuvaamassa uneksivan hahmon kuorsausta.³⁹

Japanilaisessa mangassa puhekuplat ovat melko samantapaisia kuin länsimaisessa sarjakuvassa. Painokasta puhetta saatetaan mangassa kuvata puhekuplalla, mistä lähtee yhden väkäsän sijasta kaksi väkästä. Kun väkänen osoittaa kuplan sisään päin, niin silloin puhuja sijaitsee kuvaruudun ulkopuolella. Joskus myös ruudussa näkymät-

³⁷ Yannicopoulou 2004, 172.

³⁸ Lindman & Manninen & Krook 1992, 42–43.

³⁹ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 86–88.

tömän puhujan kuplaan lisätään pieni hahmocarikatyyri kertomaan kuka on äänessä.⁴⁰

2.1.2. Puhekuplan historiaa

Puhekupla ei aina ole ollut osa sarjakuvaa, vaan se on vakiintunut ajansaatossa yhdeksi sarjakuvan perusmerkeistä. Vuodesta 1894 alkaen Yhdysvalloissa Richard Felton Outcault piirsi New York World –lehden liitteeseen pilakuvia, joiden tapahtumat sijoittuivat kuvitteelliseen Hogan’s Alleyhin. Vuoden kuluttua piirroksiin ilmestyi sinisessä yöpuvussa oleva kalju poika, jonka puvun väri sittemmin muuttui keltaiseksi painotekniikan kehityksen johdosta. Hahmo tunnetaan Yellow Kidina. Yellow Kidilla oli yöpuvun etumuksessa tekstejä, jotka kommentoivat slummielämää. Myöhemmin piirrosten muille hahmoille ilmaantui puhekuplat.⁴¹ Eurooppalaisessa sarjakuvassa ensimmäiset puhekuplat nähtiin 1908 alkaneessa Louis Fortonin Les Pieds Nickelés –sarjassa. Alain Saint-Ogan vakiinnutti puhekuplien käytön Ranskassa 1925 alkaneessa Zig et Puce –sarjassaan.⁴²

Sinällään puhekupla ei ollut mikään uusi keksintö sen ilmestyessä sarjakuviin 1800-luvulla. Atsteekkien taiteessa esiintyy puhumista tarkoittava merkki, joka on liitettyäännessä olevaan henkilöhaamoon. Keskiajan käsikirjoituksissa esiintyy runsaasti fylaktereita. Ne ovat kuvissa pitkiä liinoja tai viirejä, jotka alkavat puhujan suun läheisyydestä ja sen sisällä on henkilön puhe. Fylaktereita näkee paljon runsaasti kuvituissa köyhäinraamatuissa.⁴³

2.1.3. Ääniefektit ja muu tekstiaines

Äänen illuusio luodaan sarjakuvissa graafisessa muodossa. Ääniefektit ovat onomatopoeettisia eli ääntä jäljitteleviä sanoja ja niiden typografisella ulkoasulla voidaan ker-

⁴⁰ Kjær 2008, 47.

⁴¹ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 8–10.

⁴² Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 18.

⁴³ Kaukoranta & Kemppinen 1982, 21–25.

toa äänen sävystä, sävelestä ja rytmistä⁴⁴. Toisinaan ääniefekti voi tehostaa ja myötäillä liikkeen suuntaa visuaalisena elementtinä⁴⁵. Ääniefekteissä typografian muotoilu on rikasta ja se kertoo äänestä ulkoasullaan. Esimerkiksi kolmella eri tavalla kirjoitettuna sana ”läts” tarjoaa erilaista informaatiota äänestä joka kirjoitusasulla (Kuva 1). Ensimmäinen versio ei juuri tarjoa lisäinformaatiota äänestä, se voi merkitä veteen astumista, säkkituoliin istahtamista tai mitä tahansa muuta vastaavanlaista ääntä. Toisen ruudun ”läts” kertoo jo selkeästi, että kyseessä on märkä ääni. Se on lievästi märkä ääni, joka voi kuulua esimerkiksi lätäkköön astumisesta. Viimeisen ruudun ”läts” lähestyy muodoltaan jo kuvaa. Muodossa on jo nähtävissä selviä vesipisaroita, jolloin äänen lähde voi olla esimerkiksi uima-altaaseen putoaminen.⁴⁶

Japanilaisessa sarjakuvassa näkee efektejä, jotka graafisesti käyttäytyvät äänitehosteiden tapaan, mutta eivät ole ääntä. Useimmiten nämä ”kuvailevat sanat” on käännetty verbiksi kuten ”punastuu” tai ”tuijottaa”, vaikka ne eivät ole aivan verbejäkään.⁴⁷ Nykyisin tätä merkintätyyppiä näkee länsimaistenkin piirtäjien sarjakuvissa, varsinkin mangaan piirrostyylisiä vaikutteita ottaneilla piirtäjillä.

Puhekuplien dialogitekstin ja ääniefektien lisäksi sarjakuvista löytyy muitakin tekstin ilmenemismuotoja. Useissa sarjakuvissa alussa on otsikko, joka kertoo sarjan nimen. Toisinaan sarjakuvissa näkee ruudun reuna-alueella laatikon sisälle sijoitettua kertovaa tekstiä, joka täydentää tai selittää kuvan informaatiota⁴⁸. Kertovaa tekstiä voidaan kutsua myös välitekstiksi⁴⁹.

Sarjakuvan maailmassa näkee myös tekstiä pienissä yksityiskohdissa, kuten julisteissa, kirjoissa ja lehdissä. Näitä tekstejä kutsutaan detaljiteksteiksi⁵⁰. Sarjakuvissa on myös

⁴⁴ Herkman 1998, 43.

⁴⁵ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 81.

⁴⁶ Lindman & Manninen & Krook 1992, 43–44.

⁴⁷ Kjær 2008, 74–75.

⁴⁸ Herkman 1998, 41.

⁴⁹ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 82.

⁵⁰ Herkman 1998, 43.

tekstejä, jotka eivät varsinaisesti ole tarkoitettu luettaviksi. Tällaisia tekstejä ovat piirittäjän signeeraus, levittäjän merkinnät ja sarjanumerot.⁵¹

2.1.4. Kerronta

Sarjakuvan kerronta etenee ruudusta toiseen erilaisilla siirtymillä. Scott McCloud on määritellyt kuusi erilaista siirtymätyyppiä: Hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan sekä ei seuraussuhdetta⁵². Esimerkiksi hetkestä hetkeen siirtymätyypin rakenteessa on ensimmäisessä ruudussa esitetty jokin tilanne ja seuraavassa ruudussa esitetään sama tilanne hieman myöhemmin. Merkittävää muutosta ei välttämättä ehdi tapahtua ruutujen välillä. Toiminnasta toimintaan siirtymissä kuvataan esimerkiksi ensimmäisessä ruudussa sarjakuvahahmo tekemässä jotain ja seuraavassa ruudussa jatkuu toiminnan tai sen vaikutusten kuvaaminen⁵³.

Kohteesta kohteeseen siirtymissä pysytään yhden kohtauksen tai ajatuksen puitteissa⁵⁴. Esimerkiksi ensimmäisessä ruudussa näytetään pakeneva hahmo, jota jahtaa kirves lyöntivalmiudessa oleva hahmo. Seuraavassa ruudussa näytetään siluettikuva kaupungista ja taivaalle piirtyy ääniefektinä hyytävä parkaisu. Kohtauksesta kohtaukseen siirtymät kuljettavat lukijaa huomattavia välimatkoja ajassa ja paikassa. Lisäksi tällainen siirtymä vaatii deduktiivista päättelyä lukijalta.⁵⁵ Herkman vertaa tätä siirtymätyyppiä elokuvaan, koska ne koostuvat otoksista ja kohtauksista, jotka erotetaan leikkauksen avulla toisistaan. Näin ajateltuna siirtymät sarjakuvassa kohtauksesta kohtaukseen ovat siis leikkauksia, joissa kerronnallisesta kokonaisuudesta siirrytään uuteen kokonaisuuteen.⁵⁶

⁵¹ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 82.

⁵² McCloud 1994, 70–74.

⁵³ Herkman 1998, 95–96.

⁵⁴ McCloud 1994, 71.

⁵⁵ McCloud 1994, 71.

⁵⁶ Herkman 1998, 96.

Viidennessä siirtymätyypissä liikutaan näkökulmasta näkökulmaan. Tällaisessa tyypissä aika jätetään enimmäkseen huomiotta ja se esittää vaeltelevia katseita paikan, ajatuksen tai tunnelman eri näkökulmista. Ei seuraussuhdetta –siirtymissä ruutujen välillä ei vaikuttaisi olevan mitään loogista suhdetta.⁵⁷ Kuudetta siirtymätyyppiä näkee todella harvoin käytettävän sarjakuvissa.

2.1.5. Aika ja liike

Voisi ajatella, että aika liikkuu sarjakuvassa ruudusta toiseen eli jokainen ruutu olisi oma yksittäinen hetkensä. Joskus se saattaa olla näin, mutta toisinaan ajan kulumista voidaan kuvata eri tavoilla. Ajan havaitsemiseen vaikuttaa monet eri tekijät kuten sarjakuvaruutujen sisältö, ruutujen lukumäärä, ruudun muoto ja ruutujen välinen täydentäminen. Kun lukijan katse liikkuu tilassa eli sarjakuvan sivulla, se liikkuu samalla myös ajassa.⁵⁸

Yhdessä ruudussa voi olla meneillään useita samanaikaisia tapahtumia. Valokuva ja esittävä taide ovat harjaannuttaneet meidän silmämme näkemään kaikki yksittäiset, jatkuvatkin kuvat yhtenä ainoana hetkenä ajassa. Sarjakuvassa samanaikaiset tapahtumat ruudussa eivät kuitenkaan välttämättä ole samanaikaisia ajallisesti. Kuvaa voi katsoa toisella tapaa: ajan voi ajatella köytenä, jokainen sentti merkitsee sekuntia köyden kiemurrellessa ruudun läpi. Yksi ruutu siis toimii tavallaan useana ruutuna, missä jokaisella hahmolla on oma aikalokeronsa. Todellisuudessakin katseen kulkemisella kuvan poikki menee oma aikansa.⁵⁹

Ajan keston vaikuttaa enemmän ruudun sisältö kuin ruudun muoto. Ruutujen koolta voidaan vaikuttaa myös lukijan kokemukseen ajan kestosta.⁶⁰ Esimerkiksi leveydeltään lyhyt ruutu koetaan lyhyeksi hetkeksi ja pitkä ruutu taas luo pidemmän ajan tuntua. Rajaton ruutu voi luoda ajattoman tunteen ja myös äänetön ruutu ilman

⁵⁷ McCloud 1994, 72.

⁵⁸ McCloud 1994, 100–101.

⁵⁹ McCloud 1994, 96–97.

⁶⁰ McCloud 1994, 99.

vihjeitä ajan kestoista voi saada aikaan saman tunteen. Kun äänetön ruutu jatkuu sivun laidan yli vaikutus sekoittuu. Aika ei enää pysy suljetun ruudun sisällä, vaan pakenee ajattomaan avaruuteen. Tällaisella ruudulla on viipyilevä ja ajaton olemus. Japanissa tällaiset ruudut ovat yleisiä, mutta ne ovat käytössä myös länsimaissakin.⁶¹

Aika ja liike ovat sarjakuvassa läheisessä yhteydessä toisiinsa⁶². Liikettä voi tapahtua ruudusta toiseen siirryttäessä, selvintä se on varsinkin, kun tausta pysyy saman hahmon liikkua siinä. Liikettä voidaan kuvata ruudun sisällä erilaisilla vauhtiviivoilla, pölypilvillä, kerrannaiskuvilla ja katkoviivoilla (Kuva 2)⁶³. Sarjakuvan historiassa liikkeen etsintä keskittyi ensin usean kuvan muodostamaan sarjaan. Myöhemmin ilmenivät vauhtiviivat. Aluksi ne olivat hurjia ja sotkuisia, mutta kehittyivät vuosien kuluessa hienostuneemmiksi ja tyylitellymmiksi, jopa kaavamaisiksi. Amerikassa nousivat suosioon selkeät vauhtiviivat dramaattisen toiminnan kuvaamiseen. Syntyi myös vauhtiviivan lisätehosteena hahmon moninkertaistaminen.⁶⁴ Hahmon moninkertaistaminen tarkoittaa samaa, kuin Ahlqvistin ja Kutilan käyttämä termi ”kerrannaiskuva”.

Valokuvan ja elokuvan vaikutus näkyvät myös liikkeen kuvaamisen kehityksessä. Marvelin Gene Colan kokeili valokuvamaisia viivoitustehosteita ja elokuvista pitävänä henkilönä hän myös tiesi sulkimen nopeuden vaikutuksen kuvaan: liian hidassuljin synnyttää kuvaan epäselvän vaikutelman. Kameran liikkua liikkuvan kohteen mukana on kohde tarkkana ja tausta epäselvä. McCloud kutsuu tällaista liikettä subjektiiviseksi liikkeeksi. Alkuun tällainen liikkeen ilmaisumuoto ei saanut huomiota Amerikassa eikä Euroopassakaan, missä vauhtiviivoja käytettiin muutenkin vähäisesti. Japanilaiset taas omaksuivat subjektiivisen liikkeen varhain. 1980-luvun puolivälissä sitten amerikkalaiset alkoivat omaksua subjektiivisen liiketehosteen käytön ja 1990-luvulla siitä tuli jo melko yleisesti käytetty Amerikassa.⁶⁵

⁶¹ McCloud 1994, 102–103.

⁶² McCloud 1994, 107.

⁶³ Ahlqvist & Kutila 1989, 44.

⁶⁴ McCloud 1994, 110–112.

⁶⁵ McCloud 1994, 112–114.

2.2. Sarjakuvan genret

Genre eli lajityyppi käsittää ryhmän teoksia esimerkiksi sarjakuvia, jotka ovat jollain periaatteella jaoteltu ryhmiin, esimerkiksi aiheen tai tyylin mukaan. On kuitenkin miltei mahdotonta löytää teos, joka täyttäisi kaikki genren piirteet. Ei ole olemassa mitään standardia lajityyppien määrittämiseen, vaan genrerajat ovat häilyviä.⁶⁶ Manninen esittelee Yhdysvaltalaisien sarjakuvalehtien lajityyppien kaksitoista eri ryhmää, joita voidaan pitää jossakin määrin myös yleismaallisina. Lajityypit ovat seikkailusarjakuvat, rikossarjakuvat, opetussarjakuvat, eläinsarjakuvat, kauhusarjakuvat, lapsisarjakuvat, teinisarjakuvat, romanttiset sarjakuvat, elokuva ja TV-sarjakuvat, sanomalehtisarjakuvien sarjakuvalehtiversiot, satiiriset sarjakuvat ja underground-sarjakuvat.⁶⁷

Seikkailusarjakuviin luetaan viidakkoseikkailut, salapoliisisarjat, supersankarisarjakuvat, sotasarjakuvat ja villi länsi –sarjat. Rikossarjakuvat sisältävät novellimaisesti kerrottuja rikostarinoita, joiden kerrontatekniikka on lähempänä kauhusarjakuvaa kuin seikkailua. Opetussarjakuvat tarkoittaa opetukseen, valistukseen tai muuhun vastaavaan tarkoitukseen tehtyjä sarjakuvia. Eläinsarjakuvissa on piirteitä sanomalehtien vastaavalta lajityypiltä. Esimerkiksi Disney on tuottanut menestyneitä eläinsarjakuvia. Kauhusarjakuvat ovat novellimaisia lehtimuodossa julkaistuja sarjakuvia. Tarinoita sitoo yhteen eräänlainen juontajahahmo. Lapsisarjakuvat ovat lainanneet lajityyppinsä sanomalehdiltä. Teinisarjakuvat ovat lapsisarjakuvien muunnos. Niissä päähenkilöt ovat vanhempia kuin lapsisarjakuvissa. Teinisarjakuvia julkaistaan sarjakuvalehtinä. Romanttiset sarjakuvat kertovat realistisesti ihmissuhteista novellimaisella kerronnalla. Elokuva- ja TV-sarjakuvat käsittää elokuvien ja TV-sarjojen sarjakuvaversiot. Sanomalehtisarjakuvien sarjakuvalehtiversiot on sisällöllisesti hajanainen ja siihen kuuluvat lehdet voitaisiin jakaa muihin lajityyppeihin. Sovitettaessa sanomalehtisarjakuva lehteen se on voitu uudistaa niin paljon, ettei se enää erotu juurikaan muista sarjakuvalehtisarjakuvista. Satiiriset sarjakuvat ovat Mad-lehden tyyppisiä

⁶⁶ Herkman 1998, 184–185.

⁶⁷ Manninen 1995, 31–32.

teoksia. Tämän genren lehdet käyttävät muitakin kerrontamuotoja kuin sarjakuvaa, esimerkiksi pilapiirroksia. Viimeinen lajityyppi underground-sarjakuvat viittaa 1960-luvulla USA:ssa alkaneeseen toimintaan, jossa piirtäjät usein julkaisivat tuotoksiaan omakustanteina. Undergroundille on tyypillistä sarjakuvailmaisun tabujen rikkominen ja piirteiden lainaaminen vanhoista sarjakuvan lajityypeistä.⁶⁸

Mannisen lajityyppi- jaottelun lisäksi löytyy monta muuta erilaista jaottelua. Mannisen genret kattavat kuitenkin melko laajasti eri tyyppisiä sarjakuvia olematta kuitenkaan liian rönsyilevä. Toisena esimerkkinä genrejaottelusta mainittakoon japanilaisen sarjakuvan genret. Lajityypit on jaettu seuraavanlaisiin ryhmiin: 1) fantasia, mytologia ja arkipäivän surrealismi, 2) historialliset representaatiot, 3) kauhu ja yliluonnollinen, 4) huumori, 5) politiikka, 6) uskonto ja hengellisyys, 7) science fiction, 8) shôjo- ja josei-romantiikka sekä homo- ja heteroseksuaalisuus, 9) urheilu, harrastus ja muut kilpailulajit, 10) sota. Shôjo tarkoittaa teini-ikäisille tytöille suunnattua sarjakuvaa ja josei nuorille aikuisille naisille suunnattua, lisäksi teini-ikäisille pojille suunnatuista sarjakuvista käytetään termiä shônen ja nuorille aikuisille miehille seinen.⁶⁹

Ensimmäisen lajityyppiryhmän fantasiamangan ominaispiirteitä ovat rikkaat miljööt, jotka pohjautuvat mytologiaan ja kansantaruihin. Kiinalaiset legendat ovat usein tarinoiden lähteenä. Myös antiikin Kreikan mytologia ja Pohjoismaiset jumalat ovat innoittaneet piirtäjiä. Fantasiamanga voi myös yhdistää tehtäväkeskeistä seikkailua myyttisillä aineksilla, jolloin sarjakuvan kohdeyleisöä ovat nuoret tytöt, pojat tai aikuiset miehet.⁷⁰ Historia-aiheisten mangojen tapahtumat sijoittuvat johonkin historialliseen aikakauteen. Toisinaan tarinat ovat fantasiavivahteisia, jolloin historialliseen aikaan sijoittuneessa tarinassa saattaa olla elementtejä eri aikakausilta kuten koneita ja nykyaikaisia vaatteita. Suosittuja aikakausia ovat japanilaisista kausista edo ja feodaalijan Japani. Myös eurooppalainen historia näkyy mangassa, varsinkin historialli-

⁶⁸ Manninen 1995, 31–32.

⁶⁹ Bryce & Davis 2010, 43–61.

⁷⁰ Bryce & Davis 2010, 44.

set henkilöhahmot kuten Napoleon. Historialliset mangat voivat sisältää myös yksityiskohtaista tietoa historiasta ja niitä käytetään myös opetuksessa.⁷¹

Kauhua ja yliluonnollisia elementtejä sisältävät mangat sisältävät paljon intertekstuaalisia yhteyksiä japanilaiseen kansantarustoon ja –kirjallisuuteen, uskonnollisiin traditioihin, paranormaaleihin ja urbaaneihin myytteihin. Lisäksi tähän genreen vaikuttavat muut visuaaliset mediat kuten aikakauslehdet, elokuvat ja muoti. Genren mangoissa nykypäivään ilmestyy paranormaaleja olioita ja kansantaruista tuttuja hirviöitä ja demoneja. Ominaista ovat myös nuoret henkilöhahmot, jotka omaavat psyykkisiä kykyjä ja yliluonnollisia voimia, joilla he surmaavat toisia ihmisiä. Kauhugenre sisältää myös synkkiä psykologisia ja surrealistisia tarinoita.⁷²

Mangoissa huumorin laatu vaihtelee todella hienostuneesta aina purevaan satiiriin. Yksi humorististen mangojen ominaispiirteistä on myös se, että niitä julkaistaan useassa eri julkaisuformaatussa, kuten lehdissä ja tankôbon –kirjoina. Tankôbon tarkoittaa sarjakuvakirjoja, joihin kootaan alkujaan lehdessä julkaistuja sarjakuvasarjoja. Humoristiset mangat vaihtelevat pituudeltaan yksiruutuisesta pilakuvasta neliruutuisen strippiin sekä lyhyisiin useamman ruudun tarinoihin ja juoneltaan jatkuviin sarjoihin.⁷³

Poliittiset sarjakuvat käsittelevät niin japanilaisia kuin kansainvälisiäkin poliittisia asioita. Genren mangoissa nähdään niin amerikkalaistyypisiä presidenttimäisiä auktoriteetteja kuin japanilaissyntyisiä poliittisia sankarihahmoja. Myös Japanin hallitus on julkaissut asiakirjojaan sarjakuvamuodossa sekä Japanin puolustusvoimat ovat ottaneet käyttöön sarjakuvatyylliset maskotit.⁷⁴

⁷¹ Bryce & Davis 2010, 46–47.

⁷² Bryce & Davis 2010, 47–49.

⁷³ Bryce & Davis 2010, 49–50.

⁷⁴ Bryce & Davis 2010, 50–52.

Uskonnollista ja muuta hengellistä tematiikkaa sisältävät mangat imevät vaikutteita muun muassa buddhalaisuudesta, zeniläisyydestä, kristinuskosta ja okkultismista.⁷⁵ Science fiction mangat sisältävät epäihmisiä ja tulevaisuuden teknologiaa. Tarinan- kerrontaan ovat vaikuttaneet niin japanilainen kuin eurooppalainen myyttinen kirjallisuus sekä kansantarusto. 1950- ja 1960-lukujen science fiction käsitteli ihmisen ja koneen yhteyttä tavalla, missä koneet avustivat ihmisten toimintaa. 1980- ja 1990-luvuilla siirryttiin sen sijaan bioteknologiaan, jossa teknologia tuli osaksi ihmistä.⁷⁶

Shôjo- ja josei-romantiikka sekä homo- ja heteroseksuaalisuus genreen kuuluvat ihmissuhdetarinat sekä sukupuoli-identiteettiä käsittelevät tarinat. Shôjo ja josei ovat naisille suunnattua mangaa, joten usein sarjakuvassa on naishahmon näkökulma asioihin, mutta toisinaan saatetaan antaa myös miehen näkökulmakin aiheesta. Romanssien tapahtumapaikkoina toimivat erilaiset sosiaaliset ja kulttuuriset piirit kuten esimerkiksi työpaikat, koulut, urheiluseurat tai historialliset aikakaudet. Shôjo-mangan ominaispiirteitä on myös samaa sukupuolta olevien romanttiset suhteet. Shônen-ai tarkoittaa terminä nuorten kauniiden poikien välistä romanttista rakkautta. Shônen-ai –teema on suosittu teini-ikäisten tyttöjen ja nuorten naisten keskuudessa. Shônen-aista pidemmälle viety muoto on YAOI, joka keskittyy enemmän seksi-kohtauksiin, jolloin juoni ja hahmokehitys jäävät toissijaiseksi. Tyypillistä shônen-ai ja YAOI –mangoille on, että ne ovat naispiirtäjien tekemiä. Miesyleisölle on sitten miesten piirtämää heteroseksuaalista erotiikkaa. Näiden mangojen kuvastoa hallitsevat suuret rinnat, raiskausfantasiat, sadomasokismi, yhdynnät, väkivalta, ei-ihmispartnerit kuten erilaiset hirviöt ja alienit sekä lolita-kompleksi.⁷⁷

Urheilua ja muita harrastuksia käsittelevissä mangoissa kerrotaan pelaajien sosiaalisesta elämästä harrastuksen lisäksi. Muun muassa seuraavista lajeista on tehty mangaa: amerikkalainen jalkapallo, telinevoimistelu, nyrkkeily, kalastus, judo, luistelu, ping-pong ja golf. Harrasteisiin liittyvän mangan suuren suosion syynä on se, että

⁷⁵ Bryce & Davis 2010, 52–53.

⁷⁶ Bryce & Davis 2010, 53–55.

⁷⁷ Bryce & Davis 2010, 55–57.

sekä mies- että naislukijat samaistuvat vahvasti sarjakuvassa esitettyihin tilanteisiin kuten muun muassa ystävyyteen, periksiantamattomuuteen, urheilulliseen kyvykkyyteen, romantiikkaan, ryhmä- ja urheiluhengen sekä uskollisuuteen.⁷⁸

1930- ja 1940-luvuilla japanilaisessa sarjakuvassa sotateema toimi propagandana. Sotien jälkeisenä aikana sarjakuvissa ei juuri nähty sotatematiikkaa, mutta se palasi kuvastoon varsinkin lasten sarjakuvissa jälleen 1957. Sota-mangat toimivat traumojen käsittelykanavana ja sankaritarinoiden esittelyinä.⁷⁹

Kuten on nähtävissä, niin lajityypit voidaan jaotella eri tavoin, varsinkin kun kyseessä on erilaiset sarjakuvakulttuurit. Mannisen lajityypeissä jaottelu perustuu välissä sarjakuvan käsittelemään aihepiiriin ja välissä taas tyyliin tai julkaisumuotoon. Ei välttämättä voi sanoa, että tiettyyn genreen kuuluvat sarjakuvat ovat aiheeltaan ja piirrostyyliltään aina tietynlaisia. Ehkä löytyy useita vakiintuneita piirteitä tietyistä genreistä ja silloin ne voidaan mainita, mikä varmaan on ollutkin Mannisen jaottelun takana.

Yhtäläisyyksiä kuitenkin löytyy sekä Mannisen genreistä että Bryce & Davisin esittelemästä jaottelusta. Mannisen jaottelu on enemmän tiivistetympi kuin mangan genret. Molemmista genrejaotteluista löytyy ryhmä kauhusarjakuville. Mangan genrejäkin voitaisiin tiivistää, esimerkiksi fantasia, historia ja science fiction voitaisiin sisällyttää Mannisen seikkailusarjakuvien alaisuuteen. Sotasarjakuvat jo mainittiinkin Mannisen seikkailusarjakuvien genreen kuuluvina. Toisaalta mangan historia genressä mainitaan olevan myös tarkkoja historian kuvauksia sisältäviä opettavaisia sarjakuvia, joten on tapauskohtausta kuuluuko historiaa käsittelevä sarjakuva seikkailusarjakuviin vai opetussarjakuviin. Mannisen satiirigenre voidaan muuttaa huumorigenreksi, joka sisältäisi eri huumorityyppejä. Mannisen romanttiset sarjakuvat lajityypin voisi käsitellä myös ihmissuhdesarjakuvat, hieman samaan tapaan kuin mangan shōjo- ja josei-sarjakuvat. Mangan genreissä mainitut politiikka, uskonto- ja urheilutematiikkaa käsittelevät sarjakuvat voisi melkeinpä laittaa yhteen ryhmään nimen ”harrastukset ja

⁷⁸ Bryce & Davis 2010, 57–58.

⁷⁹ Bryce & Davis 2010, 59–60.

yhteiskunta” alle. Mannisen teini- ja lapsisarjakuvat genret voitaisiin kokonaan jättää pois, koska niissä sarjakuvien teemat voivat liittyä muihin genreihin.

Johtamalla Mannisen ja mangan genreistä uuden ryhmittelyn, saataisiin aikaan siis seuraavanlainen lajityyppien jako: 1) Seikkailu (Mannisen mainitsemaan sisältöön lisättyä fantasia, historia ja science fiction), 2) Rikos, 3) Opetussarjakuvat, 4) Eläin-sarjakuvat, 5) Kauhu, 6) Romantiikka ja ihmissuhteet, 7) Elokuva ja TV-sarjakuvat, 8) Huumori (satiiri ym.), 9) Harrastukset ja yhteiskunta sekä 10) Underground. Jätin pois Mannisen genren sanomalehtisarjakuvan lehtiversiot, koska se liittyy eniten julkaisumuotoon ja Manninen itsekin mainitsee, että lajityyppi sisältää oikeastaan sarjakuvia eri lajityypeistä.

2.2.1. Sandmanin genre

Kuten ei monia muitakaan sarjakuvia, niin ei Sandmaniakaan voida liittää kuuluvaksi vain yhteen ainoaan genreen. Piirrostyylillisesti Sandman on enimmäkseen realistinen, vaikkakin piirtäjien vaihdellessa tyyli menee välissä pelkistetympäänkin suuntaan sekä todella taiteelliseen ja persoonalliseen piirrosjälkeen. Sandmanista Gravett sanoo sen alkaneen kauhusarjakuvan hengessä⁸⁰. Sandmania on sanottu myös fantasiasarjakuvaksi⁸¹. Nämä kaksi genreä kuvastavat mielestäni parhaiten Sandmania. Mannisen genrejaossa Sandman kuuluisi varmaan lähinnä seikkailusarjakuviin. Parhaiten Sandmania kuvaa sanomalla sitä mytologiaa ja kauhuelementtejä yhdistäväksi fantasiasarjakuvaksi.

⁸⁰ Gravett 2007, 99.

⁸¹ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio 1994, 62.

3. Aineiston äänipersonat

Sandman sarjakuvasarjan aikana esiintyy useita hahmoja, jotka omaavat persoonallisen puheäänensä. Osa hahmoista nähdään useampaan otteeseen sarjan aikana, kun taas osa vierailee vain muutaman ruudun tai sivun ajan. Yhteistä persoonallisen äänen omaaville hahmoille on se, että heistä suurin osa ei ole tavallisesta maailmasta kotoisin.

3.1. Aineiston esittely

Tutkimukseni pääaineistona toimii Neil Gaimanin DC Comicsille käsikirjoittama ja useiden eri piirtäjien kuvittama Sandman –sarjakuvasarjan neljä kokoelmaa: The Absolute Sandman Volume 1, 2, 3 ja 4. Kaiken kaikkiaan Sandmanin tekemiseen meni noin kahdeksan vuotta, jona aikana julkaistiin 75 lehteä sekä yksi erikoisosa. Myöhemmin sarjakuvat julkaistiin kymmenenä albumina, joista ensimmäinen Preludes & Nocturnes ilmestyi 1991.⁸² Sandman –sarjakuvia on myös suomennettu, mutta ei kuitenkaan kaikkia. Tämä on yksi syy, miksi päädyin valitsemaan englanninkieliset alkuperäisteokset tutkimusaineistokseni. Toinen syy oli, että alkuperäiskielellään sarjakuvat ovat sellaisena kuin ne on haluttu olevan eikä mahdolliset käänkösvaiheissa tapahtuneet muutokset typografiassa vaikuta tutkimukseen. Absolute –kokoelmia on olemassa vielä viides osa, mutta sitä ei vielä ollut hankittu Suomen kirjastoihin tutkimukseni tekemisen aikaan. Toisaalta viidennen osan puuttumisessa ei ole suurta haittaa, koska aineistonani olevissa neljässä albumissa käydään varsinainen Sandman-tarina läpi kokonaisuudessaan ja viides osa sisältäisi vain joitain ekstra-sarjakuvia Sandmanista.

Sandman –sarjakuvasarjalla on useita eri piirtäjiä ja tyyli vaihtelee piirtäjien välillä suurestikin ammattimaisen hyvästä jäljestä kankeaan amatöörimäisyyteen. Lähtöruutu sarjakuvaan –kirjassa todetaankin, että kömpelöt piirtäjät lähinnä toteuttavat

⁸² Wagner & Golden & Bisette 2008, 28.

Gaimanin käsikirjoitusta⁸³. Piirrostyylillisistä vaihteluista huolimatta Sandman on arvostettu sarjakuvateos.

The Absolute Sandman Volume 1 käsittää 20 numeroa Sandman –sarjakuvasta. Albuumeista se kattaa kolme ensimmäistä osaa: Preludes & Nocturnes, The Doll’s House ja The Dream Country. The Absolute Sandman Volume 2 sisältää Sandmanin numerot 21–39. Nämä numerot ovat julkaistu aiemmin A Game of You sekä The Season of the Mists albumeissa. Osa Volume 2 numeroista on ilmestynyt kuudennessa Sandman –albumissa nimeltään Fables & Reflections. Absolute Volume 3 sisältää osia albumista Fables & Reflections sekä albumit Brief Lives ja World’s End. Lehtinä Volume 3 kattaa numerot 40–56 ja yhden spesiaaliluvun ”The Song of Orpheus”. Volume 4 sisältää numerot 57–75 sekä prologin. Numerot ovat julkaistu myös albumeissa The Kindly Ones ja The Wake.

Sandman –sarjan keskeinen henkilö on The Sandman, joka tunnetaan useilla eri nimillä. Eniten käytetty nimi on Morpheus, mutta häntä nimitetään myös seuraavilla nimillä: Master of Dreams, The Prince of Stories, The Lord of Sleep, Lord L’Zoril sekä The Dream Lord⁸⁴. Morpheus kuuluu the Endless –nimiseen perheeseen, johon kuuluu hänen lisäksi muun muassa Kuolema eli Death. The Endless –perheen jäsenet ovat tavallaan kuin jumalia, he ovat ikuisia ja yleensä näkymättömissä tavallisille ihmisille. Endlessit eivät periaatteessa kuole, koska aina yhden heistä kuollessa, hänelle tulee jatkaja. Silloin, kun ihminen astuu jonkun heistä valtakuntaan, niin hänen on mahdollista nähdä valtakuntaa hallitseva Endless. Myös todellisessa maailmassa Endlessit voivat näyttäytyä halutessaan tavallisille ihmisille. Sarjan alussa eräs kultti yrittää vangita Morpheuksen siskon Deathin saadakseen kuolemattomuuden, mutta vangitseekin vahingossa Morpheuksen. Morpheus joutuu kultin vangiksi vuosikymmenien ajaksi. Samalla Morpheuksen kolme tärkeää vallan esinettä anastetaan ja ne päätyvät tavallisten ihmisten haltuun. Vapauduttuaan vankilastaan Morpheus aloittaa esineidensä etsinnän. Sarjan edetessä Morpheus seikkailee todellisen ja mui-

⁸³ Hänninen & Kemppinen & Yleisradio Oy 1994, 62.

⁸⁴ Wagner & Golden & Bissette 2008, 29.

den maailmojen välillä. Morpheus muun muassa auttaa sisartaan Deliriumia heidän veljensä Destructionin etsinnässä. Sarjan lopussa Morpheus kuolee, mutta yliluonnollisena olentona hänen kuolemansa ei ole hänen olemassa olonsa loppu. Hänen nykyinen olomuotonsa Morpheuksena lakkaa olemasta, mutta osa hänestä jatkaa elämää hänen seuraajassaan. Morpheuksen tehtävää unimaailman valtiaana jatkaa Daniel niminen henkilö.

3.2. Tekijöiden esittely

Sandman –sarjakuvasarjalla on useita eri piirtäjiä. Suurten kustantajien tapaan DC:llä on ollut erikseen värittäjät ja tekstaajat. Myös piirtäjän lisäksi on erikseen tussaajat. Jokaisen sarjakuvaluvun kohdalla ei ole eritelty kumpi taiteesta vastanneista henkilöistä on ollut piirtäjä ja kumpi tussaja. Seuraavaksi tulee lyhyet esittelyt Sandmanin käsikirjoittajasta, piirtäjistä, tekstaajista, kansikuvien tekijästä sekä värittäjistä.

The Absolute Sandman Volume 1 –kokoelmassa piirtäjinä ovat Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Chris Bachalo, Michael Zulli, Steve Parkhouse, Kelley Jones, Charles Vess sekä Colleen Doran. Tekstaajina ovat Todd Klein ja yhdessä luvussa John Costanza. Värittäjinä ovat Daniel Vozzo, Zylonol ja Steve Oliff. Seuraavassa albumissa piirtäjinä ovat Drinegenbergin, Jones III, Doranin ja Jonesin lisäksi P. Graig Russel, Matt Wagner, George Pratt, Dick Giordano, Stan Woch, Bryan Talbot, Shawn McManus, Duncan Eagleson, Vince Locke ja John Watkiss. Tekstaajana on Todd Klein ja värittäjinä Oliff ja Vozzo. Kolmannessa osassa piirtäjinä ovat Kent Williams, Jill Thompson, Vince Locke, Bryan Talbot, Mark Buckingham, Dick Giordano, P. Graig Russel, Alec Stevens, John Watkiss, Michale Zulli, Michale Allred, Shea Anton Pensa, Steve Leialoha, Gary Amaro ja Tony Harris. Tekstaajana toimii Klein ja värittäjinä Vozzo, Sherilyn van Valkenburgh ja Lovern Kindzierski. Neljännessä osassa tekstaajana on tuttuun tapaan Todd Klein. Piirtäjinä nähdään Kevin Nowlan, joka myös tekstasi oman osuutensa sarjakuvasta, Marc Hempel, D’Israeli, Glyn Dillon, Charles Vess, Dean Ormston, Teddy Kristiansen,

Richard Case, Michael Zulli ja Jon J. Muth, joka myös vastasi oman osuutensa väri-tyksestä. Daniel Vozzo vastaa muutoin albumin väriytyksestä.

Neil Gaiman on käsikirjoittaja/kirjailija. Hän on kirjoittanut romaaneja, sarjakuvakäsikirjoituksia, runoja, elokuva-, Tv- sekä oopperakäsikirjoituksia. Genreltään hänen teoksensa edustavat pääasiassa fantasiaa ja science fictionia. Neil Richard Gaiman syntyi 10. marraskuuta 1960 Porchesterissa Englannissa. Hän on vanhin kolmesta lapsesta. Hänen isänsä on yrityksen johtaja David Gaiman ja äiti farmaseutti Sheila Gaiman.⁸⁵ Gaiman on palkittu useilla palkinnoilla, hänelle on myönnetty muun muassa British Fantasy Award, World Fantasy Award, kaksi British Science Fiction Awardia ja neljä Bram Stoker Awardia.⁸⁶

Sam Kieth on piirtänyt Sandmanin lisäksi DC Comicsille Batmania ja Marvel Comicsille Wolverinea ja Hulkia. Hän on myös käsikirjoittanut ja piirtänyt omia tuotoksiaan, joista parhaiten tunnetaan The Maxx, Zero Girl ja Four Women. **Michael Dringenberg** on ranskalais-syntyinen piirtäjä, joka varttui Saksassa ja muutti Yhdysvaltoihin 1970-luvun alkupuolella. Hän on opiskellut kuvittamista ja graafista suunnittelua Utahin yliopistossa. Hän aloitti kuvittajan ja sarjakuvapiirtäjän uransa opiskeluaikana. 1988 Dringenberg tapasi Neil Gaimanin ja he aloittivat yhdessä Sam Kiethin kanssa luomaan Sandmania. Sandmanin jälkeen Dringenberg on työskennellyt kirjankansien ja Cd-levynkansien kuvittamisen parissa.⁸⁷

Malcolm Jones III on yksi Sandman –sarjan piirtäjistä. Hän opiskeli High School of Art and Designissa sekä The Pratt Institutessa New Yorkissa. Debyyttinsä sarjakuvialalla hän teki DC:n ”Young All-stars” –lehden sivuilla. Hän on piirtänyt sarjakuvaa niin DC:lle kuin Marvelille. Hänen kädenjälkeään näkyy muun muassa Batmanissa ja Hämähäkkimieheessä. Jones kuoli vuonna 1995. **Chris Bachalo** on kansainvälisesti tunnustettu, suosittu sarjakuvataiteilija. Hän on Sandmanin lisäksi piir-

⁸⁵ Wagner & Golden & Bisette 2008, 519.

⁸⁶ Wagner & Golden & Bisette 2008, 1.

⁸⁷ Gaiman 2006, 610.

tänyt muun muassa Batmania, Hulkia ja Captain Americaa. Bachalo on syntyjään Kanadalainen, mutta asuu nykyisin Kaliforniassa Yhdysvalloissa.⁸⁸

Kelley Jones on 1962 syntynyt sarjakuvapiirtäjä. Hänen piirtämiään sarjakuvia näkee muun muassa Batmanissa, Deadmanissa sekä Moon Knightissa. **Charles Vess** syntyi 1951 Lynchburgissa Virginiassa. Hän on piirtänyt sarjakuvia DC:lle, Marvelille sekä Dark Horselle. Viime vuosina hän on keskittynyt enemmän kirjojen kuvittamiseen.⁸⁹

Colleen Doran aloitti ammatillisen kuvittajan uransa 15-vuotiaana. Vuotta myöhemmin hän aloitti sarjakuvien kuvittamisen parissa. Sandmanin lisäksi hän on piirtänyt muun muassa Hämähäkkimiestä ja Captain Americaa.⁹⁰ **Shawn McManus** on työskennellyt useille eri kustantajille ja hänen kynänsä jälkeä on voinut nähdä Sandmanin lisäksi muun muassa Batmanissa ja Hämähäkkimieheissä. McManus asuu Kaliforniassa.⁹¹

Bryan Talbot on kirjoittanut ja piirtänyt underground sarjakuvia, science fictionia, supersankarisarjakuvia, fantasiaa ja kauhua. Hänet tunnetaan parhaiten sarjakuvistaan The Adventures of Luther Arkwright, Heart of Empire, The Tale of One Bad Rat ja Alice in Sunderland. **John Watkiss** opiskeli taiteita Englannissa Brighton University of the Art –koulussa. Hän valmistui 1982 parhain arvosanoin taiteista ja kuvittamisesta. Hän työskenteli kaksitoista vuotta Tv-mainosten storyboardien parissa, jonka jälkeen hän siirtyi sarjakuva-alalle. Hän on Sandmanin lisäksi piirtänyt Batmania, Conania sekä James Bondia. Watkiss on työskennellyt myös elokuva-alalla muun muassa Disneylle.⁹²

⁸⁸ Gaiman 2006, 610.

⁸⁹ Gaiman 2006, 611.

⁹⁰ Gaiman 2006, 611.

⁹¹ Gaiman 2007, 613.

⁹² Gaiman 2007, 613.

Matt Wagner on toiminut sarjakuva-alalla jo yli 25 vuotta. Hänet tunnetaan parhaiten Grendel –sarjakuvistaan. Hän on lisäksi piirtänyt muun muassa Batmania. **Stan Woch** syntyi 8. Heinäkuuta 1959 Niagaran putouksilla. Hän opiskeli Pratt Institute’s School of Art and Design –koulussa vuosina 1977–1979 ja Kubert Schoolissa vuosina 1979–1981. Hänen kädenjälkeään näkee muun muassa sarjakuvissa Black Orchid, Hellblazer, Batman: Shadow of the Bat, Batman: Gotham Adventures ja Superman Adventures.⁹³

Duncan Eagleson on toiminut yli 25 vuotta freelance-taiteilijana. Hän on tehnyt kuvituksia ja suunnittelua useille eri asiakkaille ja eri medioihin, esimerkiksi hän on tehnyt elokuvajulisteita ja kirjankansia. Hän on tehnyt myös omaa nettisarjakuvaa RailWalker. **John Bolton** aloitti uransa 1970-luvun loppupuolella, jolloin hän kuvitti tarinoita brittilehtiin kuten Look In, The House of Hammer ja Hammer’s Halls of Horror. Myöhemmin hän alkoi piirtämään sarjakuvia Marvelille. 1990 Bolton aloitti DC Comicsin ja Vertigon leivissä. Sandmanin lisäksi Bolton on tehnyt Gaimanin kanssa The Book of Magic –sarjakuvan.⁹⁴

George Pratt on menestynyt taidemaalari ja sarjakuvapiirtäjä. Hän syntyi 1960 Beaumontissa Texasissa. Pratt muutti 1980 New Yorkiin ja aloitti opiskelemaan piirtämistä ja maalausta Pratt Institutessa. Myöhemmin hän aloitti sarjakuva-alalla. Hän on kirjoittanut sekä tarinoita että piirtänyt sarjakuvia useille eri kustantajille. 1990 hän kirjoitti ja maalasi DC Comicsille sarjakuvan Enemy Ace: War Idyll. Sarjakuva saavutti useita palkintoehdokkuuksia ja voitti Angoulêmen kansainvälisillä sarjakuva-festivaaleilla parhaan ulkomaisen sarjakuvan palkinnon. Pratt on opettanut useissa kouluissa taidetta ja visuaalista tarinankerrontaa. The Absolute Sandman Volume Two –kokoelman julkaisun aikoihin hän toimi päätoimisesti opettajana Floridassa Ringling School of Art and Designissa.⁹⁵

⁹³ Gaiman 2007, 614.

⁹⁴ Gaiman 2007, 614.

⁹⁵ Gaiman 2007, 615.

Dick Giordano aloitti uransa 1952 Charlton Comicsilla ja hänestä tuli yrityksen päätoimittaja 1965. Vuonna 1967 Giordano siirtyi DC Comicsille kolmeksi vuodeksi. Yhdessä kirjoittaja Dennis O’Neilin ja piirtäjä Neal Adamsin kanssa Giordano toi Batmanin takaisin juurilleen; synkäksi yöneläjäksi. Myöhemmin Giordano palasi uudelleen DC Comicsille ja saavutti siellä ”Vice President-Executive Editor” aseman. 1993 hän jättäytyi työstään palatakseen kokopäiväiseksi piirtäjäksi/tussaajaksi. **P. Graig Russel** on tehnyt sarjakuvia ja kuvittanut yli 35 vuotta. Hän asuu Kentissä Ohiossa. Hänen kynänjälkeään on nähtävissä Batmanissa, Star Wars ja Conan –sarjakuvissa sekä klassisiin oopperoihin perustuvissa sarjakuvissa kuten Taikahuilu. Hän on Sandmanin lisäksi tehnyt yhteistyötä Neil Gaimanin kanssa neljässä muussa projektissa, muun muassa Coralinessa.⁹⁶

Vince Locke aloitti sarjakuvauransa 1986 kuvittamalla sarjakuvaa nimeltään Deadworld. Hänen vesiväritöitään on myös käytetty Cannibal Corpsen levykansissa. Hän kuvitti The Absolute Sandman Volume 2 aikoihin Caitlín R. Kiernan kirjoittamia lyhyttarinoita.⁹⁷ **Jill Thompson** on kirjoittaja, kuvittaja sekä sarjakuvataiteilija. Hänen teoksiaan ovat muun muassa Scary Godmother ja Magic Trixies.⁹⁸

Mark Buckingham on syntynyt 1966 Clevedonissa Englannissa. Hän on työskennellyt sarjakuvien parissa viimeiset kaksikymmentä vuotta. Sandman –sarjakuvissa hän on työskennellyt tussaajana. Gaimanille Buckingham on myös kuvittanut lastenkirjan Odd and the Frost Giants. Buckingham on työskennellyt niin Vertigolle kuin Marvelille.⁹⁹ **Michael Allred** asuu Oregonissa vaimonsa Lauran kanssa. Hänen tunnetuimpia teoksiaan ovat luultavasti Madman ja Red Rocket 7. Hän on myös luonut yhdessä Peter Milliganin kanssa Marvel-mutantteja X-Force ja X-Statix sarjoihin. Australiasta kotoisin oleva **Shea Anton Pensa** aloitti sarjakuvataiteilijan uransa 1986. Hän on työskennellyt Dark Horselle, DC:lle, Imagelle, Marvelille, Vertigolle ja White Wolfille. Hän on myös kirjoittanut ja kuvittanut oman sarjakuvansa

⁹⁶ Gaiman 2007, 615.

⁹⁷ Gaiman 2007, 615.

⁹⁸ Gaiman 2008a, 613.

⁹⁹ Gaiman 2008a, 613.

(After) Life in Gothland. Hän on myös tehnyt muutaman 8-minuuttisen lyhytanimaation.¹⁰⁰

Alec Stevens on syntynyt vuonna 1965 Salvadorissa Brasiliassa. Perhe asui Salvadorissa isän työn vuoksi, koska hän oli USA:n ilmavoimien upseeri. 1985 Stevens toimi piirtäjänä muun muassa Fantagraphics Booksille, Dark Horse –sarjakuville, Heavy Metalille ja Kitchen Sink Pressille. Vuosina 1989 ja 1990 hän piirsi ja kirjoitti Piranha Pressille sarjakuvia The Sinner ja Hardcore . Vuosina 1993–1999 hän oli osallisena Big Book sarjan tekemisessä. Samaan aikaan hän teki myös kuvituksia The New York Times Book Reviewiin, The New Yorkeriin, Reader’s Digestiin, Tower Recordsiin, United Features Syndicateen sekä AT&T:lle. Stevens on vuodesta 1992 lähtien toiminut ohjaajana Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Artissa Doverissa New Jerseyssa. Hän julkaisee nykyisin omia sarjakuviaan oman kustantamon Calvary Comicsin alla.¹⁰¹

Gary Amaro asuu Berkleyssa Kaliforniassa. Hän tekee konseptitaidetta ja story boardoja peliteollisuudelle. Hän myös opettaa kuvallista kerrontaa Academy of Artissa San Franciscossa. Sandmanin lisäksi hän on piirtänyt sarjakuvia The Book of Magic sekä The Dreaming. **Kent Williams** on toiminut taidemaalajana, teknisenä piirtäjänä, kuvittajana ja sarjakuvantekijänä. Williams on opiskellut Pratt Institutessa New Yorkissa. Hän on saanut useita palkintoja, muun muassa Italialaisen The Yellow Kid –palkinnon, neljä mitalia New York’s Society of Illustratorsilta sekä Joseph Henninger –palkinnon. Hän on tehnyt sarjakuvia nimeltään Tell Me, Dark sekä Blood: A Tale. Hänen maalauksiaan on ollut yksityisnäyttelyissä New Yorkissa, San Franciscossa, Sundancessa ja Los Angelesissa. Williams opettaa maalausta Kaliforniassa Art Center College of Designissa.¹⁰²

¹⁰⁰ Gaiman 2008a, 614.

¹⁰¹ Gaiman 2008a, 615.

¹⁰² Gaiman 2008a, 615.

Tony Harris on toiminut ammatissaan kuvittajana jo 24 vuotta. Hän työskenteli 1990-luvun alussa pienille peliyrityksille, jonka jälkeen hän siirtyi sarjakuvakustantajien palkkalistoille. Hän on muun muassa tehnyt sarjakuvia DC:lle, Marvelille ja Dark Horselle. Lisäksi hän on tehnyt mainoskuvituksia televisioon ja elokuvastudioille. Hän on voittanut Eisner palkinnot sarjakuvista Starman ja Ex Machina. **Steve Leialoha** on työskennellyt sarjakuva-alalla jo yli kolmekymmentä vuotta. Hänen kuvitustaan voi nähdä muun muassa Batmanissa, Teräsmieheessä, Spider-womanissa ja The Dreamingissa. Vuodesta 2002 hän on tussannut Bill Willinghamin Fables –sarjaa. Hän on voittanut Fables –sarjasta yhdessä piirtäjä Mark Buckinghamin kanssa Eisner palkinnon parhaasta piirtäjä/tussaaja –tiimistä vuonna 2007.¹⁰³

Marc Hempel on syntynyt Chicagossa ja asuu nykyisin Marylandissa Baltimoreessa. Hänet tunnetaan muun muassa omista teoksistaan Gregory sekä Tug & Buster. Molemmat ovat olleet ehdolla useille palkinnoille. Hempelin piirrosjälkeä on nähtävissä myös Heavy Metallissa, Johnny Questissa, Clive Barkerin Hellraiserissa ja Disney Adventuresissa. Hän on myös tehnyt taidetta Swamp Rat –bandin albumiin. **D’Israeli** on **Matt Brookerin** taiteilijanimi. Brooker on sarjakuvataiteilija, kirjoittaja ja värittäjä. Brooker aloitti uransa 1980-luvun lopulla englantilaisessa Deadline –lehdessä. Yhdessä kirjoittaja Ian Edgintonin kanssa hän on tehnyt sarjakuvia nimeltään Kingdom of the Wicked ja Scarlet Trace trilogia. Nykyisin hän piirtää brittiläiseen 2000 AD –sarjakuvalehteen. Brooker asuu Nottinghamissa.¹⁰⁴

Richard Case on piirtänyt sarjakuvia parisenkymmentä vuotta. Hän on piirtänyt muun muassa Grant Morrisonin The Doom Patrolia sekä Shade of the Changing Man, Ghost Dancing, Hunter: The Age of Magic ja Preacher –spesiaalia. Case tekee nykyisin konseptitaidetta Red Storm Entertainmentille. Case asuu Pohjois-Carolinassa.¹⁰⁵ **Jon J. Muth** on tehnyt sarjakuvia kaksikymmentä vuotta ja saanut työstään myös Eisner palkinnon. Sarjakuvien jälkeen hän siirtyi lastenkirjakuvittami-

¹⁰³ Gaiman 2008a, 615.

¹⁰⁴ Gaiman 2008b, 606.

¹⁰⁵ Gaiman 2008b, 606.

seen ja –kirjoittamiseen. Hänen lastenkirjansa ovat saaneet lukemattomia palkintoja ja niitä on käännetty useille kielille. Sandmanissa hän kuvitti neljännen albumin Exiles –tarinan. Muth asuu New Yorkissa vaimonsa ja neljän lapsensa kanssa.¹⁰⁶

Kevin Nowlan teki Sandmaniin taiteen lisäksi myös tekstauksen itse. Nowlan aloitti uransa Marvelilla 1983. Myöhemmin hän piirsi DC:lle The Outsiders Annualia ja The Secret Origin of Man-Batia. 1990-luvun alkupuolella hän teki hahmosuunnitelmia Batman –animaatiosarjaan. Hän on myös työskennellyt yhdessä Alan Mooren kanssa. Nowlan asuu Kansasissa vaimonsa ja kahden lapsensa kanssa.¹⁰⁷ **Dean Ormston** aloitti 1980 työskentelemällä sarjakuvakaupassa. Neil Gaiman ja Dave McKean näkivät Ormstonin piirustuksia ja rohkaisivat hänet sarjakuvataiteen pariin. Hän on piirtänyt muun muassa Luciferia, The Book of Magicia, Judge Dreddia ja Predatoria. Satunnaisesti hän on tehnyt myös hahmosuunnitelmia ja konseptitaidetta animaatioihin. Ormston asuu Pohjois-Englannissa yhdessä pitkäaikaisen tyttöystävänsä kanssa. **Glyn Dillon** syntyi 1971 perheeseen, jossa miespuoliset jäsenet olivat kaikki taiteilijoita. Hän on piirtänyt sarjakuvia, storyboardia elokuvaan, televisioon ja mainoksiin sekä tehnyt kuvituksia. Hän on kirjoittanut lasten kuvakirjan Little Nut and the Long Train. Hän on tehnyt myös konseptitaidetta elokuvaan, peleihin, nettisivuille ja leluille.¹⁰⁸

Michael Zulli, **Steve Parkhouse** ja **Teddy Kristiansen** ovat myös kuvittaneet Sandman –sarjakuvia, mutta heistä ei ollut Sandman –albumien esittelyissä oikeastaan mitään kunnollista tietoa, vain lyhyet henkilökuvaukset, mitkä eivät sisältäneet kunnollista informaatiota. Ainakin Michael Zulli ilmeisesti työskentelee vielä nykyisin, koska hänen nimellään löytyy kotisivut. Myös Kristiansenilta löytyy hänen työnsä näytteitään sisältävä blogi.

¹⁰⁶ Gaiman 2008b, 607.

¹⁰⁷ Gaiman 2008b, 607.

¹⁰⁸ Gaiman 2008b, 608.

Todd Klein on Sandman sarjakuvien tekstaaja. Hän on tekstannut sarjakuvia vuodesta 1977 lähtien ja on saanut useita Eisner ja Hervey palkintoja tunnustuksena työstään. Hän on tekstannut lähes kaikki Sandman –sarjakuvat. **John Conza** on toinen Sandmanin tekstaajista. Hän myös käsikirjoittaa ja piirtää sarjakuvia.¹⁰⁹

Sandman –sarjakuvilla on myös erikseen värittäjät. Värittäjinä ovat Daniel Vozzo, Zylonol, Steve Oliff, Sherilyn van Valkenburgh ja Lovern Kindzierski. **Daniel Vozzo** on syntynyt New Yorkissa. 1980-luvulla hän oli useissa eri bandeissa rumpalina. Myöhemmin hän aloitti DC:lla ja auttoi 1989 kehittämään tietokoneavusteista väri-työsastoa. Hän on värittänyt freelancerina useita sarjakuvia DC:lle.¹¹⁰ **Zylonol Studio** on tehnyt sarjakuvaväriytyksiä yli kymmenen vuotta. Lee Loughridge on heidän veteraanivärittäjensä. Zylonol on tehnyt väriytyksiä muun muassa sarjakuviin nimeltään Fables, Y: The Last Man ja Hellblazer. **Steve Oliff** on ollut värittäjänä jo yli 25 vuotta. Hän on myös yksi pioneereista, joka toi sarjakuvat digitaaliaikaan. Hän on värittänyt Katsuhiko Otomon Akiran Marvelille. Oliff ja hänen studiosa Olyoptics on voittanut useita palkintoja sarjakuvaväriytyksistään.¹¹¹ **Lovern Kindzierski** on työskennellyt värittäjänä kaikille suurille amerikkalaisille kustantajille ja hän on ollut ehdolla Eisner ja Harvey palkinnoista parhaan värittäjän tittelistä. Hän opettaa Manitoban yliopistossa kuvallista kerrontaa. **Sherilyn van Valkenburgh** on taiteilija ja värittäjä. Hän on valmistunut Pratt Institutesta New Yorkissa. Hän on työskennellyt sarjakuva-alalla yli kaksikymmentä vuotta.¹¹²

Sandmanin kansikuvien kuvittamisesta vastaa **Dave McKean**. McKean asuu Englannissa Kentissä. Hän on kuvittanut, valokuvannut ja suunnitellut yli 150 Cd-levynkantta ja satoja sarjakuvan- ja kirjankansia. Hän on työskennellyt printti- ja elokuvapuolella yhteistyössä John Calen, Stephen Kingin, the Rolling Stonesin, Lars Von Trierin ja SF Saidin kanssa. McKean on suunnitellut myös kampanjoita muun

¹⁰⁹ Gaiman 2006, 612.

¹¹⁰ Gaiman 2008b, 608.

¹¹¹ Gaiman 2006, 612.

¹¹² Gaiman 2008, 616.

muassa Kodakille, Nikelle, BMW:lle ja Smirnoffille. Hän on ohjannut elokuvan *MirrorMask*, jonka hän käsikirjoitti yhdessä Neil Gaimanin kanssa.¹¹³

3.3. Sandmanin äänipersonat

Sandman –sarjakuvissa esiintyy useita eri hahmoja, joilla on personoitu puheääni. Personointi näkyy joko puhekuplan muotoilussa ja typografiassa tai vain toisessa niistä. Seuraavaksi esittelen aineistossani esiintyviä äänipersonia. Sarjakuvassa on myös muutamaan otteeseen unijaksoja, joissa esiintyy todellisesta maailmasta poikkeavaa puheäänien visualisointia unessa esiintyvillä hahmoilla. Lisäksi muiden maailmojen asukkailla on enemmän poikkeavaa puheen visualisointia kuin tavallisilla ihmisillä.

Aineistosta äänipersonia etsiessä kysymykseen tulee myös, mistä tietää erikoisen äänen visualisoinnin olevan hahmolle ominainen puheääni eikä kyseessä ole vain hetkellisestä puheäänien muutoksesta. Helpoiten ominaisen puheäänien huomaa hahmoilla, jotka esiintyvät useasti sarjakuvan aikana, kuten esimerkiksi Morpheus, Delirium ja Matthew. Sarjakuvan aikana kuitenkin nähdään muutaman ruudun tai parin sivun aikana esiintyviä hahmoja, joiden kohdalla on vaikeampi sanoa onko puheääni heille ominainen. Mainitsen kuitenkin äänipersonien esittelyssä pienemmässäkin roolissa olevat hahmot, mutta osa jää kuitenkin vähemmälle huomiolle itse analyysissa, koska on selvää, että pienemmässä roolissa olevien hahmojen puheen ominaisuuksista on vaikeampi saada mitään irti. Varsinkin luonteen osuus personoidun äänen tehtävistä sellainen, jota on vaikea arvioida pienessä roolissa olevista hahmoista.

3.3.1. The Endless

The Endless –perhe muodostaa yhden äänipersonien ryhmän Sandmanissa. The Endlessiin kuuluvat Morpheus eli Dream sekä Death, Delirium, Destiny, Desire, Despair sekä Destruction. Jokaisen hahmon nimi kertoo hahmon tarkoituksen sekä

¹¹³ Gaiman 2008, 616.

viittaa hahmon hallitsemaan valtakuntaan¹¹⁴. Neljännessä Absolute albumissa Morpheus kuolee ja hänen jatkajakseen tulee Daniel Hall. Vaikka aineistonani on englanninkieliset sarjakuvat, mainitsen kuitenkin miten Petri Silas on suomentanut nimet: Uni (Dream), Kaiho (Desire), Kurjuus (Despair), Kohtalo (Destiny), Kuume (Delirium), Kato (Destruction) ja Kuolema (Death)¹¹⁵.

Morpheus on kalpeaihoinen tummiin pukeutunut mieshahmo (Kuva 3). Hänellä on mustat pitkät hiukset. Yleensä hänet nähdään tässä ulkomuodossa, mutta välissä hän näyttää erinäköisenä. Hänet nähdään muun muassa kissana sekä mustaihoisena miehenä (Kuvat 4 ja 5). Morpheuksen silmät ovat varjon peittämät. Varjoista kuitenkin pilkahtaa kirkkaat tähtimäiset valotäplät. Vaikka Morpheuksen koko ulkonäkö olisi muuttunut, hänet tunnistaa erikoisen puhekuplansa lisäksi näistä silmissä tuikkivista tähdistä. Morpheuksen puhekupla on väriltään musta ja sen typografia on valkoista. Typografia eroaa myös sarjakuvassa tavallisesti käytetystä kirjaintyyppistä. Sandmanissa yleensä puhekuplissa ja kertojajäänessä käytetään sarjakuville yleisesti tuttua tyyliä, joka on joko käsintekstattua kapiteelia tai koneellista käsintekstausta muistuttavaa typografiaa. Morpheuksen puheessa käytetään versaaleja alkukirjaimia lauseiden alussa. Morpheuksen puhekuplan reuna on epätasaisesti väreilevä ja se on reunustettu valkoisella ääriiviivalla. Välissä hänen puhekuplansa on enemmän ajatuskupla kuin puhekupla. Silloin se pysyy muuten muuttumattomana, mutta siitä puuttuu puheen lähdettä osoittava väkänen ja kupla on hieman laatikkomaisempi kuin tavallisesti (Kuva 3).

The Endless –perheestä **Death** on kalpeaihoinen nainen, jolla on myös mustat hiukset kuten Morpheuksellakin (Kuva 6). Hänen kaulassaan roikkuu egyptiläinen Ankh-risti. Kuoleman puheen visualisointi ei eroa millään tavalla Sandmanissa yleisesti käytetystä puhekuplasta ja typografiasta. Hän on ainoa Endless –perheestä, jolla ei ole personoitua puheääntä. Deathia ei oikeastaan olisi tarvinnut edes mainita, koska

¹¹⁴ Speer s.a.

¹¹⁵ Gravett 2007, 98.

hänellä ei ole personoitua puheääntä. Mielestäni on kuitenkin syytä esitellä hänet lyhyesti, koska hän kuuluu sarjassa suuressa osassa olevaan Endless –perheeseen.

Delirium on pienikokoinen naishahmo (Kuva 7). Ennen hän oli Delight. Hänen ihonsa on kalpea kuten Deathilla ja Morpheuksella. Hänen hiuksiensa pituus vaihtelee ja saattaa muuttua hetkessäkin (Kuva 8). Hiukset ovat vaaleat ja niissä on värikkäitä raitoja. Deliriumin silmät ovat eri väriset, toinen on sininen ja toinen vihreä. Deliriumin puhekuplan ääriiviiva on lainehtiva ja kupla on värikäs. Kuplan väri ei ole aivan tasaista väripintaa vaan se levittyy kuplan sisällä liukuvärinä. Typografia lainehtii kuplan sisällä ja kirjainten koot vaihtelevat sanojen sisällä.

Destiny on vanhin Endless -sisarruksista. Hän on pukeutunut pitkään hupulliseen kaapuun ja huppu on vedetty syvälle päähän peittäen näin suurimman osan hänen kasvoistaan (Kuva 9). Mukanaan hän kuljettaa suurta paksua kirjaa, johon on kirjoitettu menneet ja tulevat tapahtumat. Kirja on kahlittu kiinni Destinyn ranteeseen. Destinylla ei ole varjoa eikä hän jätä jalanjälkiä¹¹⁶. Destinyn puhekupla ei poikkea Sandmanissa yleisesti käytetystä peruspuhekuplasta, mutta typografia sen sijaan on kursivina.

Desire on androgyyninen hahmo (Kuvat 9 ja 10). Välissä hän vaikuttaa naiselta, mutta toisessa kohtauksessa hänessä onkin enemmän miesmäisiä piirteitä. Vaatetuskin hänellä vaihtelee naisen ja miehen asujen välillä. Englannin kielessä Desiresta käytetäänkin persoonapronomineja ”she, he, it”¹¹⁷. Hänestä on siis vaikea sanoa mikä hän on. Hänellä on kalpea iho sekä mustat hiukset. Desiren puhekupla on Sandman –sarjakuvan peruskupla, mutta typografia kuplassa on poikkeavasti muotoiltu. Typografia tuo muotoilultaan mieleen jugendin ja art nouveaun suuntausten tyylin.

¹¹⁶ Wagner & Golden & Bisette 2008, 66.

¹¹⁷ Wagner & Golden & Bisette 2008, 67.

Despair on Desiren kaksoissisar. Hän on kalpea ja mustahiuksinen monien Endless –perheenjäsenten tapaan (Kuvat 9 ja 11). Despairilla on terävät hampaat ja hän on ulkomuodoltaan lihava ja muistuttaa ulkonäöltään hieman japanilaista sumopainijaa. Despair on sukupuoleltaan nainen ja hän on aina alasti. Despairin puheessa typografia ei ole mitenkään erikoisesti muotoiltu. Puhekupla taas on epätasainen ääriiviivaltaan. Joskus hänen puhekuplansa ääriiviivaa reunustaa sisäpuolella harmaa väri (Kuva 12). Tämä muutos johtuu luultavasti vain piirtäjän vaihdoksesta.

Destruction lopetti aikoinaan tehtävässään ja jätti valtakuntansa. Hän halusi, ettei kukaan tule häntä koskaan etsimään. Kolmannessa Absolute Sandman albumissa Delirium pyytää sisarruksiltaan apua Destructionin etsintään. Vain Morpheus suostuu auttamaan häntä etsinnöissä. Lopulta he löytävätkin hänet, mutta Destruction jatkaa jälleen matkaansa palaamatta tehtävänsä pariin. Kolmas albumi on myös ensimmäinen albumi, missä Destruction nähdään. Destruction on suurikokoinen, punahiuksinen ja –partainen mies (Kuva 12). Partaa hänellä ei kuitenkaan ole aina, muun muassa Morpheuksen ja Deliriumin löytäessä hänet hänellä ei ollut partaa. Destructionin puhekuplan ääriiviiva on paksumpi kuin tavallisen kuplan ääriiviiva. Kuplan typografia ei kuitenkaan poikkea tavallisesta.

Sandman –sarjan lopussa Morpheuksen linnaan saapuu Kindly Ones kostottaret. He ovat kolme naista, jotka aikovat tuhota Morpheuksen. Lyta Hall niminen nainen luulee, että Morpheus on siepannut ja tappanut hänen poikansa Danielin. Lyta lähtee kostoretkelle ja saa apua erinyksiltä, verikoston kostottarilta. Kostottaret voivat auttaa Lytaa kostamaan Morpheukselle vain siitä syystä, että Morpheus on tappanut oman poikansa Orpheuksen, joten kosto on silloin verikosto. Lytan poika Daniel on todellisuudessa joutunut jumala Lokin käsiin. Lopulta erinykset tuhoavat Morpheuksen. Morpheuksen seuraajaksi tulee Lytan poika **Daniel**. Daniel on taaperoikäinen lapsi, mutta kun hänestä tulee Morpheuksen seuraaja, hän muuttuu Morpheuksen näköiseksi aikuiseksi mieheksi (Kuva 13). Morpheuksen synkeän mustan olemuksen sijaan Daniel on vaaleahiuksinen ja valkoisiin pukeutunut. Silmät ovat samanlaiset mustat varjot tuikkivine tähtineen kuin Morpheuksellakin oli. Danielin puhekupla on muu-

ten samanlainen kuin Morpheuksella, mutta kupla on väriltään valkoinen ja näin ollen teksti on mustaa.

3.3.2. Muita äänipersoonia

Matthew nähdään usein Morpheuksen seurassa (Kuva 14). Matthew on Morpheuksen palvelija ja uskottu. Matthew on joskus ollut ihminen, mutta nyt hän on korppina unimaailmassa¹¹⁸. Matthewn puhekupla on kulmikas ja kulmien kohdalla ääriiviivat risteävät toisensa. Typografia poikkeaa hieman yleisestä tyylistä. Kirjaimet eivät ole niin täydellisiä, vaan hieman epäsiististi kirjoitetun näköisiä. Matthew'n kuplassa tapahtuu myös muutos sarjan edetessä, joka johtunee piirtäjien vaihdoksesta (Kuva 15). Kuplan ääriiviiva pysyy samantapaisena kuin aiemmassa nähdään, mutta ääriviivasta tulee myös rosoisempi. Typografia myös muuttuu karheamman näköiseksi kuin aiemmin, vaikka tekstaaja pysyy samana. Lisäksi puhekuplan ääriviivaa reunustaa sisäpuolella keltainen värialue. Keltainen väri jää tämän jälkeen Matthew'n kuplan pysyväksi elementiksi.

Barnabas on Destructionin kanssa asusteleva puhuva koira (Kuva 16). Destruction antaa Barnabaksen Deliriumille heidän tapaamisensa jälkeen. Barnabas on pystykorvainen ja väritykseltään mustaharmaa. Sarjakuvassa jää epäselväksi onko Barnabas ollut ihminen aikoinaan samaan tapaan kuin Matthew. Barnabaksen kuplan ääriiviiva on aaltoileva ja kuplan ääriiviiva reunustaa kuplan sisäpuolella hieman vaalean violettiin vivahtava väri. Typografia on gemenaa.

The Chorinthian on äärimmäisin olemassa oleva painajainen, joka on karannut unimaailmasta ja hänestä on tullut inspiraation lähde useille sarjamurhaaja sukupolville¹¹⁹. Kuten muutkin unimaailman hahmot, Chorinthian on Morpheuksen luomuksia. Morpheus tuhoaa karanneen Chorinthianin ja luo hänet myöhemmin uudelleen. The Chorinthilaisen varsinaisesta suusta tulevan puheen visualisointi ei poikkea

¹¹⁸ Wagner & Golden & Bisette 2008, 50.

¹¹⁹ Wagner & Golden & Bisette 2008, 50.

tavallisesti, mutta hänen silmiensä paikalla olevat pienet suut puhuvat sahalaitaisella puhekuplalla (Kuva 17). Myös typografiassa on nähtävissä samaa sahalaitaisuutta. Myöhemmin typografiasta kuitenkin katoaa sahalaitaisuus ja silloin se ei poikkea yleisestä kirjaintyyppistä (Kuva 18). Tekstaaajana molemmissa kohtauksissa on ollut Klein, joten kyseessä voi olla vain unohdus. Toisaalta ensimmäisessä ja neljännessä osassa esiintyvät Chorithialaiset eivät ole täysin yksi ja sama henkilö. Ensimmäisen Chorinthilaisen Morpheus tuhoaa ja luo hänet myöhemmin uudelleen. Joten voi olla, että silmien puhe muuttui typografian osalta uudelleensyntymässä.

Morpheuksen linnan portilla on kolme vartijaa: **aarnikotka, traakki ja hevoskotka** (Kuva 19). Traakki on lohikäärmeen pienikokoinen sukulainen. Ulkonäöltään hevoskotka (hippogriff) näyttää pegasokselta, mutta sitä kuitenkin puhutellaan hevoskotkana. Kaikkien kolmen vartijan puhekuplat ovat samanlaiset. Typografia on sarjakuvan yleistä kirjaintyyppiä, mutta kuplan ääriviiva sen sijaan on rosoinen.

Lucifer on yksi kolmesta helvetin hallitsijoista (Kuva 20). Hän esiintyy sarjassa aika ajoin. Lucifer viittaa samaan hahmoon, kuin kristillisessä tarustossa kerrotaan langenneesta enkelistä Luciferista. Luciferilla on vaaleat tuuheat hiukset ja hän on pukeutunut valkeisiin vaatteisiin. Hänellä on lepakkomaiset suuret siivet. Luciferin puhekuplan muoto on samanlainen kuin yleisen puhekuplan. Typografia muistuttaa unsiaalia (Kuva 21). Esimerkiksi t- ja m-kirjaimissa on nähtävissä unsiaalin muotokieltä, mutta kaikki kirjaimet eivät kuitenkaan ole aivan unsiaalin kaltaisia. Luciferin puheessa tapahtuu myös muutos hetkellisesti (Kuva 22). Kohtauksessa Lucifer ilmoittaa, että on lopettanut tehtävänsä yhtenä helvetin hallitsijoista. Myöhemmin kuitenkin hänen puheensa visualisointi palaa normaaliin ulkoasuunsa. Muutoksen aikana typografia muuttuu sarjakuvan yleiseen kirjaintyyppiin.

Mazikeen on Lilithin tytär ja Luciferin alaisia (Kuva 23). Mazikeenin toinen puoli kasvoista on vahingoittunut, joka aiheuttaa myös hänen puheensa epäselvyyden, joka näkyy tekstin sisällössä sekä itse kirjainten asettelussa. Kirjaimet eivät ole asettuneet siististi riviin, vaan hyppivät paikoiltaan. Lisäksi kirjainten muotoilussa on pientä

kankeutta verrattuna sarjakuvan yleiseen tyyppiin. Kun Lucifer jättää helvetin, seuraava Mazikeen häntä maahan. Mazikeen käyttää naamioita peittämään vaurioituneen kasvojen puoliskon. Mazikeenin puhekuplan ääriiviiva on lainehtiva.

Remiel ja Duma ovat enkeleitä (Kuvat 24 ja 25). Duma ja Remiel ottavat Morpheukselta vastaan Helvetinportin avaimen ja näin heistä tulee uudet hallitsijat Luciferin sijalle. Duma ei puhu kertaakaan sarjakuvan aikana, koska hän on hiljaisuuden enkeli. Remielin puhekuplan muoto ei poikkea yleisestä, mutta typografiana on käytetty käsialatyypistä tekstausta.

Azazel ja Beelzebub ovat kaksi muuta helvetin kolmesta hallitsijasta (Kuva 26). Beelzebub tunnetaan myös nimellä Lord of the Flies (Kärpästen herra). Häntä ei nähdä muuta, kuin lyhyen hetken ajan ensimmäisessä albumissa. Beelzebubin pää on kärpäsen ja muukin ruumis on välissä kärpäsen ruumis. Yhdessä ruudussa nähdään Beelzebubilla siivet, mutta muu ruumis leikkautuu ruudun ulkopuolelle. Toisessa ruudussa Beelzebubilla on päästä lähtevät jalat ja takamus, jotka muistuttavat ihmisen alaruumista. Jalkaterät ovat vain eläimen jalkojen kaltaiset. Azazelin ulkomuoto ensimmäisellä esittelykerralla on konkreettisempi. Azazel näyttää kuin ilmassa leijuvulta päältä, jolla on sarvet ja rypäs silmiä, joiden alapuolella on useampi terävähampainen suu. Azazelin kädet eivät ole kiinni hänen ruumiissaan, vaan ne leijuvat ilmassa hänen lähellään. Absolute Volume 2 –osassa Azazelin ulkonäkö muuttuu (Kuva 27). Nyt se näyttää kuin ilmaan revenneeltä aukolta, missä näkyy silmäpareja suiden kera. Aukon ympärillä on myös muutama pienempi aukko. Aukko on pimeä ja siellä tuikkivat tähdet. Ulkonäönmuutos luultavasti johtuu eri piirtäjän tekemästä valinnasta. Beelzebubin puhekupla on epätasaista röpelöä ja sen ääriviivan tuntumassa kuplan sisäpuolella on haalea punainen väri. Azazelilla on myös samanlainen värireunus, väriltään se on vaalean oranssi. Azazelin kupla on myös ääriviivaltaan epätasainen, mutta siinä on lisäksi syviä lovia. Sama puhekuplan muotoilu säilyy Azazelilla, vaikka sen ulkomuoto muuttuukin sarjan aikana. Typografia ei poikkea kummallakaan hahmolla Sandmanin perustyylistä.

Choronzon on yksi helvetin demoneista. Choronzon hallusta sarjan alussa löytyy Morpheuksen vallanesineisiin kuuluva kypärä. Choronzon on hoikka kaksisuinen olento (Kuva 28). Choronzon puhelukuplan ääriiviiva on väreilevä, mutta typografia ei poikkea yleisestä tyylistä.

John Dee esiintyy sarjan alussa, kun hän karkaa Arkham Asylum –mielisairaalaan (Kuva 29). Hänen hallustaan Morpheuksen on saatava yksi varastetuista vallanesineistään, punainen jalokiviriipus. Aikoinaan John Dee on ollut superroisto nimeltään Dr. Destiny. Morpheuksen riipus oli John Deen hallussa ennen kuin hänet vangittiin mielisairaalaan ja hän saa sen jälleen itselleen karatessaan sairaalasta. Ilmeisesti riipuksen sisältämät voimat ja sen käyttämisestä seurannut unettomuus ovat vaikuttaneet John Deen ulkonäköön. John on riutuneen näköinen, melkein epäinhimillinen olento. Hänen puhelukuplansa ääriiviiva on epätasainen, karkeahko ja hieman tavallista puhelukuplan ääriiviivaa paksumpi. Typografia Johnin puhelukuplassa on kankean ja epäsiistin näköistä verrattuna yleisesti käytettyyn puhelukuplan typografiaan. Typografian epäsiisteys ja kankeus tekee vaikutelman, kuin teksti olisi kirjoitettu nopeasti.

Muutamaan otteeseen Sandmanissa esiintyy egyptiläisiä jumalia. Sarjakuvassa nähdään **Ra, Anubis ja Bast**. Ran puhelukuplan ääriiviiva on laineikas ja kupla on väriltään keltainen (Kuva 30). Bastin ja Anubiksen puhelukuplan ääriiviiva on samaan tapaan laineikas kuin Ralla, mutta heidän kuplansa ovat valkoiset (Kuvat 31 ja 32). Kaikkien typografia on samanlaista. Kirjaintyyppi on kulmikas, aivan kuin kiveen hakattu. Ran puhelukuplan keltainen väri voi olla taiteellinen valinta, koska kohtaamisissa Ra esiintyy, on muutenkin väritykseltään kelta-oranssisävyinen. Keltainen väri voi myös viitata siihen, että Ra on auringon jumala. Ra esiintyy vain yhden auringon ajan, joten hänen puheensa visualisoinnista ei voi paljoa päätellä onko sen tarkoitus aina olla keltainen vai liittyykö esimerkiksi kuplan väri vain sen hetkiseen tilanteeseen. Anubis on myös hahmo, joka esiintyy lyhyitä hetkiä sarjakuvassa. Bast sen sijaan nähdään useita kertoja sarjan aikana.

Kindly Ones ovat tarujen erinyksiä eli verikoston kostottaria (Kuva 33). Heistä nähdään sarjakuvassa yleensä vain varjot. Heidän puheensa kuvataan laatikossa samaan tapaan kuin kertova tekstiaines on sijoitettuna laatikkoon. Laatikko on valkoinen ja sen ääriiviiva on epätasainen ja väriltään punainen. Typografiassa ei ole eroa yleiseen kirjaintyyppiin. Heidän puheensa on kaikkien heidän kolmen ääni. Toisinaan yksittäinen erinys puhuu ja silloin hänet näytetään varjon sijasta yksilönä.

Sandmanissa on monia muitakin persoonallisen äänen omaavia hahmoja, joita nähdään lyhyen aikaa sarjakuvassa. Kissoilla on omanlaisensa puheen visualisointi (Kuva 4). Typografia ei poikkea tavallisesta tyypistä, mutta puhekupla muistuttaa hieman ajatuskuplaa. Äänen lähdettä osoittava sakara on muotoiltu ajatuskuplan pienten pallojen tapaan, mutta viimeinen palloista on sakaran kärki.

Seuraavassa kuvassa on demoni, joka antaa Morpheuksen amuletin ihmiselle (Kuva 34). Typografia ja puhekupla ovat poikkeavasti muotoiltuja verrattuna tavalliseen tyyppiin. Puhekupla on epätasainen ääriiviivaltaan ja näyttää kuin se valuisi alaspäin. Kuplan ääriiviivaa kiertää punainen väri kuplan sisäpuolella. Typografia on kooltaan suurempaa kuin tavallisesti hahmoilla ja myös lihavampaa. Seuraavassa kuvassa on vihreitä oliota, jotka tulevat seinästä (Kuva 35). Typografiassa ei ole muuta poikkeavuutta tavalliseen, kuin kirjainten asettelu. Ne eivät ole siistissä linjassa vaan hyppelevät hieman rivillä. Puhekuplat ovat kulmikkaat ja niillä on paksu ääriiviiva. Kolmannessa kuvassa on ”Wood of Suicides”, Helvetissä olevia puhuvia puita (Kuva 36). Puhekuplien ääriiviiva on pilvimäinen, mutta typografiassa ei näy muuta poikkeavuutta tavalliseen kuin, että se on kursiivia. Seuraavassa kuvassa on George nimisen hahmon seinään naulatut kasvot (Kuva 37). Hän aiheutti asunnon naisille painajaisia, minkä vuoksi hänet tapettiin ja hänen kasvonsa naulattiin seinään¹²⁰. Hänen puhekuplan ääriiviiva on laineikas ja typografia poikkeaa vain asettelultaan tavallisuudesta.

¹²⁰ Wagner & Golden & Bissette 2008, 78.

Katakombeissa kuullaan kahdessa eri kohtauksessa lähteetön ääni (Kuvat 38 ja 39). Äänen puhekuplassa ei ole äänen lähdettä osoittavaa sakaraa, joten ääni kuuluu tilassa ilman tiettyä lähdettä. Puhekuplan ääriiviiva on epätasainen ja typografia kulmikas, aivan kuin kiveen hakattua. Kirjainten muotoilu tuo mieleen riimukirjoitukset. Toinen lähteetön ääni näkyy yhdessä kohtauksessa kolmannessa albumissa (Kuva 40). Äänen kupla ei poikkea yleisestä mallista, paitsi lähteettömänä siinä ei ole sakaraa. Typografia on gemenaa. Vaikka äänelle ei osoiteta varsinaista lähdettä, niin kahdessa ruudussa nähdään siili, jolle äänen voidaan oletettavasti kuuluvan. Kolmas ääni, jolta puuttuu lähdettä osoittava sakara nähdään toisessa albumissa (Kuva 41). Vaikka äänelle ei selvästi osoiteta sakaralla sen lähdettä, kohtauksessa kuitenkin nähdään kasvoja, jolle äänet kuuluvat. Puhekuplien ääriiviiva on paksu ja väriltään vaaleansininen. Typografia ei poikkea tavallisesta tyypistä.

Squatterbloat on yksi helvetissä asuvista demoneista. Se ei esiinny sarjakuvassa muuta, kuin ensimmäisessä osassa hetken aikaa Morpheus saapuessa Helvettiin (Kuva 42). Squatterbloatin typografia myös on yleistä tyyliä, puhekuplan ääriiviiva sitten on paksu ja epäsiististi piirretty.

Luciferin jätettyä helvetin Morpheuksen luo saapuu joukko erilaisia olentoja pyytämään Luciferin paikkaa. Yksi näistä on Susano-ono-mikoto (Kuva 32). Hänen puheen visualisoinnissa ei ole muuta eroa yleiseen tapaan, kuin alkukirjaimet. Ne ovat kuin siveltimellä maalattuja. Toinen personoidun äänen omaavista valtaistuimelle pyrkijöistä on Princess of Chaos (Kuva 25). Hän on pieni vaaleahiuksinen tyttö. Puhekuplan typografia ei eroa yleisestä tyypistä, mutta kuplan ääriiviiva on paksu ja ulkoreuna röpelöinen.

Morpheuksen poika Orpheus yrittää saada morsiamensa takaisin elävien kirjoihin ja lähtee noutamaan tämän sielua tuonpuoleisesta. Siellä hän kohtaa Hadeksen ja hänen puolisonsa Persephonen (Kuva 43). Hades ja Persephone ovat kooltaan jättiläisiä ja he ovat pukeutuneet tummansinisiin asuihin. Heidän puheensa typografia on myös

kiveen hakatun näköistä kuten katakombien äänen ja egyptiläisten hahmojen typografia.

Orpheus joutuu Bacchante –nimisen naisjoukon uhriksi (Kuva 44). Heidän kaikkien puhekuplan ääriiviiva on laineikas. Typografia on sama kuin yleisesti käytetty tyyppi. Neljännessä albumissa nähdään hetken aikaa kaksi sisarusta Stheno ja Euryale (Kuva 45). He ovat huntuihin verhoutuneita naisia. Heidän puheensa typografia muistuttaa hieman Desiren typografiaa, mutta kaikkien kirjainten muoto ei kuitenkaan ole samanlainen. Yhtenäisyyttä löytyy esimerkiksi L- ja T –kirjaimien päätteissä. Esimerkiksi E-kirjaimet ovat sitten erilailta muotoiltuja verrattuna Desiren vastaaviin. Neljännessä osassa nähdään myös muita puhuvia korppeja Matthew’n lisäksi (Kuva 46). Korppien personoitu ääni näyttää muuten samalta kuin Matthew’n, mutta kuplan sisäreunaa ympäröivä väri vaihtelee korpin mukaan, kuvan korpilla se on punainen. Punareunaisen kuplan omaava korppi on muista korpeista ainoa, joka on sanoo enemmän kuin yhden tai kaksi sanaa. Neljännessä albumissa nähdään parissa kohtauksessa vihreä lentävä olio keijujen maassa (Kuva 47). Otuksen typografia on koristeellista. Kirjaimiin on tehty kiharaa, esimerkiksi A, E ja O –kirjaimiin.

Sandmanissa on unijaksoja, missä kaikilla tai ainakin osalla hahmoista on erilainen puheen visualisointi kuin yleisesti sarjakuvassa. Kuvaliitteessä on viiden eri henkilön unet. Ensimmäisessä poikalapsi näkee unta, missä hän lentää kahden muun henkilön kanssa (Kuva 48). Kaikkien unen henkilöiden, mukaan lukien unta näkevän pojan, puhekuplien typografia poikkeaa yleisestä kirjaintyyppistä. Keskenään heidän puheensa typografia kuitenkin on yhtenevä. Kirjaimet ovat kapiteeleja ja niiden muoto on hieman epätasainen, kuin tekstaamiseen käytetty kynä olisi välissä antanut enemmän mustetta ulos tehden jäljestä epätasaisen. Samoin seuraavassa Barbie nimisen henkilön unessa kaikkien hahmojen typografia on poikkeava yleisesti käytetystä tyyppistä (Kuva 49). Kirjaintyyppi muistuttaa kalligrafista tekstausta. Seuraavassa kahdessa kuvassa vuorottelevat kahden eri henkilön unet (Kuvat 50 ja 51). Chantalun unessa teksti toimii ikään kuin kertojana. Typografia on käsialatekstausta. Kahdessa ruudussa äänellä ei ole kertojalle tyyppillistä laatikkoa ympärillä, mutta myöhemmin sellainen

tulee käyttöön. Zeldan unessa on sekä kertojalaatikkoja että puhekuplia. Kertojalaatikko on ääriviivaltaan ja muodoltaan epätasainen. Typografia on kapiteelia ja muistuttaa aika paljon Sandmanin perustyyppiä. Erona vain on, että sanojen väliin ei ole jätetty tyhjää tilaa juuri ollenkaan vaan sanat erotetaan versaali alkukirjaimella. Puhekuplissa teksti on gemenaa ja kuplan ääriviiva ainakin yhdessä ruudussa on hieman suttuinen, kuin se olisi muutamaan kertaan piirretty uudelleen. Viimeisessä unessa unennäköjän lisäksi mukana on Morpheus (Kuva 52). Poikkeavasti muihin uniin verrattuna tässä unessa unennäköjän typografia ja kupla eivät eroa mitenkään yleisestä tyylistä.

Kertova teksti laatikoineen vaihtelee visuaalisuudeltaan tilanteen mukaan. Yleensä se on laatikkomuotoinen ja typografia on sarjakuvan yleistä kirjaintyyppiä. Laatikko voi olla väritetty tai valkoinen. Joskus hahmot voivat toimia kertojana, jolloin laatikon muoto, väritys ja typografia myötäilevät hahmon puheen ominaisuuksia. Useissa tilanteissa myös hahmon kirjoitus tai muu kirjallisessa muodossa oleva teksti toimii kertojana tarinalle. Usein luetun tekstin tai hahmon kirjoittaman tekstin toimiminen kertojana kuvataan repäistyinä paperin paloina ja typografia on käsialalla tai kirjoituskoneella kirjoitettua.

3.4. Typografian ilmaisevuus

Luomme mielikuvia tapaamistamme ihmisistä ulkonäön ja käytöksen perusteella, vaikka emme tuntisi heitä entuudestaan. Pohjaamme nämä käsitykset mahdollisesti samankaltaiseen tuntemaamme ihmiseen tai yleisiin stereotyyppisiin käsityksiin tietyistä ihmisistä. Monissa muissakin asioissa meillä on tarve jaotella asioita omiin kategorioihinsa. Typografia on myös asia, jota jaottelemme eri ryhmiin. Typografian herättämät mielikuvat eivät ole yksiselitteisiä, vaan jokaisen ihmisen oma kokemuspääpiiri ja kulttuurinen tausta vaikuttavat paljon hänen tulkintoihinsa näkemästään. Tekstien ja kirjainten parissa eri aloilla työskentelevät ihmiset ovat alkaneet yhä enemmän kiinnostumaan itse kirjainten visuaalisen ulkomuodon ilmaisuvoimasta. Typografian ilmaisevuudesta sarjakuvissa on lähinnä käsitelty ääniefektien muotokielestä puhuttaessa. Ääniefektejä on käsitelty tarkemmin Sarjakuvan määrittely – luvussa.

3.4.1. Typografialla ilmaisemisen historiaa

Tekstin muuttuminen kuvaksi ei sinänsä ole mikään uusi ilmiö. Esimerkiksi teksti muuttuu kuvaksi 300 vuotta ennen ajanlaskun alkua eläneen Simmias Rhodoslaisen muotoilluissa runoissa, *carmina figuratum*in visuaalisessa runoudessa sekä raamatun ja koraanin kalligrafiassa¹²¹. Historiasta löytyy muitakin kirjoitetun sanan visuaaliseen ilmaisuun liittyvää esimerkkiä. Dadasta ja surrealismista löytyy tapauksia, joissa kuva ja teksti asettuvat eräänlaiseen takaa-ajoon, jolloin sanat saavat kuvan tai veistoksen muodon tai kuva rakentuu tekstin muodon mukaiseksi. Romanianlaisen runoilija Isidore Isoun vuonna 1942 lettrismiksi kutsuttu kirjallinen liike piti kirjainta kaikkein voimakkaimpana yksittäisenä esittävänä yksikkönä. Heidän mukaansa yksittäinen kirjain muutti yhteydessään olevan esineen merkityksen. Lettristit kehittivät uusia merkkejä (*les lettries*), koska heidän mielestään tavalliset kirjainmerkit eivät onnistuneet toteuttamaan kaikkia mahdollisuuksiaan. He tähtäsivät kehittämässään merkityksessä siihen, että merkin sisältö ymmärrettäisiin mahdollisimman nopeaa ja harmoni-

¹²¹ Mikkonen 2005, 45.

sesti. He käyttivät hyväkseen myös värejä ja länsimaisia symboleja, kuten &, % ja §. Merkkeihin sisältyi myös esimerkiksi tuulen ja sateen ääniä välittäviä merkkejä. Lett-ristien tavoitteena oli muuttaa kirjainmerkistöä yhtäältä ideogrammin ja toisaalta kuultavien foneettisten kokonaisuuksien suuntaan.¹²²

Aikoinaan typografialla on myös erotettu eri sosiaaliluokkia. Esimerkiksi 100-luvulla Roomassa oli käytössä kolme kirjoitussysteemiä. *Capitalis monumentalis* -tyyppiä käytettiin arkkitehtonisissa teksteissä juhlistamaan mahtavia saavutuksia ja valloituksia. *Capitals rustica* -tyyppiä käytettiin poliittisissa kampanjamateriaaleissa ja ulko-mainonnassa, koska se säästi tilaa kapean muotonsa ansioista ja näin säästettiin samalla kallista papyrusta. Unsiaali oli sitten tavallisten ihmisten arkipäiväisessä käytössä. Tämä kolmen eri kirjaintyyppin systeemi osoitti tekstin arvon ja kirjoittajan statuksen yhteiskunnassa kirjainten muodolla. Vielä nykyäänkin teemme jaotteluita eri sosiaaliluokkiin typografian perusteella. Parhaiten tämä ilmenee erilaisissa kylteissä ympäristössämme esimerkiksi liikkeiden nimikylteissä. Päättelemme kyltin typografiasta mihin sosiaaliluokkaan yritys kuuluu, etnisyyden, taustat sekä muita mahdollisia typografian herättämiä piirteitä.¹²³ Englannin kielessä on myös ollut tapana painaa kansalaisuudet ja uskonnollisten ryhmien nimet kapiteelein. Jos näin ei tehdä, sitä voidaan pitää herjauksena kyseistä ihmisryhmää kohtaan.¹²⁴

3.4.2. Ilmaiseva typografia leipätekstissä

Meille opetetaan, että leipätekstin kirjaintyyppiä valitessa on syytä suosia luettavuudeltaan hyvää tekstityyppiä. Prameat ja koristeelliset kirjaintyypit vievät huomion tekstin sisällön sijasta itseensä¹²⁵. Otsikoissa ja julisteissa voi käyttää erikoisempaa typografiaa huomion kiinnittämiseksi. Leipätekstiä on kuitenkin monessa eri medias-
sa, eikä mielestäni voida jokaisen median kohdalla noudattaa samaa sääntöä. Esimerkiksi kuvakirjoissa leipätekstin visuaalisuudella voi olla suurikin merkitys lukuko-

¹²² Mikkonen 2005, 46–47.

¹²³ Salen 2001, 134–135.

¹²⁴ Salen 2001, 144.

¹²⁵ Tselentis 2011, 34, 122.

kemukseen. Tove Janssonin *Nyytti* –kuvakirjan englannin- ja saksankielisissä painoksissa käytettiin 2000-luvulle saakka valmista kirjaintyyppiä Janssonin käsialan sijasta, mutta 2000-luvulla taas on pyritty käsitestattuun vaikutelmaan. On havaittu, että kunkin tekstaajan tyyli vaikuttaa koko tarinan sävyyn.¹²⁶

Toisinaan myös perinteisessä kaunokirjallisuudessa typografian ominaisuuksilla voidaan tavoitella muutakin kuin vain hyvää luettavuutta. Michael Enden *Tarina vailla loppua* –fantasiakirja sisältää alkuperäisen tarkoituksen mukaan tekstiä sekä punaisella että vihreällä värillä. Nykyisin kuitenkin halvemmissä painoksissa teksti on painettu kokonaan mustalla.¹²⁷ *Tarina vailla loppua* –kirjassa Bastian niminen poika lukee saman nimistä kirjaa. Todellisuus ja kirjan maailma on erotettu tekstissä väreillä toisistaan. Samoin Bastianin lukeman kirjan teksti on painettu kahdella värillä. Nørgaard mainitsee artikkelissaan tekstin väreiksi vihreä ja punainen. Omistamassani painoksessa ne ovat punainen ja sininen, ehkä ne vaihtelevat painoksittain tai kieli-versioittain. Lukukokemuksena aluksi epäilin kahden värin vaihtelun häiritsevän lukemista ja värisävyn huonontavan luettavuutta. En kuitenkaan huomannut lukemisen vaikeutuvan suuremmin. Samankaltainen värien vaihtelu tekstissä yhdessä kirjan päähenkilön lukeman kirjan kanssa loi vaikutelman, että luen juuri samaa kirjaa kuin Bastian. Lukukokemus olisi ollut aivan toisenlainen, jos teksti olisi painettu pelkästään mustalla.

3.4.3. Arkipäiväistä käyttöä ja rajojen rikkomista

Yritysten tunnuksissa näkee usein typografiaa, jonka visuaalisuudella on haluttu luoda tietynlaista mielikuvaa yrityksestä. Esimerkiksi Kalevala korun logossa käytetyn kustomoidun kirjaintyyppin vahvat reunat ilmaisevat vahvaa ja jämerää suomalaista laatua ja se muistuttaa samalla neo-humanistista groteskia romanttiselta aikakaudelta¹²⁸. Amanda Altman kertoo tapauksesta, missä yritykselle suunniteltiin uusi logo

¹²⁶ Happonen 2007, 21.

¹²⁷ Nørgaard 2009, 141–142.

¹²⁸ Tselentis 2011, 44.

yrittäjien tavoitteiden mukaan. Valmis logo miellytti asiakasta, mutta asiakas ei osannut sanoa syytä miksi se oli hyvä. Altman sanoi asiakkaalle: ”It says what you want it to say, without saying it”.¹²⁹ Lause kiteyttää sen, mitä hyvällä typografisella suunnittelulla voidaan saada aikaan. Typografia viestii asioita aina, vaikka emme välttämättä osaa sanoa miksi se herättää meissä tietynlaisia tunteita ja ajatuksia.

Typografian maailmasta löytyy monia mielenkiintoisia kokeiluja, missä uuden kirjaintyyppien suunnittelun taustalla on ollut joku vaikuttava ajatus. Esimerkiksi Luke Atkinson on suunnitellut kirjaintyyppiä ihmisen kasvon muotojen mukaan. Hän on tehnyt muun muassa Audrey Hepburnin kasvojen mukaan fontin.¹³⁰ Topos Graphicsin suunnitteleman Grus –kirjainperheen taustalla on vaikuttanut japanilainen myytti Senbazuru. Myytin mukaan kurki toteuttaa kenen tahansa toiveen, kuka vain tekee tuhat origami-kurkea. Grus –kirjaintyyppien kirjaimet ovat kuin origameja muotoilultaan.¹³¹ Kirjaintyyppien taustalla vaikuttavat tarinat eivät välttämättä välity itse kirjaimista katsojalle. Ajatuksena on kuitenkin kiehtovaa, että suunnittelun taustalla on vaikuttimena toiminut jokin asia, joka on vaikuttanut kirjaintyyppien muotoiluun.

Osa erikoisista typografisista kokeiluista muistuttaa enää etäisesti kirjaimia ja ovat lähes tyystin menettäneet luettavuutensa. Slug -kirjaintyyppi on yksi esimerkki luettavuudeltaan olemattomista tyypeistä (Kuva 53). Kirjaintyyppi on suunniteltu kuvitteelliselle ”slug” –kansalle, joka asuu Newarkissa New Jerseyssä vuonna 4802. Kirjasimet muodostavat 26 merkkiä sisältävän englantilaisen aakkoston. Kirjaimien muoto on peräisin skannatuista ihmisen sylkijäljistä.¹³² Kirjaintyyppistä saattaa juuri ja juuri löytää kirjainten piirteitä, mutta jos kirjaimet olisivat sekoitettuna satunnaiseen järjestykseen, ei niistä voisi erottaa mikä mikin on. On vaikea nähdä, mitä varten tällaisia todella abstrakteja kirjaintyyppiä kehitetään. Ehkä taustalla on halu rikkoa rajoja ja kokeilla uutta. Toisaalta ei voida tietää, vaikka tulevaisuudessa olisikin kansa, joka käyttää Slugin kaltaista kirjaintyyppiä. Kirjoitusjärjestelmät ovat kehittyneet aikojen

¹²⁹ Tselentis 2011, 71.

¹³⁰ Tselentis 2011, 50.

¹³¹ Tselentis 2011, 51.

¹³² Tselentis 2011, 180–181.

saatossa ja nykyihmisistä harvat osaavat enää tulkita esimerkiksi hieroglyfejä. Nykyisinkin on olemassa kirjoitusjärjestelmiä, joiden kirjoitusasua eivät kaikki maailman ihmiset osaa tulkita, kuten esimerkiksi kiinalaiset kirjoitusmerkit tai heprealaiset aakkoset. Slug -kirjaintyyppin kaltaista vieraan kielen merkistöä näkee toisinaan myös sarjakuvissa ja kuvakirjoissa. Esimerkiksi Tove Janssonin muumikirjoissa taikurinhausta tulee ulos vieraskielisiä sanoja erilaisina otuksina¹³³. Oudot, lukemista vaikeuttavat kirjaintyypit luovat vaikutelman jostain lukijalle vieraasta kulttuurista¹³⁴.

Tselentisin haastattelema Oded Ezer toteaa, että piirtäessään karvaisen ympyrän, se on karvainen ympyrä. Mutta jos hän kirjoittaa sanan ”ympyrä” karvaisella tyylillä, niin avautuu aivan uusi kenttä tulkinnoille.¹³⁵ Ezerin lausahdus tuo ilmi sen, mistä ilmaisevassa typografiassa on kyse. Sana ei ole enää vain pelkkä sana, vaan se millaisella kirjaintyypillä se on kirjoitettu, vaikuttaa siihen miten lukija tulkitsee sanaa. Suunnittelija Brandon W. Oxendine otti vuonna 2010 tavoitteekseen piirtää sanan joka päivälle. Sanoja ei kuitenkaan tullut jokaiselle päivällä, vaan kaiken kaikkiaan niitä kertyi 144. Sanoissaan Oxendine on päätenyt erilaisiin typografisiin ratkaisuihin. Esimerkiksi ”Maybe” sana jo itse muotoilultaan tuo mieleen kiemurtelevine viivoineen kiertelevän ja epävarman ilmauksen ”ehkä” (Kuva 54). Sanan ”Hard” muotoilu tuo esille myös itse sanan merkityksen (Kuva 55). Sana on rapatun näköinen, mutta ei raapustelemalla tehdyn näköinen vaan kovalla voimalla kerta vedoin kovaan pintaa piirretyn näköinen.

3.4.4. Typografian ilmaisevuuden tarkastelu konnotaation ja metaforan kautta

Theo Van Leeuwen on lähestynyt typografiaa pohtimalla typografiaa merkitsijänä konnotaation ja metaforan kautta. Konnotaation tasolla typografia sisältää merkityksellistä potentiaalia, jonka ymmärtäminen riippuu kulttuurisesta tiedosta. Kirjaintyyppin suunnittelija joutuu olettamaan, että kirjaintyyppin käyttäjä tunnistaa mitä merki-

¹³³ Happonen 2007, 220.

¹³⁴ Nørgaard 2009, 156.

¹³⁵ Tselentis 2011, 167.

tyksiä se sisältää ja käyttäjät joutuvat myös olettamaan samaa heidän yleisöltään. Ihmisillä kuitenkin on usein jonkinlainen käsitys, mihin tietynlainen typografia visuaalisuudeltaan liittyy. Esimerkiksi käytettäessä sapluunalla tehdyn näköistä kirjaintyyppiä, katsoja yhdistää sen usein teollisuuteen, vaikka ei tietäisi kirjaintyyppin nimen viittaavaan teollisuuteen. Katsoja on nähnyt vastaavanlaisia sapluunakirjaimia kuljetuslaatikoissa ja muunlaisissa teollisuuspakkauksissa.¹³⁶ Courieria käytetään toisinaan kirjallisuudessa ilmaisemaan kirjoituskoneella kirjoitettua tekstiä. Nykyään, kun tietokone on syrjäyttänyt kirjoituskoneen, Courier luo myös vanhanaikaisen vaikutelman tekstille.¹³⁷

Kaikkia kirjaintyyppjä ei voida kuitenkaan tutkia konnotaation kautta, koska kaikkien tyyppien kohdalla ei voida löytää yhteyttä aiemmin nähtyyn tai tyyppin alkuperään. Silloin kirjaintyyppjä tarkastellaan metaforan tasolla. Esimerkiksi Century Gothic – kirjaintyyppi on muotoilultaan pyöreä ja metaforana pyöreys liitetään käsitteisiin luonnollinen, orgaaninen, feminiininen ja muihin saman tapaisiin ominaisuuksiin. Epäsäännöllinen kirjaintyyppi taas voi metaforisella tasolla liittyä muuhun epäsäännöllisyyteen kuten normien vastustamiseen, kapinalliseen nuorisoalakulttuuriin ja heidän musiikkiin.¹³⁸ Hostetler käsittelee artikkelissaan erilaisten välimerkkien, niin aakkosellisten, ikonisten, numeraalisten kuin kuvallisten, vaikutusta tunteisiimme. Orgaaniset muodot, viivat ja symbolit herättävät kauneuden, ilon, miellyttävyyden, leikkisyyden ja harmonian tunteita. Kun taas karkeat viivat ja suuret terävät muodot saavat aikaan negatiivisia tuntemuksia kuten ärsytystä, turhautumista, ärtyisyyttä, raivoa, vihaa tai jopa inhoa. Pyöreät muodot ja viivat voivat luoda välittämisen ja hellyyden tunteita. Kolmiomaiset muodot taas luovat halun, saavuttamisen, katkeruuden tai kärsimyksen tunteita. Aakkosellisista merkeistä esimerkiksi kysymys- tai huutomerkki voi herättää jännityksen, kiihtymyksen, toivon, huolen tai ymmärryksen

¹³⁶ Van Leeuwen 2005, 139.

¹³⁷ Nørgaard 2009, 156.

¹³⁸ Van Leeuwen 2005, 140–141.

tunteita. Erilaisten merkkien yhdistelmillä saadaan herätettyä katsojassa useita eri tunnetasoja.¹³⁹

3.4.5. Multimodaalinen typografinen viestintä

Typografia luo merkityksiä kirjaimen muotoilun lisäksi värillä, kolmiulotteisuudella, materiaalisella tekstuurilla ja liikkeellä eli kineettisellä typografialla. Monet kirjaintyyppit hälventävät rajoja kirjainmuodon ja kuvan välillä. Typografinen kommunikaatio käyttää monia semioottisia lähteitä, ja se on multimodaalista.¹⁴⁰ Multimodaalinen tarkoittaa useita eri aisteja yhdistävää toimintaa, esimerkiksi näkö + kuulo tai haju + maku + näkö¹⁴¹. Kineettisessä typografiassa nopeat ja hitaat liikkeet herättävät katsojassa erilaisia tunteita. Nopealla liikkeellä on suurempi vaikutusvoima ja se tuo yllätyksen, vihan, kiukun, obsession, dynaamisuuden, jännittyneisyyden, kauhun tai pelon tuntemuksia. Hidas liike luo katsojalle vaikutelman rentoudesta, hän tuntee olonsa rauhalliseksi, tyyneksi tai iloiseksi.¹⁴²

Typografinen viestintä ei siis olekaan niin yksinkertaista kuin voisi kuvitella. Tarkoituksella ja tahtomattaan voi viestittää erilaisia asioita eri kirjaintyypeillä. Kulttuuriset konventiot vaikuttavat osaltaan tulkintaan, kuten esimerkeissä mainitut 100-luvun roomalaiset kirjoitussysteemit ja englantilaisen kirjallisuuden kapiteelien käyttö kansanryhmien nimissä. Typografian käyttäjät ovat suuren haasteen edessä, kun haluaavat sisällyttää lisäinformaatiota typografiaan. Vaatii paljon tietoa ja taitoa saavuttaa haluttu viesti typografialla.

3.4.6. Sandmanin typografiset tyylit

Sarjakuvissa usein käytetään typografiaa, joka on joko käsin tekstattua tai sitten käsin tekstausta jäljittelevää koneella toteutettua typografiaa. Kirjaintyyliin jaoteltuna

¹³⁹ Hostetler 2006, 6.

¹⁴⁰ Van Leeuwen 2005, 141.

¹⁴¹ Mikkonen 2005, 399.

¹⁴² Hostetler 2006, 5.

Sandmanissa näkee paljon groteski-tyyppisiä kirjaintyyppejä. Lisäksi nähdään muutamia kalligrafisia tyyppejä, kuten Luciferilla ja Remielillä. Vaikka Sandmanissa on paljon groteskityyppisiä kirjaintyyppejä, niin niitä ei ehkä voi sanoa puhtaasti groteskeiksi. Ne kuuluvat ennemmin Itkosen mainitsemaan fantasia- ja kokeilevat kirjaintyyppit ryhmään, koska ne eivät ole normaalia leipätekstitypografiaa eikä niillä ole tekemistä typografian historian kanssa.

Sandmanin typografiaa voidaan tarkastella myös Van Leeuwenin typografian jaotteen konnotaation ja metaforan kautta eri ryhmiin. Tämä lähestymistapa tuntuu loogiselta, kun tarkastelee millaisia eri kirjaintyyppejä Sandmanin personoiduilla äänillä esiintyy. Sandmanissa konnotatiivisia merkityksiä voidaan löytää kirjaintyypeistä, jotka muistuttavat meitä jostain muualla nähdystä. Luciferilla, egyptiläisillä hahmoilla ja katakombeissa kuuluvalla äänellä on selkeimmät kirjaintyyppit, jotka tuovat mieleen muinaiset vanhat kirjoitukset. Muut kirjaintyyppit menevät lähinnä metaforan tasolla tulkittaviksi kuten myös puhekuplat.

4. Personoidun äänen tehtäviä

Personoidulla äänellä tarkoitan tietylle henkilölle ominaista puheen esitystapaa, joka poikkeaa selvästi muiden hahmojen puheäänien visuaalisesta ulkoasusta. Eroavaisuus voi näkyä typografiassa, puhekuplassa tai molemmissa yhtä aikaa. Varsinaiseen puhekuplan tekstin sisältöön en puutu. Jos esimerkiksi hahmon puhetapa käy ilmi vain tekstin tasolla, muttei näy kuitenkaan typografiassa tai kuplan ulkomuodossa, niin en ota tätä huomioon. Tärkeää on myös huomioida personoidun puheen omaava hahmo niin ulkonäöllisesti kuin luonteeltaan, koska sarjakuvissa kuva ja teksti on tarkoitettu yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja niiden vuorovaikutus voi luoda uusia merkityksiä.

Missään sarjakuvaa käsittelevissä kirjoissa ei ollut syvempää pohdintaa erityisesti tietylle hahmolle personoidusta äänestä. Piirrä sarjakuvaa! –kirjassa kyllä mainitaan, että tekstityypeillä voidaan luonnehtia puhujaa¹⁴³. Monessa kirjassa mainitaan, että esimerkiksi tietynlaisella typografialla voidaan kuvata hahmon erottuvaa puhetapaa. Typografisilla ratkaisuilla voidaan tuoda esille esimerkiksi henkilön kansalaisuutta. Kuplaan kirjoitetun tekstin muoto voi sisältää ylimääräistä informaatiota; erilaisilla tekstin muodoilla voidaan esimerkiksi erottaa toisistaan eri tavalla puhuvia hahmoja¹⁴⁴. Mielestäni kuitenkin personoidulla puheella voi olla muitakin merkityksiä kuin pelkkä puhetyyli. Typografian ilmaisevuus –kappaleessa tuli jo esille useita esimerkkejä typografian ilmaisuvoimasta. Jo eri kirjaintyypeillä on selkeästi erilainen luonne. Kirjaintyypit voivat näyttää kauniilta, ihastuttavilta, tuoreilta, rumilta vihaisilta, viralisilta, rennoilta löysiltä tai vaikkapa jäykiltä. Joskus ne vaikuttavat kävelevän, juoksevan, hyppäävän, piiloutuvan tai tanssivan.¹⁴⁵ Koska kirjaintyypit jo itsessään herättävät erilaisia tuntemuksia, niin miksi ne eivät sarjakuvissa puhekuplan sisällä voisi kertoa erilaista informaatiota hahmosta. Sandmanin kohdalla varsinkin on selvää, että

¹⁴³ Ahlqvist & Kutila 1989, 57.

¹⁴⁴ Lindman, Manninen & Krook 1992, 42–43.

¹⁴⁵ Hostetler 2006, 3.

erilaisilla puheäänillä on haluttu ilmaista jotain muutakin kuin vain pelkkää puheta-
paa.

Aineistostani löysin äänipersoonia, joiden puheen visuaalisessa olemuksessa oli selväs-
ti havaittavissa jotain muutakin kuin vain pelkkää äänen esittämistä visuaalisessa
muodossa. Tarkastelin aineistostani hahmon ja häneen liitetyn puheen ominaisuuksia.
Kandidaatin työssäni löysin Preludes & Nocturnes –albumista puhettavan lisäksi
kolme muuta tehtävää. Gradua varten lukemastani kirjallisuudesta löysin kahdesta
kuitenkin maininnan puhekuplan käytöstä hahmon luonnehdintaan, joka oli yksi
kandissa löytämistäni tehtävistä. Laajentaessani graduun aineistoa huomasin myös
viidennen ryhmän. Viides tehtävä personoidulle äänelle on maailmojen erottaminen
toisistaan. Sandman –sarjakuvassa esiintyy välissä unijaksoja ja tällaiset unimaail-
maan sijoittuvat tapahtumat ovat erotettu muusta maailmasta poikkeavalla äänen
visualisoinnilla. Myös toisten maailmojen asukkaiden äänen visualisointi poikkeaa
yleensä tavallisen maailman asukkaiden puheäänestä. Personoidulla äänellä on siis
viisi eri tehtävää: 1) hahmon puhetapa 2) hahmon luonteen kuvaaminen 3) hahmon
visuaalisen olemuksen tukeminen 4) hahmon indeksinä toimiminen sekä 5) maailmo-
jen erottaminen toisistaan. Numerointi ei merkitse mitään tarkoituksellista järjestystä.

Typografian abstrakteista ja henkisistä viesteistä ollaan oltu eri aikoina eri mieltä.
Jokaisella asiantuntijalla on myös oma näkökulmansa aiheesta. Typografian il-
maisevuutta käsitelleessä kappaleessa kuitenkin tuli jo selkeästi esille, että typografial-
la voidaan ilmaista erilaisia asioita. Tschicholdin mukaan esimerkiksi goottilaisen
kirjaimen luonnetta voidaan pitää uskonnollisena ja juhlavana, mutta se ei loppujen
lopuksi ole sitä. Goottilainen kirjain on vain oman aikansa ihanteita noudattava
tyyppi, eikä sitä silloin tarkoitettu erityisesti viestimään uskonnollisuudesta.¹⁴⁶ On
väistämätöntä, etteikö ihmiset kuitenkin yhdistä typografiaa tiettyyn aikaan tai
muuhun kontekstiin, joten ei voida vain todeta ettei se ole ollut kyseisen kirjaintyyppin
alkuperäinen tarkoitus. Typografian ilmaisevuutta käsittelevässä luvussa on useita

¹⁴⁶ Tschichold 2002, 45.

esimerkkejä miten erilaisia tuntemuksia eri kirjaintyytit herättävät ihmisissä. Esimerkkinä mainittiin muun muassa sapluunalla tehdyn näköinen typografia, joka usein liitetään teollisuuteen.

4.1. Hahmon puhetapa

Hahmon puhettavan ilmentäminen typografialla tai muilla visuaalisilla keinoilla on ehkä yleisin personoidun äänen käyttötavoista, koska sitä käsitellään useissa sarjakuva-aiheisissa kirjoissa¹⁴⁷. Hahmon erikoisesta puheen visualisoinnista voi käydä ilmi esimerkiksi hahmon kansalaisuus tai muu erottuva puhetapa. Sandmanissa Morpheuksen musta puhekupla voisi kuvata matalaa äänen sävyä. Väriopissa mustan värin ajatellaan viestivän muun muassa syvyydestä¹⁴⁸. Aaltoileva puhekuplan ääriiviiva liittää yleensä värisevään ääneen, mutta en usko, että Morpheuksen kohdalla on kuitenkaan kyse ainakaan epävarmuuttaan värisevästä tai tärisevästä äänestä. Aaltoilu on epäsäännöllistä ja välissä siinä esiintyy suurempia kohoumia. Se voisi tarkoittaa, että äänen voimakkuus vaihtelee tai ääni kuulostaa kaikuvalta. Välissä Morpheuksen puhe esitetään ajatuksina, jolloin aaltoilu on hieman normaalista puheesta poikkeavaa (Kuva 3). Tällöin ajatuskuplat ovat kuin ilmaan revenneitä aukkoja ja muoto lähenee väliin kertojaäänelle tyyppillistä laatikkoa. Ajatukset ovat välissä puhtaasti pelkkiä ajatuksia, mutta välissä taasen telepaattista viestintää. Ajatukset toimivat myös kertojana tarinalle. Morpheuksen ajatuskuplasta puuttuu myös puheen lähdettä ilmentävä osoitin, joten sen poissaolo osoittaa, ettei kyseessä ole hänen ääneen kuuluttava puheensa. Morpheuksen puheessa käytetty typografia keventää mustan puhekuplan luomaa raskasta vaikutelmaa. Tekstityyppi tuo puheeseen myös rauhallisuutta. Vaikka Morpheuksen ääni on matala, se ei silti ole mitenkään raskas tai painostava gemenan ansiosta.

Morpheuksen seuraajan Danielin puheäänän visuaalinen ulkomuoto on muuten samanlainen kuin Morpheuksella, mutta kupla on valkoinen mustan sijasta (Kuva 13).

¹⁴⁷ Mm. Lindman & Manninen & Krook 1992, 42–43.

¹⁴⁸ Rihlana 1997, 107–110.

Valkoinen väri yhdistetään usein muun muassa puhtauteen, tyhjyyteen, rauhaan ja kirkkauteen¹⁴⁹. Jos Morpheuksen mustan puhekuplan voi mieltää syväksi ääneksi, niin Danielin valkoinen kupla kertoo kevyemmästä ja kirkkaammasta äänenpainosta. Sama gemenakirjoitus ja kuplan muotoilu tuo Danielin puheeseen samankaltaisuutta Morpheuksen puheäänien kanssa.

Delirium sanana tarkoittaa suomeksi hourailua tai houretilaa, onhan nimi suomennettukin Kuumeeksi, joka on eräänlainen houretila. Nimi kuvastaa hyvin Deliriumin puheen visuaalista ulkoasua. Sateenkaarenväreissä loistava kupla laineikkaine ääriviivoineen luo vaikutelman hieman sekavasta puhetavasta (Kuva 8). Puhekuplan kirjainten koon vaihtelut ja laineikas asettelu myös vahvistavat tunnelmaa sekavasta äänestä. Värikkyys kertoo myös iloisesta äänensävyistä. Muutamassa kohdassa hänen puheäänensä tapahtuu muutos. Yhdessä kohtauksessa hän suuttuu Morpheukselle, kun tämä ilmoittaa jättävänsä kesken heidän veljensä Destructionin etsinnät (Kuva 56). Puhekuplan värit muuttuu, se ei enää ole värikäs vaan valkoinen ja ääriviivan luona kuplan sisäpuolella menee vaalean harmaa reunus. Typografia pysyy edelleen samanlaisena kuin ennenkin. Väriin katoaminen kuplasta tuo puheeseen enemmän jämäkkyyttä ja kadottaa osan sekavuudesta. Typografia kuitenkin pitää yllä sekavaa vivahdetta puheessa. Valkoinen kupla harmaalla reunuksella kuvastaa myös Deliriumin vihaisuutta. Hänen puheensa normalisoituu jälleen, kun hän ilahtuu (Kuva 57). Toisessa tilanteessa Delirium kertoo siitä, kun hän aikoinaan oli Delight (Kuva 58). Kun hän alkaa puhumaan aiheesta, hänen kuplansa pysyy edelleen värillisenä, mutta kuplan keskellä on valkoista, joka liikuu pelkästään yhdeksi väriksi kohti kuplan reunoja. Tavallisesti hänen kuplassaan on vähintään kahta eri väriä. Myös typografia muuttuu yleiseen Sandmanissa käytettyyn tyyppiin. Delirium siis hetkeksi palaa aikaan, jolloin hän oli Delight ja se heijastuu hänen puheeseensa. Hänen puheensa on Deligtina ollut siis iloista ilman sekavaa sävyä äänessä.

¹⁴⁹ Rihloma 1997, 107–110.

Despairilla on vain erikoista puhekuplan epätasainen ääriiviiva (Kuva 12). Se voi sarjakuvalla perinteiseen tapaan merkitä värisevää ääntä. Hallitsemansa valtakunnan (epätoivon) perusteella voi ajatella, että Despairin puheääni tuo myös epätoivon tunteen esille. Destinyn puheen visualisoinnin ainoa ero on kurssiivi teksti (Kuva 58). Kursiivista tulee mieleen hieman monotoninen puhetapa. Koska hän kantaa mukanaan kirjaa, johon on kirjoitettu menneet ja tulevat asiat, niin voi ajatella, että Destiny ikään kuin ”lukee” kirjasta omat vuorosanansa. Kurssiivi siis kuvastaa ääneen lukemista. Kursiivin yhteys kirjaan ja lukemiseen tulee myös siitä, että 1500-luvulla monia kirjoja painettiin kokonaan kurssiivilla¹⁵⁰.

Destructionin puhekuplan paksu ääriiviiva kuvastaa voimakasta ääntä (Kuva 16). Ääriiviiva on lisäksi yhtenäinen, joten se luo ääneen varmuutta ja jyrkyyttä. Desiren puhekuplan typografia on muotoilultaan yksi erikoisimmista Endless-perheessä (Kuva 10). Kirjainten muodosta tulee hieman mieleen art nouveau ja jugend aikojen tyyliiset kirjaintyyppit. Näiden tyyliisuuntausten kirjaintyyppit ovat usein kauniisti muotoiltuja. Kirjainten muodosta tulee mieleen pehmeä ja kaunis ääni. Typografian muotoilu ei selvästi korosta maskuliinisuutta tai feminiinisyttä, joten Desiren puheäänellä ei ole selvää sukupuolista leimaa.

Matthew'n puheäänien visualisointi tuo juurikin mieleen korppimaisen puheen. Epäsiisti viiva kuplassa ja kuplan kulmikkaus tuovat mieleen raakkuvan äänen. Myös typografian ajoittainen epätasaisuus tuo mieleen korpin nokkaan sopivan puheen. Matthew'n kuplaa sisäpuolella reunustava keltainen väri tuskin liittyy puhetapaan. Värillä vain erotetaan muuten samalla tavalla puhuvat ja samannäköiset korpit toisistaan (Kuva 46).

Luciferin puheessa on käytetty unsiaalin tyyppistä kirjaintyyppiä (Kuva 20). Puhetapana Luciferin kirjaintyyppi luo vaikutelmaa pehmeästä ja ehkä hieman vanhahtavasta puhetavasta. Vanhahtavuus tulee unsiaalin historiasta; sitä on käytetty antiikin

¹⁵⁰ Itkonen 2004, 92.

Kreikassa ja Roomassa sekä 300-800 -luvulla kristillisissä teksteissä¹⁵¹. Enkeli Remielin kaunokirjoitustypografia luo vaikutelman kauniista puheäänestä (Kuva 24). Se myös tuo puheääneen naisellisen sävyn. Mazikeenin puheessa epäselvyys näkyy varsinaisen tekstin sisällön lisäksi hänen äänensä visuaalisuudessa (Kuva 23). Kirjaimet eivät asetu siististi riville eikä niiden muoto ole aivan täydellinen verrattuna sarjakuvan yleiseen kirjaintyyppiin. Tämä luo vaikutelman, että Mazikeenilla on vaikeuksia lausua sanoja täydellisesti. Myös puhekuplan epätasainen ääriiviiva vahvistaa vaikutelmaa epäpuhtaasta puhetavasta.

Johnin puheesta syntyy vaikutelma epävakaasta, ja ehkä hieman karheasta ja kulu-neesta äänestä (Kuva 29). Aivan kuin hän ei täysin hallitsisi ääntään. Ajoittain Johnin äänen typografia kuitenkin muuttuu sarjakuvassa yleisesti käytettyyn typografi-aan. Tällaisissa tilanteissa John puhuu ilmeisesti rauhoittuneemmin, jolloin hänen äänensäkin tasaantuu eikä karheutta esiinny pahemmin (Kuva 59). Puhekupla kuitenkin säilyy lähes samanlaisena näissä muutostilanteissa, joten kaikki äänen karheus ei kuitenkaan katoa.

Egyptiläisten jumalten puheäänessä on käytetty kaiverretun näköistä kirjaintyyppiä ja puhekuplien ääriiviiva on laineikasta (Kuvat 30–32). Yleisesti sarjakuvissa aaltoileva kuplan ääriiviiva merkitsee värisevää ääntä. Tai sitten Morpheuksen puheen tapaan aaltoilu voisi merkitä vaihtelevaa äänenvoimakkuutta tai sitten muuta epätasaisuutta äänessä. Eri kansalaisuuksia on sarjakuvissa eroteltu erilaisilla puheen visualisoinneilla, kuten egyptiläiset saattavat puhua hieroglyfein. Sandmanissa on kuitenkin merkityksellistä, että egyptiläisten hahmojen puhe on ymmärrettävää eikä sen visuaalisuudella ole tarkoitus pelkästään erottaa eri kansalaisuuksia toisistaan. Joten Bastille, Ralle ja Anubikselle on valittu typografiaksi kaiverretun kaltainen kirjaintyyppi, joka tuo mieleen omalla tapaa kiveen tehdyt hieroglyfit.

¹⁵¹ Meggs & Alston 2011, 48.

Barnabaksen gemena typografia viestii Morpheuksen puheäänien tavoin pehmeästä puhetavasta (Kuva 16). Puhekuplan aaltoilevuus tuo puheeseen epätasaisuutta, ehkä se johtuu siitä, että Barnabas on koira ja siksi hänen puheeseensa tulee omanlaisensa vire, mitä aaltoileva puhekupla osoittaa. Kissojen puhe on kuvattu hieman ajatuskuplamaiseksi (Kuva 4). Ajatuskuplaa ja puhekuplaa yhdistävä muoto luo vaikutelman, että kissat puhuvat telepaattisesti.

Chorinthianin silmien puhekuplan tiheä sahalaitainen ääriiviiva kertoo sihisevästä tai surisevasta äänestä (Kuva 18). Ensimmäisessä osassa suhisevaa äänensävyä vahvistetaan myös samaa muotokieltä omaavalla typografialla (Kuva 17). Morpheuksen linnan portinvartijoilla kaikilla on rosoinen puhekuplan ääriiviiva. Puheäänessä on siis jonkinlaista epätasaisuutta (Kuva 19). Ehkä heidän äänessään on kaikuva sävy suuren fyysisen koon johdosta.

Kindly ones kostottarien puheääni vaikuttaa käskevältä (Kuva 33). Käskevyyttä ääneen tuo se, että puhe on sijoitettu laatikkoon eikä sillä ole äänen lähdeä osoittavaa sakaraa. Sakaran puuttuminen kertoo myös, että kyseessä ei ole vain yhden henkilön ääni vaan yhtä aikaa äänessä on kolme henkilöä. Punainen ääriiviiva tuo myös uhkaavuutta ääneen. Väriä punainen liitetään usein muun muassa pahaan (paholaiseen), väkivaltaan ja aggressiivisuuteen¹⁵². Nämä ominaisuudet kuuluvat erityyppisten äänissä, varsinkin heidän puheensa vaikuttaa aggressiiviselta.

Azazelin puhekupla luo kuvan värisevästä puheäänestä (Kuvat 26 ja 27). Beelzebubilla taas kuplan muoto viestii enemmän surisevasta äänensärvystä. Choronzolla puhekupla viestii sihisevästä puheesta (Kuva 28). Squatterbloatilla puhe vaikuttaa karkealta ja hieman säröilevältä (Kuva 42).

Luciferin asemaa havittelevan Princess of Chaosin puhekuplan ääriiviiva tuo puheeseen karkeutta, joka luo ristiriidan hahmon ulkonäön ja äänen välille (Kuva 25).

¹⁵² Hintsanen 2009.

Hahmo on ulkoisesti lapsi, mutta ääni ei yhtään vaikuta lapsen suusta tulevalta ääneltä. Toinen Luciferin valtaistuimelle pyrkivistä henkilöistä on Susano-ono-mikoto (Kuva 32). Siveltimeillä maalatun näköiset alkukirjaimet tuovat puheeseen itämaisen aksentin, päätellen hahmon nimestä ja ulkonäöstä aksentti on japanilainen.

Kuvan 34 demonin puheääni vaikuttaa sihisevältä ja valuva puhekupla luo vaikutelman, että demonin suu on kostea tai limainen ja se vaikuttaa myös sen puheääneen. Kuvassa 47 oleva vihreän olion koristeellinen typografia saa puheeseen aikaan sievis-televän ja makeilevan äänensävyyn. Lisäksi kiehkurat kirjaimissa tuovat puheeseen houkuttelevuutta, kuin ne kutsuisivat kuuntelemaan ja kietoisivat kuuntelijansa otteeseen. Stenhon ja Euyralen puheääni vaikuttaa hieman kankealle ja vanhahtavalle typografian vuoksi (Kuva 45). Bacchanteilla puhekuplan ääriiviiva tuo ääneen värisevyyttä, ehkä se vain on tilanteen tuoman kiihkon näkyminen puheäänessä tai sitten heille ominainen puhetapa (Kuva 44). Hadeksen ja Persephohnen typografia luo vaikutelman voimakkaasta ja jyrkävistä äänestä (Kuva 43). Wood of Suicides puiden puhekuplan ääriiviiva tekee puheäänestä värisevän (Kuva 36). Kursiivi teksti tuo keveyttä puiden ääneen. Georgen puheääni vaikuttaa värisevältä, johon ilmeisimmin vaikuttaa myös hänen nykyinen olotilansa (Kuva 37). Seinistä tulevien olioiden puhekuplan paksu ääriiviiva tuo puheääneen voimakkuutta, mutta hyppelevä teksti hieman heikentää äänen voimakkuutta (Kuva 35).

Katakombeissa kuultu lähteetön ääni vaikuttaa värisevältä tai muuten epätasaiselta puhekuplan ääriiviivan vuoksi (Kuvat 38 ja 39). Typografia tekee äänestä jyrkän ja samalla vanhahtavan kuuloisien. Typografian ansioista äänestä huokuu vuosituhansien viisautta. Kuvan 40 lähteettömän äänen gemena typografia tuo puheeseen pehmeyttä kuten Morpeuksellakin. Kolmas lähteetön ääni vaikuttaa sinisen puhekuplan ääriiviivan ansiosta kevyeltä, hieman kaikavalta ja rauhalliselta (Kuva 41). Sininen väri koetaan usein psykologisesti muun muassa juuri keveänä ja fysiologisesti se koetaan rauhoittavana värinä¹⁵³.

¹⁵³ Rihloma 1997, 107–110.

4.2. Hahmon luonteen kuvaajana

Sandmanissa on selkeästi nähtävissä, että osalla hahmoista puhekupla viestii visuaalisuudellaan myös hahmon luonnetta. Myös Paul Gravett mainitsee Sandmanissa puhekuplien kertovan värillä, muodolla ja tekstaustyyllillä hahmojen erilaisista äänistä sekä luonteista¹⁵⁴. Kaikkien henkilöhahmojen kohdalla ei voida kuitenkaan nähdä yhteyttä puheen visualisoinnin ja luonteen kohdalla. Varsinkin pienessä roolissa olevista hahmoista on vaikea löytää yhteyttä puheen ja luonteen välillä, koska heidän persoonastaan ei muodostu tarinan aikana erityistä mielikuvaa lukijalle lyhyen esiintymisensä vuoksi.

Deliriumin puheääni kuvastaa hyvin myös hänen luonnettaan (Kuva 8). Delirium on luonteeltaan iloinen, ailahteleva, keskittymiskyvytön, hajamielinen ja naiivi. Puhekuplun värikkyyys kuvaa Deliriumin iloista luonnetta. Laineikas kuplan ääriiviiva ja hyppivät kirjaimet tuovat taasen esiin hänen keskittymiskyvyttömyyttään ja ailahtelevaisuuttaan. Toisessa äänen muutoskohdassa on nähtävissä Deliriumin entisen minän eli Delightin luonnetta (Kuva 58). Delight on ilmeisesti ollut myös iloinen persoona, koska kuplat säilyvät värillisinä. Typografian muuttuminen kuvastaa taasen tasapainoisempaa persoona kuin Delirium nykyisin on.

Morpheus on mystinen persoona, joka pitää enimmäkseen kaiken sisällään (Kuva 14). Hänestä välittyy myös surumielinen kuva kaikkien elämänsä aikana kokemiansa vastoinkäymisien vuoksi. Hänellä on ollut rakkaussuhteita, jotka ovat päättyneet erinäisistä syistä ja hänellä oli myös poika Orpheus, jonka hän itse lopulta joutui surmaamaan. Hänestä silti jää hieman kylmä kuva, koska hän ei näytä tunteitaan kunnolla läheisilleen. Morpheuksen puhekuplun musta väri voi viestiä myös hänen henkisistä ominaisuuksistaan. Musta väri yhdistetään länsimaissa yleensä kuolemaan, suruun, pimeyteen, salaperäisyyteen ja syvyyteen¹⁵⁵. Voisi siis ajatella, että musta

¹⁵⁴ Gravett 2007, 98.

¹⁵⁵ Rihlana 1997, 107–110

kuvaa Morpheuksen mystistä persoonaa. Morpheuksen puheessa käytetty typografia voisi kuvata äänen rauhallisuuden lisäksi myös sisäistä rauhallisuutta.

Danielin valkoinen kupla kuvastaa hahmon puhtautta ja viattomuutta (Kuva 13). Hän on ollut unimaailman valtiaana vain hetken ja on siksi vielä uusi ja viaton. Valkoisen värin mieltäminen tyhjäksi sopii hyvin Danieliin, koska hän on tavallaan tyhjä taulu, jota tulevat tapahtumat värittävät. Valitessaan Danielin seuraajakseen Morpheus siirsi osan itsestään Danieliin. Morpheuksesta siirtynyt ”tieto” vaikuttaa olevan lähinnä vain tietoutta unimaailman toiminnasta, eikä siis sisällä Morpheuksen persoonallisuutta. Danielin puheen valkoinen väri voi siis kuvastaa myös tätä persoonattomuutta. Sama typografia Morpheuksen kanssa yhdistää Danielia Morpheukseen ja sen voi mieltää kuvastavan pieniä yhtäläisyyksiä heidän luonteissaan, kuten rauhallista luonteenlaatua.

Destruction puhekuplan paksu ääriiviiva antaa vaikutelman vahvan äänen lisäksi myös vahvasta ja voimakastahtoisesta luonteesta (Kuva 16). Despairin värisevä puhekuplan ääriiviiva luo tunteen hieman epävarmasta luonteesta. Despairin puhettavassa kuuluu äänessä hahmon epätoivo, joten hänen nimensä mukaan se voidaan laskea myös hänen luonteenpiirteekseen. Joissain kohtauksissa Despairin kuplan sisäreunaa kiertää myös harmaa väri (Kuva 12). Harmaa väri koetaan usein masentavana värinä, joten väri sopii hyvin Despairin luonteeseen¹⁵⁶. Destinyn kursivi teksti tekee vaikutelman, kuin hänellä ei olisi omia mielipiteitä, vaan hänen jokainen sana on vain ennalta määrätty (Kuva 9). Hänellä vaikuta olevan erottuvaa persoonallisuutta. Desiren typografia ei mielestäni kamalasti paljasta mitään hänen luonteestaan (Kuva 10). Kuten jo aiemmin totesin, typografia on melko sukupuolineutraali kuten Desire hahmonakin on. Typografiassa on ehkä hieman viettelevyyttä kirjainten koukkumaisissa päätteissä.

¹⁵⁶ Rihloma 1997, 110.

Barnabaksen luonne ei hänen lyhyehkön esiintymisensä vuoksi avaudu suuremmin (Kuva 16). Barnabaksella kuplaa sisäpuolella reunustava vaalean violettiin väriin liitettyt yleiset mielikuvat eivät näytä sopivan Barnabakselle. Ainoastaan fysiologiselta vaikutukseltaan violetin kokeminen tynnyttävänä värinä sopii Barnabaksen rauhalliseen olemukseen¹⁵⁷. Matthew'lla kuplaa reunustava keltainen väri voi liittyä hänen erikoiseen taustaansa (Kuva 15). Matthew'n kerrotaan olleen joskus ihminen ja jostain syystä hän on nykyään korppi. Keltainen väri koetaan psykologisesti henkimaailmaan liittyväksi¹⁵⁸. Matthew on mahdollisesti saattanut ihmisenä ollessaan kuolla ja syntynyt uudelleen korppina, joten keltaisen värin hengellisyys sopisi uudelleensyntymätaustaan.

Johnin karkea puhelukuplan muotoilu sekä usein kankea typografia voisivat hyvinkin viitata hahmon henkiseen epätasapainoon, hänhän on mielisairas (Kuva 29). John on myös julma ja moraalisesti rappeutunut. Hän kiduttaa ja tappaa muita ihmisiä nauttien siitä samalla itse. Typografia viestii siis myös Johnin raakuudesta. Kirjainten muoto voisi myös viitata Johnin arvaamattomaan ja äkkipikaiseen luonteeseen. Johnin henkisen tilan ilmenemistä puheen typografiasta voi verrata kaunokirjallisuudesta löytyvään esimerkkitapaukseen. Alexander Mastersin kirjassa *Stuart: A Life Backwards* päähenkilön Stuartin päiväkirjamerkinnöissä käsiala ilmaisee hänen mielentilaansa¹⁵⁹. Johnin typografiassa tapahtuu myös muutos muutamissa kohdissa (Kuva 59). Hän on ollut aikanaan tavallinen terve ihminen, mihin tavallisella typografialla viitataan kun myös hänen fyysinen ulkonäkönsä on muuttunut. Toisaalta typografian muutos voi yksinkertaisesti merkitä Johnin äänensävyyn muutosta.

Kindly ones kostottarilla puhelaatikon punainen ääriviiva tekee jo puheääneen uhkaavan sävyn ja samoin se tekee heistä luonteeltaan uhkaavia (Kuva 33). Lisäksi punainen väri liitetään vereen, joka kuvastaa heidän luonnettaan murhanhimoisina

¹⁵⁷ Rihloma 1997, 107–110.

¹⁵⁸ Rihloma 1997, 107.

¹⁵⁹ Nørgaard 2009, 148.

verikostajina¹⁶⁰. Bacchante naisilla laineikas kuplan ääriviiva voi kuvastaa kiihkeää luonteenlaatua. Hadeksen ja Persephonon kiveen hakatun näköinen typografia luo vaikutelman jähmeästä ja auktoriteettisesta persoonasta.

4.3. Hahmon visuaalisen olemuksen tukeminen

Kuvakirjan puolella Tove Janssonin Muumikirjoissa on käytetty typografiaa samaan tapaan, kuin Sandmanissa. Typografialla on korostettu hahmon fyysisiä ominaisuuksia, kuten esimerkiksi Pikku Myyn nimi on aina tekstattu huomattavasti pienemmällä tekstikoolla kuin muu teksti. Typografialla siis viitataan Myyn pieneen kokoon. Pikku Myyn vuorosanoissa teksti hyppelee ja kirjaimet ovat piikikkäitä sekä kallistuneet eri suuntiin. Tämä kuvaa Myyn äkkipikaista ja kiivasta luonnetta.¹⁶¹

Joseph Schwarcz nostaa esimerkkinä kuvakirjojen visuaalisesta äänestä kohdan kuvakirjasta, missä esiintyy neljä eri henkilöä ja heillä jokaisella on yksilöllinen typografia ilmentämässä heidän puhettaan (Kuva 60). Mielestäni typografioiden muotokielenä on selviä yhtäläisyyksiä henkilön sukupuoleen, ikään ja ulkoiseen olemukseen. Naisilla typografia on feminiinistä, joko siroa antiikvaa tai kaunokirjoitusta jäljittelevää kirjaintyyppiä. Vanhan miehen typografia on antiikvaa. Nuoremman pukuun pukeutuneen miehen typografia taasen on voimakas groteski. Sandmanin hahmoilla en varsinaisesti huomannut yhtä selviä yhtäläisyyksiä sukupuolen ja typografian välillä. Usein maskuliinisuus liitetään groteskiin kirjaintyyppiin (esimerkiksi Helvetica) ja feminiinisyys kevyisiin antiikvatyyppihin (esimerkiksi Palatino Italic). Myös kaunokirjoitusta muistuttavat kirjaintyypit koetaan feminiinisiksi ja romanttisiksi. Groteskeissa paljon pinta-alaa sisältävät lihavat tyypit ovat maskuliinisempia kuin saman kirjaintyyppin ohuemmat versiot. Laihoja groteskeja ei niinkään koeta maskuliiniksi. Kuitenkin typografian tulkinta feminiiniseksi tai maskuliiniseksi on konnotatiivista, joten määrittelyjen sisällöt vaihtelevat kulttuureittain.¹⁶²

¹⁶⁰ Rihloma 1997, 107–110.

¹⁶¹ Huuskonen 2003, 52–58.

¹⁶² Brusila 2002, 86–87.

Morpheuksella puhekupla tukee mielestäni selvästi hänen visuaalista ulkonäköään (Kuva 42). Morpheus pukeutuu yleensä tummiin vaatteisiin ja hänellä on mustat hiukset. Hän on ehkä myös hieman pelottava ja kolkko hahmo. Musta puhekupla yhdistyy siis Morpheuksen tyyliin. Typografiassa en sen sijaan näe yhteneväisyyksiä hahmon ulkoisen olemuksen kanssa. Typografia ei vaikuta kuvaavan Morpheuksen fyysistä kokoa tai mitään muutakaan ominaisuutta. Daniel muistuttaa ulkonäöltään Morpheusta, mutta pukeutuu erilailla (Kuva 13). Hänen puhekuplansa valkoisuus näkyy myös hänessä itsessään, koska hän pukeutuu valkoisiin vaatteisiin ja hänen hiuksensa ovat valkoiset.

Deliriumin visuaalinen olemus ja puhekupla tukevat toinen toisiaan (Kuva 8). Väri-
käs kupla kuvastaa Deliriumin vaihtelevaa ja värikästä hiustyyliä. Deliriumin typografia myös sopii hänen hieman nuhjuisiin ja erikoisiin vaatteisiin. Destructionin paksu jämäkkä puhekuplan ääriiviiva näyttäisi viittaavaan hänen isoon ja lihaksikkaaseen ulkomuotoonsa (Kuva 12). Paksun ääriviivan voi kokea myös maskuliinisena, joka viittaa sitten Destructionin sukupuoleen. Desiren puhekuplan typografiassa on huomattavissa Desirelle ominainen sukupuolettomuus (Kuva 10). Desiren typografia ei oikeastaan ole selvästi feminiininen tai maskuliininen, mutta silti siitä voi löytää molempia puolia, vähän niin kuin hän hahmona vaikuttaa sekä mieheltä että naiselta olematta silti selkeästi kumpikaan.

Vaikka Matthew'n persoonallinen puheääni vahvimmin näyttäisi liittyvän hänen puhetapaansa korppina, voi siinä nähdä hivenen korpin ulkonäköäkin (Kuva 15). Varsinkin karkeahkot kuplan ääriviivat näyttävät siltä, kuin ne voisivat olla korpin nokan tai kynsien raapimia. Matthew'n puhekuplaa reunustava keltainen väri voi viitata Matthew'n keltaisiin silmiin.

Remielin kaunokirjoitus puhekuplassa viittaa hänen hieman feminiiniseen ulkonäköönsä (Kuva 25). Lucifer nimensä perusteella viittaa kristilliseen vastaavaan hahmoon langenneeseen enkeliin Luciferiin (Kuva 20). Kristillisissä kirjoituksissa käytetty

unsiaali siis viittaa samalla Luciferin ulkonäköön ja taustaan langenneena enkelinä. Egyptiläisten hahmojen typografialla on samankaltainen yhteys ulkonäköön kuin Luciferilla (Kuvat 30–32). Vaikka kirjaimet eivät itsessään tuo välttämättä mieleen ensimmäisenä Egyptiä, mutta hahmoihin liitettynä se yhtyy vanhahtavalta muotoilultaan muinaisten jumalien ulkonäköön.

Azazelin ulkomuoto on vain yhdessä kohdassa erilainen ja piirtäjän vaihtuessa Azazel nähdään repaleisessa olomuodossa (Kuva 27). Azazelin repaleinen kuplan ääriiviiva tukee hänen ulkonäköään. Beelzebubilla kuplan ääriiviiva tekee vaikutelman surisevasta äänestä ja samalla se viittaa hänen kärpäsmäiseen ulkonäköönsä (Kuva 26). Choronzon repaleinen kuplan ääriiviiva näyttäisi viittaavan lähinnä hänen teräviin hampaisiinsa (Kuva 28).

Johnin karkean ja riutuneen ulkokuoren sekä karhean ja kankean puheen visualisoinnin välillä on nähtävissä selvää yhtäläisyyttä. Yhdessä sarjakuvan kohtauksessa Johnin typografia muuttuu samalla, kun hänen ulkonäkönsäkin muuttuu (Kuva 59). Typografian lisäksi myös puhecuplan ääriiviivan muotoilu muuttuu hieman. Tässä tilanteessa voisi ajatella, että John on muuttunut ”normaaliksi” ihmiseksi eli tällainen hän olisi, jos hän ei olisi mielisairautensa takia näivettynyt ulkoisesti. Hän kuitenkin muuttuu kolmen ruudun aikana takaisin nykyiseen kärsineeseen olomuotoonsa. Typografialla ja puhecuplalla tässä muutoskohtauksessa siis viestitään fyysisen ulkonäön muutosta.

Susano-ono-mikoto hahmon siveltimellä tehdyn näköiset kirjaimet selvästi liittyvät hänen ulkonäköönsä (Kuva 32). Hahmo on japanilaisen miehen näköinen ja siveltimellä tehty kalligrafia liittyy japanilaiseen kulttuuriin. Kuvassa 41 näkyvien puhecuplien vaalean sininen väri viittaa värillään ääriiviivaltaan sinisiin kasvoihin.

4.4. Hahmon indeksinä toimiminen

Indeksillä tarkoitan Peircen määritelmää merkeistä eli on olemassa kolmenlaisia merkkejä: indeksejä, ikoneja ja symboleja¹⁶³. Puhekuplat ovat selvästi indeksejä, ne ovat seurausta henkilön puheesta¹⁶⁴. Mieleeni kuitenkin heräsi ajatus, että voisivatko personoidut puheäännet toimia myös hahmon indeksinä. Personoidun äänen toimimisessa indeksinä on tärkeintä, että äänen visualisointi poikkeaa merkittävästi muista puhekuplista, jotta se on helposti yhdistettävissä tiettyyn hahmoon. Puhekuplian indeksinä toimimisen kannalta on tärkeää, että henkilö esiintyy tarpeeksi usein sarjakuvassa, että lukija voi yhdistää puhekuplian vain ja ainoastaan tähän henkilöön. Varsinkin sellaisissa tilanteissa tämä on välttämätöntä, kun hahmoa itseään ei nähdä kuvassa.

Sandmanissa Morpheuksella puhekupla toimii erinomaisesti indeksinä, koska se on huomattavasti poikkeava muihin sarjakuvassa esiintyviin kupliin verrattuna. Lisäksi Morpheus on sarjakuvan päähenkilö, joten lukijat oppivat tunnistamaan hänen puheensa visualisoinnin hyvin. Lisäksi muillakin Endless -perheenjäsenillä on tarpeeksi erottuva puheääni, jotta se toimii indeksisellä tasolla. Morpheuksen jatkajalla Danielilla ja Deliriumilla on sekä typografisesti että kuplan ulkomuodolta erottuvat puheäännet. Esimerkkitalanne Deliriumin puheäänien toimimisesta indeksinä nähdään kohtauksessa, missä Morpheus, Matthew ja Delirium muuttavat ulkonäköään (Kuva 61). Vaikka lukija kyllä pystyisi lukemalla huomaamaan, että hahmot muuttavat ulkonäköä, niin kuvan tasolla sama asia voidaan ilmaista Deliriumin puhekuplian avulla. Lukijalle ei jää epäselväksi kuka henkilöistä on Delirium kuplan toimiessa hahmon indeksinä.

Sarjakuvasta löytyy muitakin tilanteita, missä hahmojen persoonallinen puheääni toimii indeksin tapaan. Esimerkiksi yhdellä sivulla John istuu autossa naisen kanssa (Kuva 62). Johnia ei nähdä selvästi yhdessäkään ruudussa, vain osittainen profiili nä-

¹⁶³ Fiske 1993, 70–72.

¹⁶⁴ Herkman 1998, 66.

kyy. Johnin personoidun äänen ansiosta käy kuitenkin ilmi, että kyseessä on John Dee. Lisäksi ruuduissa, missä autoa kuvataan ulkoa päin, lukijalle on selvää kumpi autossa olijoista on äänessä. Jos Johnin puheääni ei erottuisi millään tapaa yleisestä puheen visualisoinnista, niin ehkä lukija voisi päätellä puhettavasta tai hahmojen puhumasta asiasta kenestä on kyse, mutta personoidun äänen avulla viesti saadaan selkeästi perille. Näin myös tekstiä lukematta havaitaan, että kyseessä on John, eikä autossa Johnin lisäksi ollut nainen tai joku muu mahdollinen henkilö. Toisena vastaavanlaisena esimerkkinä ruudun ulkopuolella olevasta hahmosta mainittakoon Lucifer. Sarjakuvan sivulla ei nähdä itse Luciferia, mutta hänen äänensä kuullaan talon sisältä (Kuva 63). Muilla mainitsemillani hahmoilla on ollut sekä erottuva typografia että puhekuplan ulkonäkö. Luciferilla on vain poikkeava typografia kuplassaan, mutta silti se on tarpeeksi erottuva muiden hahmojen typografiasta toimiakseen Luciferin indeksinä.

Sandmanin neljännessä osassa on kohta, missä Endlessien puhe on sijoitettuna kertojääänelle ominaisiin laatikoihin (Kuva 64). Sivulla äänessä ovat Delirium, Destiny, Death, Despair sekä Desire. Hahmojen puhelaatikat myötäilevät heidän personoitua ääntään. Ainoastaan Deathilla puuttuu tunnistettavuuden kannalta persoonallinen ääni, mutta lukija tietää edellisten sivujen perusteella, että Death on mukana keskustelussa. Muiden puheäänien sen sijaan toimivat hyvinä hahmon indekseinä tällä sivulla.

4.5. Maailmojen erottaminen toisistaan

Tarkastellessani aineistosta keräämiäni personoituja ääniä huomasin, että hahmojen puhekuplien avulla erotettiin toisistaan eri maailmoja. Todellisen maailman asukkaiden puhe on tavallisesti kuvattu Sandmanissa yleisellä puheen kirjaintyyppillä ja tavallisella kuplalla. Enemmän vaihtelua kirjaintyypeissä ja puhekuplan muodossa esiintyy muista maailmoista tulevilla hahmoilla. Ei kuitenkaan kaikilla muiden maailmojen asukkailla ole mitenkään poikkeava puheen visualisointi kuten esimerkiksi Endless –perheen Deathilla. Suurin osa personoidun äänen omaavista hahmoista on alkuperältään jostain muusta maailmasta. Kissojen personoitu puheääni on yksi poikkeus tavallisen maailman asukkaissa. Toinen poikkeus on John Dee. Hän on alkujaan tavallinen ihminen, mutta toisaalta häntä ei täysin voida enää pitää normaalina ihmisenä. Toisinaan myös hahmon nähdessä unta hänen puheensa visualisointi saattaa muuttua erilaiseksi unessa. Myös unessa esiintyvillä hahmoilla saattaa olla personoidut puheäännet.

Aineiston esittelyluvussa kävin läpi viiden unen puheen visualisointia (Kuvat 48–52). Neljässä näistä unista esiintyi tavallisuudesta poikkeavaa typografiaa hahmojen puhekuplissa tai kertojääänessä. Useimmiten siis henkilöiden nähdessä unta uni ja todellisuus on erotettu puheen visualisoinnilla todellisuudesta. Barbien unessa (Kuva 49) nähty otus ilmestyy myöhemmin todellisuuteen (Kuva 65). Unen otuksella säilyy Barbien unessa näkynyt puheen visualisointi, koska otus on unen maailmasta. Myöhemmin Barbie menee muiden unensa olioiden luo heidän todellisuuteensa, jolloin unen oliolla on sama typografia kuin Barbien unessa (Kuva 66). Sen sijaan Barbien typografia säilyy samana, kuin hänellä valveilla ollessaan on. Syy siihen, miksei Barbien puhe myös muutu samanlaiseksi kuten aiemmin unessa, johtunee siitä, että Barbie menee unen maailmaan tiedostaen unen ja todellisuuden eron.

Kuvien 48, 50 ja 51 unissa on myös todellisuudesta erottuvaa typografiaa. Kuvan 48 unessa itse unennäkijänä oleva lapsi ja unen henkilöt puhuvat kaikki samalla typografialla. Kuvissa 50 ja 51 Chantalun unessa on ikään kuin kertoja, jonka typografia on

kaunokirjoitusta. Zeldan unessa esiintyy kahta erilaista typografiaa, kertojanlaatikossa omansa ja puhekuplissa omansa. Barbien, poikalapsen, Chantalin ja Zeldan unissa erottuvuus näkyy siis typografian tasolla. Viides uni on kuitenkin poikkeava näihin neljään nähden, koska siinä unta näkevän miehen puheen typografia tai kupla eivät eroa mitenkään tavallisuudesta. Kohtaus antaa vaikutelman siitä, että mies tiedostaa näkevänsä unta. Koska mies tietää näkevänsä unta, niin hänen puheensa säilyy unessa normaalina aivan kuten Barbien mennessä unen maailmaan tiedostaen sen olevan toinen maailma. Unessa olevien hahmojen puheäänien visuaalisuus muuttuu siis silloin, jos hän ei tiedosta sen olevan unta.

Luciferin ilmoittaessa Morpheukselle jättävänsä tehtävänsä Helvetissä hänen typografiansa muuttuu sarjakuvan tavalliseen tyyppiin (Kuva 22). Myöhemmin Luciferin ollessa tavallisessa maailmassa hänen puheensa typografia paalaa takaisin uniaaliin. Selvästi typografian hetkelliseen muutokseen täytyy olla jokin syy. Mahdollisesti ilmoitus Helvetin jättämisestä tekee Luciferista puheäänien tasolla hetkellisesti tavallisen ihmisen. Hän ei enää edusta sitä henkilöä, joka hän on siihen asti ollut. Muuttunut typografia myös tuo voimaa hänen puheeseensa, koska lukija huomaa jotain muuttuneen hänen puheessaan ja kiinnittää enemmän huomiota sanoihin. Myöhemmin typografia kuitenkin palaa ennalleen, joten hän ei lopullisesti siis voi karistaa taustaansa ylikuonnollisena olentona itsestään pois.

Maailmojen erottaminen toisistaan hahmojen puheen visuaalisuudella on hieman epäsäännöllinen ryhmä, koska kuitenkin kaikilla muiden maailman asukkailla ei ole personoitua ääntä. Enemmistö personoidun äänen omaavista hahmoista on kuitenkin kotoisin jostain toisesta maailmasta. On kiinnostavaa, miksi varsinkin Endless –perheenjäsenistä kaikilla muilla on personoitu ääni paitsi Deathilla. En löydä suoraa syytä, miksi näin on. Death on ehkä muista enemmän tekemisissä tavallisten ihmisten kanssa, mutta toisaalta myös Morpheus kohtaa heitä heidän unissaan ja joskus todellisuudessa. Ehkä Death on heistä kaikista inhimillisin olento.

4.6. Tehtävien ilmeneminen muissa sarjakuvissa

Sandmanin lisäksi personoituja puheääniä löytyy muistakin sarjakuvista. Enki Bilalin sarjakuvassa on kohtaus, jossa toinen henkilö siirtyy toisen henkilön sisään. Nämä henkilöt sitten keskustelevat ajatuskuplien kautta keskenään (Kuva 67). Hahmojen ajatuskuplat ovat muodoltaan erityyppiset, toinen on pyöreä ja toinen neliskulmainen. Lukijan on näin helpompi hahmottaa, kummalle hahmolle vuorosanat kulloinkin kuuluvat. Erilaisilla muotoillut puhekuplat toimivat hahmojensa indekseinä. Samantapainen tilanne nähdään myös *The Books of Magic: Transformations* – sarjakuvassa (Kuva 68). Kissalla on kaksi puheääntä, kaunokirjoitustyyppi on kissan ääni ja gemena kuuluu nuorelle pojalle, joka muuttui kissaksi. Kissoihin usein liitetään feminiinisyyttä, joten kaunokirjoitustyyppi kissan puheäänien typpinä juontaa juurensa todennäköisesti tästä mielikuvasta.

Jeff Smithin sarjakuvasarjassa *Luupäät* esiintyy myös muutamia personoituja ääniä. Esimerkiksi kahden henkilön puhekupla on muodoltaan muista kuplista erottuva (Kuva 69). Erikoista on myös se, että toisella hahmoista ei varsinaisesti ole fyysistä olomuotoa. Hahmoa kutsutaan Heinäsirkkojen herraksi, eikä hänellä ole fyysistä kehoa. En ole täysin varma, toimivatko heinäsiirakat joskus hänen kehonaan vai ovatko he vain hänen lähettiläitään. Luupäissä esiintyy myös personoitu ääni, joka toimii kokonaisen ryhmän indeksinä (Kuva 70). Kaikilla näillä otuksilla on samanlainen aaltoileva puhekupla.

Sillagessa esiintyy joitain personoituja puheääniä. Päähenkilön Navisin puhekupla on ensimmäisessä osassa ääriälyvaltansa kahteen kertaan piirretty (Kuva 71). Samoin hänen seurassaan olevan otuksen kuplan ääriälyviiva on samantapainen, mutta hieman sotkuisempi. Seuraavassa osassa Navisin kupla kuitenkin muuttuu samanlaiseksi, kuin muillakin hahmoilla (Kuva 72). Muutos luultavimmin liittyy Navisin puhetapaan. Ensimmäisessä osassa hän asuu viidakossa villi-ihmisenä ja toisessa osassa hän on sivistyksen parissa. Paikan vaihdos siis vaikuttaa hänen tapaansa puhua. Muutos liittyy samalla hänen ulkonäkönsä, koska alussa hän kulkee lähes alastomana luonnossa

ja myöhemmin hän on pukeutuneena. Ensimmäisessä osassa ollut puhekupla viittaa siis samalla hänen villiin ulkonäköönsä sekä puhetapaan. Sillagen ensimmäisessä osassa on myös hahmo nimeltään Heiliig, jolla on kulmikas punainen puhekupla (Kuva 73). Punaisen kuplan lisäksi hänen haarniskansa silmäkohdat ovat punaiset. Heiliig edustaa kuumista olosuhteista tulevaa Hottardi rotua. Punainen väri koetaan lämpimäksi väriksi¹⁶⁵. Puhekuplan punainen väri siis liittyy Heiliigin rotuun, koska hän on kotoisin kuumasta ympäristöstä.

¹⁶⁵ Rihloma 1997, 107.

5. Lopuksi

Personoidulle äänelle on olemassa viisi eri tehtävää eli hahmon puhetapa, visuaalisen olemuksen tukeminen, luonteen kuvaaminen, indeksinä toimiminen sekä maailmojen erottaminen toisistaan. Mahdollisuudet puheäänien monimuotoiselle viestinnälle ei rajoitu välttämättä näihin viiteen tehtävään. Sarjakuvan ilmaisukieli on sen verran joustavaa, että aina piirtäjä voi kehittää omia ilmaisukeinojaan. Hahmon erikoisen puhettavan kuvaaminen on ehkä se yleisin tehtävä personoidulla puheäänellä. Usein personoitu puhetapa erottaa hahmon äänen muiden puheäänistä ja samalla se saa indeksisen ulottuvuuden.

Graafisena suunnittelijana olen henkilökohtaisesti kokenut typografian vaikeana osa-alueena. Tuntuu, että on vaikea tietää miten osaa valita oikeanlaisen kirjaintyyppin ilmaisemaan haluamiaan asioita. Pro gradu –tutkielmani myötä olen oppinut paljon lisää typografian ilmaisuvoimasta ja tutkimus on lisännyt kiinnostustani typografiaa kohtaan entisestään. Vaikka tutkimuskohteenani on sarjakuvan puhekuplan muotoilu ja typografian ilmaisevuus, niin tutkimus kuitenkin laajensi omaa kiinnostustani typografian ilmaisevuuden tutkimukseen yleisellä tasolla. Olisi mielenkiintoista jatkaa aiheen parissa, mutta aineistoksi valitsisin jotain muuta kuin sarjakuvat. Esimerkiksi yritysten logot tai vaikkapa julisteiden tekstit voisivat olla mielenkiintoisia aineistoja. Myös tuotepakkausten kohdalla olisi mielenkiintoista tutkia eri ryhmille suunnattujen tuotteiden typografista maailmaa. Olen esimerkiksi kiinnittänyt huomiota hygieniatuotteiden kuten suihkusaippuoiden ja shampoopurkkien typografiaan ja värimaailmaan. Selvästi niistä erottuvat tuotteet, jotka ovat suunnattu miehille, naisille tai lapsille. Olisi myös mielenkiintoista tehdä kyselytutkimusta, miten ihmiset kokevat erilaiset kirjaintyypit. Kyselytutkimuksessa voisi esimerkiksi testata, kuinka paljon typografian väri vaikuttaa tulkintaan tai miten paljon typografian ja sen yhteydessä olevalla kuvalla on vaikutusta toisiinsa. Tutkimuksessani kuvalla on melko suuri vaikutus typografian tulkintaan, onhan kyseessä sarjakuva.

Typografian ilmaisevuus vaikuttaa tutkimusaiheelta, ettei sen saralla voida koskaan löytää varmoja vastauksia. Usein typografian tulkintaan vaikuttaa katsojan oma kokemustausta. Tutkimalla aihetta voidaan kuitenkin saada selville, miten useimmat ihmiset tulkitsevat eri kirjaintyyppejä. Näistä tuloksista on hyötyä kenelle vain typografian parissa työskentelevälle henkilölle. Kuten on huomattu, aikojen kuluessa kirjaintyyppien latautuu erilaisia tuntemuksia ja miellelyhtymiä. On selvää, ettei nykyään voida enää pelkästään pohtia sitä, miltä tekstin pitää näyttää luettavuuden kannalta, vaan on kiinnitettävä myös huomiota siihen, mitä viestejä välitämme kirjaintyypeillä. ”Tärkeää ei siis ole vain se, mitä kirjoitetaan, vaan myös se, miltä kirjoitus näyttää.”¹⁶⁶ Vaikka typografialla voidaan viestiä erilaisia abstrakteja asioita, niin on kuitenkin syytä ottaa huomioon typografian käyttökohde. Sanomalehden uutistekstien typografian päätehtävänä on välittää sana helposti luettavassa muodossa, joten on turvallista valita luettavuuden kannalta hyvä kirjaintyyppi. Eihän kukaan ottaisi vakavasti Helsingin sanomia, jos sen leipätekstit olisivat Comic sansilla.

¹⁶⁶ Brusila 2002, 84.

LÄHTEET

Kirjallisuus:

- Ahlqvist, Keijo & Kutila, Ari**, 1989. Piirrä sarjakuvaa!. 2. painos. Kemi.
- Bacon, Henry**, 2005. Seitsemäs taide. Elokuva ja muut taiteet. Helsinki.
- Brusila, Riitta**, 2002. Typografia kulttuurisena kielenä. – Brusila, Riitta (toim.): Typografia. Kieltä vai visuaalisuutta. Porvoo, 83–96.
- Fiske, John**, 1992. Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen. Jyväskylä.
- Gravett, Paul**, 2007. Sarjakuvaromaani ja kuinka se voi muuttaa elämäsi. Sonni-
nen, Lotta (suom.). Helsinki.
- Happonen, Sirke**, 2007. Vilijonkka ikkunassa: Tove Janssonin muumiteosten
kuva, sana ja liike. Porvoo.
- Herkman, Juha**, 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere.
- Herkman, Juha**, 1996. II Sarjakuvatutkimuksen linjauksia. – Herkman, Juha
(toim.): Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere, 24–42.
- Hänninen, Harto & Kempainen, Petri & Yleisradio Oy**, 1994. Lähtö-
ruutu sarjakuvaan. Mikkeli.
- Huuskonen, Niina**, 2003. Kuvittava typografia kuvakirjassa. Mallin luominen ja
käytön tarkastelua Tove Janssonin Kuinkas sitten kävikään? –teoksessa. Pro gradu –
työ Lapin yliopisto taiteiden tiedekunta.
- Itkonen, Markus**, 2004. Typografian käsikirja. 2. painos. Jyväskylä.
- Kaukoranta, Heikki & Kempainen, Jukka**, 1982. Sarjakuvat. 2. painos.
Keuruu.
- Kjær, Jan**, 2008. Mangan taikaa – avain japanilaiseen kuvakieleen. Rauhala, Anssi
(suom.). Keuruu.
- Lindman, Marja-Liisa & Manninen, Pekka A. & Krook, Arja**, 1992.
Sukellus sarjakuvaan. Helsinki.
- Manninen, Pekka A.**, 1995. Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen mer-
kityksiä. Tampere.

- McCloud, Scott**, 1994. Sarjakuva – näkymätön taide. Heiskanen, Jussi (suom.). The Good Fellows Ky, Helsinki.
- Mikkonen, Kai**, 2005. Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonotekstissä. Tampere.
- Rihloma, Seppo**, 1997. Värioppi. 6. painos. Tampere.
- Schwarcz, Joseph H.**, 1982. Ways of Illustrator. Visual Communication in Children's Literature. Chicago.
- Tschichold, Jan**, 2002. Uusi typografia. Uuden typografian periaatteet. – Brusila, Riitta (toim.): Typografia. Kieltä vai visuaalisuutta. Brusila, Riitta (suom.). Porvoo, 17–50.
- Tselentis, Jason**, 2011. Type, Form & Function. A Handbook on the Fundamentals of Typography. Massachusetts, USA.
- Wagner, Hank & Golden, Christopher & Bissette, Stephen R.**, 2008. Prince of Stories. The Many Worlds of Neil Gaiman. New York.

E-lehdet:

- Hostetler, Soo C.**, 2006. Integrating Typography and Motion in Visual Communication. iDMAa + IMS Conference.
<http://www.units.muohio.edu/codeconference/papers/papers/Soo%20Hostetler-2006%20iDMAa%20Full%20Paper.pdf>. Paperitulosite tekijän hallussa.
- Nørgaard, Nina**, 2009. The Semiotics of Typography in Literary Texts – A Multimodal Approach. Orbis Litterarum, vol. 64 issue 2, 4/2009. 141–160. EBSCOhost. Paperitulosite tekijän hallussa.
- Salen, Katie**, 2001. Surrogate Multiplicities: Typography in the Age of Invisibility. Visible Language, vol. 35 no 2, 2001. 132–153. Art Full Text (H.W. Wilson), EBSCOhost. Paperitulosite tekijän hallussa.
- Van Leeuwen, Theo**, 2005. Typographic meaning. Visual Communication, June/2005, vol. 4. 137–143. <http://vcj.sagepub.com>. Paperitulosite tekijän hallussa.
- Yannicopoulou, Angela**, 2004. Visual Aspect of Written Texts: Preschoolers View Comics. LI – Educational Studies in Language and Literature. 4/2004. 169–181.

<http://www.ilo.uva.nl/projecten/Gert/LI EducationResearch/index.htm>. Paperitulos-
tekijän hallussa.

E-kirjat:

Bryce, Mio & Davis, Jason, 2010. An Overview of Manga Genres. – Johnson-
Woods, Toni (toim.): Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives.
New York, 43–70.

Meggs, Philip B. & Alston W., 2011. Meggs' History of Graphic Design. 5.
painos. Hoboken, New Jersey.

Verkkolähteet:

Hintsanen, Päivi, 2009. Punainen. <http://www.coloria.net/varit/punainen.htm>.
Luettu 13.9.2012.

Simmons, Odis E., 2011. What is Grounded Theory?
<http://www.groundedtheory.com/what-is-gt.aspx>. Luettu 22.4.2012.

Speer, Cindy Lynn, sine anno. The Sandman Summary.
http://www.neilgaiman.com/p/Cool_Stuff/Essays/Essays_About_Neil/The_Sandman_Summary.
Luettu 25.3.2012.

Kuvalähteet:

Ahlqvist, Keijo & Kutila, Ari, 1989. Piirrä sarjakuvaa!. 2. painos. Kemi.

Bilal, Enki, 1985. Jumalaton näytelmä. Reenpää, Timo (suom.). Helsinki.

Buchet, Morvan, 2009. Sillage 1. Tulta ja tuhkaa. Narinen, Lauri (suom.). Tampe-
re.

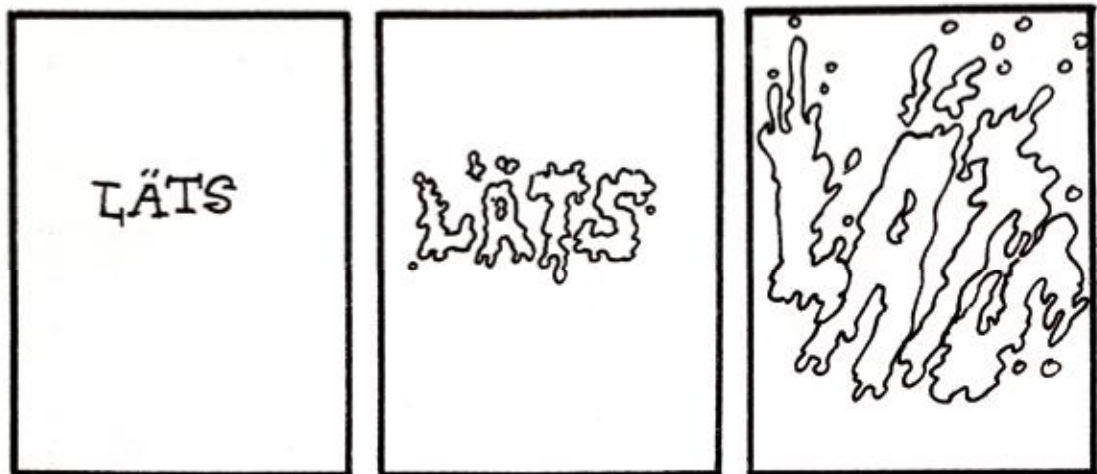
Buchet, Morvan, 2010. Sillage 2. Narinen, Lauri (suom.). Yksityiskokoelma.
Tampere.

Gaiman, Neil, 2006. The Absolute Sandman Volume One. 3. painos. DC Comics
New York.

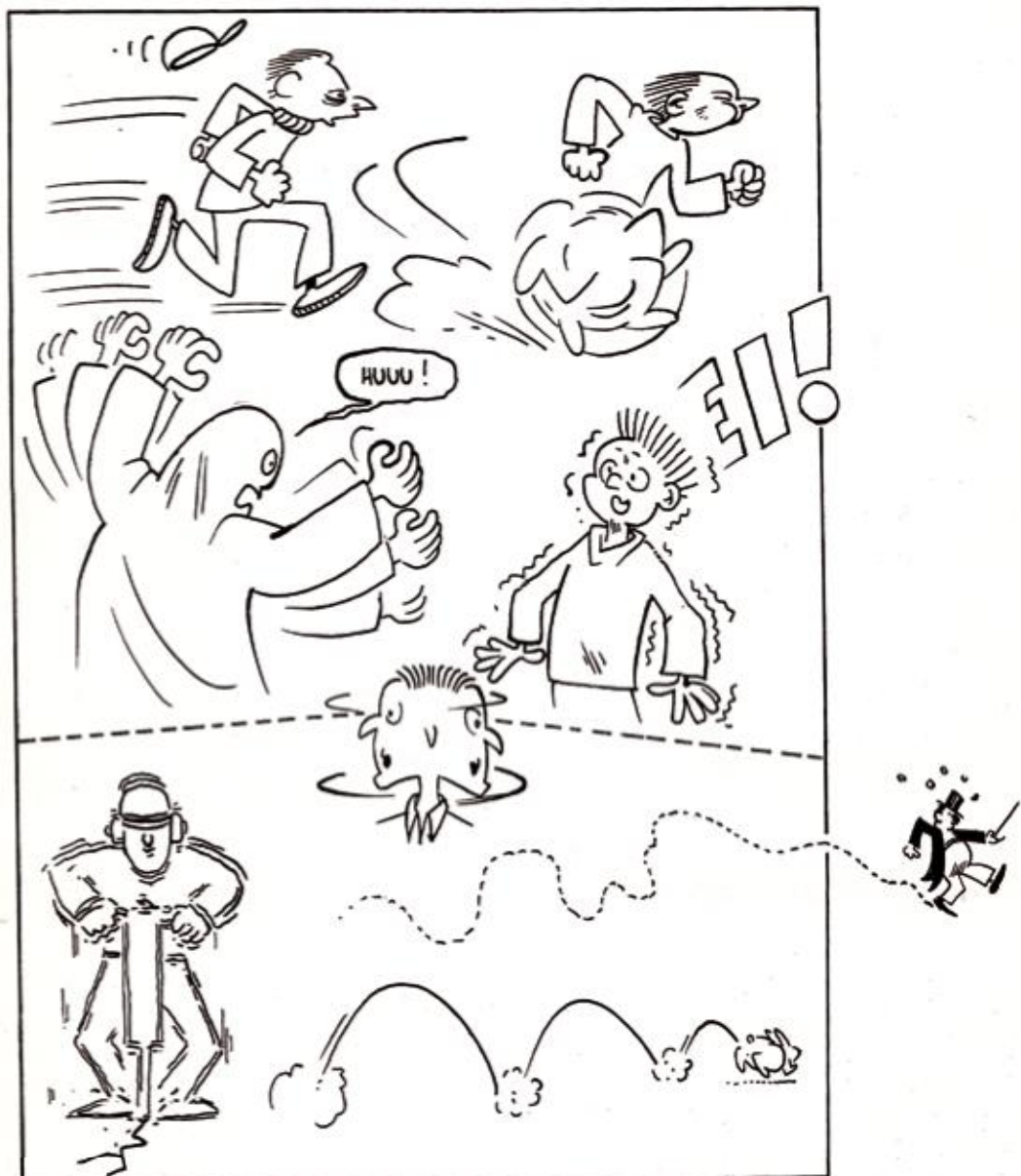
- Gaiman, Neil**, 2007. The Absolute Sandman Volume Two. I. painos. DC Comics New York.
- Gaiman, Neil**, 2008a. The Absolute Sandman Volume Three. I. painos. DC Comics New York.
- Gaiman, Neil**, 2008b. The Absolute Sandman Volume Four. I. painos. DC Comics New York.
- Meggs, Philip B. & Alston W.**, 2011. Meggs' History of Graphic Design. 5. painos. Hoboken, New Jersey.
- Oxendine, Brandon W.**, 2010. A Word a Day. Hard. <http://awordaday.net/wp-content/uploads/126-Hard.jpg>.
- Oxendine, Brandon W.**, 2010. A Word a Day. Maybe. <http://awordaday.net/wp-content/uploads/123-Maybe.jpg>
- Rieber, John Ney & Gross, Peter**, 1998. The Books of Magic: Transformations. I. painos. Kanada.
- Schwarcz, Joseph H.**, 1982. Ways of Illustrator. Visual Communication in Children's Literature. Chicago.
- Smith, Jeff**, 2004. Luupäät. Osa 4. Lohikäärmeentappaja. Penttinen, Jorma (suom.). 2. painos. Helsinki.

KUVALIITE

Kuva 1. Lindman & Manninen & Krook 1992, 44.



Kuva 2. Ahlqvist & Kutila 1989, 44.





Kuva 4. Gaiman 2006, 484.



Kuva 5. Gaiman 2006, 244.











Kuva 10. Gaiman 2007, 283.



Kuva 11. Gaiman 2007, 263.



Kuva 12. Gaiman 2008 a, 118.



Kuva 13. Gaiman 2008 b, 357.



Kuva 14. Gaiman 2006, 290.



Kuva 15. Gaiman 2007, 37.



Kuva 16. Gaiman 2008 a, 224.



Kuva 17. Gaiman 2006, 389.



Kuva 18. Gaiman 2008 b, 230.



Kuva 19. Gaiman 2008 a, 60.





Kuva 21. Kaksi eri unsiaalityyppiä. Meggs & Alston 2011, 48.

INTERUOS CONQU
DEN S UNUS DETU
ΛCISTER ΛDTULIPI

4-2

deilloδιχατθηrquommitte
υτινοq·minonestquiraετρατ
museτφιλιασεαυμδicit·siauε

4-3

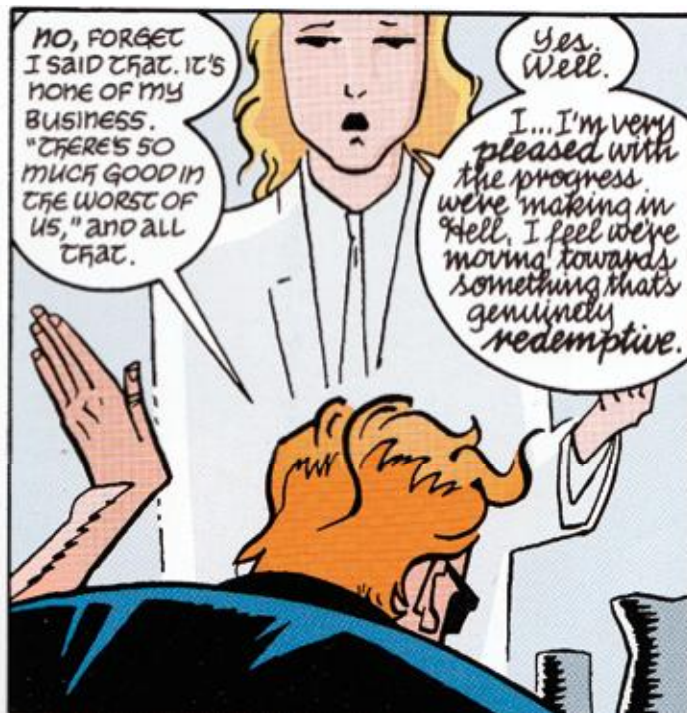
Kuva 22. Gaiman 2007, 68.



Kuva 23. Gaiman 2008 b, 336.



Kuva 24. Gaiman 2008 b, 97.





Kuva 26. Gaiman 2006, 112.



Kuva 27. Gaiman 2007, 101.



Kuva 28. Gaiman 2006, 117.



Kuva 29. Gaiman 2006, 61.



Kuva 30. Gaiman 2006, 526.



Kuva 31. Gaiman 2007, 145.





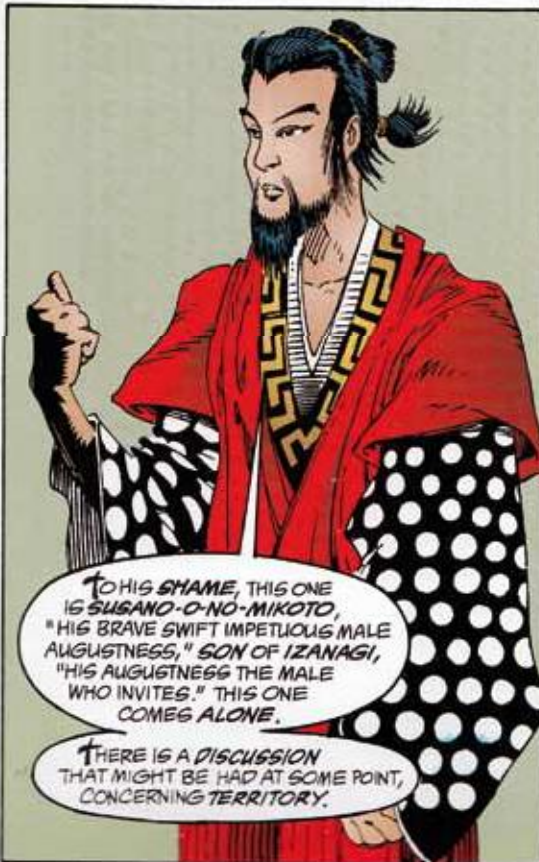
I AM ODIN ALL-FATHER, OF THE AESIR. WITH ME ARE MY SON THOR, OF THE AESIR, AND LOKI SKY-WALKER-- THE CHILD OF GIANTS, BUT AESIR BY RIGHT OF BLOOD-BROTHERHOOD.

WE SEEK THE KEY TO HELL.



I AM ANUBIS, LORD OF THE DEAD OF THE NILE DELTA. WITH ME ARE BAST, LADY OF CATS, AND BES, A HOUSEHOLD DEITY.

WE SEEK THE GRANT OF THE LAND THAT WAS ONCE LUCIFER'S



TO HIS SHAME, THIS ONE IS SUSANO-O-NO-MIKOTO, "HIS BRAVE SWIFT IMPETUOUS MALE AUGUSTNESS," SON OF IZANAGI, "HIS AUGUSTNESS THE MALE WHO INVITES." THIS ONE COMES ALONE.

THERE IS A DISCUSSION THAT MIGHT BE HAD AT SOME POINT, CONCERNING TERRITORY.



I AM AZAZEL, FORMERLY A PRINCE OF HELL. WITH ME ARE THE MERKIN, MOTHER OF SPIDERS, AND CHORONZON, ONCE A DUKE OF THE EIGHTH CIRCLE.

WE SEEK THE RETURN OF OUR LANDS.

Kuva 33. Gaiman 2008 b, 208.



Kuva 34. Gaiman 2006, 26.



Kuva 35. Gaiman 2006, 95.



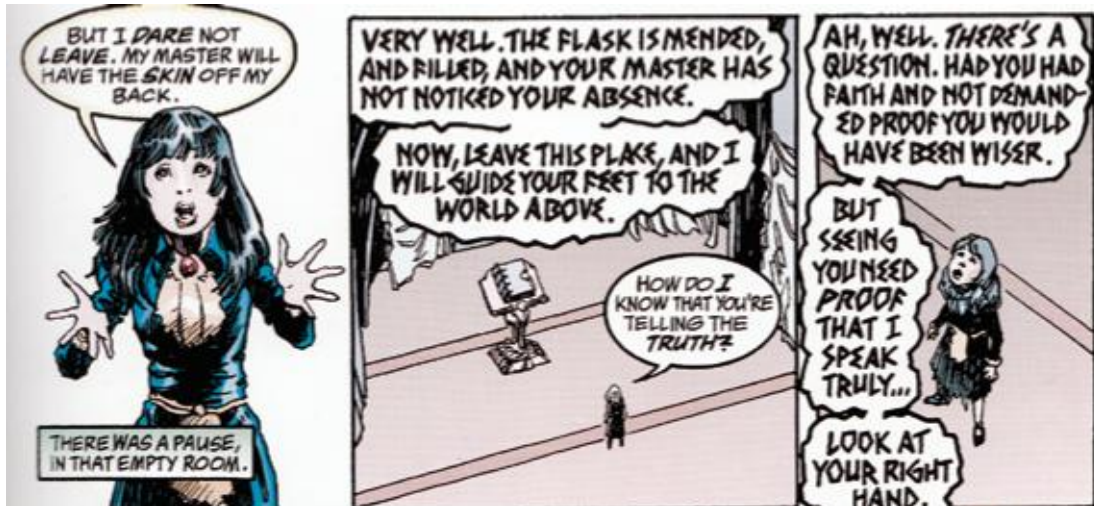
Kuva 36. Gaiman 2006, 108.



Kuva 37. Gaiman 2007, 383.



Kuva 38. Gaiman 2008 a, 479.



Kuva 39. Gaiman 2008 b, 355.



Kuva 40. Gaiman 2008 a, 361.



Kuva 41. Gaiman 2007, 357.



Kuva 42. Gaiman 2006, 106.



Kuva 43. Gaiman 2008 a, 81.



Kuva 44. Gaiman 2008 a, 90.



Kuva 45. Gaiman 2008 b, 111.



Kuva 46. Gaiman 2008 b, 241.

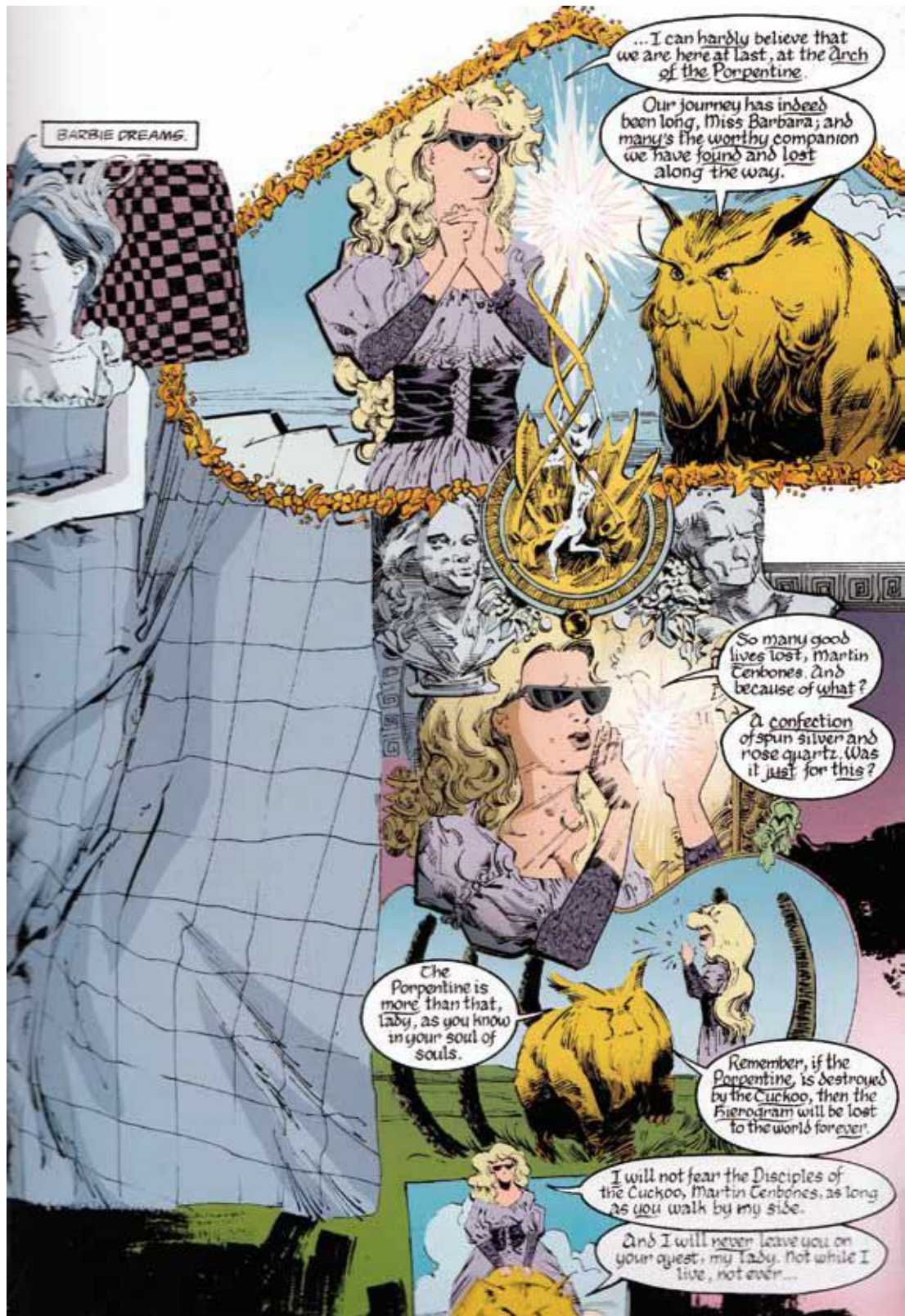


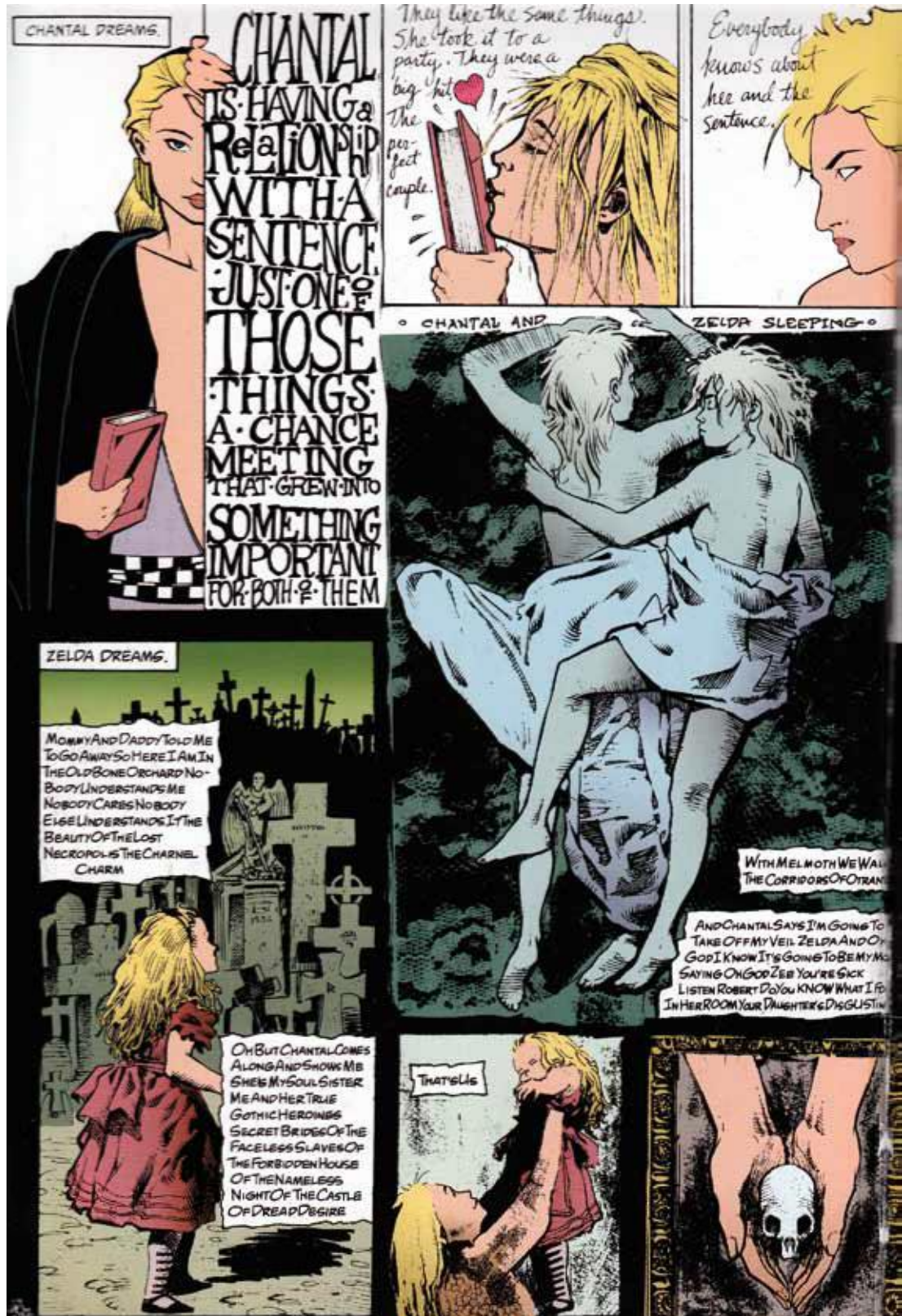
Kuva 47. Gaiman 2008 b, 310.



Kuva 48. Gaiman 2006, 284.







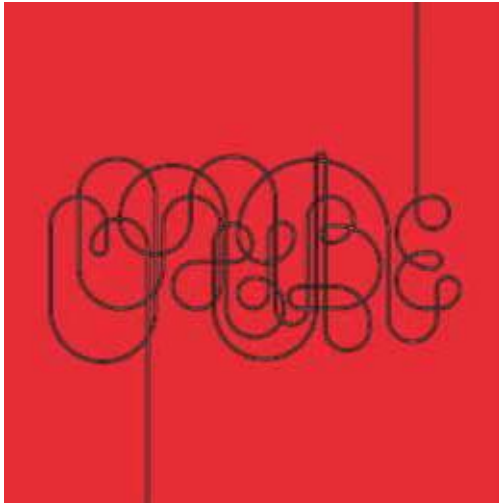




Kuva 53. Tselentis 2011, 180.



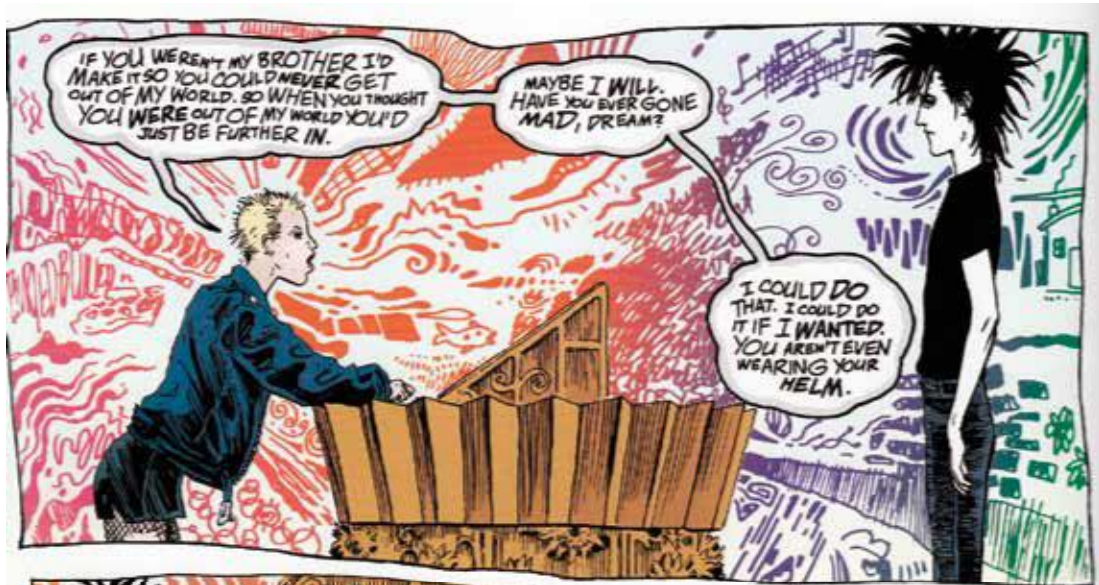
Kuva 54. Oxendine, 2010.



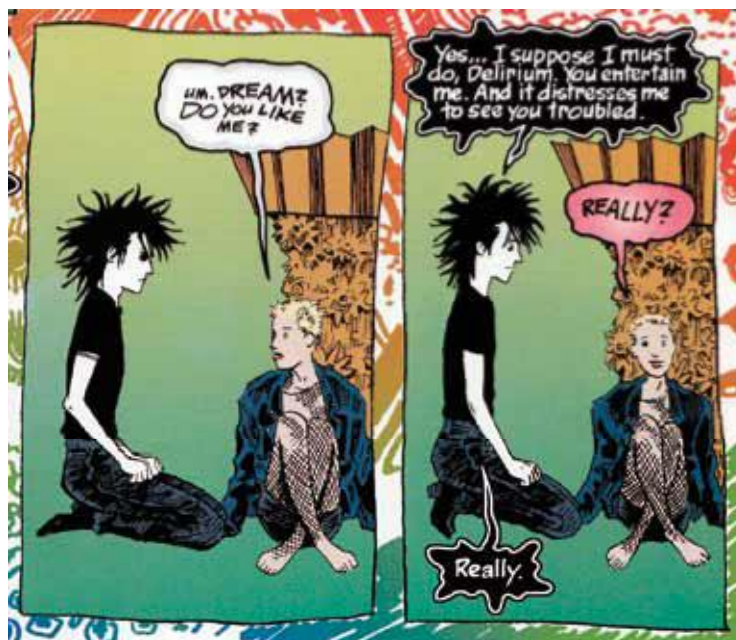
Kuva 55. Oxendine, 2010.



Kuva 56. Gaiman 2008 a, 244.



Kuva 57. Gaiman 2008 a, 245.







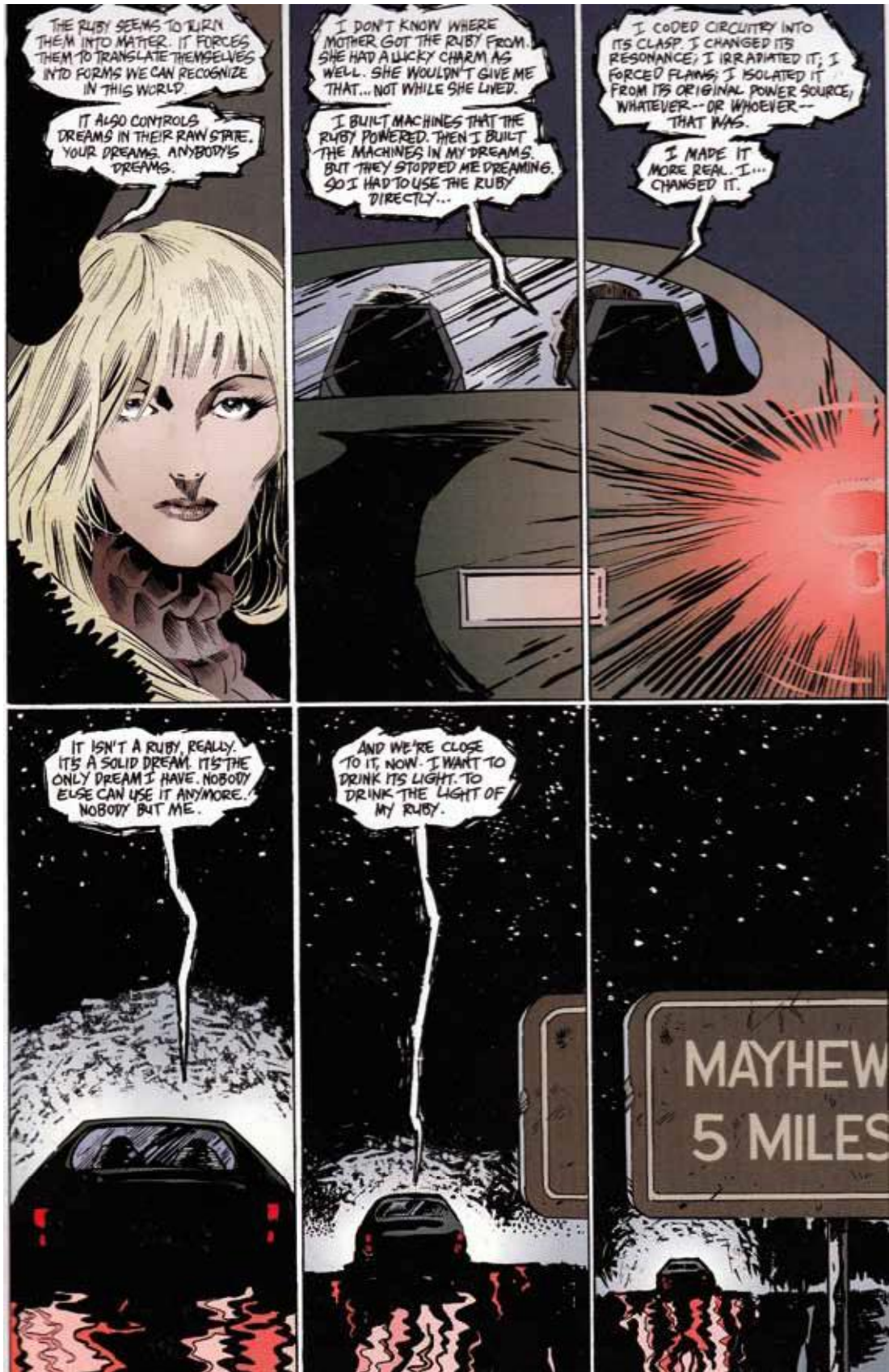
Kuva 60. Schwarcz 1982, 82.

A felnőtt azt csinál, amit akar, a gyerekek pedig azt kell csinálnia, amit a felnőtt akar.
A felnőtt folyton rászól a gyerekekre:



Kuva 61. Gaiman 2008 a, 212.

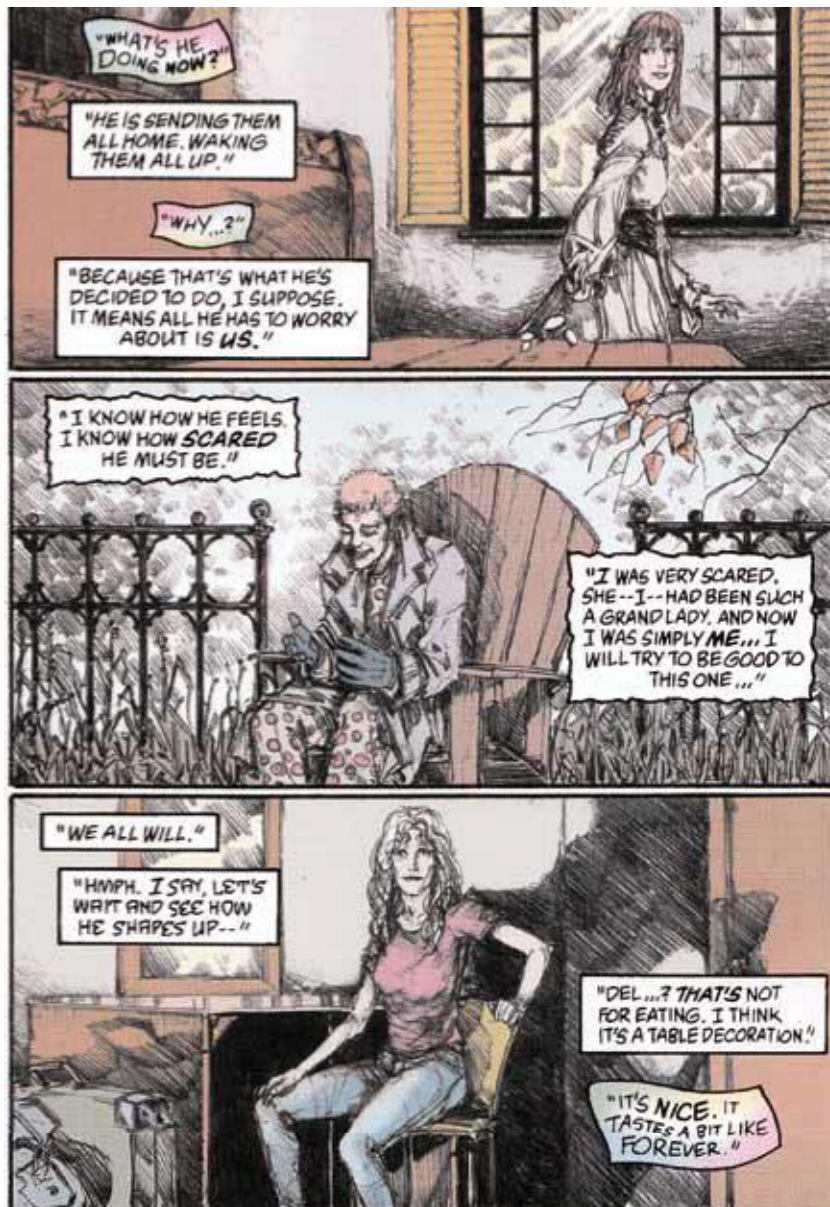




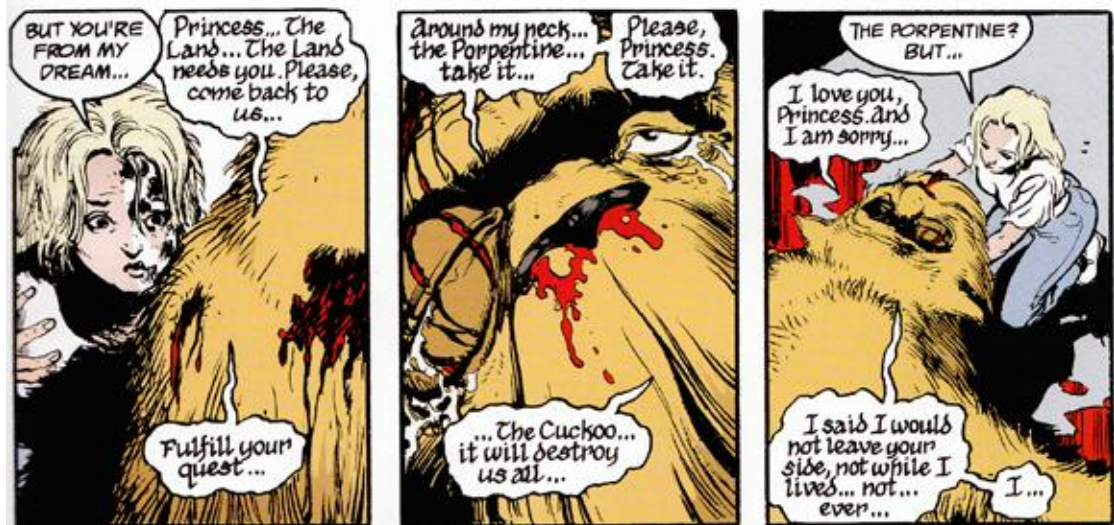
Kuva 63. Gaiman 2008 b, 301.



Kuva 64. Gaiman 2008 b, 421.



Kuva 65. Gaiman 2007, 309.



Kuva 66. Gaiman 2007, 335.



Kuva 67. Bilal 1985, 27.



Kuva 68. Rieber & Gross 1998, 10.



Kuva 69. Smith 2004, 96.



Kuva 70. Smith 2004, 196.



Kuva 71. Buchet 2009, 6.



Kuva 72. Buchet 2010, 9.



Kuva 73. Buchet 2009, 9.

